



by Chris Avellone

PERA GAMES И OVERFALL

ЗНАЙ СТОЛПЫ СВОЕГО НАРРАТИВА...

ЛУЧШИЕ МЕТОДЫ

СТОЛПЫ OVERFALL

СРЕДСТВА, КОТОРЫЕ РАСШИРЯЮТ ВОЗМОЖНОСТИ ИГ...

...НО ПОМНИ, ЧТО ОТСУТСТВИЕ ВАРИАНТОВ - ТОЖЕ ВАРИАНТ.

РАБОТА В РЕДАКТОРЕ/ДЛЯ РЕДАКТОРА

ТЕХНИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

АНЛИЙСКИЙ ЯЗЫК: АМЕРИКАНСКИЙ vs. БРИТАНСКИЙ

ОСНОВЫ

ФОРМАТЫ, СВОЙСТВЕННЫЕ КОНКРЕТНЫМ ВСЕЛЕННЫМ

НАПИСАНИЕ СИСТЕМ

РУКОВОДСТВО ПО ПРОИЗНОШЕНИЮ И ОПРЕДЕЛЕНИЮ ТЕРМИНОВ

ДИЗАЙН ВСТРЕЧ

РАЗМЕР

ЭСТЕТИКА ДИАЛоговОГО ИНТЕРФЕЙСА...

БЕРЕГИТЕ СВОЕ ВРЕМЯ И ВРЕМЯ ИГРОКА: ЗНАКОМСТВО

МНЕ ПЛЕВАТЬ НА ТВОЕ ИМЯ...

...Я ТОЛЬКО ХОЧУ ЗНАТЬ, ЧЕМ ТЫ МОЖЕШЬ БЫТЬ МНЕ ПОЛЕЗЕН.

ЕСЛИ КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ЕДИНСТВЕННЫЙ И НЕПОВТОРИМЫЙ, ТО ВСЕ
ОНИ ПОХОЖИ...

ПОРЯДОК ОТВЕТОВ

ВНАЧАЛЕ - ДИАЛОГОВАЯ МЕХАНИКА

БУДЬТЕ ПОСТОЯННЫ

ПУСТЬ ОТВЕТЫ ТОЖЕ РАССКАЗЫВАЮТ ИСТОРИЮ

РАСЩЕПЛЕННЫЕ ИНФИНИТИВЫ УЖЕ НЕ ОЧЕНЬ ХОРОШО, НЕ

РАСЩЕПЛЯЙТЕ И ИДЕИ ТОЖЕ

ОТВЕТЫ С МОМЕНТАЛЬНЫМ ВЫИГРЫШЕМ

ОТВЕТЫ С МОМЕНТАЛЬНЫМ ИЗМЕНЕНИЕМ КАРМЫ

НЕ ЗАКЛЮЧАЙТЕ ИГРОКА В ДИАЛОГОВУЮ КЛЕТКУ

О ПОРУЧЕНИИ ЗАДАНИЙ

РАСА И КЛАСС

ЖАРГОН, КОГДА ЕГО ИСПОЛЬЗОВАТЬ...

...А КОГДА НЕТ.

НАГРАДА - САМА СЕБЕ НАГРАДА

РАБОТА НАД ПРОЦЕДУРНОЙ ИГРОЙ

УВАЖАЙТЕ ГРИНД

ИСТОРИЯ НЕ ДОЛЖНА ПРИЕДАТЬСЯ

ПРЕДМЕТЫ ИНВЕНТАРЯ ТОЖЕ МОГУТ РАССКАЗЫВАТЬ ИСТОРИЮ

РАБОТА РАДИ ИГРОКА

ТОЧКИ СБОРКИ

ОТВЕТЫ-ОБМАНКИ (ЗАМАНИТЬ И ПОДМЕНИТЬ)

ВОЗНАГРАЖДАЙТЕ ИНТЕРЕС...

...НО НЕ ТРЕБУЙТЕ ЕГО ОТ ИГРОКА.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

PERA GAMES И OVERFALL

С Pera Games я познакомился в прошлом году, когда Yagiz неожиданно прислал мне письмо, спрашивая об игровых нарративах. Во время бесед с другими членами команды Pera Games (Ibrahim, Bulut, Selin и Kaan) у нас зашел разговор о части нарративного процесса, нередко упускаемой из вида - создании Руководства по стилю написания игры. Как *“Элементы стиля”* Странка и Уайта, но не настолько возвышенно. С тех пор я не могу выкинуть эту идею из головы.



За такие руководства часто отвечает главный сценарист или креативный директор любого проекта (в идеале). А перед началом работы над игрой с этим руководством необходимо ознакомиться каждому члену команды - обычно это также является одним из требований препродакшена.

За свою карьеру, начиная еще с Black Isle Studios, я написал множество руководств по стилю, и когда я обсуждал это с Pera, то понял, что даже просто план такого руководства будет полезен и для Overfall, и для любого начинающего игрового сценариста. Несмотря на то, что эти правила подходят не для всех игр (изометрические ролевые игры vs. игры вроде System Shock), существуют некоторые общие вопросы и ответы, на которые стоит обратить внимание, когда дело доходит до атмосферы, игровых столпов, гейм-дизайна или даже просто оформления текста.

Часть нижеприведенного материала далеко не привлекательна. По своему опыту могу сказать, что содержимое этого руководства - не та причина, по которой люди начинают писать игры. Но все это необходимо для избежания нарушений игровой логики, помощи вашему редактору (если у вас таковой имеется; мне редко так везет) или просто улучшения общего качества вашей работы.

Как бы то ни было, надеюсь, вы найдете это руководство полезным - не только в случае с *Overfall*, но и в том, что касается нарративного дизайна в общем. Это часть процесса, которую часто упускают из вида, поэтому все, здесь написанное - отличное оружие против страшных текстовых монстров.

- Крис Авеллон

ЗНАЙ СТОЛПЫ СВОЕГО НАРРАТИВА...

...или возведи их сам.

Это может показаться очевидным, но вам необходимо знать игру, над которой вы работаете. И любые связанные с ней игры. И ее механику. И почему она должна быть “интересной”.

Overfall уже это сделал - все, что вам осталось - его прочитать. Начиная с [Game Overview](#) и заканчивая **геймплеем** - вам необходимо разбираться и в жанре, и в самой игре. Часто в играх rogue-like (или даже в любых других) нет места длинной, многословной прозе.

Одна из отличительных черт нарративного дизайнера - знание атмосферы мира и его игровой механики (если вам неизвестны умения, которыми может обладать любой игровой персонаж, вы не сможете их правильно использовать в своей работе). Нужно знать все части игровой серии, знать, где находятся лучшие вики, самые надежные фактчекеры, а еще лучше уметь проверять информацию самому - даже если для этого понадобится посмотреть пару специальных рождественских выпусков сериала. Или прочитать все изданные в серии детские книги. Или поиграть во все игры, связанные со вселенной... Думаю, продолжать не надо. Все это также дает вам представление о том, что было сделано до вас, что работает, а что нет.

Более того, при любой возможности читайте всю доступную игровую документацию: от системных документов, до документов по дизайну уровней и маркетинговым планам... И, желательно, проходите каждый уровень по несколько раз, чтобы понять, как игрок продвигается по игре и как ваш нарратив сможет ему помочь двигаться быстрее - или наоборот.



“Иногда, когда я работаю над созданием “шутливых реплик” игрового персонажа, я начинаю с чистого листа и прохожу уровень от начала до конца, проговаривая комментарии себе под нос.... И в результате некоторые из них я использую в репликах персонажа - ведь в их основе лежат мои первые впечатления от уровня, и скорее всего, внутренний монолог игроков во время игры будет похож на ваш, что, возможно, заставит их еще сильнее привязаться к персонажу, он же говорит то, о чем они думают. Полагайтесь на ваше внутреннее чутье!”

- **Шеф Крис**

Если у мира нет определенного стиля или характера, то ваша задача, как писателя, создателя истории, каким бы ни был класс вашего персонажа... задать стиль мира и согласовать его с товарищами-разработчиками. Вам нужно что-нибудь забавное, но не ломающее четвертую стену? Или, может, в некоторых диалогах уместен только небольшой намек - или же вы хотите что-то

более серьезное, где юмор - только сдержанный, а налета комиксов нет и в помине. Систематизируйте стиль и отдайте его на суд людей, этот мир придумавших - или сами займите их место. В некоторых случаях на стиль может повлиять графическое оформление игры (как, например, в Overfall, где оно придает игре некий шуточный оттенок), но иногда может случаться и обратное.

Основная задача нарратива - поддерживать игру. И хоть он и может являться главным игровым столпом (как, например, в играх Telltale), не всегда от него многое зависит - нарратив поддерживает игровую механику, дизайн уровней, дизайн системы, а также содержит причины для существования этой игровой механики.

