

Андрей Анатольевич Букреев

Миллион идей для компьютерных игр



SelfPub; 2019

Аннотация

Обязательно тем, кому от 18 до 22. Важно для 30+. Для 40+ точно не помешает, плюс еще и дети растут. Это уже «медицинский» факт – рынок труда (профессий соответственно) в ближайшие 5 лет изменится до неузнаваемости. Тут нет злой воли – просто мы все выросли. Книга будет полезна не только разработчикам компьютерных игр, но и маркетологам и специалистам по рекламе. Не надо быть пророком, чтобы на пальцах определить пять-семь секторов, в которых будет бурный рост в ближайшие несколько лет. Одна из таких областей – геймификация. И это не только игры сами по себе, но и трансформация существующих технологий в игровые механики.

Миллион идей для компьютерных игр

Как придумать идею для компьютерной игры и написать сценарий

Андрей Букреев

Вступление

Сейчас, прямо на страницах этой книги мы создадим сценарий приключенческой игры.

До начала написания книги я ничего не знал о главном герое и о том, что с ним приключилось. И даже сейчас я не знаю его имени, не знаю человек он или нет. Я поставил себе условия, что буду создавать сценарий прямо по ходу написания глав. Такое требование о креативе в онлайн режиме было очень важным для меня, потому что позволяло еще раз оценить возможности той методики, которую я раскрываю на этих страницах, да и сама постановка задачи показалась мне интересной и свежей. Интересно было сделать такую книгу, которая одновременно рассказывает об инструментах проработки сценариев, и в это же время позволяет читателю создавать собственную историю. Так что, перед началом прочтения этой книги, запаситесь карандашом, блокнотом и цветными стикерами. Мы начнем не только изучать инструменты, но и будем создавать вашу собственную историю в режиме реального времени.

И прежде чем погрузимся в удивительный мир создания игр, я хотел бы поблагодарить свою дочь Анастасию. Именно она стала первым читателем и первым беспристрастным критиком моей книги. Ее советы помогли мне сделать текст доступным и понятным даже для тех, кто не имеет опыта написания сценариев. И если вы сочтете эту книгу не скучной, то это целиком ее заслуга.

Книга

Для кого эта книга?

Для того, кто хочет написать прикольную игрушку. Просто прочтите эту книгу и вам станет понятно, что стоит делать для вашей задумки, а над чем пока не стоит заморачиваться.

Книга будет полезна и тем, кто хочет подойти к вопросу конструирования идей для компьютерных игр основательно. Методы, описанные в книге, дадут вам реальные инструменты для создания полноценного игрового сюжета. Более того, если у вас уже есть идея, то вы сможете ее наполнить реальным материалом прямо следуя за автором. Мы будем создавать сценарий с нуля в реальном времени, прямо на этих страницах.

Даже если вы не планировали придумывать идеи для игр, то и в этом случае книга поможет вам освоить ряд креативных методик, которые вы сможете применять в других сферах бизнеса, таких как маркетинг и реклама.

Чему вы научитесь, когда прочтете эту книгу?

Вместе с вами, в режиме онлайн, мы освоим основные конструкторы storyline. Узнаем и попрактикуем методики креативного мышления при создании игровых сцен. Изучим факторы, которые делают игры популярными.

Как работать с книгой.

Лучшего результата вы достигнете, если вслед за мной будете развивать собственную идею, наполняя ее реальным контентом. Я поставил себе условие, что создам небольшой сценарий в момент написания книги. Сейчас я пишу эти строки и еще не знаю, о чем будет игра, кто главный герой, и что с ним случится. Мне показалось, что такой подход будет честным, и если я сконструирую интересную историю в режиме онлайн, то это будет еще одним доказательством того, что метод работает. Так что, если вы увидели эту книгу в продаже, то значит у меня все получилось, поэтому присоединяйтесь и мы вместе отправимся в это увлекательное приключение.

Важное предупреждение.

Чтобы кто там ни говорил – ни одна, даже совершенная методика не заменит вашего таланта и вашего воображения. Можно создать 100 хороших игр или всего одну, но гениальную. Будете ли вы создавать только хорошие игры или спроектируете шедевр – это зависит целиком только от вас. Но что я знаю точно, так это то, что, прочитав эту книгу и освоив методы креативного мышления, вы научитесь создавать качественные игры и сделаете большой шаг к созданию своего гениального произведения.

Чего здесь не будет.

В книге не рассматриваются приемы программирования или платформы для создания игр. Мне представляется, что есть достаточно много отличной литературы по этому вопросу, и я вряд ли смогу сказать здесь что-то новое. Задачей этой книги является построения метода, который позволит генерировать многочисленные идеи для игр. А вот на базе какого движка вы будете реализовывать эти идеи – это вопрос предпочтений вашей команды. В одном я уверен точно – отличный сценарий позволяет создать популярную игру, вне зависимости от возможностей языка программирования. Изучив принципы, изложенные в этой книге, вы легко сможете реализовать свою идею, учитывая ограничения, которые есть в той среде, в которой вы будете писать код.

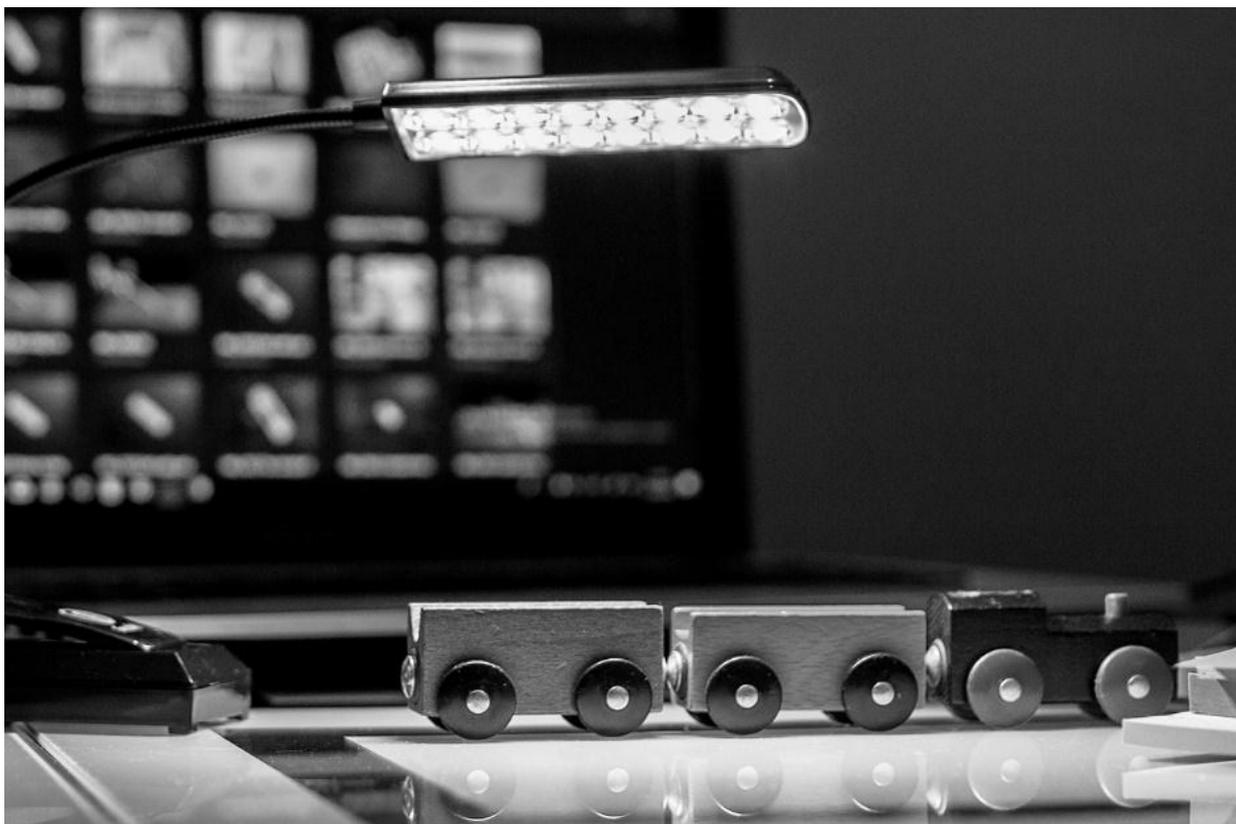
Идея. Что лежит в основе?

Наверное, это самая важная глава.

Почему?

Потому что, именно здесь мы узнаем самый главный секрет успеха компьютерных игр. Потому что, правильно поняв смысл того, о чем говорится в этом разделе, вы с легкостью начнете создавать любые истории, сюжеты или отдельные игровые сцены. Вы научитесь максимально четко и ясно понимать – чего следует достигнуть в том или ином игровом моменте. Разобравшись с понятиями этой главы, вы откроете огромное поле идей и приемов для конструирования сценариев.

В чем же ключ к тайнам создания отличных сценариев?



Ответ – ОПЫТ.

Ваша игра должна дать игроку определенный опыт. Если вы точно знаете какой опыт востребован у вашей аудитории, и написали сценарий, который позволяет получить этот опыт – ваша игра обречена на успех. И это настолько железное правило, что $2 \times 2 = 4$ выглядит

менее убедительно. ОПЫТ (можно использовать слова: ощущение; впечатление, пусть специалисты простят мне столь вольное обращение с терминами) – это основное, что мы хотим получать от любых жизненных ситуаций, в том числе играя в игры. И если мы чувствуем наличие такого рода переживаний – мы говорим о полноте жизни. И наоборот – если всего этого нет, то мы скучаем и теряем энергию и мотивацию.

Вероятно, следует более подробно рассказать, что означает слово ОПЫТ, чтобы лучше ощутить мощный заряд творческой энергии, который откроется за пониманием этого основного утверждения книги.

К примеру, я могу сколько угодно долго рассказывать вам о том, как увлекательно прыгать с парашютом, но для вас это не будет ОПЫТОМ. Вы не сможете почувствовать то, как захватывает дыхание, как дрожит каждая мышца перед прыжком. Вы не поймете, как меняется зрение в этот момент. Вы не узнаете, что часто человек видит себя как-то по-новому, так, как он никогда о себе не думал.

Я могу продолжать долго перечислять впечатления, но для вас они останутся просто информацией, и не станут ОПЫТОМ. Вы вполне можете верить мне, что все так и было, но сами вы не можете пережить тоже самое.

Если упростить, то вы не получаете адреналин, который получает парашютист, вы не чувствуете того обновления, которое испытывает спортсмен после прыжка. И в результате – вы не получаете ОПЫТ, но получаете вполне полную информацию о том, что такое прыжок с парашютом.

Чтобы довести наше понимание опыта до предела – еще пример. Вы можете читать, видеть, слышать о том, что такое удар тока. Но пока не прикоснетесь к оголенным проводам – не получите ОПЫТА удара током.

Я думаю, вы уже начинаете догадываться, к чему я подвожу вас. Да, я говорю о том, что игра – это прежде всего возможность получить ощущения, которых мы хотим, но в силу разных обстоятельств не можем осуществить в реальной жизни. Хотя, что такое реальность – тоже большой вопрос, но оставим это на следующий раз.

И вот вам идея – если вы способны игровыми средствами воспроизвести ощущение удара электрическим током, то вы миллионер. Самая простейшая игрушка, позволяющая пережить это впечатление, будет невероятным фаном и немедленно завоюет признательность аудитории, как неисчерпаемый источник всевозможных шуток. Вопрос лишь в том, что такой ОПЫТ воспроизвести невероятно сложно. К счастью, есть множество других, даже более популярных переживаний, которые мы хотим получать постоянно, и их реализация проще.

