

Нарраторика. Методичка по нарративному дизайну

2025, автор Мария Кочакова

Содержание:

- [1 - Проблема определения игрового нарратива](#)
- [2 - Что такое нарративный дизайн. Разница между нарративным дизайном и сценаристикой](#)
- [3 - Функции сторителлинга вообще и историй в видеоиграх в частности](#)
- [4 - Целевая аудитория: определение, точки контакта](#)
- [5 - Типы сторителлинга по Сален и Циммерману](#)
- [6 - Типы сторителлинга по Дженкинсу](#)
- [7 - Агентивность: виды, примеры](#)
- [8 - Персонаж игрока: что это, виды](#)
- [9 - Синхронизация между игроком и персонажем игрока](#)
- [10 - Инструменты нарративного дизайна](#)
- [11 - Нарративные механики](#)
- [12 - Виды и функции внутриигровых текстов](#)
- [13 - Оформление внутриигровых текстов](#)
- [14 - Критерии качества внутриигровых текстов](#)
- [15 - Нарративный дизайн записок и аудиологов](#)
- [16 - Нарративный дизайн катсцен](#)
- [17 - 5 условий качественного повествования Томаса Гrippa](#)
- [18 - 4 слоя нарративного дизайна](#)

1 - Проблема определения игрового нарратива

Определение нарративу дает наука нарратология. Определений много, но большая часть из них сфокусированы на литературе, меньшая включает в себя кино, видеоигры не включает никто. Так что текущие определения нам не подходят.

Слово “повествование” не 100% перевод понятия “нарратив”.

“Нарратив” в отличие от повествования переносит фокус на реципиента, того, кто получает историю, а не кто ее повествует, создает (см. использование понятия “нарратив” в психологии, медицине, юриспруденции). Игрок - это одновременно и получатель, и со-автор. Это тоже усложняет работу по формулировке определения.

Томас Грип (Frictional Games) и Адриан Хмеляж (The Astronauts) дают следующее определение: нарратив в играх - это а) полнота игрового опыта, б) уникальное прохождение игрока.

Но и у этого определения есть недостаток. По нему сложно различить нарратив и UX (опыт пользователя).

Поэтому пока за неимением лучшего мы берем определение Нарраторики:

Нарратив в видеоиграх - это история, которая складывается у игрока в процессе прохождения игры.

2 - Что такое нарративный дизайн. Разница между нарративным дизайном и сценаристикой

Нарративный дизайн - это искусство рассказывать истории в играх, используя все доступные средства и техники. (Инструменты нарративного дизайна, Хойснер)

Нарративный дизайн - это организация опыта игрока в оптимальную для решения ваших задач историю. (Нарраторика, Мария Кочакова)

Нарративный дизайн - это подвид геймдизайна, который отвечает за имплементацию истории в игру, рассказ истории языком видеоигр.

Понятие впервые появилось еще в 90-х, но закрепилось и вошло в обиход в 2006 году, после публикации первой вакансии нарративного дизайнера для THQ, где были впервые зафиксированы конкретные задачи нардииза.

Сценаристика занимается производством контента, тем ЧТО будет рассказывать игра: сюжет, персонажи, тексты, лор.

Нарративный дизайн занимается тем, КАК этот контент будет передан в игре.

Сценарист пишет диалоги.

Нардиз делает дизайн диалоговой системы. И т.п.

3 - Функции сторителлинга вообще и историй в видеоиграх в частности

Функции мифов по Кэмпбеллу мы экстраполируем на истории вообще:

1. Космогоническая: рассказать о том, как устроен мир и почему именно так.
2. Социологическая: о том, как устроено общество, как ведут себя люди в разных ситуациях, почему они так себя ведут.
3. Экзистенциальная: помочь справиться с ужасом жизни.
4. Трансформационная: вдохновляющее послание, помощь в трансформации, урок, совет, поддержка по актуальной для аудитории проблеме

Функции историй в видеоиграх:

- Целеполагание, ориентация (кто я? где я? что я делаю и зачем?)
- Ретеншн (возврат аудитории в игру)
- Маркетинг, привлечение внимания аудитории
- Конкретный нарративный опыт, который вы хотите создать (побыть ведьмаком/Бэтменом/выживальщиком в зомбиапокалипсисе и т.п.)

4 - Целевая аудитория: определение, точки контакта

Целевая аудитория в маркетинге определяется через пол, возраст, уровень дохода и интересы.

В видеоиграх ЦА определяется на пересечении трех параметров:

- Платформа (консоль, ПК, мобилки)
- Жанр (игровой, вид геймплея)
- Сеттинг (эстетические предпочтения)

Итого имеем: пол, возраст, интересы, жанры, платформы, модель монетизации, возрастные особенности и “квесты”, актуальные трансформации.

Под квестами и актуальными трансформациями понимаются возрастные задачи по Эриксону, экзистенциальные данности Ялома, жизненные квесты по Лиле Ким, социо-культурный запрос по Татьяне Салахиевой-Талал.

5 - Типы сторителлинга по Сален и Циммерману

Кэти Сален и Эрик Циммерман, [Rules of Play](#)

Встроенный нарратив – это заранее сгенерированный нарративный контент, который существует до того, как игрок начнет взаимодействовать с игрой.

Эмерджентный нарратив появляется из набора правил, регулирующих интеракции с игрой.

~~*Появляется только из взаимодействия игрока с игрой.~~

!Поправка: системы в игре могут генерировать эмерджентный нарратив и без помощи игрока (Dwarf Fortress). Важно, что эмерджентность - это именно результат работы систем, непредсказуемый и спонтанный.