Пусть я и оказываю себе медвежью услугу, говоря следующее, но зачастую сценаристы - наименее важные участники проекта. При этом сделать они могут очень многое - часто именно они с помощью нескольких простых слов придают контекст и силу игровой механике. Главное - не упустить момент.



“Вот мой любимый пример силы нарративного дизайна: Предположим, вы работаете над научно-фантастическим FPS, в котором часто используется механика укрытий, но, по той или иной причине, единственный в игре уровень под открытым небом создает много проблем для ищущих укрытия врагов-киборгов - выглядит странно, или они застревают в земле, когда приседают. Именно в таких случаях нарративный дизайнер может вмешаться и просто сказать: “А почему бы не сделать так, что эти киборги запрограммированы никогда не прятаться?” и тем самым вы избавите разработчиков от многих часов кропотливой работы.”

- **Шеф Крис**

ЛУЧШИЕ МЕТОДЫ

Когда вы пишете для игр и/или если вы - главный сценарист/креативный директор игры, то часто бывает полезным подготовить комплект инструментов, которым смогут пользоваться и ваши сценаристы, и вы сами. В него входят:

- Дизайн-макет для:
 - Технического дизайна
 - Диалогов
 - Предметов инвентаря/лора
- Специальный словарь системных терминов и определений элементов интерфейса (“Всплывающее окно дневника”), часто встречающиеся нарративные обозначения (“Сегменты” текста). И убедитесь, что все понимают разницу.
- Папки соответствия стилю
 - Сюда может входить справочный иллюстративный материал, изображения, которые можно упорядочить и представить в качестве “концепции” игры.
 - Руководство по стилю, подобное этому - информация в нем обычно зависит от самого проекта:
 - Будет ли игра локализована на другие языки?
 - Будет ли игра озвучена? Будут ли персонажи “говорить”?
 - Overfall не озвучена, поэтому этих разделов мы коснемся в другой раз, в другом проекте (что, пожалуй, и к лучшему, потому что работа над озвученными играми заслуживает отдельного руководства).

К счастью, компания Pera Games выполнила большой кусок работы за вас.

При работе над элементами нарративного дизайна полезно определить термины пользовательского интерфейса. Например, в разделе руководства под названием “[Работа над встречами](#)” указываются определения терминов **нарратив**, **диалог**, **бабблы с мыслями** и **сцены**.

СТОЛПЫ OVERFALL

Overfall - rogue-like игра, которую можно пройти за 3-5 часов. И предполагается, что прежде чем игрок добьется победы, ему придется еще не раз начать новую игру. Стиль Overfall - шуточный и веселый, и графика в игре соответствует. А в качестве бонуса, ее шуточная атмосфера служит отличным подспорьем в работе: вы не только пишете с удовольствием, но и ваше чувство юмора не пропадает без дела. Не бойтесь и используйте его, когда это возможно.

В Overfall встречается большое разнообразие элементов фэнтези: грозные враги, атмосферное окружение и интересные NPC. В игре множество островов, на каждом из которых вас ждет приключение, но вы не просто плаваете на корабле и пытаетесь спасти мир - с той же вероятностью вам может попасться очаровательная история, не связанная с основным сюжетом, или даже новое самостоятельное задание.

Overfall приветствует любопытство игрока и награждает его за поиски нового, странного и чудного, будь то люди, места, ситуации или идеи.

Но это еще не все. Вам необходимо уделять внимание игровой механике и общим целям последовательного продвижения по игре. То есть, например, вы должны знать систему Репутации каждой расы и как она может повлиять на встречу - это один из ключевых моментов при написании событий и частей игры. А что еще лучше - это набор простых, эффективных условий (когда с расой у вас Реп = Дружественная, то вы получаете доступ к ее землям).

СРЕДСТВА, КОТОРЫЕ РАСШИРЯЮТ ВОЗМОЖНОСТИ ИГ...

Если мы предоставляем игроку систему, с помощью которой он может самостоятельно распределить характеристики персонажа, а этот билд потом никак в игре не задействован, то гейм-дизайнеры из нас никакие. Это также относится к тем случаям, когда один из основных способов взаимодействия с вашим миром и влияния на него - диалоги, а от умений персонажа зависит результат беседы. ([См. раздел Черты персонажа.](#))

Игрок должен чувствовать, что билд его персонажа на что-то влияет, что он что-то значит. Если в ваших диалогах и событиях используются умения персонажа, то постарайтесь добиться баланса между ними - используйте таблицу Excel, если нужно (возможно, вам придется делать то же самое для Рас и Классов).

Если персонаж владеет Дипломатией или Устрашением, то естественно, что ему захочется ими покрасоваться. Не препятствуйте ему в этом. Покажите игроку, к чему может привести такой билд персонажа и почему такие черты заслуживают права на жизнь. Хитрость заключается в том, чтобы:

- Убедиться, что в диалогах эти варианты реплик сбалансированы. (Так, в *Fallout: Van Buren* все они были прописаны в таблице Excel, что наглядно показывало, как часто использовались эти способности.) Все Черты должны быть равноценны.
- Не разбрасываться вариантами, позволяющими игроку выиграть немедленно, особенно в ролевых играх. Если игрок привык, что выбор определенной Черты или Умения гарантирует победу, то это часто избавляет его от необходимости продумывать ответ и, собственно, отыгрывать персонажа. Лучше всего использовать Черты, чтобы сообщить новую информацию, а не играть за игрока.
- Понимать, какой у игры жанр и от чего зависит победа в ней. Ролевые игры обычно проходят только один раз, и иногда лучше, когда нет шанса того, что ваша способность может случайным образом не сработать. Но в rogue-like приключении (где азарт играет не последнюю роль) от удачи зависит очень многое, а определенная доля хаотичности игрового процесса (критически важные провалы и успехи) поможет поддерживать интерес игрока.

Также, хоть конкретно к Overfall это и не имеет никакого отношения, когда дело доходит до обучения и стартовых локаций, особенно в однопользовательских ролевых играх, имейте в виду, что неплохо было бы, если в начале игры игроку показывали, насколько полезно в диалоге (там, где это уместно) каждое отдельно взятое умение или перк (или черта) и что игрок получает за их использование.

...НО ПОМНИ, ЧТО ОТСУТСТВИЕ ВАРИАНТОВ - ТОЖЕ ВАРИАНТ.

Иногда *нехватка* чего-либо может служить прекрасным стимулом для игрока. Еще во времена работы над *System Shock 2* я ворчал из-за того, что мой уровень умения был недостаточно высок, чтобы добиться нужного мне результата, но в то же время это меня вдохновляло... Такая помеха позволила мне почувствовать отсутствие этого умения, что является неотъемлемой частью ролевых игр. К тому же, вам хочется знать, почему вам нельзя что-то делать, и в вышеприведенном примере вы еще раз, с помощью всевозможных вариантов развития ситуации показываете, что это приключение - сложная ролевая игра.

Единственная проблема - когда в игре нет баланса, и если у некоторых персонажей появляется меньше вариантов действий. В таких случаях игрок может почувствовать, что его обманули, а диалоги могут стать слишком сухими, простыми, вне зависимости от того, что находится под капотом диалогового интерфейса.

Это еще может сработать, если, например, реплики персонажа ограничены, потому что с ним никто не сравнится на поле боя, поэтому большинство его способностей просто бесполезны при разговоре, но они наверстывают упущенное во время сражений. В предыдущих играх мы все же попытались использовать эти физические умения не только в бою: будь то *Ловкость*, позволяющая сломать кому-нибудь шею, или *Сила*, с помощью которой можно запугать или впечатлить кого-либо своей мощью, и так далее.

РАБОТА В РЕДАКТОРЕ/ДЛЯ РЕДАКТОРА

За свою карьеру я писал тексты, которые преобразовывали в пакетные файлы для игр (*Fallout 2*), или же которые я, сценаристы или внимательные дизайнеры-практиканты строчка за строчкой вырезали и копировали из файлов Word. Когда это было возможно, я также писал прямо в редакторе. Какой бы метод вы не выбрали, не забудьте объяснить вашим писателям, что именно они должны будут делать, и помните, что у каждого метода есть свои преимущества.

Сколько текста помещается в окне - выделите для него место. Не нужно погребать игроков под горами текста. Если есть возможность, он должен не выходить за пределы одного окошка, так, чтобы игроку не приходилось листать текст (но кнопку “Далее”, если на нее не надо нажимать больше трех раз, обычно можно использовать).

Overfall, например, учитывает количество символов (букв, а не каких-нибудь выдуманных знаков).

Окошко нарратива - 200 символов.

Окошко выбора - 100 символов.