Давайте составим небольшой список популярных переживаний, которые мы часто стремимся получить:

Могущество . В реальной жизни наши возможности сильно ограничены, а мы хотим испытать ОПЫТ, когда «ВСЕ ВОЗМОЖНО»;

Разрушение . Да, социальное общество не может допустить бесконтрольного осуществления этой потребности. И это разумно. Но потребность никуда не делась, а значит должна быть реализована. Вот и секрет невероятной популярности шутеров.

Созидание . У Вас есть возможность создавать мега проекты, быть креатором? Не всегда. А в Minecraft вы получите такие возможности и осуществите свое переживание.

Дальше я просто перечислю некоторые области человеческого существования, новые впечатления в которых всегда востребованы.

Отношения с людьми; свобода; богатство; стиль жизни; творчество; путешествия; экстремальные переживания.

Список можно продолжать долго, и вряд ли он будет закончен. Дело в том, что в основе ИГРЫ может лежать как большой и обширный ОПЫТ (например – Созидание), так и частный фрагмент. Игра Subway Surf дает ощущение лёгкости, ловкости и молодости. Думаю, именно последнее делает ее популярной у аудитории 40+.

Здесь мы притормозим, и уже с новым пониманием повторим основное заявление этой

главы:

Успех ИГРЫ заключен в том ОПЫТЕ, который она позволяет пережить игроку.

Чем сильнее и реальнее переживание, тем большее число игроков будет играть в игру на протяжении долгого времени.

Дальше мы рассмотрим практические инструменты определения ОПЫТА, который мы планируем заложить в ИГРУ. Но прежде, чем мы двинемся дальше, я призываю еще раз внимательно подумать над написанным и убедиться, что такое видение находит отклик в ваших мыслях. Это важно потому, что проектирование каждой сцены, юнита или артефакта вам следует начинать с ответа на вопрос – а какой ОПЫТ должна дать эта сцена, юнит или артефакт. И как только ответ будет получен – все остальные шаги будут выстраиваться в красивую и логичную историю.



Линейная история или ящик с двойным дном?

В следующих главах мы изучим практические инструменты написания storyline игры, а пока обсудим вопрос линейности сюжета.

Есть прекрасные новости – ограничения на сюжетную линию устанавливаете только вы. Вы можете определить основной ОПЫТ вашей игры простым описанием, если в ваши планы входит создание несложной игрушки, позволяющей просто весело провести время. А можете сделать сложную историю, с логическим выбором развития сюжета. Можете пойти еще дальше и создать несколько параллельных сюжетных линий, или задумать цирковой трюк, и создать игровой рассказ таким образом, что только в конце герой выясняет, что все, что он предполагал во время игры – это всего лишь маскировка, а настоящая цель и настоящий сюжет разворачивался параллельно, и только в финале игры, герою предстоит узнать тайный смысл событий.

В общем, все, о чем следует помнить при написании сценария – это то, что игроки хотят жить в игровом пространстве, как в реальном мире. Они хотят испытывать

переживание конфликта, дружбы, доверия, предательства, могущества. Если игра предоставляет такие возможности – то клуб ее последователей будет неуклонно пополняться новыми адептами.

Поэтому, вы можете разбить свой сценарий на несколько игровых пространств, в которых герой будет переживать самый разнообразный опыт.

Такое разделение на игровые моменты позволит вам четко сфокусироваться в каждой сцене именно на тех ощущениях, который герой должен получить в ходе прохождения уровня.

Простой набросок сценарной линии может быть изображен следующей схемой:



Начало – (Сцена №1/ Опыт:

«Кто я такой») – (Сцена №2/ Опыт «Одиночество») – ...-(Сцена№№/Опыт:....) –

Финал

Пока, это лишь условный набросок сюжетной линии, без деталей. Задачей этой схемы является пояснение важного факта – если есть игровой момент, то вы должны предельно ясно понимать, какой ОПЫТ заложен на этом участке. Если такого понимания нет, то скорее всего этот участок игры получится неясным и неинтересным.

Забегая вперед, рекомендую не торопиться с составлением схемы, потому что дальше станет понятно, в какой очередности следует проектировать сцены, и почему именно такая последовательность.

Конструируем начало сюжета

Это может показаться невероятным, но многие опытные сценаристы и рассказчики в итоге приходят к одному и тому же выводу – история всегда одна и та же. Меняются декорации, контекст происходящих событий, исторические времена, герои, но захватывающая история всегда развивается по одним и тем же законам. И если вы хотите, чтобы ваша игра была столь же увлекательна, как лучшие продукты Голливуда, то вам следует узнать эти законы.

Давайте этим и займемся.

Для наших целей мы несколько упрощенно рассмотрим законы построения storyline. Нам будет этого достаточно, чтобы получить первоклассный продукт. Для тех же, кто хочет углубиться в изучение универсальных законов построения истории, я рекомендую лучшую, на мой взгляд, книгу по этой теме – Владимир Пропп «Морфология волшебной сказки», ISBN 5-87604-039-8.

Ну а мы продолжим и начнем с начала.



Начало это очень важная часть сеттинга игры. Именно в этой части задается атмосфера будущих событий. Здесь мы узнаем о том, что было. Здесь мы начинаем догадываться о том, что будет.

Есть известная формула, делящая все существующие истории на два крупных сегмента: первый – обычный человек, попавший в необычные условия; второй – необычный человек, попавший в обыкновенную жизнь. Первый класс историй – это рассказ о героях, которые в силу определенных обстоятельств, вынуждены открыть в себе новые качества и силы. Истории второго типа – это приключения супергероев.

Часто, отличие этих двух сюжетных линий состоит в том, что в случае варианта «обычный человек в необычных условиях» герою требуется открыть в себе суперсилу или новые героические качества, во втором же случае герой изначально упакован с точки зрения супер-способностей, но ему предстоит познакомиться с человеческой стороной своей личности и узнать о том, что он способен на дружбу, любовь или сочувствие. Это не универсальное требование к сюжетам, но использование таких вариантов часто бывает беспроектным ходом сценариста.

Если идея вашей игры определена, и вы знаете к какому сегменту будет принадлежать ваша история, то пора приступить к созданию ее начала.

Варианты конструирования начала истории

Вариант № 1. Начала как такового нет. Игрок сразу погружается в действие. Обычно такой вариант используется в очень простых играх. Такие игры не предполагают

развития сюжета, и часто состоят из однообразных действий, с усложнением выполнения миссий на последующих уровнях.

Вариант № 2. Создание контекста. Этот вариант так же не сложный, и часто реализован в нескольких кадрах, описывающих ситуацию, которая привела к началу действия в игре. Часто, эти кадры демонстрируются пока идет загрузка игры. В отличие от варианта №1, здесь уже есть минимальная возможность задания атмосферы игры. В конечном итоге, даже единственный кадр, выполненный в отличном дизайне, может придать игре определенные «вкусовые» характеристики. К примеру, заставка в виде красивой галактики, может дать понимание игроку, что теперь он космический исследователь. Все остальные действия в игре, пользователь будет воспринимать как продолжение космической истории, хотя общий дизайн и механика игры могут быть очень скудны в плане впечатлений. Такой конструкт начала вполне пригоден и для мирных стратегий, не имеющих динамично развивающегося сюжета.

Вариант № 3. Начало в форме обнаруженной пропажи. Здесь мы вступаем на территорию Великого Мифа. Именно так начинаются захватывающие истории. Смысл этой конструкции заключен в том, что герой отправляется в путешествие, когда обнаруживает что у него похитили что-то важное. Рассматривайте понятие похищения как можно шире. К примеру, подстава бывшего полицейского – это похищение его доброго имени. Когда злодеи планируют заменить правильные законы на преступные – это так же похищение будущего героя. Ведь если злодеи будут успешны, то в мире с новыми законами для героя нет места. Множество традиционных сюжетов похищения – украли книгу с тайными знаниями, похитили принцессу, украли философский камень и т.п. Вариантов множество, а смысл один – обнаружена пропажа, и теперь чтобы все исправить, герой должен оставить привычный мир и отправится в опасное путешествие, чтобы вернуть похищенное.

Я думаю вы уже поняли смысл пропажи/похищения. Вспомните, большинство историй начинается именно так. Почему? Я не могу точно утверждать, но видимо дело в том, что это универсальная история, которая разворачивается миллиардами форм, с разными людьми, в разных странах и в разные времена. Так что, смело используйте этот конструкт, и история вашей игры не оставит равнодушными пользователей. Потому, что именно так и бывает в реальной жизни.

Если вы уже сейчас работаете над сюжетом игры, то самое время применить это правило при конструировании вашего начала. Возможно это именно то, что сделает вашу историю правдивой.

При использовании этот конструкта есть несколько рекомендаций:

Покажите начало истории в спокойных, теплых тонах. Теплые тона дадут представление о благополучной жизни героя до обнаружения пропажи. Эта яркая картинка будет резко контрастировать с дальнейшими опасными событиями, которые скорее всего дизайнеры отобразят в резких и холодных тонах. Контраст – это всегда очень хорошо;

Покажите, чем герою пришлось пожертвовать, прежде чем отправится в путешествие. Возможно друзья его отговаривали? Возможно он потеряет работу? Вариантов много – главное показать, что решение стать героем далось ему не легко. Это правдиво – а значит найдет отклик у людей, которые столкнутся с вашей игрой.

Отнеситесь внимательно к конструкту №3. Такое развитие событий почти сразу цепляет игроков и вносит интригу. Вероятно, мы интуитивно чувствуем, что для того чтобы, что-то изменить в своей жизни – необходимо пойти на риск, перейти ограничивающие линии безопасности, и отправиться в неизвестное, без всяких гарантий на успех. Ну а раз мы знаем это – то начало вашей игры станет ярким.

Вариант № 4. Герой по неволе.

В основном смысле конструкт № 4 это видоизмененный вариант №3. Отличие здесь только в том, что герой отправляется в путешествие не по своей воле, а в силу непреодолимых обстоятельств. И лучшим вариантом такого начала будет конструкция – неожиданная реакция на привычное действие.

Чтобы не заблудиться в теоретических дебрях, лучше мы продемонстрируем такую конструкцию реальными примерами, и вы без труда поймете секрет.

Итак, герой открывает дверь в спальню (привычное действие) а там межзвездное пространство (неожиданно, даже очень).

Еще пример, вы засыпаете в самолете (ну бывает с некоторыми), а когда проснулись то обнаружили что в самолете кроме вас никого нет, даже пилотов (неожиданно).



Еще раз – привычное действие вызывает неожиданное развитие ситуации. Это начало хорошо тем, что оно само по себе очень контрастно и в некоторых случаях весело. А как мы знаем контраст и фан – это лучшие друзья сюжета. Есть еще один плюс в этом варианте – до какого-то момента развития истории, игрок будет гадать относительно того, что же с ним все-таки случилось, и почему. А это уже интрига. Откройте игроку интригу как можно позже, и вы получите дополнительный бонус от такого начала.

Если ваш сценарий уже в работе, то самое время определить вариант начала.

В случае варианта № 2 сильно не затягивайте рассказ истории, достаточно показать один слайд, который объяснит происходящее и даст логическое обоснование дальнейшим действиям. Не возбраняется использовать идеи варианта № 3. Ваше короткое предисловие может включать описания того, что пропало и чем это грозит. Дальше станет очевидным, что ваш персонаж просто не мог не отправиться в путешествие.

В случае варианта 3 или 4 подробно определите основные моменты сценария начала.

В общем смысле вам всего лишь надо найти то, чего не хватает вашему персонажу чтобы восстановить равновесие/справедливость в этом мире.

Для того, чтобы сконструировать максимально оригинальное начало попробуйте посмотреть, как можно шире на то, что могло пропасть/быть украдено или должно принадлежать по праву, но отсутствует у героя. Как только вы найдете эту пропажу – история начнет выстраиваться сама.

Вот теперь мы уже готовы давать ответы на основные вопросы нашего сценария: Кто герой? Какую пропажу (или отсутствие чего) он обнаружил? Как это выяснилось? Чем жертвует герой, чтобы отправиться в путешествие?