Баббл с речью - 120 символов.

Следите за длиной вашего предложения, облегчите жизнь игрокам - не заставляйте их “нажимать для продолжения” или листать текст во время игры.

(Особенно раздражает, когда кнопка “Далее” или Полоса прокрутки находятся очень далеко от вариантов ответа персонажа, и просто чтобы прочитать текст, приходится перетаскивать мышь (или палец) из одного конца экрана в другой.)

Тем не менее, их (кнопка “Далее”/Полоса прокрутки) все же стоит включать в игры, особенно, принимая во внимание локализацию. Локализацию, вы спросите? Да, локализацию.

О *локализации* (переводе игрового текста на другие языки) забывать нельзя - так, в немецком языке слова, как правило, длиннее и символов при переводе станет больше: нужно будет оставлять на 35% больше места, чтобы втиснуть переведенные строчки текста (в некоторых случаях от 125% до 150%).

Однако нужно стремиться к тому, чтобы тексты были максимально короткими, но при этом соответствовали игре. По личному опыту могу сказать, что здесь для практики отлично подходит Twitter, потому что там хочешь, не хочешь, но приходится быть кратким (а некоторые редакторы, вроде GECK от Bethesda, к тому же ограничивают размер выводимого на экран текста, который вам позволено разместить в сегменте).

Проверка орфографии: Если в вашем редакторе нет ни функции проверки орфографии, ни возможности экспортировать весь текст, то часто лучше писать в Word или Google Docs и пользоваться встроенной проверкой орфографии и грамматики, прежде чем незамеченные вами баги попадут в игровой движок. Также, в некоторых случаях, такие тексты проще отдавать другим писателям на рассмотрение (если у них есть время).

Обычно при этом по ходу работы нужно будет выносить некоторые слова в “Персонализированный словарь”. (Я обычно жму на “Игнорировать все”, когда дело доходит до некоторых имен и слов, потому что всегда боюсь, что если я добавлю их в словарь, то могу случайно их использовать в других документах, где им не место, и не заметить ошибки.)

Ко всему прочему в Word легко проверять текст на наличие частых ошибок технического плана: двойных пробелов, неправильно отформатированных дефисов, тире, троеточий и так далее. И лучше всего делать это не только перед тем, как вводить текст, но...

Последние штрихи/завершение работы: ...и когда вы заканчиваете работать над последним текстом в игре. Если можете его экспортировать - отлично. Даже если он станет файлом XML/Excel, в Word можно обычно скопировать и вставить целые таблицы, а затем пройтись по тексту в поисках ошибок с помощью встроенных инструментов.

Сценарий и обращение к Чертам персонажа: К Чертам в Overfall обращаются обычно следующим образом:

[Устрашение]Идем со мной. Иначе не поздоровится.

[Дух]Пусть душа Потерянного покоится с миром.

Или же в некоторых сценариях может присутствовать соответствующий тэг:

{Tag_Goodbye}Она машет тебе рукой и улыбается, когда ты садишься на свой корабль.

{Tag_Chase2}Она убегает прочь, крича о помощи.

Текст в скобках выше в самой игре будет не видно, что хорошо, но за этим также нужно следить, так как лишний пробел рядом со скобками может привести к лишнему пробелу перед строчкой текста на экране. То есть, если бы пример выше был написан следующим образом:

[Устрашение] Идем со мной. Иначе не поздоровится.

...тогда пробел после [Устрашение] выводился бы на экран перед самой строчкой. То же самое и с тэгами:

Неправильно: {Tag_Chase2} Она убегает прочь, крича о помощи.

Правильно: {Tag_Chase2}Она убегает прочь, крича о помощи.

Так что, даже если это кажется вам странным, не отделяйте пробелами текст в скобках от обычного, чтобы не нарушить его разметку.

ТЕХНИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

...ставим все точки над И.

При работе над игрой важно установить общие правила для разных элементов процесса. Пробел должен быть одинарным или двойным? Какого цвета должны быть тексты модификаций, а какого отрицательные воздействия? Этих текстовых элементов так много, что количество правил, которые вам необходимо установить, может поначалу вас утратить... но поверьте, оно того стоит.

Опять же, это не самая привлекательная часть процесса, но ее часто включают в руководства по стилю. Такими разделами руководства также пользуются для контроля качества при тестировании. А если вам повезло и у вас есть редактор, то и ему они пригодятся при проверке текста.

“В этом разделе описывается куча технических моментов, которые могут быть неприменимы для написания диалогов. Так например, люди часто коверкают грамматику, сыпят чрезмерно чрезмерными наречиями и очень, очень, очень любят слово “очень”. То, что приведено ниже, относится только к более-менее техническим текстам: текстам интерфейса, подсказок и, даже - ох! - проектной документации.”



👉 АНЛИЙСКИЙ ЯЗЫК: АМЕРИКАНСКИЙ vs. БРИТАНСКИЙ

Говоря “Американский vs. британский”, я не имею в виду Войну за независимость. Все чаще и чаще гейм-дизайнеры пишут для международной аудитории, а между разными видами английского языка достаточно много различий (например, *color* и *colour*). Таким образом, стоит убедиться, что ваш словарь или программа, которой вы пользуетесь, настроены на нужный вам язык. Маленькие различия особенно сложно заметить: *apologise* vs. *apologize*, *traveller* vs. *traveler* - в некоторых случаях можно использовать любой вариант, но придерживайтесь единого подхода в вашей истории.

Так что выбирайте, чем травиться: американским или британским английским. (При условии, что выберете американский.)

👉 ОСНОВЫ*

Страдательный залог: В технических документах - избегайте.

Правильно: We avoided contact with the Vorn. (Наш отряд заметил группу ворнов.)

Неправильно: Contact with the Vorn was avoided. (Группа ворнов была замечена нашим отрядом.)

Написание чисел: За исключением статистики окна интерфейса, числа меньше 10 должны быть написаны прописью...

Правильно: The bodies are lined up nine deep. (Тела выложили по девять в ряд.)

Неправильно: The bodies are lined up 9 deep. (Тела выложили по 9 в ряд.)

Правильно: The bodies are lined up 11 deep. (Тела выложили по 11 в ряд.)

Неправильно: The bodies are lined up eleven deep. (Тела выложили по одиннадцать в ряд.)

Числовые сравнения:¹ ...если только вы не занимаетесь сравнениями, в которых одно число больше 9. Это не касается чисел, в сравнении не участвующих.

Правильно: The bodies are lined up 9 deep and 11 across. (Тела выложили в прямоугольник 9 на 11 футов.)

Неправильно: The bodies are lined up nine deep and 11 across. (Тела выложили в прямоугольник девять на 11 футов.)

¹ Меня всегда приводило в замешательство правильное “написание чисел”, поэтому от всей души благодарю блог Миньон Фогарти (Grammar Girl), с которым вы можете познакомиться по адресу [Grammar Girl: How to Write Numbers](#) (28.01.2008). Спасибо, Миньон!

* Все это относится только к английскому языку. В русском дела могут обстоять иначе. (Прим. переводчика)

Правильно: Our five scouts reported that the bodies are lined up 9 deep and 11 across. (Пять наших разведчиков доложили, что тела выложили в прямоугольник 9 на 11 футов.)

Неправильно: Our 5 scouts reported that the bodies are lined up 9 deep and 11 across. (5 наших разведчиков доложили, что тела выложили в прямоугольник 9 на 11 футов.)

...то же самое с другими вариантами чисел:

Правильно: First come, first serve. (Первым пришел, первым ушел.)

Неправильно: 1st come, 1st serve. (1-ым пришел, 1-ым ушел.)

Правильно: We found him down by the 19th marker. (Мы нашли его недалеко от 19-ого указателя.)

Неправильно: We found him down by nineteenth marker. (Мы нашли его недалеко от девятнадцатого указателя.)

Числа, расположенные рядом друг с другом: В этом случае придется нарушить правила, и какое число писать прописью решать писателю. Главное, чтобы их было проще читать.

We brought 15 eleven foot spikes. (Or fifteen 11 foot spikes.) (Мы прихватили с собой 15 одиннадцатифутовых клиньев.) (Or fifteen 11 foot spikes.) (Или пятнадцать 11-футовых клиньев.)

We bought nine 12 foot poles. After we fought the Giant Termites, we had nine 10 foot poles. (Мы прихватили с собой девять 12-футовых шестов. После битвы с Гигантскими термитами они превратились в девять 10-футовых шестов.)

Числа в начале предложения: обычно пишут прописью, но если получается слишком длинно - перефразируйте.

Twelve inch spikes are all we have. (Двенадцатидюймовые клинья - вот и все, что у нас есть.)

Что делать с тире: Не забывайте, что тире и дефис - разные вещи.