Приведем пример, иллюстрирующий метод.

Герой – скромный парень, студент колледжа. Парень из тех, кого принято называть ботаниками. Он обнаружил, что по линии его предков он является рыцарем, призванным восстанавливать справедливость. Как это выяснилось? Как вариант такой вариант – он нашел дневник прадеда? Чтобы вернуть себе свое настоящее Я, он должен найти доспехи своих предков. Для этого, он должен отправиться в опасное путешествие в джунгли Амазонки. Конечно же, родители всячески препятствуют этому, потому что осознают опасность путешествия и того, что за этим путешествием последует. Ведь, обретя доспехи предков, герой вступит в бой с мировой несправедливостью. Вот момент принятия решения – или ты все же ботан, или герой. Решать тебе.

Используйте этот секрет начала, как только вы определите пропажу – все остальное в сценарии выстроится естественным и логичным путем.

Далее мы посвятим отдельную главу способам реконструкции ОПЫТА, потому что как мы выяснили в начале книги – это ключевой секрет успеха любых игр. На этом этапе мы пока просто зафиксируем нашу задумку.

Запишем опыт, который переживает игрок на этом участке: Кто я такой? На что способен пойти, чтобы достичь желаемого? Смогу ли я?

Пока делайте заметки в блокноте, они потом пригодятся, когда мы начнем заполнять реальную схему сценария.

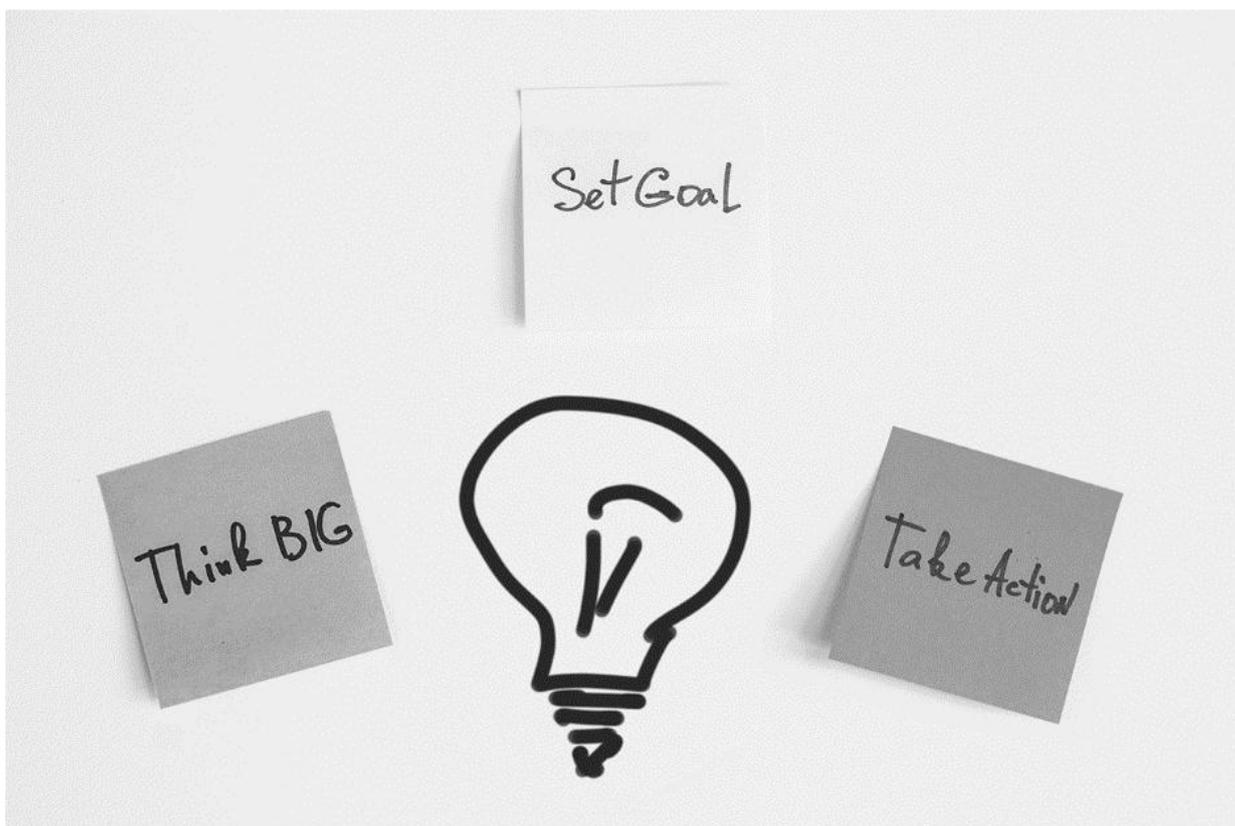
Конструируем цели игры

В подавляющем большинстве случаев начало игры сразу задает основную цель – необходимо вернуть то, что пропало. Но если оставить все в таком простом виде, то трудно сделать сюжет многоплановым и разнообразным. Поэтому, помимо основной цели планируйте вспомогательные цели, которые герою необходимо достигнуть по дороге к главной развязке *storyline*.

Посмотрите внимательно на вашего персонажа и определите те черты, которые следовало бы добавить ему, чтобы получить полностью гармоничную личность. К примеру, если ваш герой максимально мужественен, возможно ему не мешает проявить добрые чувства к животным и по дороге к своей собственной цели еще и спасти несчастную зверушку из лап кровожадного монстра. После спасения, эта зверушка снабдит героя ценными сведениями или нужным амулетом. Это очень важный момент, и мы вернемся к нему, когда будем обсуждать значения помощников героя. Пока же рассмотрим это с точки зрения промежуточных целей.

Так вот, составьте список возможных действий героя, которые для него не очень характерны, и поставьте перед ним задачу выполнить эти действия. Вы получите оригинальные повороты в сценарии и контраст. А контраст – это всегда хорошо.

Проиллюстрируем это правило на нашем студенте колледжа. Возможно он не очень общителен, вероятно он не может похвастаться и ловкостью. Вот мы и получили уже две второстепенные цели, достигнув которые герой начнет преображаться на наших глазах. Мы начали путешествие с незаметным пареньком, а в середине сюжета это уже ловкий и решительный юноша. Такие истории не оставляют никого равнодушными, потому что большинство из нас желают именно такого опыта и такого перевоплощения. Так давайте делать интересные игры, и давать нашим игрокам то, чего они хотят.



Технически, чтобы было легче визуализировать наши задачи можно поступить следующим образом – с левой стороны листа пишем свойства присущие нашему герою, с правой те качества, которых ему не достает. Конструируем цели так, чтобы вести балансировку личности нашего игрока на протяжении развития игры.

Всегда существует вопрос, в каком порядке выстраивать сцены? Сделать ли сюжет линейным, где каждое достижение промежуточных целей ведет к продвижению к финальной развязке, или сделать древовидную историю, где некоторые пути будут закольцовываться или завершаться в стороне от главных событий?

Какой из вариантов выбрать зависит от вашей стратегической задумки. Если ваша игра планируется как огромный мир разнообразных событий, то следует придерживаться древовидной (фрактальной) структуры. Даже если в первой версии вы решили слишком не раздувать код игры, и сделать сюжет достаточно линейным, то и в этом случае наличие ответвлений даст интуитивное ощущение глобальности игрового пространства. Следующая глава даст больше понимания о фрактальном принципе конструирования историй.

Фрактальный принцип вложенности

Если проект игры немного сложнее чем линейный шуттер, то сценарий может иметь множество относительно независимых сцен. При проектировании каждой отдельной сцены можно пользоваться всеми методами, которые мы рассмотрели выше. Начните с конструирования начала сцены. После этого вы легко определите цели, которые следует достичь в этой сцене.

Для большинства переходов между сценами вполне достаточно сменить окружающую обстановку. Это может быть смена среды: открытое пространство/помещение; земля/под

водой; лесной ландшафт/горы или любой другой вариант. Суть заключается в том, что смена дизайна пространства сразу дает понимание, что сеттинг в этой части игры, может быть отличным от предыдущего действия. Разнообразие окружающего пространства делает мир истории более вариативным и насыщенным.

Для крупных и важных сцен отлично подходит вариант #4 «непривычная реакция на привычное действие», рассмотренный в главе «Конструируем начало сюжета».

Используйте отдельные сцены для создания опыта, который будет необходим герою для дальнейшего путешествия. Если ваша storyline про война, то возможно есть смысл на определенном этапе развития сценария, отправить героя в пространство, где он сможет прокачать свои боевые навыки и найти мощное оружие, решая задачи, не связанные с главной линией повествования.

В случае не военных игр, эту конструкцию можно использовать для получения героем необходимой дополнительной информации и новых навыков.

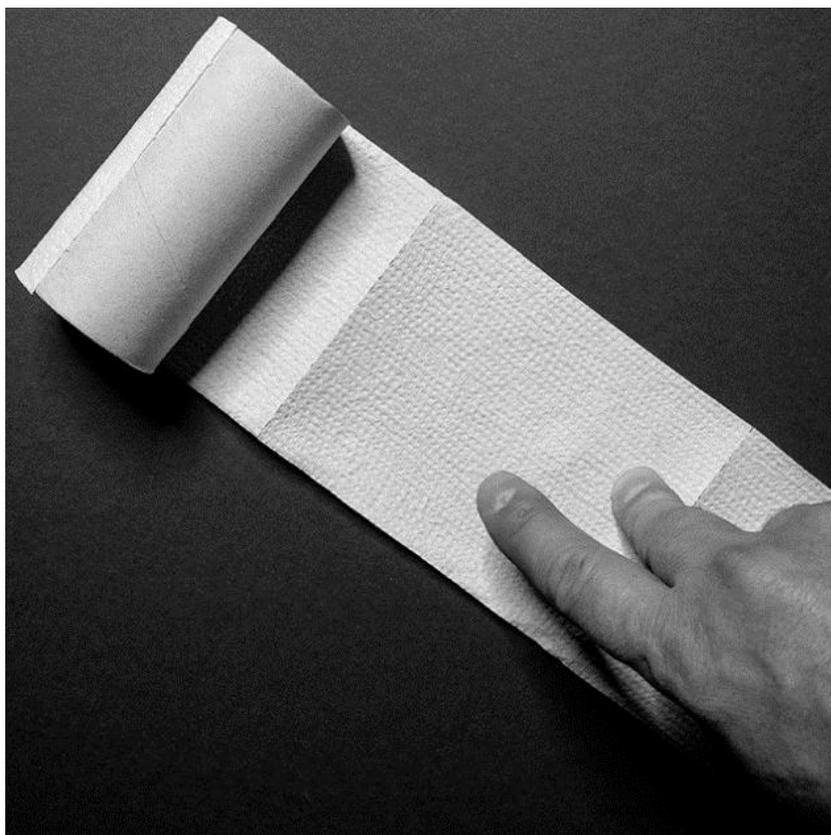
Такие отвлечения от основного сюжета дают интуитивное ощущение того, что мир вашей игры гораздо шире, чем конкретная битва, в которую включен герой. Добивайтесь того, чтобы игрок чувствовал себя участником событий огромного пространства и масштаба. Есть и еще одно важное свойство таких отвлечений – это смена ритма игры. О ритме мы поговорим более подробно в отдельной главе. Здесь же стоит отметить тот факт, что если ваша игра задумывалась, как не линейная, то уже на этапе сценария необходимо избегать длительного однообразия действий. По этой причине, создание таких вот отвлеченных сцен позволит игроку отдохнуть от основного ритма и расширит ваше поле возможностей для усложнения сюжета.

Используйте альтернативные пути прохождения уровня. Такие сюрпризы невероятны ценны в любой игре. Игрокам будет интересно вернуться к началу сцены и пройти ее другим путем, используя другие артефакты и умения.