Когда тире означают, что говорящего прервали, то пробелов между ними и прерванным текстом мы не ставим:

What th-? (Какого ч-?)

А если вы беспокоитесь за озвучку, то просто уточните, что опускается, в заметках на полях или скобках (актеры это ценят - к Overfall это не относится, но упомянуть все равно стоит):

What the h-{"hell"}? (Какого ч-{"черта"}?)

Когда тире обозначают паузу, обычай диктует пробел-тире-пробел:

Неправильно: What- you mean, he was lying all along? (Что- ты думаешь, он врал с самого начала?)

Неправильно: What-you mean he was lying all along? (Что-ты думаешь, он врал с самого начала?)

Неправильно: What--you mean he was lying all along? (Что--ты думаешь, он врал с самого начала?) (Мы не пользуемся двойными тире.)

Правильно: What - you mean, he was lying all along? (Что - ты думаешь, он врал с самого начала?)

Многоточие: Мы используем многоточие для обозначения незаконченности высказывания, вызванной обычно волнением или неуверенностью говорящего. Мы ставим три точки рядом друг с другом (без пробелов между ними) и, если текст продолжается дальше, один пробел в конце.

Если предложение (а лучше - абзац) заканчивается на многоточие, мы используем четыре точки.

Неправильно: What do you mean...oh, I see now. (Что ты имеешь в...а, теперь понятно.)

Неправильно: What do you mean. . . oh, I see now. (Что ты имеешь в. . . а, теперь понятно.)

Правильно: What do you mean... oh, I see now. (Что ты имеешь в... а, теперь понятно.)

Правильно: So you're saying we have to kill him.... (То есть, ты считаешь, мы должны его убить....) (Конец абзаца.)

Когда это возможно, многоточие должно предшествовать концу предложения. Не начинайте следующее после многоточия слово с заглавной буквы.

Неправильно: What do you mean... Oh, I see now. (Что ты имеешь в виду... А, теперь понятно.)

Правильно: What do you mean... oh, I see now. (Что ты имеешь в виду... а, теперь понятно.)

Все буквы заглавные: Как правило, я против того, чтобы все буквы в слове или выражении были заглавными (хоть они и более заметны), за исключением тех случаев, когда нельзя использовать курсив, и тогда заглавные буквы помогают читателю понять, на какое слово сделано смысловое ударение. (См. *Курсив*, ниже). Именно так используются заглавные буквы в Overfall.

Одинарный пробел vs. двойной пробел: Хотя оба варианта имеют право на существование, я предпочитаю одинарный пробел по той простой причине, что он занимает меньше места (и в результате нет нужды растягивать окошко диалога на полэкрана). Так как Overfall мудр, Overfall использует одинарные пробелы для экономии места.

Сочетания знаков препинания в конце предложения: Старайтесь не использовать более одного восклицательного или вопросительного знака. Хотя это и позволено в шуточных играх вроде Overfall, одного знака препинания вполне достаточно, чтобы передать суть предложения.

Неправильно: What the hell, man!!! (Какого черта, чувак!!!)

Правильно: What the hell, man! (Какого черта, чувак!)

Оксфордская запятая: Overfall использует оксфордскую запятую перед последним пунктом списка из трех или более элементов.

Неправильно: What is that, that and that? (Что это, это и это?)

Правильно: What is that, that, and that? (Что это, это, и это?)

Дефисы: Дефисы, в основном, ничем не отличаются от обычных - за исключением некоторых слов, для которых мы устанавливаем свои правила, например, single-player (см. словарь ниже).

Alright vs. All right: В Overfall мы используем "all right".

Курсив? Есть ли он у вас? Если ваша игра не поддерживает курсив, чем вы его заменяете?

Пример:

Do you have them? (Они у вас?)

Do **you** have them? (Они у **вас**?)

Do YOU have them? (Они у ВАС?)

Выберите наиболее подходящий вам вариант и придерживайтесь его. В Overfall, как правило, акцентируют с помощью заглавных букв (такие слова игроку будет, пожалуй, проще всего заметить).

Сочетания знаков препинания: Разобраться, куда ставить кавычки и сочетания вопросительных и восклицательных знаков, бывает весьма непросто, поэтому решите этот вопрос заранее. Я обычно предпочитаю следующее:

What the hell are you going on about? (О чем ты, черт возьми?)

"What the hell are you going on about?!" ("О чем ты, черт возьми?!")

"What the hell are you going on 'aboot,' Canadian?!" ("Канадец, о чем ты, 'чьорт' возьми?!")

Одиночные и двойные кавычки: Их обычно используют только внутри предложения, но в Overfall выделяемые слова входят в состав предложения:

I think he meant "gone". (Думаю, он имел в виду, что его больше "нет".)

Well, it's what the Vorn call... "charity". (Ну, это то, что ворны зовут... "благотворительностью".)

...но знаки препинания на конце предложения могут стоять перед закрывающей кавычкой, если они часть цитаты. Например:

I think he just asked, "what are you talking about?" (Кажется, он только что спросил: "О чем ты говоришь?")

Одиночные кавычки следуют тем же правилам.

Очень, исключительно, действительно: Остерегайтесь этих слов. Они ядовиты и высосут всю силу из центрального слова.

Как правило, их нельзя использовать, когда дело касается прозы или технических текстов... Однако, диалоги NPC более непринужденны, и эти слова не настолько опасны.

Наречия: ...наречия - слуги Сатаны. Будьте предельно осторожны с ними в технических текстах, и не переборщите в устной речи (хотя в ней они встречаются чаще и зависят от говорящего).

Never mind: Просто напоминаю, что это два слова, а не одно (спасибо, Кевин Сондерс).

Решите, как будут выглядеть звуковые эффекты: Самих звуков великое множество (плач, хлюпанье носом, кашель). Самое важное - решить, как они будут выглядеть на экране:

- Snfff - (- шмыг -)
- Cough - (- кх-кх -)

В Overfall звуковые эффекты отделяются звездочками:

- *Snff* (*шмыг*)
- *Cough* (*кх-кх*)

ФОРМАТЫ, СВОЙСТВЕННЫЕ КОНКРЕТНЫМ ВСЕЛЕННЫМ

Некоторые слова в Overfall требуют к себе особого отношения, поэтому возникают дополнительные грамматические правила:

Расы: В одних играх расы и монстры пишутся с заглавной буквы, в других - нет. В Overfall все расы кроме людей пишутся с заглавной: the Forsaken (Потерянные), Goblins (Гоблины), Trolls (Тролли) и т.д., и, конечно, the Vorns (Ворны). Ко всему прочему нужно определиться с прилагательными - производными от названий рас (например, в Overfall, прилагательное "орочий" не "Orc", а "Orcish" - см. ниже).

Классы: Также, как и расы с монстрами, в одних играх классы пишутся с заглавной буквы, в других - нет. В Overfall - с заглавной (Bards (Барды), Priests (Жрецы), Paladins (Паладины)).

Правила правописания отдельных слов:

Dust (Пыль) - это наркотик и в Overfall пишется с заглавной буквы (также как и другие ресурсы).

Orcish (Орочий) - прилагательное - производное от слова "Орк":

- Правильно:* The Orcish blade gleamed in the night. (Орочий меч блестел в ночи.)
- Неправильно:* The Orc blade gleamed in the night. (Меч орков блестел в ночи)

Everguard (Вечная стража) - это слово стоит в единственном числе.

Правильно: Everguard (Вечная стража)

Неправильно: Everguards (Вечные стражи)

НАПИСАНИЕ СИСТЕМ

Когда вы придумываете терминологию, связанную с игровыми системами - включая предметы инвентаря, окошки интерфейса и даже текст tutorials - лучше придерживаться уже существующих правил. Обычно я предпочитаю писать с заглавной буквы Репутацию/Способности/Характеристики и прочие основные системные термины, что отличает их от неигровых слов. Разные примеры, не имеющие отношения к Overfall:

It'll hurt his reputation if word of his Reputation system design gets out. (Если кто-то узнает о дизайне его системы Репутации, это навредит его репутации.)

This adds a bonus to your Strength score when you use your Strength successfully in a previous Challenge Check that involved no other Trait. (Если вы успешно используете Силу без участия других Способностей, то вы получаете дополнительные очки к вашему значению Силы.)

Также, необходимо решить, как будут выглядеть заклинания. Возьмем, например, "Огненный шар". Что вам больше подходит: Огненный Шар, огненный шар, *Огненный шар* или что-то другое? Выберите один вариант и придерживайтесь его. При перечислении способностей предметов инвентаря и заклинаний их внешний вид, грамматика и пунктуация (включая пробелы, точки с запятыми) тоже не должны различаться.

Примером нам послужит Бертина (прости меня, Бертина).



Название выделено **жирным** шрифтом, основные эффекты - полноценные предложения, урон/отрицательные эффекты выделены **красным** цветом, Перезарядка способности, Цель, Дальность действия, Радиус написаны с заглавной буквы, за ними следуют <пробел>знак равенства<пробел>Количественное определение. Эта модель также используется в Навыках (в этом случае положительные эффекты выделены **желтым**). Выделение цветом - эффективный способ быстро передать сущность Способностей и Навыков. Каждый цвет нужно будет расписать, обычно в вашем руководстве по системам, и они должны соответствовать общей эстетике интерфейса.



*“Наступите на горло вашим креативным инстинктам и не пытайтесь заново изобрести велосипед. Не придумывайте абсолютно новые обозначения и форматы способностей персонажа просто для того, чтобы выделиться среди ваших коллег. Если вы работаете в том же жанре, что и намного более популярная игра, и у вас одна и та же целевая аудитория, то вам будет проще уподобить ваш “язык системы и цветов” более популярной игре (**серый** - хлам, **зеленый** - слабые волшебные предметы, и т.д.).”*

- **Шеф Крис**

Названия заклинаний и систем должны подходить друг другу и, когда это возможно, развивать историю мира - что может вызывать затруднения у нарративных дизайнеров и дизайнеров систем. Не стоит называть систему репутации средневековой фэнтези “Отслеживание показателей населения” или отслеживание статуса задания по эпичной сюжетной линии - “Система примечаний”. Все названия должны друг другу подходить.

В *Planescape: Torment* (the Unbroken Circle of Zerthimon) мы активно использовали заклинания, раскрывающие особенности мира, также как и в *Overfall*: особенно там, где дело касалось заклинаний и описаний Способностей (например, *Сердце Олафа*, описание которого связано с миром и позволяет строить догадки об истории самого Олафа):



Так что рассказывайте историю с помощью заклинаний, умений и предметов персонажа! Одно название и пара простых слов с легкостью могут намекнуть на что-то грандиозное.

Единственное, о чем нужно помнить - такая “нарративная изюминка” ответа не должна помешать игроку быстро разобраться в самой способности. Хороший пример - *Черные щупальца Эварда*. Хотя я и не помню эту способность наизусть, очевидно, что (1) скорее всего это атакующее заклинание, если судить по словам “черные” и “щупальца” (не смейтесь), и (2) возможно, это заклинание массового поражения, так как “щупальца” стоят во множественном числе. Однако *3-ий концерт Белламы* может потребовать дополнительных деталей (... *огненный концерт*, *бесшумный* и т.д.).

“Но даже принимая во внимание вышесказанное, информация - важнее “изюминки”. Когда мы работали над Planescape: Torment, еще во времена Black Isle, мы реорганизовали данные предметов инвентаря так, как этого никогда не делал Infinity Engine. И если в Baldur’s Gate данные предметов инвентаря шли в самом конце (приходилось пролистывать текст, чтобы их увидеть), то в Torment мы специально разместили их в самом начале статьи. Мы поняли, что игроки будут намного чаще обращаться к этой



информации, чем читать описание предмета.”

- **Шеф Крис**

🔗 РУКОВОДСТВО ПО ПРОИЗНОШЕНИЮ И ОПРЕДЕЛЕНИЮ ТЕРМИНОВ

Все вышесказанное также применимо и к нарративным системам. Когда вы работаете с нарративом, важно везде придерживаться одних и тех же терминов - что значит, разрабатывая нарративные элементы, не лишним будет дать определения терминам пользовательского интерфейса.

Например, в разделе [Работа над встречами](#) приведены определения терминов **повествование, диалог, бабблы с мыслями** и **сцены** - вещей, из которых эти встречи собственно состоят. Вам следует их знать и использовать - такое приведение диалоговых терминов к общему знаменателю лишь поможет всей вашей команде быть на одной волне.

ДИЗАЙН ВСТРЕЧ

Подробное описание дизайна встреч можно найти в “Основах нарратива”, но я все же приведу несколько советов по поводу их Размера:

🔗 РАЗМЕР

Во многих случаях бывает полезно следить за размером вашей встречи, особенно если у вас поджимают сроки сдачи проекта (если же вы это делаете исключительно для себя, то флаг вам в руки). Засеките, сколько времени у вас уходит на проигрыш относительно простых (с лишь парой реплик) и более сложных встреч (100+ вариантов ответов). Когда дело касается rogue-like игр, то часто будет лучше, если вы сосредоточитесь на создании большого количества универсальных встреч. При работе над встречами можно использовать следующую классификацию:

Размер: Неигровых персонажей можно разделить на: Крикунов (только однострочные реплики), незначительных NPC (1-15 сегментов текста), NPC средней важности (15-25 сегментов), важных NPC (25+ сегментов) и NPC-спутников (500+). Ваши дизайнеры по достоинству оценят такую классификацию - будь то классификация персонажей, сложности квестов, локаций и так далее.

Тем не менее, хоть такая классификация и бывает исключительно полезной, мне обычно это делать не нравится. Ведь сами персонажи могут вас удивить - важный персонаж может быть кратким или торговец может пуститься в рассуждения о торговле золотом, в которых может поучаствовать игрок-гном. Слушайте свою музу! (Во всяком случае, пока у нее нет ножа в руках.)



ЭСТЕТИКА ДИАЛОГОВОГО ИНТЕРФЕЙСА...

...Научим игрока разговаривать с вашей игрой.



БЕРЕГИТЕ СВОЕ ВРЕМЯ И ВРЕМЯ ИГРОКА: ЗНАКОМСТВО



МНЕ ПЛЕВАТЬ НА ТВОЕ ИМЯ...

Зачастую, имя говорящего будет прописано в диалоговом интерфейсе - не бойтесь пользоваться этим. Хотя вам и может казаться “естественным”, что каждый неигровой персонаж сам сообщает свое имя, игрокам до этого нет дела, к тому же в этом случае вам придется “отслеживать”, представлен ли персонаж в диалоге уже или нет, что отнимает кучу времени. Времени, которое вы могли бы потратить на более важные дела.



...Я ТОЛЬКО ХОЧУ ЗНАТЬ, ЧЕМ ТЫ МОЖЕШЬ БЫТЬ МНЕ ПОЛЕЗЕН.

Дальше? Определитесь, *зачем* вообще с этим персонажем нужно говорить. Если NPC выдает игроку какое-либо задание, пусть он намекнет о своей проблеме в самом первом сегменте текста, чтобы игрок заинтересовался и спросил его об этом.

Если персонаж - торговец, убедитесь, что игроку предоставлен доступ к магазину с самого первого сегмента. Если это жрец - доступ к лечению. Персонаж, отправляющий героя на задание - предоставьте игроку возможность выполнить его раньше и сразу получить награду (плохой пример, но: “О, у тебя уже есть десять волчьих шкур? Круто!”)²

Относитесь к вашим торговцам, тренерам, лекарям как к пользовательскому интерфейсу, где на первом месте должны стоять услуги, которые предоставляют эти персонажи, а не диалог.



ЕСЛИ КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ЕДИНСТВЕННЫЙ И НЕПОВТОРИМЫЙ, ТО ВСЕ ОНИ ПОХОЖИ...

...и скорей всего заслуживают файерболл в голову.

Не надо превращать каждого персонажа в Д’Артаньяна. Более того, это может привести к тому, что даже самые незначительные NPC должны быть настоящей диалоговой жилой на тот случай, если на них наткнется потенциальный обсессивно-компульсивный игрок - иногда торговец должен быть просто торговцем (а его товары зачастую могут рассказать историю лучше него).

Но как тогда узнать такого “особенного” персонажа? Некоторые игры пользуются знаками восклицания или другими подобными иконками. Но того же эффекта можно добиться и с помощью собственно имен персонажей.

² Также, здесь игроку можно дать новое задание или некоторую дозу драматизма: “...Я очень надеюсь, что Боги-Волки не обидятся на тебя из-за убийства их тотемных зверей и не пошлют ассасинов из Совета Клыков - вот почему я не хотел сам собирать их шкуры.”

В RPG я предпочитаю разделять “обычных” и “особенных” персонажей с помощью их имен. Например:

Важные NPC получают полноценное имя и звание. (Капитан Рейнольдс)

А “обычные” NPC идентифицируются попроще. (Стражник)

Игрок должен сразу понимать, какой персонаж важный, а какой нет - когда игра дает уникальные имена сотне людей, возникают проблемы, так как понять, кто из них “важный”, практически невозможно и часто ничем не примечательные персонажи говорят одно и то же.

Что же до других игр, то тут можно схитрить иначе и сказать:

Важные персонажи получают полноценные имена (Малкольм Рейнольдс)...