Создавайте сложно связанную структуру событий. Такой принцип вложенности способен делать локальные законченные истории внутри главной истории. Собственно, так и обстоят дела в реальной жизни. Если ваша игра создает впечатление реальности, невзирая на то, что действия могут развиваться в фантастическом мире слизняков параллельной вселенной, то значит игроки будут чувствовать полное погружение в выдуманный вами мир. А что можно придумать лучше для игры?

Что будет после начала

Мы продвинулись к самому важному этапу. В жизни нашего героя произошло ключевое событие, и теперь у него нет другого выбора как дойти до конца сюжета и вернуть то, что ему жизненно необходимо.



Чтобы игра получилась захватывающей – представьте свою историю как путешествие по страшному и волшебному лесу. Пусть ваш не останавливает, что сеттинг игры в принципе исключает лес. Даже если ваши события разворачиваются в космосе или на глубине океана, смело проводите аналогии с заколдованным лесом. Все дело в том, что страшные деревья и все, что нас поджидает за ними – это наши архетипы страхов неизвестного и нового. Такие аналогии дадут вам массу идей о том, с чем или с кем может встретиться герой в вашей игре.

Основные элементы приключения в заколдованном лесу – это злодеи и помощники. Задача злодеев – помешать герою. Задача помощников – дать герою силы или артефакты, которые помогут ему в борьбе со злодеями.

Придерживайтесь правила, которое гласит, что игрок должен выполнить для помощника какое-то задание или помочь тому в трудном положении, и только после этого он получает в дар артефакты или силы. Оформляйте помощь как прохождение квеста (об этом чуть позже), в конце которого герой получает артефакт, который был нужен помощнику. Взамен на артефакт, помощник снабжает героя нужной информацией или другим, нужным герою предметом.

Относительно злодеев все просто – злодея можно просто победить, можно победить и получить за это силу или артефакт, а можно после победы превратить в союзника.

Комбинируйте варианты, чередуйте их в случайном порядке. Добивайтесь того, чтобы развязка каждой сцены была заранее не предсказуема. Тогда ваша игра будет полна сюрпризов и фана.

Есть несколько рекомендаций по развитию линии сюжета после начала. Эти рекомендации не являются обязательными и не должны ограничивать вашу фантазию, но в некоторых случаях они могут быть очень полезны.

В начале прохождения заколдованного леса (а мы договорились о том, что если ваша идея предполагает другое пространство событий, то проводим аналогии и делаем корректировки) герой чаще всего путешествует в одиночестве.

Почему это бывает важно? Дело в том, что одиночество – это очень напряженное чувство, и для того, чтобы последующие события воспринимались игроком более позитивными и мотивирующими, часто есть смысл погрузить его в эмоциональную яму. Только представьте себе – только что закончилась привычная жизнь, и вокруг только неизвестность и опасность. В таком состоянии любой, даже слабый союзник будет восприниматься, как надежная опора. Но нам с вами ведь нужен контраст, опыт переживания? Так давайте его усилим и доведем драматизм ситуации до возможного предела, и сделаем начало одиноким.

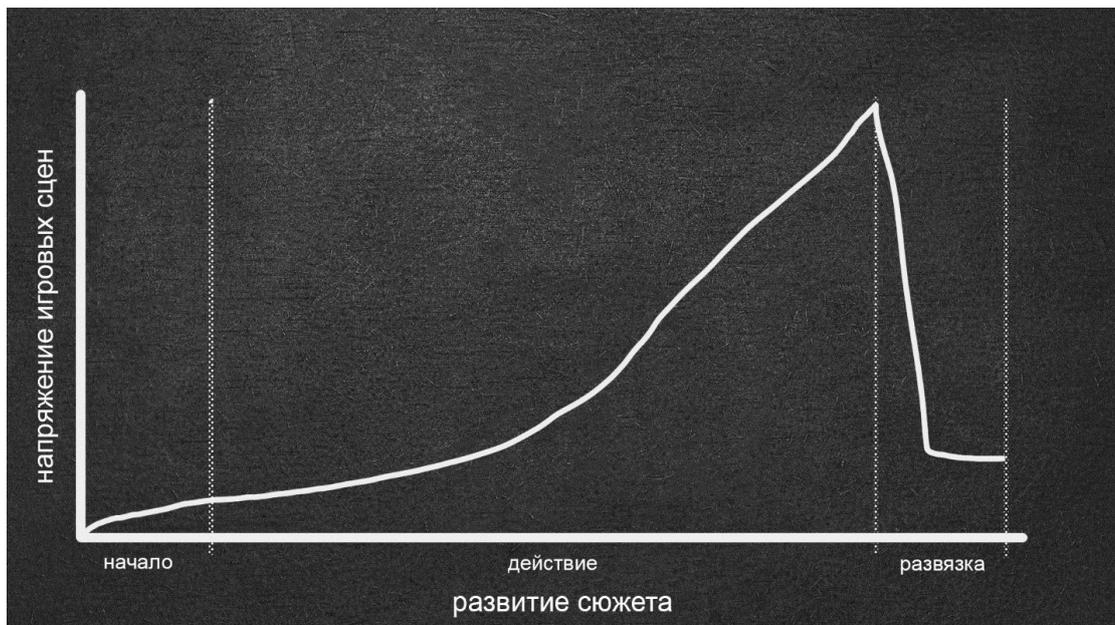
Далее, по ходу прохождения героем игровых сцен есть смысл вводить в игру помощников, при этом увеличивая интенсивность и силу злодеев. Наблюдая за тестовыми игроками, вы убедитесь, что невзирая на увеличение интенсивности опасностей и силу злодеев, игроки к этому этапу будут испытывать больший энтузиазм и уверенность в своих силах. Дело в том, что к этому моменту они, во-первых, освоились с пространством заколдованного леса. Им становится понятна механика игры, и у них уже есть предположения о логике событий. Ну а во-вторых, они уже встречают помощников, и постепенно уходит чувство одиночества и беспомощности. Так что создавайте так всеми востребованный контраст – начните с полного одиночества, а затем добавляйте света.

Усиливайте сложность и напряжение игры до момента финальной сцены, где герой сразится с главным злодеем, или пройдет самое крутое испытание и приобретет то, что он искал в этом путешествии.

После финальной сцены создайте эпилог, в котором покажите, что герой не только приобрел то, что было утрачено, но и получил признание общества и друзей. Это важно, потому что в конечном итоге имена наших победителей должны быть известны людям. В этом есть большой смысл. Это важно еще и потому, что игрок, пройдя испытания игры должен пережить опыт «быть знаменитым». Это положительный опыт, поэтому дайте пережить такой опыт пользователям вашей игры.

Три акта действия

В предыдущих главах мы с вами рассмотрели, как конструировать основные элементы сюжета и их последовательность. Фактически, мы подробно разобрали так называемую трехактную схему. Эта схема применяется при написании сценариев любого рода. Голливуд, театральные режиссеры, создатели комиксов используют именно такой принцип построения историй. Рисунок показывает классическое развитие сюжета в трех актах.



Но если бы было достаточно знать эту схему, чтобы создавать увлекательные сценарии, то все было бы очень скучно. Поэтому в следующих главах мы подробно рассмотрим все важные элементы, которые позволят наполнить эту схему захватывающими событиями.

Ритм игры

Самые красивые вещи в этом мире созданы на основе ритма. Каждый из нас с рождения обладает способностью чувствовать ритмичность, и каждый из нас высоко оценивает те вещи, где ритм есть, и оставляет незамеченным то, где ритм выражен слабо. Самый яркий пример – музыка. Всего семь нот, но присутствие ритма делает возможным создавать бесчисленное количество произведений. Ритм есть в поэзии, архитектуре, фотографии, живописи. В дизайне обязательно должен быть ритм форм и цветов, только в этом случае мы признаем дизайн красивым. Ритм есть в спортивных состязаниях и физических тренировках. Любая область человеческой деятельности содержит в себе элементы ритма.

В случае компьютерных игр ритм является также важным компонентом захватывающего и интересного сюжета. Если ритмичность сцен и действий выстроена правильным образом, то игрок находится в нужном уровне напряжения, таким образом, чтобы ему не становилось скучно, и в то же время он не теряет интерес из-за слишком большой сложности прохождения этапа.

Основной принцип конструирования ритма игры заключается в постепенном нарастании напряжения уровня сложности игровых сцен, с периодическим включением сцен, где напряжение низкое. Используйте принцип физических тренировок – несколько подходов к тренажеру с короткими паузами, и затем более продолжительная пауза перед новым упражнением. Это прекрасно работает в спорт зале, почему бы этому не работать в игре?

Почему смена ритма так важна? Дело в том, что игроку необходимы паузы в напряженной схватке, чтобы осмыслить и усвоить тот опыт, который он получил. Пользователь начинает игру, ничего не зная о ее механике и предстоящих испытаниях. И если вы сразу зададите высокий темп, то есть риск, что игрок потеряет интерес, не справившись с заданием. Он может посчитать игру или уровень слишком сложным для

прохождения и потеряет мотивацию к продолжению игры. Поэтому начинайте действие с несложных заданий, дайте игроку освоиться, а затем уже наращивайте тем событий. После очередного напряженного этапа, создайте сцену, где игрок может немного расслабиться и получить наслаждение от только что преодоленного уровня.

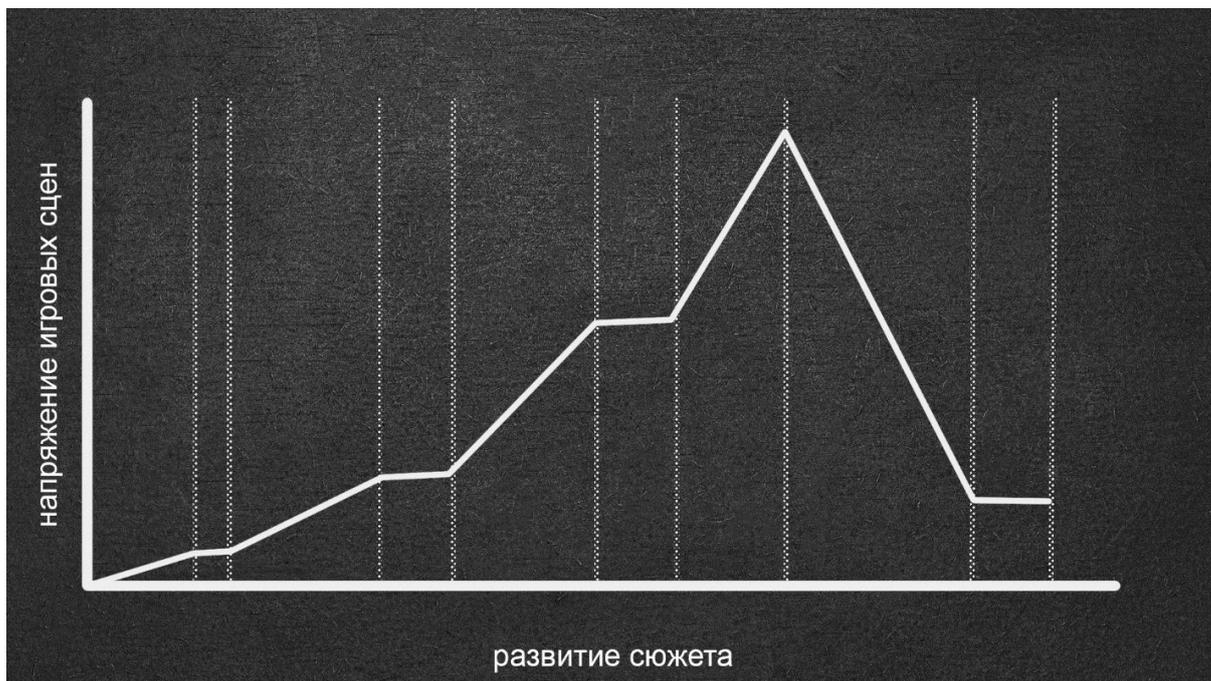
Комбинируйте действия напряжения с расслаблением и удовольствием от триумфа. Это лучший рецепт отличной игры.

Будьте готовы к тому, что в процессе тестирования игры на фокусной группе вам придется несколько раз менять ритм напряжения. Доверяйте своей интуиции и ориентируйтесь на состояние игроков тестовой группы. Если на определенном этапе игрок начинает скучать – до добавляйте напряжения или укорачивайте сцену. Если же игрок начинает нервничать из-за того, что не в состоянии пройти этап – подумайте, возможно вы слишком высоко задрали планку сложности прохождения испытания, и возможно игроку необходимо больше времени или ресурсов.

Главное правило – это соблюдать баланс между напряжением и возможностями игрока. Когда такой баланс достигнут, то игрок полностью погружен в мир игры, и не испытывает неприятных ощущений от своей беспомощности.

Для того, чтобы создавать по-настоящему увлекательные игры, вам придется научиться слушать и наблюдать за игроками. Внимательно анализируя эмоции пользователя, вы откроете секрет того, как удерживать внимание игрока на событиях сюжета. А это и есть главный секрет гениальной игры.

Принципиальная схема роста напряжения игровых сцен приведена на рисунке.



Конструируем реальную историю

Поздравляю, мы с вами изучили уже достаточно, чтобы создать основную линию нашей игры. Дальше мы будем прорабатывать детали прорисовки персонажей и артефактов, но уже сейчас все готово, для того, чтобы наш сценарий начал приобретать физическую форму. Итак, отставим на время теоретические рассуждения и засучив рукава приступим к реальным действиям.

Для того, что сюжет начал проявляться, нам следует начать отвечать на вопросы, которые мы обсудили в предыдущих главах. Все ответы нужно записывать так, чтобы их можно было

легко модифицировать и перемещать по физическому пространству нашей схемы. Эта возможность изменять ответы и перемещать их по линии сюжета избавит вас от необходимости переписывать всю схему, когда один или несколько элементов будут изменены.

Я люблю использовать цветные самоклеящиеся стикеры. Во-первых, это мобильно и позволяет компилировать участки сюжета в любой последовательности, а во-вторых, такое расположение элементов очень наглядно и дает представление об общей картине.

Начинаем записывать вопросы и ответы на них и выстраиваем поле вариантов.

Вопросы:

Кто герой?

Что было утеряно?

В результате каких событий пропажа была обнаружена?

Что следует предпринять герою, чтобы вернуть пропажу?

Какие риски возникнут, если герой решится на путешествие?



Каким образом или от кого, герой узнает о существующих риска?

Как я и обещал, мы будем создавать реальную идею компьютерной вместе с вами на полях этой книги. Поэтому мне следует дать ответы и записать их.

Вопрос: кто герой? Ответ: молодой человек, студент университета, умный и скромный парень, из тех, кого принято считать ботаниками. Имя Джейсон.

Вопрос: что было утеряно? Ответ: в результате совместной работы Джейсона и его наставника профессора Уильяма выяснилось, что у каждого человека есть гены суперсилы, но эти гены находятся в неактивном состоянии. Перевести эти гены в активное состояние можно с помощью генератора, который изобрели Уильям и Джейсон. Вопрос лишь в том, что для активации генов каждого конкретного человека существует только ему подходящий набор символьных кодов. И эти коды кто-то очень хорошо спрятал (вот она пропажа).

Вопрос: в результате каких событий пропажа была обнаружена? Ответ: Джейсона всегда считали слабым и не решительным, хотя на самом деле это был смелый и отважный человек. Проблема лишь заключалась в слабой физической форме. Этим недостатком Джейсон страдал с самого детства, и именно этот изъян зачастую делал его жизни

невыносимой со школьных лет. В результате научной работы в университете, Джейсон понял в чем заключалась его основная проблема. Теперь ему известен путь превращения в физически сильного человека. Осталось лишь разобраться кто, зачем, и где прячет коды активации генома суперсилы.

Вопрос: Что следует предпринять герою, чтобы вернуть пропажу? Ответ: Найти того, кто прикладывает так много усилий, чтобы люди не узнали о своих возможностях. Получить коды для активации своих супер-способностей.

Вопрос: Какие риски возникнут, если герой решится на путешествие? Ответ: Конечно же, если кто-то прячет эти коды, то, во-первых, он достаточно могущественный, раз способен на такие масштабные мистификации, а во-вторых, этот кто-то точно не будет рад тому, кто решит эти коды вернуть людям.

Вопрос: каким образом или от кого, герой узнает о существующих рисках? Ответ: вариантов множество, это может быть и старый профессор, который слышал о неудачных попытках поиска кодов активации, закончившихся трагично. Или Джейсон может узнать о рисках из старинных книг. На самом деле не столь важно, какой вариант вы выберете, важно чтобы вы акцентировали внимание игрока на том факте, что ему будут противостоять могущественные силы, которые заинтересованы в том, чтобы его миссия закончилась фатально.

Вот прямо сейчас, возьмите лист бумаги и напишите ответы на эти вопросы, но уже для вашей создаваемой истории. Попробуйте несколько вариантов разных ответов, самые удачные занесите на цветные стикеры и разместите их на доске или на большом ватмане.



Если вы решительно настроены научиться создавать интересные идеи для игр, то начните это прямо сейчас. Нет смысла откладывать. Дальше мы будем прорабатывать детали

>
>
>
>
>
>

Как только вы запишите свой вариант, мы двинемся дальше и узнаем кое-что – относительно создания общего сеттинга игры.

Сеттинг игры

Возможно у вас возникли вопросы как же так получилось, что мы приступили к созданию истории даже не обсудив идею о том, а где собственно эта история может развиваться, в какие времена, в каких мирах?

На самом деле такой порядок глав не случаен. История Джейсона может произойти в 18 веке, может в 21, а может в 3051 году. Законы, по которым будут происходить события с главным героем почти не зависят от эпохи, в которой развивается действие, меняется лишь антураж окружающего пространства.

Вряд ли будет правдоподобным использование компьютеров в 18 веке, но мы можем легко придать игре стиль стимпанка и наша история приобретет черты правдоподобных событий.

Как ни странно, мы можем вообще отказаться от четкого определения времени. Отличная история может развиваться и увлекать игроков в контексте любой эпохи, и даже вне временных рамок. К примеру, мы можем придумать сценарий про путешествие живой капли воды сквозь полностью замёрзший океан. Включить в задачу этой капли выжить, не замерзнуть и добраться до причины ледяной катастрофы. В этом случае нам в принципе не обязательно указывать на временные рамки того, когда происходят эти события. От такой неопределенности наша идея не пострадает.

Тем не менее, если ваша идея состоит в том, чтобы в игровом пространстве дать игрокам опыт, относительно которого существуют устойчивые стереотипы, то есть смысл рассматривать соответствующий этим шаблонам сеттинг.

Для иллюстрации этого правила подумаем над игрой, призванной дать опыт рыцарства и мужества. Конечно же, самым логичным решением будет поместить игрока в эпоху рыцарей, королей и принцесс. Но мы должны помнить, что всегда существует возможность придумать оригинальную конструкцию, и поместить необычного героя в обычную среду. Джедаи в Звездных Войнах – это отличный пример такого рода гениальных находок. Эталон средневекового рыцарства включается в борьбу с вечным злом коррупцией и алчностью, но происходит это на пике технологического развития цивилизации. В таком варианте – высочайший уровень технического могущества представляется нам вполне себе обычными обстоятельствами, а вот герои, обладающие возможностями, которые были характерны для времен магов и колдовства, предстают перед нами как существа, наделенные необычными способностями. Вроде бы все перевёрнуто с ног на голову, но это настолько захватывающе. Все это демонстрирует нам, что вполне простые приемы, могут дать фантастический эффект и создать настоящее приключение.

В главе «Фрактальный принцип вложенности» мы говорили о том, что конструкты, которые мы рассмотрели для создания начала игры, также применимы для создания начала каждой отдельной сцены. Это универсальное правило использования элементов, рассматриваемых в книге, действует на всех этапах проектирования вашего сценария.

К примеру, я могу определить, что действия истории с Джейсоном происходит в 21 веке. Тогда на определённом этапе его путешествия у меня есть возможность отправить его в 16 век, в то время, когда Злодей и начал свое черное дело по сокрытию информации о суперсилах людей. Так я использую вариант, когда необычный человек попадет в обычную среду. Дело в том, что наш герой обладает современными знаниями по физике и химии. Эти знания в 16-веке были сильнее колдовства и дают Джейсону суперсилу с точки зрения

обывателей того времени. Отлично – прекрасная задумка. Пусть наш персонаж использует свои навыки студента университета и наведет ужас на нечисть, обитающую в заколдованных лесах.

Здесь можно нажмем кнопку паузы нашей книги и сделаем короткое отступление от основной темы, чтобы пояснить кое-что важное. Обратите внимание, в примере с каплей воды, который мы рассмотрели чуть выше, я без проблем применил инструменты конструирования сценария к неодушевленному предмету. Вы можете запомнить, что нет никакой разницы в том, кто будет вашим героем – человек или предмет. Все конструкты и методы, описанные в этой книге универсальны.



Нажимаем кнопку play, смотрим что у нас происходит?

О_о, а ведь у нас с вами сложился мощнейший инструментарий, и мы в состоянии сделать наброски нашего сценария целиком. Так давайте сделаем это.

Пишем сценарий компьютерной игры

Для начала создадим крупные участки нашего путешествия. Предлагаю вам делать это параллельно чтению книги. Я буду конструировать свою историю дальше, а вы сможете моделировать уже собственный сценарий. Если вы не поленились и заполнили пустые строки, которые я специально оставил для вашей идеи, то у вас уже есть общий набросок того, что должно произойти. В этом случае просто присоединяйтесь и описывайте путешествие вашего героя вместе со мной.

Перечислим основные крупные блоки приключения, а затем заполним их конкретным описанием и разобьем на сцены:

Начало. Общий контекст будущих событий. Описание потери. Поиск способа вернуть потерю.

Нарушение запрета авторитетных лиц. Кто-то из друзей или старших товарищей хотят оградить героя от опасностей, которые обязательно встретятся на пути. Вы можете и пропустить этот пункт сценария, но он важен тем, что придает дополнительный драматизм ситуации. Подумайте, и если у вас есть желание побольше рассказать о внутреннем мире героя, его стремлениях, страхах, и мужестве, то этот пункт как раз отличный вариант для этих целей.

Темный лес, куда главный персонаж попадает, когда находит в себе смелость отправиться на поиски того, что утеряно. Местность или мир полный опасностей. В темном лесу предстоят основные сражения с силами зла.

Главное сражение с предводителем зла. После победы над главным злодеем, герой возвращает потерю или узнает путь к тому месту, где он сможет найти то, что ищет.

Возвращение домой. Этот этап часто опускается в играх, так как считается что можно закончить историю на моменте, где главный герой получил приз. Но если вы решите продолжить свой сценарий и показать путь героя домой, то вы приобретаете возможность дать почувствовать игроку, как он преобразился за время этих испытаний и как выросла его сила. Ваш персонаж может одним ударом сносить целые города нечисти и очищать пространство от зла, а раньше на это ему требовались дни и сотни попыток. Такое преобразование важно с точки зрения ОПЫТА, того самого ценного качества, с которого мы начали эту книгу. Этап возвращения домой – это отличный способ дать игрокам почувствовать ОПЫТ могущества. Заодно вы продемонстрируете тот факт, что всегда есть смысл отправляться в опасное приключение, потому что вернешься из него ты уже совершенно другим человеком, наделенным знаниями и силой.