...но у любых других NPC могут быть либо только фамилии, либо только имена, либо аббревиатуры (М. Рейнольдс или Рейнольдс). Такому упрощению необходимо придерживаться на протяжении всей игры.

Подобные правила могут научить игрока подсознательно узнавать воротил вашей игры.



“Чего еще стоит избегать? Пространных речей прямо перед боем с боссом, после которых вы не можете сохраниться. Умоляю вас, не делайте этого - если игроку придется загружать сохраненную игру, то вам, возможно, придется писать завещание... если конечно отдел по контролю качества не доберется до вас раньше.”

- **Шеф Крис**

ПОРЯДОК ОТВЕТОВ

ВНАЧАЛЕ - ДИАЛОГОВАЯ МЕХАНИКА

Расположение ответов очевидно зависит от типа игры и финального вида интерфейса. Например, в игре про шпионов, где каждая секунда на вес золота и каждый ответ рассчитан по времени, выбор в сегменте стоит поставить как можно раньше, чтобы у игрока была возможность его обдумать, пока время не истекло. Первыми в сегменте должны идти мотивация и контекст.

Маленький плохой пример: (Контекст и вопрос в конце.)

Маркус - мой отец. Он ушел в горы охотиться на медведей. Медведи классные. Бурые медведи. Черные медведи. Мишки Гамми. В горах полно медведей. Ты можешь его остановить, прежде чем он убьет всех этих прекрасных мишек?

Принять
Отказаться

Небольшой пример получше (но все еще плохой): (Контекст и вопрос вначале, затем вставка с мотивацией персонажа.)

Пожалуйста, останови моего отца, пока он не убил всех оставшихся медведей. Он охотится на них в горах. Я считаю, что мы должны оберегать горных медведей, а у него и так руки по локоть в медвежьей крови.

Принять
Отказаться

В этом случае ответу тоже следует быть коротким и быстрым, ведь игрок читает его в последнюю очередь.

БУДЬТЕ ПОСТОЯННЫ

Ответы игрока должны выглядеть примерно одинаково. Структура может быть простой:

Положительный ответ
Нейтральный ответ
Разъясняющие вопросы
Враждебный ответ/Нападение
Прощание

Или, в зависимости от механики вашей игры, ее можно усложнить:

Ответ пай-мальчика/пай-девочки
Ответ Робина Гуда

Безучастный нейтральный ответ
Коварный злой ответ
Ответ злобного психопата (может порой совпадать с Враждебным)
Враждебный ответ/Нападение
Прощание

Заметьте, что согласно метрикам во время первого прохождения игры большинство игроков предпочитают отыгрывать исключительно положительного персонажа, но если уж вы позволяете им выбирать, как именно играть, то это также должно отображаться в диалоге. Чего стоит избегать:

- *Ленивое зло:* “Ленивые злые” ответы - это требования увеличить награду или угрозы убить персонажа. Такие реплики легко придумать, но через какое-то время игрок от них устанет (в особенности, если деньги и денежное обращение в игре не сблансированы). Что еще хуже, такие ответы не позволяют развить сюжет или задание, которое дает игроку персонаж. Поиграйте со злыми ответами - пусть игрок путем, например, шантажа получит долю в магазине персонажа, заставит его дочь или сына служить ему или просто скажет: “Будешь должен,” - и персонаж расплатится потом.

- *Наказывая зло:* Зло есть зло. Но если вы позволяете игроку отыгрывать злодея (как это часто бывает в RPG), то скрывать от них добрую долю контента только из-за их поведения - нечестно. “Злой” игрок всегда должен иметь доступ к тому же объему контента, что и его более добропорядочный товарищ, и при этом этот контент должен заметно отличаться (в этом собственно и состоит вся суть ролевых игр).

ПУСТЬ ОТВЕТЫ ТОЖЕ РАССКАЗЫВАЮТ ИСТОРИЮ

Я зову это правилом Трэвиса Стаута. Иногда бывает целесообразно позволить ответам игрока дорассказать историю в диалоговом окне. Например:

“Прошу вас! Прошу вас, помогите, моего сына утащили волки, когда мы шли по дороге!”

Принять
Отказаться

Но вы можете развить этот пример и использовать ответы игрока, чтобы дополнить контекст ситуации и для NPC, и для игрока:

“Прошу вас! Прошу вас, помогите, моего сына утащили волки, когда мы шли по дороге!”

Под дорогой вы имеете в виду Широкую северную, да?
[Восприятие =< Среднего и !Жрец] Вы в порядке? Не ранены?
[Восприятие > Среднего или Жрец] На вашей одежде нет крови и она даже не порвана.
Вы здоровы и невредимы. Почему?
И вы стоите тут, моля прохожих о помощи?
Кто-нибудь уже согласился вам помочь? Где ополченцы?

У меня нет времени на старика, который даже не попытался сам спасти собственного сына.

Твой кошелек не достаточно увесист, чтобы я тебе помогал.

1-ый ответ расширяет мир, 2-ой добавляет экспозицию и приводит к подозрениям, 3-ий, 4-ый и 5-ый заставляют игрока сомневаться в ситуации, 6-ой подчеркивает возраст персонажа, а 7-ой - его бедность. Что еще лучше, все эти ответы побуждают игрока прочитать весь список, чтобы узнать что-нибудь еще о ситуации. Это намного лучше, чем:

“Прошу вас, моего сына утащили волки, когда мы путешествовали по Широкой северной дороге, и хотя я убежал и не пострадал, ополчение мне помогать отказалось. Я - бедняк, но мне нужна ваша помощь!”

Принять

Отказаться

🔗 РАСЩЕПЛЕННЫЕ ИНФИНИТИВЫ УЖЕ НЕ ОЧЕНЬ ХОРОШО, НЕ РАСЩЕПЛЯЙТЕ И ИДЕИ ТОЖЕ

Пока я писал и редактировал это руководство, то заметил, что изменил первый пример ответа выше. Было:

“Да, конечно, мы поможем. Под дорогой вы имеете в виду Широкую северную, да?”

Стало:

“Под дорогой вы имеете в виду Широкую северную, да?”

Я сделал это по привычке, но, пожалуй, стоит объяснить, почему нельзя использовать первый вариант в обычных ответах в диалоге: не соединяйте два отдельных действия/ответа в одном сегменте, особенно если это сегмент “особо важной ветви диалога” (например, принять задание, попрощаться).

Причина этому - игрок может согласиться с одной частью реплики, но не со второй. Нет ничего хуже, чем Прощание, настолько грубое и оскорбительное, что у игрока не остается другого выхода, кроме как принять задание, если они хотят закончить разговор.

Также не стоит вставлять в ответ точку зрения игрока или его мотивацию за него, если только реплика не связана конкретно с мировоззрением игрового персонажа. Вот несколько примеров:

“Я возьмусь за это задание, потому что мне больше нечего делать.”

“Я возьмусь за задание! Почему? Потому что я люблю квесты!”

“Я и так вел себя как умалишенный до этого момента, почему бы не взяться за еще одно задание?”

Всегда разбивайте подобные ответы и концентрируйтесь на отдельных действиях в них. Например, игрок (и игровой персонаж) не обязательно будут думать: “Мне больше нечего делать” или “потому что я люблю квесты”. Не навязывайте игроку мотивацию, но если вы чувствуете, что другого выбора у вас нет, не привязывайте ее к важным ветвям диалога без других, более нейтральных альтернативных ответов. (“Я помогу”).

🔗 ОТВЕТЫ С МОМЕНТАЛЬНЫМ ВЫИГРЫШЕМ

Overfall использует Способности и Умения самым оптимальным образом и с их помощью придает встрече еще *больше* контекста, а не просто создает лучшие решения.

Как я уже говорил ранее, когда игрок приучен к тому, что Способность или Умение позволяет ему немедленно “выиграть” разговор, это лишает встречу глубины, а игрока возможности отыграть роль.

🔗 ОТВЕТЫ С МОМЕНТАЛЬНЫМ ИЗМЕНЕНИЕМ КАРМЫ

То же самое можно сказать об ответах с моментальным изменением кармы (**[Зло] Я ненавижу тебя, потому что я злодей. [-1 к карме], [Добро] Я хорошо к тебе отношусь, потому что я хороший человек. [+1 к карме]**). Нравственные принципы, которые используют для систематического развития персонажа, могут стать основой системы, но когда они единственный способ для игрока получить силу (например, если он всецело злодей или полный добряк), встреча становится слишком упрощенной, в ней нет золотой середины. Система должна вознаграждать игрока, если он потратил время на изучение каждого ответа, а не только двух противоположных вариантов.