Эпилог. Завершите историю триумфальным шествием героя и ликованием окружающих. С точки зрения эмоционального переживания – это сильный ход. Заодно, это прекрасная возможность заложить возможность сиквела, если вы захотите продолжать серию игр.

Давайте наполним эти части содержанием конкретной истории. И как мы договорились, я продолжаю писать свою историю, а вы уже свою.

Я наполню НАЧАЛО реальными эпизодами так, как это выглядело бы в полноценном сценарии. Это пригодится вам, когда вы будете раскрывать каждую сцену игры. Далее же, я ограничусь более сжатым описанием, чтобы не превратить нашу книгу в игровой роман. Обратите внимание, что описание эпизода обычно содержит обобщенное описание места действия и реплики персонажей. Более подробные детали каждого эпизода режиссируются уже в составе творческой группы создателей игры, в которую обычно входят специалисты по дизайну и по игровой механике.

НАЧАЛО:

ЭПИЗОД 1. Камера движется по коридорам подвала университета, показывая многочисленные комнаты и залы. Часть комнат обжита, там есть компьютеры, испытательные стенды и дежурный свет, который виден через замутненные окна

помещений. Окна выходят в коридор. Часть залов и комнат пусты и завалены кучей старого оборудования. Камера въезжает в помещение, где находятся профессор и Джейсон.

ПРОФЕССОР

«Поздравляю тебя, Джейсон, ты завершил то, над чем я работал почти 20 лет. Генератор создан. Завтра об этом событии выйдет большая статья в «Университетском Вестнике». И мне кажется, что завтра утром ты проснешься очень известным человеком.»

ДЖЕЙСОН

«Спасибо, Профессор, но вы явно преувеличиваете. Генератор супер-сил – это целиком ваша заслуга. Я лишь добавил к нему методы считывания кодов активации по радужке глаза. Так что если кто и станет завтра знаменитостью, так это вы Профессор»

ПРОФЕССОР (Задумчиво)

«Да, возможно и так. Возможно мы завтра оба увидим свое фото на таблоидах. Но не это меня сейчас больше всего заботит.»

ДЖЕЙСОН

«Что за проблема Профессор?»

ПРОФЕССОР (Задумчиво)

«Джейсон, наш генератор открывает для человечества невиданные до этого момента возможности и силы. Ты только представь, каждый сможет открыть в себе супер-способности, которые были заложены в него при рождении. Вообрази себе человечество с невероятной физической силой и мощнейшим интеллектом. Колоссальный прорыв в науке и технологиях в короткие сроки. Сможем ли мы справиться с таким собственным могуществом и не навредить планете?»

ДЖЕЙСОН

«Да не волнуйтесь Профессор, ведь мы так и не смогли расшифровать коды для человека. Поэтому супер-могущество людей придется отложить на неопределенный срок» (Смеется)

ДЖЕЙСОН (Продолжает)

«Кстати очень странно, все млекопитающие имеют открытые коды, и только радужка человека зашифрована. Ребята из группы говорят, что над кодировкой точно кто-то потрудился, это не может быть случайностью. Длина ключа составляет не менее 128 бит. Тут точно работал кто-то, имеющий далеко идущие планы. И работал судя по всему очень давно. На подбор ключа уйдет не менее 50 лет.

Профессор, а что бы вы пытались улучшить в себе, если бы мы смогли настроить генератор на ваш код? Есть у вас мечта?»

ПРОФЕССОР (Лицо явно выражает грусть о чем-то, что не удалось воплотить в жизни)

«Да, наверное. Но думаю что сейчас уместно ее озвучивать. А как насчет тебя. Ты уже думал, что бы искал в себе, если бы удалось расшифровать коды?»

ДЖЕЙСОН (Смущенно)

«Вы же знаете профессор, что у меня в Университете репутация робкого ботаника. Да и действительно сила и решительность это не про меня. Но мне почему-то кажется, что все это во мне есть, просто по каким-то причинам неактивно.

Наверное, я бы попробовал разобраться с этим. Но коды закрыты, поэтому это всего лишь мечты»

ПРОФЕССОР (Смеется)

«Думаю, Джейсон, с этим ты разберешься и без генератора суперсилы.

Вот что коллега, мы сегодня потрудились на славу, а завтра суматошный день, так что следует завершить наш философский диспут и отправиться по домам»

(Мы можем оставить мечту профессора до этапа триумфального возвращения. К примеру, его мечта могла заключаться в том, чтобы стать серфингистом, но ему уже 70 лет, и конечно это прозвучало бы в начале смешно. А вот в финале можем показать сцену,

где седовласый, толстый и неуклюжий профессор показывает мастер-класс серфинга молодым спортсменам. Следуйте принципу – игра должна быть интересна всем. Пусть и люди старшего возраста увидят возможность испытать нужный им ОПЫТ в вашей игре)

(Обратите внимание, что в первой фразе Профессор упоминает о статье в «Университетском Вестнике». Это не случайно. Дело в том, что все элементы истории должны содержать логическую связь. В данном случае прием с газетой дает нам возможность объяснить то, как Злодей узнал о Джейсоне и его генераторе)

Завершая раздел НАЧАЛО, еще раз отметим, что мы создали контекст истории и описали то, что утеряно/ украдено. По вашему мнению, в чем заключается пропажа? В утерянных ключах шифрования? И да, и нет. Ключи от кодов действительно украдены или спрятаны, и их стоило бы найти. Но основная пропажа заключена в том, что люди поняли, что могут обладать супер-способностями, но это по каким-то причинам им не доступно. И эти причины, не позволяющие создать более прогрессивное будущее и есть основная пропажа, из-за которой и начинается эта история.

Мы рассмотрели конструктор «Начало» в довольно сложной истории. А что можно было бы сделать в более простом случае? Например, в игре про каплю воды в замершем мире.

Все тоже самое что в истории с Джейсоном, но в привязке к контексту с замерзающей планетой. Пусть в начале будет упавший метеорит, который при падении перекрыл огромную подземную реку, и завалил камнями выход лавы из глубин планеты. И теперь не хватает единственной капли, которая попала бы в реку и переполнила преграду. Вновь ожившая река сдвинула бы каменную глыбу и восстановила поток тепла из недр.

В чем здесь пропажа? Потеряно тепло вулканов. И теперь капле воды нужно предпринять путешествие сквозь замершую твердь и восстановить равновесие. Важно, при путешествии не коснуться холода и не превратиться в лед самой капле.

Смотрите на факт пропажи/потери как можно шире, и вы получите нескончаемый источник для конструирования начала разнообразных игр.

Нарушение запрета авторитетных лиц:

Эпизод 1. На следующий день выходит статья в газете. Джейсон и Профессор дают многочисленные интервью. Джейсон впервые замечает мелькающие тени в толпе, но не придает этому значения.

Эпизод 2. Вечером, в метро происходит инцидент, едва не приводящий к столкновению поездов и гибели Джейсона. Тени начинают более активно преследовать героя.

Эпизод 3. Утром Джейсон рассказывает Профессору о аварии в метро и странных тенях. Профессор открывает тайну, что 10 лет назад он и группа единомышленников были очень близки к созданию генератора суперсилы, но цепь трагических происшествий привела к гибели почти всей группы. Профессор чудом выжил после взрыва в лаборатории, провел год в госпитале и вынужден был прекратить работы над проектом, так как пожар уничтожил большую часть документации по генератору. В то время Профессору тоже показалось что тени, как-то были связаны с происходящим. Позже он подумал, что всему виной была умственное перенапряжение и болезнь. Но теперь, слушая рассказ Джейсона, Профессор понимает, что все это было не случайным, и уговаривает коллегу немедленно все бросить и уехать.

Эпизод 4. Вечером Джейсон в задумчивости возвращается домой в метро. В этот раз авария поезда все-таки произошла. Из-за пожара и задымления герой покидает вагон и ищет спасения в туннелях метро. Он уходит по заброшенной ветке как можно дальше и попадает в систему подземных ходов.



Темный лес:

В нашем случае в качестве роль темного леса играет система заброшенных подземных туннелей.

Эпизод 1. Чтобы спастись от преследующих его злобных теней, герой вынужден бежать по туннелям. Других вариантов у него нет. ОПЫТ, который игроки получают в этом эпизоде – страх быть пойманным. В ходе бегства Джейсон замечает, что оголённые провода разрушают тени. Теперь он знает, что если найдет что-то, что даст ему электрический ток, то сможет не только убежать, но и уничтожать преследователей.

Эпизод 2. Герой отрывается от преследователей и попадает в просторный подземный склад с оборудованием. Задача найти генератор и провода к нему. Это обеспечит нашему персонажу дополнительную защиту от преследователей.

Здесь мы прервемся и скажем, что количество эпизодов и испытаний для героя в нашем темном лесу (подземные туннели) может быть неограниченное количество. Только вы, как автор, определяете насколько большим будет подземный мир.

В моем сценарии я продолжил бы приключения Джейсона в подземном мире довольно долго. За это время герой узнает о слабых и сильных сторонах его преследователей. Возможно, что появятся другие типы слугителей зла. Пусть игрок познакомиться с ними, а заодно найдет разнообразное оружие против них.

В нескольких залах я натолкнул бы героя на таинственные, закрытые двери в подземелье, обозначенные странными символами. Позже, уже на другом этапе игры, герой бы вернулся с ключами к этим дверям и узнал бы, что одни порталы во времени пространстве. Путешествуя по другим мирам, герой может приобретать нужные навыки или оборудование. И однажды, Джейсон сможет отправиться в далекое прошлое, когда главный Злодей и зашифровал коды активации суперсилы людей с помощью магии. Нашему герою предстоит сразиться с магией древних, используя девайсы современности.

Эпизод №..

Джейсон находит выход из подземелья, ведущий в подвал университета, в один из заброшенных залов. Теперь, чтобы отправиться в темный мир, игроку не обязательно выходить из здания университета.

Мы с вами рассмотрели конструкт «Темный Лес». Должен ли быть Темный Лес одной локацией? Нет конечно. Только вы и ваша фантазия определяет количество Темных Лесов в вашем сценарии. Просто не забывайте о главе «РИТМ ИГРЫ». Не переутомляйте игроков однообразием напряжения. Чередуйте несколько напряженных эпизодов со сценами, где игрок может отдохнуть и насладится могуществом, полученным на предыдущем этапе.

Создавайте моменты, где задачей будет конструирование или спокойный поиск необходимого в стиле квеста.

В моем сценарии, в одном из эпизодов к команде наших героев присоединится однокурсница Джейсона. Девушка крутого нрава, и вероятно Джейсон симпатизирует ей. Отлично, дайте возможность познакомиться им поближе.

В следующем эпизоде в одной из разрушительных битв, герою предстоит решить: спасти себя, или защитить подругу? Я бы попросил геймдизайнеров сделать так, чтобы выиграть этот эпизод можно было только по второму варианту. А почему бы и нет?

Чем больше разнообразия вы допустите в мире своей игры, тем легче игрокам будет почувствовать его реальность. А реальность – это ОПЫТ, ради которого все и затевалось.

Главное сражение с предводителем зла:

Эпизод 1.

После путешествий по многочисленным мирам, Джейсон собрал все необходимое оборудование для временной заморозки злого мага в прошлом, в момент шифровки кодов. Герой в лаборатории, обсуждает с Профессором предстоящую битву и просит коллегу подготовить генератор к его возвращению. Потому что, после того, как Джейсон вернется из подземелья с кодами, у них будет всего несколько минут, чтобы активировать его суперсилу. Так как, главный скоро Маг появится в настоящем, и предстоит окончательное сражение, в котором можно победить только супергерою.

Эпизод 2. Путешествие по древнему заколдованному лесу в прошлом. Нахождение пути с помощью расшифровки подсказок.

Эпизод 3. Встреча с главным Магом, его временная дезактивация. Быстрое возвращение в лабораторию, активация супер-способностей, главное сражение с Злодеем в подвале университета.