Ко всему прочему, при таких очевидно противоположных по нравственной шкале ответах, из игры пропадает ее ролевой аспект. Злодеи, которые развиваются по “злой” ветке, просто находят нужный тэг и нажимают на реплику, чтобы “выиграть” очки развития, иногда при этом даже не читая сам текст. В этих случаях имеет смысл каким-либо образом включить в диалог еще “злых” вариантов ответов, таким образом заставляя игрока хоть как-то отыгрывать роль и принимать решения осознанно.

🔗 НЕ ЗАКЛЮЧАЙТЕ ИГРОКА В ДИАЛОГОВУЮ КЛЕТКУ

Будьте вежливы и позвольте игроку закончить разговор тогда, когда он этого пожелает, если это возможно - с помощью прощаний и отказов от задания в ключевых местах. Конечно, иногда такие прощания будут выглядеть слегка наигранно, и быть может, не вполне логично, и иногда сам характер диалога может не позволить игроку его внезапно закончить... но в остальных случаях, игроку пригодится возможность попрощаться с собеседником (только не забывайте при этом проверять, чтобы скрипт вашего задания соответствовал ситуации).

🔗 О ПОРУЧЕНИИ ЗАДАНИЙ

Не думайте, что вам всегда нужно выдавать игроку задания. Зачастую лучше дать игроку понять, что персонажу что-то нужно или что у него какая-то проблема, а затем дать ему ее решить и вернуться обрадовать NPC - не нужно из каждого персонажа делать попрошайку. Вместо этого,

пусть игрок сам разберется с проблемой, затем вернется и получит награду - это отличный способ развить в игре ощущение свободы выбора.

🐉 РАСА И КЛАСС

Будьте в курсе, какие в вашей игре есть классы и расы и какая у них история - и как это влияет на разговор.

Когда это возможно, ради единства повествования нарративному дизайнеру следует создавать “списки диалоговых триггеров” для каждого класса и расы. Вот несколько примеров того, что в них может входить:

Класс определяет поведение: Жрецам и паладинам следует отвечать, когда упоминается религия, попадается связанное с религией задание или если им предложена награда (которую они могут отвергнуть или попросить пустить на благотворительность).

Раса определяет контекст: Вот то, что я называю “правилом темного эльфа”: если в вашем фэнтези мире есть темные эльфы, они редко встречаются и встретить их не в подземельях практически невозможно, но игрок решает играть именно за них, тогда на это должны реагировать все остальные персонажи - и у игрока должны также появляться новые варианты реплик, если он просто наткнулся на темного эльфа где-нибудь в глуши. Это правило помогает поддерживать логичность мира.

Помимо этого я часто придаю диалогам между представителями одной и той же расы дополнительные оттенки и ответы - гном может охотнее разговаривать с гномом, эльф с эльфом, у орка найдется много чего сказать орку и так далее.

Животрепещущие темы: Некоторые темы разговора могут быть особенно интересны для конкретных классов и рас. В качестве примера давайте рассмотрим эльфов в Overfall:



ELVES

Location: Forest

- Masters of charms and illusions
- They use magic to disguise themselves as beautiful people
- Their society fears and hates ugliness and deformity

Исходя из списка выше, эльфы склонны реагировать на темы и задания, связанные с чарами/иллюзиями и красотой/уродством. Это может породить встречи и их решения, в которых фигурируют эти темы. Например:

Игровой персонаж эльф может распознать иллюзию и выявить ее...

Эльф NPC, обезображенный или пострадавший от пыток, просит игрока помочь ему с мекстью или найти ему амулет, который спрячет дефекты его внешности.

Эльф NPC может негативно отреагировать на уродливого или грубого игрового персонажа...

...и быть вежливым и приветливым с привлекательным героем.

Включите эти “животрепещущие темы” в ваши диалоговые списки и обращайтесь к ним, когда вы где-нибудь застреваете или при редактировании.

Расы - заклятые враги: Вышеприведенное правило также применимо к расовой ненависти. В Overfall такая ненависть отчетливо представлена у специально подобранных вражеских рас: Эльфы vs. Пустые, Орки vs. Потерянные и Гномы vs. Гоблины. Во встречах диаметрально противоположных рас обязательно должна присутствовать вражда (“Мы скорее умрем, чем примем помощь от вас.” “Только глупец смеет ожидать пощады от гоблинов - в атаку!”).

Системные способности, которые влияют на повествование: Некоторое количество ответов, основанных на системе, могут повлиять на общение между персонажами. В их число могут входить перки, умения и тому подобное. Простой пример: если ваш Персонаж Охотник выбрал умение “+30% урону великанам”, тогда при разговоре с великанами могут появляться новые, с этим связанные реплики.

ЖАРГОН, КОГДА ЕГО ИСПОЛЬЗОВАТЬ...

Жаргон/сленг/сквернословие могут по-настоящему развить тему игры и поддержать атмосферу мира. Например, в Overfall мореходные метафоры и островные выражения/сленг чувствуют себя как дома - поэтому использовать их одно удовольствие.

Другой подход к жаргону и сленгу - это изучить распространенные выражения реального мира и предположить, как их можно вставить в саму игру.

Например, в Overfall есть несколько столпов: один из них - непрекращающиеся нападения ворнов, другой - поиск Цитадели (которая спрятана). Используйте их, когда это возможно, даже короткий разговор может напомнить игроку о том, что ему угрожает и какая у него цель в игре.

"Да я скорее Ворна сквозь ворота пушу, чем..."

"У тебя в венах что, кровь Ворнов течет? На твоей совести столько злодеяний..."

В обеих репликах акцент делается на жестокости главных врагов.

"Счастлив, как Пустой..."

Пустые - это племена, проклятые за то, что они отказались поклоняться Вечному Королю. Можно развить в...

"Милость/Благосклонность Вечного Короля,"

...что значит ни милости, ни благосклонности нам не дожидаться во веки веков.

"Еще во времена крушения портала..." / "Когда орки сидели на троне..."

Давным-давно, в далекой-далекой галактике.

"Я не буду тебе лгать, это будет так же легко, как войти в Цитадель."

Подчеркивает сложность предстоящего задания.

...А КОГДА НЕТ.

Не менее важно осознавать, какие именно выражения вы используете в игре, и существуют ли они вообще в вашем придуманном мире. Метафоры и выражения реального мира кажутся нам привычными и знакомыми, но нужно понимать, что они значат для вашего мира.

Вот несколько примеров:

"Слава Богу."

Вопросы, которые нужно прояснить: Есть ли у вашего мира понятие о Боге? У вас монотеизм или политеизм?

Overfall: *В Overfall поклоняются в основном Вечному Королю... а в Dys Бога нет вовсе. Поэтому лучше использовать фразу "Слава Вечному Королю".*

"Пошел к черту!"

Есть ли в вашем мире черти? Ад? Если есть, то он один или есть несколько разновидностей ада?

Overfall: *Никто не знает, существует ли ад вообще.*

"Гроша ломанного не стоит" или "У него и гроша в кармане не было."

Спросите себя: в вашей игре есть гроши?

Overfall: *В качестве денег используются "Фраги", что позволяет переделать выражение в "Фрага ломанного не стоит."*

"Это был геркулесов труд."

Стоп... а в вашем мире когда-нибудь жил Геркулес? А то, если вы используете это выражение, то подразумеваете, что да.

Overfall: *Никаких Геркулесов, Геркалов и, собственно, большинства отсылок к греческой мифологии.*

"Тщательно выбирать выражения нужно всегда и везде - даже в расширенной вселенной Звездных Войн, где один из кораблей носил имя "Катана". Такое на первый взгляд



невинное название имеет множество последствий - выходит, что в Звездных Войнах есть катаны, а сама отсылка настолько специфична, что возникают вопросы даже о жанре. Не поймите меня неправильно, это крутое название для корабля - но все же, это фэнтези или нет, и что было сначала - феодальная Япония или Империя Ситхов?"

- **Шеф Крис**

НАГРАДА - САМА СЕБЕ НАГРАДА

Overfall осторожничает с наградами и добычей - и не сильно распространяется о них в тексте. Ведь это не только rogue-like игра, где добыча также случайна, как она разнообразна, но простое упоминание вещи в тексте может привести к проблемам, когда вам нужно будет этот текст повторить.

В предыдущих текстовых играх существовали уровни детализированности наград. Например, в Black Isle фраза:

[Взять золото]

...намного лучше, чем...

[Взять 300 золотых монет]

...которая может не пережить проверки баланса.

Или предположим, что персонаж дает вам волшебное кольцо. Есть много способов, как я это описать, но я предпочитаю следующее:

Вот... Оно принадлежало моей маме. Пожалуйста, возьмите его в качестве моей благодарности..