Эпизод 4. Победа над злом, получение ключей кодировки для всего человечества.

Возвращение домой:

Не упустим такой возможности и дадим насладиться игрокам могуществом после главной битвы.

Эпизод 1. Во время главного сражения накал энергий был так высок, что во всем городе отключилось электричество, город погрузился в кромешную тьму. Теперь, после победы, Джейсон снова идет в подземелье и могучими ударами тока (его супер-способность) разметает всю нечисть в пыль. Он находит выключенные рубильники (он их видел в начале путешествия, но не знал предназначения), и возвращает городу электричество.

Дайте возможность игрокам вдоволь накидать нечисти миллионы киловольт. Этот захватывающее переживание, и игроки оценят такую возможность по достоинству.

Эпилог

Завершаем эпопею триумфальным выходом из университета Джейсона и его команды к ликующим горожанам. Ну и не забудем в конце дать кадр, на котором Профессор на сёрфинге на гребне волны.



Ваша креативная команда

В тот момент, когда основная идея обрела более конкретные очертания в первом варианте сценария, самое лучшее что можно сделать, это собрать всех участников вашей команды и представить им проект.

Возможно, что после креативной сессии ваш сценарий будет изменен на 90%. Пусть вас не беспокоит это. Ведь основная цель – создать игру, которая будет интересна пользователям, а ваши коллеги по цеху и есть первые игроки, которые мысленно уже путешествуют по лабиринтам придуманного вами мира.

Постарайтесь сделать презентацию вашей идеи в таком пространстве, где каждый участник сможет высказать свои соображения или идеи. Эти идеи необходимо четко фиксировать, потому что это ценный материал для дальнейшей работы. Цветные стикеры отлично справляются с такой задачей. Записывайте комментарии на листки и клеите их прямо в ту часть сюжета, к которой они относятся. Иногда, после того как идея вашего коллеги появится на общем плане сценария, станет понятно, что ее следуют или переместить в другую точку истории или видоизменить ее, чтобы она лучше вписывалась в общую идею.

Отведите для презентации и обсуждения столько времени, сколько вы сможете себе позволить. Это очень важный этап, на котором участники вашей команды начинают

знакомиться с новой задумкой игры и вносить свои предложения. Необходимо достичь состояния, когда все участники будут чувствовать себя соавторами идеи, это даст сильный импульс для развития проекта.

Сколько раз сценарий будет переписан?

Если вы создаете игру не в одиночестве, то будьте готовы к тому, что большие куски будут переписаны несколько раз, а отдельные сцены могут меняться почти на финальной стадии. Все дело в том, что помимо сценариста в процессе участвуют и геймдизайнеры и специалисты по игровой механике и многие другие. Каждый из них будет сталкиваться с определенными трудностями в процессе реализации задуманного. В этих случаях часто проще изменить сцену или фрагмент истории, чем переписать код юнита или локации.

Создание больших игровых историй требует большой гибкости от сценариста.

Как протестировать сценарий на фокусной группе?

Да, конечно, это даже не подлежит обсуждению. Вы же знаете для кого делаете игру? Думали ли вы об этом как профессиональные маркетологи, или вам кажется, что вы не задумывались об этом – это не важно. На самом деле, даже интуитивно вы знаете для кого предназначена игра. Все, что вам следует сделать – это собрать группу энтузиастов, кто захочет принять участие в обсуждении проекта, и эти люди должны представлять ваших будущих игроков.

Теперь, когда ваш сценарий имеет хорошо прорисованную историю – представьте его вашей фокусной группе и получите обратные отклики.

Вы можете выбрать любую форму теста на фокусной группе. Главное зафиксировать интерес и реакцию аудитории на развитии вашей идеи, ее сюжетные повороты и общие характеристики героев игры.

Если ваш проект предполагает хорошую нарративу, то создание комикса станет отличным инструментом чтобы представить проект тестовой аудитории. В последующем, после выпуска игры в реальность, такие комиксы могут стать эффективным инструментом продвижения и рекламы.

Создавайте квесты даже если вы пишете rpg

Почему я написал такое странное утверждение? Дело в том, что если внимательно наблюдать за окружающими нас событиями и людьми, то нетрудно заметить – мы все, так или иначе, принимаем во внимание знаки, которые нам встречаются в разных обстоятельствах и пытаемся их трактовать каждый на свой манер. Конечно же сейчас я говорю не о дорожных указателях или табличках у входа в большой бизнес центр. Я имею ввиду необычные события, которые происходят в нашей жизни. Такие события мы мысленно отмечаем, но часто не можем сразу сказать, о чем они нас хотят предупредить. Тем не менее позже, мы с удивлением обнаруживаем, что то, или иное событие органично встраивается в то, что произошло с нами дальше. В этот момент мы и понимаем – это был знак.

Каждый из нас по-разному оценивает степень важности умения читать такие знаки. Кто воспринимает это как забавный фан, а кто-то всю свою стратегию строит на чтение такого рода указателей. Но я не встречал ни одного человека, который при серьезной ретроспективе не признал бы, что во всем этом что-то все-таки есть.

Наверное, можно сказать, что интуитивно мы чувствуем, что жизнь периодически нам пытается дать подсказки о будущих событиях, или о вариантах выхода из той или иной ситуации. Но часто мы понимаем смысл посланий уже только при ретроспективном анализе произошедшего.

О чем мы сейчас рассуждали? Да, да – мы обсудили игровой жанр квест.

Оставим в стороне метафизику это процесса, и зафиксируем лишь то, что механика квеста признается всеми нами легитимной. Встраивая эту технику в свой сюжет, вы добьетесь реалистичности происходящего и сделаете логичным любой нужный игровой

момент. Большинство других игровых жанров максимально используют технику квеста для проектирования сцен или элементов уровней.

Основные правила создания квестов:

Игрок должен со 100% вероятностью столкнуться с подсказкой еще до подхода к основной головоломке;

Подсказка может казаться лишней на пути к головоломке, но быть очень логичной после разгадки;

Подсказка может быть удалена от головоломки. При необходимости непосредственно перед закрытой дверью игрок может обнаружить закодированный указатель, возвращающий его к первоначальной подсказке;

Подсказки следует проектировать, что бы ее мог понять человек не обладающий знаниями в узко специализированной сфере. Поясним – если вы хотите, чтобы в вашу игру играли не только люди, хорошо разбирающиеся в программировании, то использование каких-то фишек из среды специалистов по коду будет не лучшим решением.

Когда вы начнете писать свой первый сценарий (жаль, что еще не начали с нами в начале книги), то обнаружите что проектирование головоломок не составляет большого труда. Вы легко придумаете куда спрятать нужный герою артефакт, где повесить кодовый замок и как замаскировать скрытый проход в лабиринте. Гораздо сложнее будет проектировать подсказки и ключи к головоломкам. Трудность это объяснима тем, что с одной стороны ключ не должен быть слишком прямолинейным, с другой стороны, когда загадка будет разгадана, игрок должен почувствовать, что ключ был вполне логичен. Если ваше шифрование будет слишком простым – то сделает сцену скучной, а если не логичным, то создаст ощущение обмана. При создании подсказок следует избегать этих



СИТ

уаций и создавать по-настоящему интересные загадки.

Об этом в следующей главе, где мы рассмотрим одну из методик, которая позволит вам генерировать массу идей насчет того, как логично и интересно спрятать от игроков тайны вашей игры.

Ассоциации это бесконечный источник креатива

Эта книга имеет название «Один миллион идей для компьютерных игр». Чтобы выполнить обещание, данное в названии книги, я должен рассказать вам о методе, который без преувеличения позволит вам найти миллион оригинальных идей для своих сценариев.

Применимость этого метода поистине универсальна – инженерные задачи, художественные задачи, сюжеты, сценарии и почти все, что требует проработки оригинальных идей может использовать эту методику.

Чем лучше вы освоите методы на основе ассоциаций, тем креативнее станут ваши идеи в любой области. Так же замечен эффект – чем чаще используете подобные методы, тем сильнее возрастает эффективность найденных решений. Дело в том, что мозг постепенно тренируется использовать этот мощный инструмент, а как следствие – ваше поле идей становится все более оригинальным и мощным.

Мы с вами начнем с очень простого механизма, который каждый освоит без труда. Построим головоломку на основе ассоциаций второго и третьего уровня.

Я хочу напомнить, что все идеи, которые я описываю здесь – это идеи с чистого листа. Я ограничил себя правилом, что все буду создавать прямо на страницах этой книги. При работе с креативной командой сцены и эпизоды приобретут более элегантный и законченный вид, но сейчас важнее другое. Сейчас важно продемонстрировать возможности этого подхода и то невероятное разнообразие, которое будет доступно вам, после освоения метода.

Поэтому работаем с колес.

Задание – проработать вариант кодирования двери в подземелье.

Что у нас есть? У нас есть дверь, вероятно она закрыта на замок. Допускаю что замок кодовый, значит надо зашифровать код таким образом, чтобы сама разгадка кода превратилась в маленькое приключение.

Итак, у меня есть кодовый замок и вероятно цифры кода, которые должен найти герой, чтобы открыть себе путь.

Я создаю таблицу. В первую колонку я запишу слово «цифры». Во второй колонке я набросаю ассоциации, которые у меня возникают для понятия «цифры». Колонка может выглядеть так: калькулятор; часы; кредитная карта; номер телефона; автомобильный номер; цифры этажей в лифте. Я остановлюсь, но в теории вы можете продолжать столько, сколько посчитаете нужным. Следующим шагом, я каждое слово из второй колонки переношу в другую таблицу и поставлю его в первую колонку. Так же как на первом этапе, набросаю список ассоциаций.

В нашем случае я распишу только понятие «часы». Вторая колонка для слова «часы» выглядит так: стрелки; круглые; песочные; ручные; маятник; кукушка; солнечные,

Отлично при слове «солнечные» у меня родилась идея и я остановлю список и начну конструировать головоломку. Останавливаться было не обязательно, более грамотный подход предполагает набор максимального числа ассоциаций, тщательный анализ, и выбор лучшего варианта. Но часто бывает так, что идея возникает моментально после озвучки очередной ассоциации. Поэтому только вам решать – насколько тщательно подходить к соблюдению правил.

Продолжим сцену с часами. Обнаружив закрытую дверь, герой понимает, что нужен код. Нет никакого сомнения, что код представляет из себя набор цифр. Игрок вспоминает, проходя предыдущий зал, он видел цифры на стенах, которые сдвигались каждые три минуты. Тогда у него не было идей, для чего предназначен этот странный круглый зал с цифрами на стенах. Сейчас же, перед закрытой дверью с кодовым замком он мгновенно догадывается, что нужные цифры он может получить в том самом круглом зале. Наш герой спешит обратно.