Но чем больше деталей вы добавляете, тем выше риск, что если эта вещь вдруг в будущем изменится, то придется менять и текст:

Это кольцо невидимости принадлежало моей маме. Пожалуйста, возьмите его... Эй, куда вы пропали?

Подобный текст может сработать в более организованных играх, которые вы, бывает, проходите только один раз (или если вы абсолютно уверены, что ни текст, ни добыча не изменятся в будущем), но даже в этом случае часто безопасней использовать обобщенные описания добычи.

В Overfall, если только это не важно для сюжета, нет нужды упоминать в тексте, какую именно награду получил игрок или даже что он вообще что-то получил. Игра самостоятельно сообщит игроку о любых изменениях в ресурсах или репутации.

РАБОТА НАД ПРОЦЕДУРНОЙ ИГРОЙ

УВАЖАЙТЕ ГРИНД

Правила работы над rogue-like играми отличаются от правил других игр, в большей степени потому что любая написанная вами встреча игроку скорей всего попадется не раз, не два, а дюжину или даже сотню раз.

Это очень сложная задача, ведь иногда, если ваша встреча получится слишком уникальной, на фоне остальных она может выглядеть белой вороной и очень быстро надоесть игроку (“Ну вот, опять эта встреча”). Что еще хуже, чем уникальнее встреча, тем сильнее от нее хочется отделаться в последующих прохождениях.

Если вы все же настаиваете на уникальных встречах в вашей игре, то вот несколько способов избежать вышеперчисленных проблем:

- Позвольте игроку немедленно сбежать (Поднять паруса).
- Добавьте в встречу альтернативный вариант развития событий, который полностью отличается от того, что игрок уже видел в первое свое прохождение, и не заставляйте его снова и снова делать одно и то же.
- Сделайте исход встречи еще более случайным, разнообразьте добычу.
- Если есть время, найдите способ проверить еще больше переменных, связанных с предыдущими прохождениями, и используйте результат (“Сумасшедший провидец говорит, что вы уже были здесь ранее, еще до начала времен”).

ИСТОРИЯ НЕ ДОЛЖНА ПРИЕДАТЬСЯ

Экспозиция - это экспозиция. Книги с историей или многословная речь может быть и познавательны для разработчика (и порой для читателя), но в них должно быть хоть какое-нибудь “мясо”. В противном случае это всего лишь словесная рвота, которая отвращает игроков от красоты и богатства вашего мира.

Вместо этого используйте историю как игровую механику. Пусть прочтение книжки повлечет за собой новое задание. Пусть последние слова умирающего пресонажа, записанные им в дневник, откроют игроку местонахождение закопанного сокровища. Или что капитан Базы Альфа 1 всегда спал с дробовиком под кроватью... и если игрок обратит на это внимание, вернется назад и обыщет места, о которых он прочитал, то он найдет добычу, которую в иных обстоятельствах он мог бы и пропустить.

ПРЕДМЕТЫ ИНВЕНТАРЯ ТОЖЕ МОГУТ РАССКАЗЫВАТЬ ИСТОРИЮ

В Overfall нет предметов инвентаря, но тем не менее они - прекрасный способ передать историю мира, сюжет игры и даже культуру игровых народов - не только с помощью описания предметов,

но и посредством их названий. Например, в рыбацкой деревушке “копья” можно переименовать в “гарпуны”, а вместо “самоцветов” у них ту же роль играет редко попадающаяся рыба.

В ситуациях посложнее вы даже можете размещать подобные “нарративные предметы” на трупах, в комнатах и т.д., чтобы рассказать вашу историю. К примеру, для передачи “эй, тут снайперское гнездо” достаточно оставить винтовку, пустой кувшин, скатку и консервы у окна, которое выходит на улицу. В некоторых играх, если вы дадите предметам особые названия (“Снайперская винтовка Кристины”), а потом разложите их по локации в определенном порядке, игрок сможет проследовать за NPC по найденному пути и узнать его еще до самой встречи.

Это также применимо к заклинаниям, положительным/отрицательным эффектам (Благословление вождя, Материнская любовь, Аромат безумства, Проклятие безумной ведьмы и т.д.) и даже безделушкам. В каждой игре есть “Огненный щар”, но если мы переименуем его в “Обжигающее кольцо Вана”, то расскажем о нашем мире гораздо больше.

Существует множество других способов рассказать историю без слов (граффити, местонахождение монстров и реквизита, плакаты, звуковые эффекты и т.д.), просто найдите тот, который вам подходит больше всего.

РАБОТА РАДИ ИГРОКА

ТОЧКИ СБОРКИ

Точки сборки³ необходимы, если только вы не хотите буквально взорвать ваш диалог текстом, но важно, чтобы игрок не почувствовал, что ему эта точка попалась. Вот как это может случиться:

- У игрока выбор есть только между двумя ответами, которые по сути значат одно и то же. Через какое-то время в роуге игре они обязательно встретятся игроку.
- Персонажи, буквально перескакивающие к точке сборки, без соответствующих реплик между (обычно в таких случаях также создается ощущение, что NPC вас не слушает, что может негативно отразиться на действиях игрока).

Вот как этого можно избежать:

- Каждый ответ должен быть хоть как-то, но полезен игроку - используйте ваши системную и игровую механики, чтобы этого добиться. Если два ответа приводят к одному и тому же сегменту, но влияют на вашу Репутацию (или карму, или мировоззрение, или другую систему исчисления), то решение, которое ведет к точке сборки, для игрока все же важно. Вот несколько примеров (в идеальной ситуации вы могли бы еще прописать конкретные реакции на каждый из ответов ниже):

³ Для тех, кто не знаком с этим понятием, точки сборки похожи на диалоговые “воронки”, которые собирают нити возможных реплик диалога в одну точку (обычно чтобы диалог не растекся во все стороны). Зачастую это сегмент с решением (“...ну, хватит об этом. Слушай, ты мне поможешь или нет?”

Не надо денег. Я тебе и так помогу. [+1 Добро]
[Ложь] Конееееечно, я тебе помогу. [+1 Хаос]
[Пустой] Может, наши расы и враждуют, но я все равно тебе помогу, эльф. [Может быть Репутация +2 из-за отношений между расами.]

Все эти ответы могут привести к:

“Слава Вечному Королю... Я уже и не надеялся, что мне кто-нибудь поможет. Спасибо. Спасибо.”

ОТВЕТЫ-ОБМАНКИ (ЗАМАНИТЬ И ПОДМЕНИТЬ)

В прошлом я совершал ошибки при написании диалогов, в которых на первый взгляд прощальный сегмент на самом деле приводил к продолжению разговора. Будьте осторожны - не обманывайте вашего игрока, он должен быть в состоянии доверять выбранному вами “интерфейсу вариантов ответов в диалоге”. Хотя ответ и может привести к неожиданному результату, старайтесь, чтобы хотя бы общее направление оставалось неизменным. Если игрок действительно хочет закончить разговор или встречу, не нужно заставлять его принять задание или продираться сквозь оставшиеся слои диалога.

В Overfall, благодаря пермасмерти и случайному характеру игры, игроку могут попасться некоторые неожиданные моменты. Например, вы можете попасть в засаду, когда вы только собрались Поднять Паруса. Такие результаты встреч вполне укладываются в жанр игры, так как они зависят больше от системного решения, чем нарративного - и они не мешают игроку покинуть остров, вместо этого они, например, добавляют новый уровень сложности, не сбивая игрока с пути.

ВОЗНАГРАЖДАЙТЕ ИНТЕРЕС...

...если диалоги играют большую роль в вашей игре, превратите их в небольшие приключения и мини подземелья, которые игрок сможет исследовать и обнаружить новые задания, новые умения и награды, если он достаточно внимателен..

...НО НЕ ТРЕБУЙТЕ ЕГО ОТ ИГРОКА.

Не навязывайте игрокам свою историю. Некоторым из них нет до нее никакого дела, они, может, и слова никогда из нее не прочитают. Это нормально - не наказывайте их за то, что они решили поиграть в вашу игру. Мне плевать, если люди просто прокликивают написанный мною текст, я просто ценю тех игроков, которые тратят свое время на его прочтение (и в результате стараюсь вознаграждать их интерес).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В конце этого документа я бы хотел сказать еще пару слов о том, кто должен “оставлять за собой последнее слово”.

“Часто, при работе над неигровыми персонажами вам может захотеться, чтобы последняя колкость принадлежала именно им, чтобы они переплюнули игрока в остроумии.

Иногда так делать можно. Но обычно - нет.



Я стараюсь придерживаться следующего правила: самый крутой чувак в вашем мире - это игрок и именно у игрового персонажа должно быть право оставить за собой самое едкое, последнее слово. Игроки - герои, так пусть же они себя ими почувствуют, особенно в разговорах.”

- **Шеф Крис**