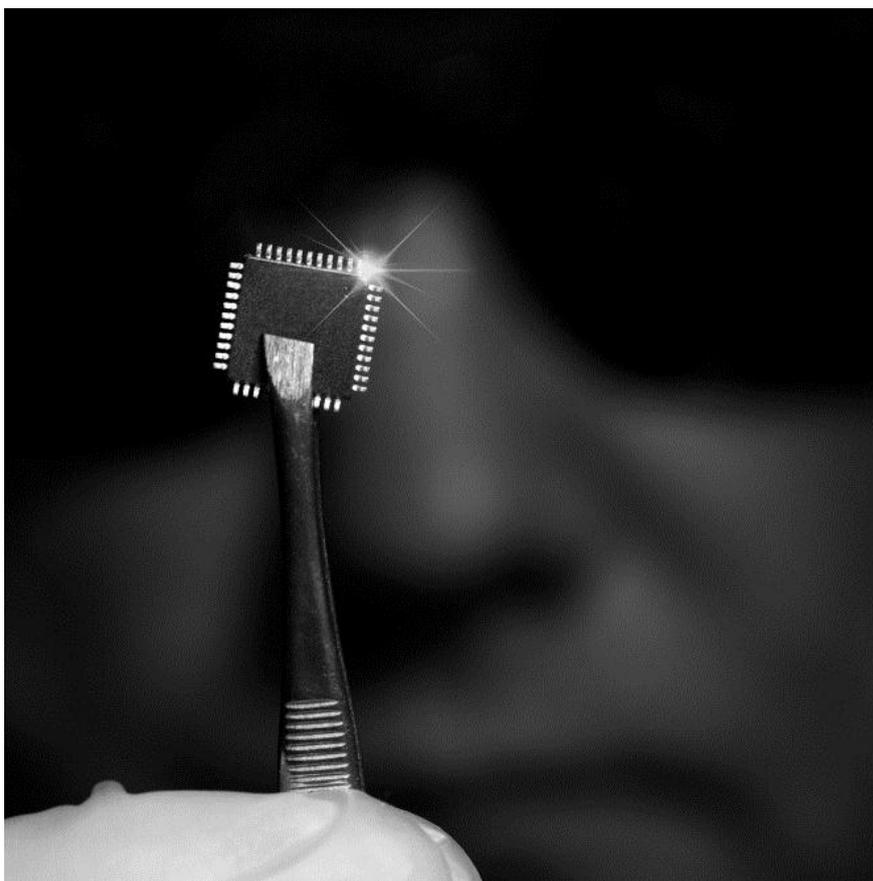
Моя идея заключается в следующем Код – Цифры – Часы – Солнечные часы – Тень, указывающая на цифру. Так пусть наш герой и будет стрелками от песочных часов, и его собственная тень укажет на нужную цифру. Мне остается только встроить в стену прожектора, которые осветят героя, когда он, стоя в центре зала будет нажимать поочередно кнопки на пульте управления. Очередность кнопок я задам цветами радуги: Красный, Желтый; Зеленый; Синий.

Вот это да, получилась не самая простая загадка. Герою нужно догадаться об очередности нажатия кнопок по очереди цветов в радуге, затем, ему нужно обернуться и

посмотреть на свою тень, потому что именно в этот момент, его тень указывает на нужную цифру. Сделав все правильно, герой получает четырехзначный код, и у него есть минута, чтобы добраться до двери и ввести в код в замок. Через минуту, стены круглого зала провернутся вокруг оси, и код будет обновлен. А значит герою все нужно повторять заново.

Есть множество методик, основанных на подобном принципе, которые позволяют конструировать не только сюжетные линии, но и необычный дизайн привычных предметов. Возьмите в свой арсенал этот инструментарий, и вы создадите множество непротиворечивых необычных миров.

В нашем случае мы прекрасно справились с поставленной задачей. В реальном проекте мы получили бы авиации от участников творческой группы, или проклятия от спецов по игровой механике. Во втором случае, мы все равно нашли бы приемлемый вариант технического исполнения нашего трюка, но идея осталась бы прежней, а значит – задача решена успешно.



В многочисленных историях вы можете встретить разнообразных помощников главного героя, которые встречаются ему на определенном отрезке путешествия через «темный лес» и оказывают нужную услугу или дарят важный артефакт, которые помогут игроку достичь той, или иной цели. Чаше всего такие дары герою положены, если он сделает что-то нужное для помощников. Что это за персонажи?

Это может показаться вам необычным, но в основном такого рода персонажи выступают в роли организаторов очередного квеста на пути игрока. Когда мы с вами конструировали головоломку для подбора ключа к кодовому замку, мы обошлись без дополнительных юнитов. Наш конструктор был настолько логичен, что игрок без особого труда догадывается где и что ему следует искать. Но мы могли пойти и другим путем, и передать информацию о

поиске кода в уста нового NPC игрока, и тем самым разнообразили бы мир, в котором происходят события.

Используйте метод ассоциативных связей для конструирования квеста и используйте NPC там, где логическая связка кажется вам слабой или там, где вы хотите добавить большего разнообразия в ландшафт вашей истории.

Конструируем опыт

Почти в самом начале мы с вами выяснили, что люди играют в игры потому, что хотят получить опыт, который невозможен для них в условиях ограничений, которые существуют в реальной жизни.

Поэтому есть очень простое правило – если игрок получает опыт, на который рассчитывает, то игра набирает популярность без особых усилий со стороны вашего маркетинга. Если же это правило нарушено, то приток новых игроков и удержание старых – это лишь вопрос вашего рекламного бюджета.

Я уверен, что любая команда разработчиков игры без труда накидает список опытов, которые можно было бы включить в сценарий, поэтому я не буду тратить ваше время на перечисление таких идей. Более того, освоив технику моделирования на основе ассоциативных связей, о которой мы рассуждали в предыдущей главе, вы сможете включать в свои сюжетные линии все более тонкие идеи об опыте. Поэтому мы оставим составление списков на вашу следующую креативную сессию, тем более, что такого рода перечень мы уже начали составлять в главе «ИДЕЯ. ЧТО ЛЕЖИТ В ОСНОВЕ?». Сейчас мы двинемся дальше и подумаем о механизмах реализации переживания в играх.

Для того, чтобы передать какое-либо переживание наиболее точно, следует как можно подробней определить компоненты, которые сопровождают его в реальной жизни, записать эти компоненты на грифельной доске и подумать о том, как воспроизвести их в игровом пространстве.

Постарайтесь рассматривать компоненты переживаний как можно шире и детальней. Это даст большее пространство для маневра при воспроизведении опыта в коде программы. Если бы перед нами стояла задача воспроизвести опыт известности и привлекательности, то в компоненты следовало бы записать; внимание журналистов, узнавание на улице; восхищение красотой и тому подобные вещи. Я думаю вы легко составите такой список для любой, достаточно известной ситуации. Более того, когда список будет готов, вы так же просто реализуете эти компоненты в своем сценарии через механизм NPC игроков. Поэтому для реального примера я возьму более трудный вариант, и мы попробуем его реализовать в этой главе.

На данном уровне развития компьютерных игр, для реализации нашей идеи нам в основном доступны следующие эффекты: визуальный; аудио; игровая механика. Конечно уже сейчас есть системы, позволяющие расширить круг эффектов, но вероятно следует ориентироваться на общий уровень, чтобы не написать сценарий, который реализуем только в очень узкой нише устройств.



Итак, помним – есть только визуальный ряд, аудио эффекты и игровая механика. А в нашу задачу входит реализация переживания удара электрическим током.

О_о, какие есть мысли?

Давайте просто возьмемся за дело, следуя нашей методике. Расписываем компоненты переживания «удар электрическим током»:

Треск электрического разряда;

Низкочастотный звук от провода;

Нарушение координации мышц тела;

Ожог;

Потеря ориентации в пространстве от удар током;

Конвульсии;

Мерцание ламп освещения при коротком замыкании;

Возможно обездвиживание на короткий период.

Я уверен, что в составе креативной команды вы сможете еще что-то припомнить о такого рода опыте. Нам же для примера достаточно этого списка.

Далее, когда список готов, решаем каким из эффектов (а может и комбинацией эффектов) нам можно реализовать такой опыт:

Треск электрического разряда. Аудио при прикосновении к проводу;

Низкочастотный звук от провода. Эффект при приближении к проводу. Аудио и возможно вибрации визуального ряда, пусть картинка подрагивает в близости от источника разряда;

Нарушение координации мышц тела. Проектируем игровую механику таким образом, что во время разряда тока значительно ухудшается управляемость движения персонажем, рывками сменяется визуальный ряд, имеется подрагивание картинки;

Ожог. Визуальное покраснение и волдыри, плюс звук шипения поджаренной кожи;

Потеря ориентации в пространстве от удар током. Некоторое время после удара ухудшаем управляемость персонажем, допустимо произвольное и неконтролируемое изменение вектора движения;

Конвульсии. Визуальный – тряска всевозможных видов;

Мерцание ламп освещения при коротком замыкании – визуальный эффект;

Знаете, я сейчас читаю, что тут написал, и меня реально накрывает переживание, что я держусь за оголенные провода. Похоже эффект достигнут.

Используя такой подход, вы простыми методами достигаете сложного эффекта. В подавляющем большинстве сцен и уровней это вполне достаточно. В самых ответственных моментах сценария (финальная битва, развязка и т.п.) дополнительно используйте техники креатива на основе ассоциаций для расширения списка компонентов переживания. Это придаст дополнительную глубину и реальность ключевым сценам.

Заключительная глава

Мы с вами изучили приемы конструирования сценария для компьютерных игр. В заключительной главе я еще раз напомним основные моменты и дам несколько идей для развития сюжета.

Помните, что есть два типа историй: «Обычный герой в необычных обстоятельствах»; «Необычный герой в обычных обстоятельствах».

Приключение начинается с обнаружения «пропажи». Возможно что-то похитили, или персонаж узнает о том, чего ему не хватает для полноценной жизни.

Ваша игра должна дать игроку возможность пережить опыт, который ему трудно осуществить в реальной жизни.

Методы конструирования сценария применимы как для всей игры в целом, так и для проектирования отдельных сцен или уровней.

Проектирование эпизода начинайте с понимания того, какой опыт игрок будет получать в этом сегменте и определите цель, которую следует достичь при прохождении уровня.

Начало – спокойная привычная жизнь. После того, как герой отважится на путешествие – темный лес.

Каждая отдельная сцена обладает определенным ритмом. Существует три основных акта, ведущие к развязке.

Основа интересного повествования – развитие конфликта любого рода. Конфликты могут быть с внешними обстоятельствами и злодеями, а могут быть и внутреннего плана (нравственные дилеммы персонажа). Помните о том, что конфликты могут развиваться параллельно в одно и то же время.

Работайте над сценарием со всей своей командой. Чем больше участников креативной сессии, и чем больше различаются их профессиональные компетенции – тем интересней достигается результат. Именно по этой причине многопользовательские игры, где у игроков есть возможность конструировать собственные сюжеты и уровни будут завоевывать сердца миллионов пользователей.

Освойте механику создания квестов – и вы получите ключ к созданию любых игровых пространств.

Изучайте и используйте инструменты креатива на основе ассоциативных связей. Освоив эти компетенции, вы получаете бесконечное количество вариантов развития одних и тех же сюжетных линий.

Используйте противопоставление реальной жизни и виртуальной реальности в своих идеях. К примеру, вы можете написать сценарий, где победить врага можно только действуя параллельно как в цифровом пространстве, так и в оффлайне. Такой оригинальный подход сразу расширит ваши возможности.

Придумывайте больше и чаще. Со временем вы будете удивлены тем, что ваш мозг начнет выдавать все более интересные идеи. Процесс развития креативности требует регулярности, как и занятия в тренажерном зале. Различие в этих двух видах тренировок лишь в том, что в тренажерном зале со временем вы будете затрачивать все больше и больше усилий, чтобы поднять лишние сто граммов веса, в случае креативного мышления все как раз наоборот – чем дальше, тем меньше усилий вам потребуется для создания грандиозных идей. Так что это того стоит.

В этой книге я постарался очень кратко изложить методику создания сценариев и избежать излишнего теоретизирования. Я хотел, чтобы вы смогли использовать эти страницы как студенческий конспект лекций, для того, чтобы быстро напомнить себе основные точки при написании вашего проекта.

Я надеюсь, что мне это удалось, и моя работа позволит вам без страха взяться за написание игровых сценариев. Если вы, после прочтения этой книги уже знаете, что и как будете делать – то это лучший результат, на который я мог рассчитывать.

В любом случае я знаю одно – если вы дочитали книгу до этого места, то полученные знания вам пригодятся в любых областях, где требуется креативный подход. А это, согласитесь не мало.

Если возникнут вопросы или пожелания – пишите на почту andrey.boukreev@gmail.com



На этом я прощаюсь. С верой в ваш успех. Андрей.