Эмерджентность или эмергентность (англиц. от emergent «возникающий, неожиданно появляющийся») в теории систем — наличие у системы свойств, не присущих её компонентам по отдельности; несводимость свойств системы к сумме свойств её компонентов.

Другими словами: целое больше, чем сумма его частей.

В играх: результат взаимодействия с системой сложнее, чем сам набор правил.

Примеры:

Встроенный сторителлинг - любая игра с сюжетом, заданными персонажами, диалогами, катсценами, записками т.п.

Эмерджентный сторителлинг:

- 1) D&D: то, что приготовил мастер - это встроенный сторителлинг; все, что делают игроки, их выборы, их броски кубиков - это эмерджентный сторителлинг.
- 2) Любые мультиплеерные игры, где у игроков возникают свои спонтанные истории из их выборов и действий (в Helldivers кинул бомбу, подорвал товарища и подорвался сам и т.п.)
- 3) Система Нимезис в Shadows of Mordor (истории и развитие орков процедурно-генерируемы)

6 - Типы сторителлинга по Дженкинсу

Henry Jenkins, Game Design as Narrative Architecture, 2004

- **Evocative narrative** (вызывающий воспоминания, контекстный) – сторителлинг через коннотации и знания игрока
- **Enacted narrative** (рассказ через действие) – сторителлинг через развитие персонажа игрока, через геймплей
- **Environmental storytelling** (рассказ через окружение)

Evoked требует предыдущих знаний игрока - по франшизе, другим частям серии, жанровым особенностям (пример: фестралы из Hogwarts Legacy, игроки, которые не в курсе лора, воспринимают отсутствие, а потом появление фестралов как баг, а не как драматургический прием).

Enacted (через действие) - когда игрок сам выполняет сюжетные действия вместо того, чтобы смотреть их в катсцене. Примеры: What Remains of Edith Finch (катаемся на качелях, режем рыбу сами), Brothers Tale of Two Sons (хороним брата сами, выкапываем могилу, несем туда тело, закапываем), The Last of Us (стреляем в хирурга сами, не смотрим, как это делает Джоэл).

Environmental - левел-арт на уровне, который показывает какую-то сценку (скелеты в туалетах в постапоке), плакаты, оформление.

7 - Агентивность: виды, примеры

От англ agency. Можно переводить как агентность, это одно и то же.

Агентивность – это степень влияния игрока на игру.

Определение Нарраторики, типология тоже.

Геймплейная агентивность: что игрок может делать внутри игры, как он влияет на мир игры.

Сюжетная агентивность: игрок = главный герой, он должен двигать сюжет игры, а не пассивно плыть по волнам сюжета.

Агентивность бывает высокая и низкая. Высокая предпочтительна (игроки пришли в игру влиять на мир вокруг них), но низкая может использоваться как эстетический прием (выстрел Джоэла в конце Last of Us, у игрока нет выбора, он вынужден выполнить выбор Джоэла своими руками).

Высокая геймплейная агентивность во всех играх, где у игрока много механик: перемещение, бой, прокачка, крафт, взаимодействие и т.п.

Низкая геймплейная агентивность - в симуляторах ходьбы, где можно только ходить и вертеть камерой.

Высокая сюжетная агентивность в играх, где выборы игрока влияют на сюжет, и их много - Baldur's Gate 3, Жизнь и страдания сэра Бранте, интерактивное кино и т.п.

Низкая сюжетная агентивность в играх с линейным сюжетом, который игрок наблюдает со стороны - The Last of Us, God of War и т.п. В любом случае сюжет будет одинаковым.

8 - Персонаж игрока: что это, виды

Мы различаем игрока, персонажа игрока и аватару игрока.

Аватара игрока - это модель, которой управляет игрок.

Персонаж игрока - это точка зрения, перспектива, с которой игрок смотрит на внутриигровой мир.

Эти сущности могут быть равны: мы играем за Ведьмака и управляем его моделью, а могут отличаться, в играх, где игрок управляет несколькими персонажами или юнитами, не имеет аватары, управляет аватарой, но воспринимает мир не от ее лица (inside), и т.п.

Типология персонажа игрока взята частично из учебника [“Инструменты нарративного дизайна” Хойснера и ко](#), но усовершенствована, в частности вид “кастомизированный/заданный” - это частный случай кастомизации, а отдельного вида для стратегии и отсутствующей аватары игрока там даже не предусмотрено, это мы добавили.

Виды персонажа игрока:

- Заданный
- Пустой
- Кастомизируемый
- Менеджер/Симулятор бога

Заданный:

- Есть имя
- Есть пол, возраст
- Есть прописанная (встроенная) мотивация
- Есть бэкграунд
- Есть голос, говорит от себя

(Бэтмен, Лара Крофт, Натан Дрейк, Геральт, Джоэл)

Пустой:

- Нет имени
- Нет пола, возраста
- Мотивация геймплейная
- Нет бэкграунда
- Нет голоса, молчит

(Subnautica, Minecraft, Journey, Scorn, Return of Obra Dinn)

Кастомизируемый:

- Игрок сам выбирает пол, расу, класс, внешность
- Может отыгрывать “себя в предлагаемых обстоятельствах” или наоборот кого-то на себя не похожего
- По сути разработчики делегируют игроку выбрать заданным или пустым персонажем он будет играть

- Не относится к выборам и прокачке в процессе игры (Baldur's Gate 3, Hogwarts Legacy, Dragon Age)

Менеджер/Симулятор бога:

- У игрока нет аватары, он управляет несколькими или множеством персонажей
- Может быть прописан или вообще никак не обозначен (Sims, Civilization, Heroes of Might & Magic, Frostpunk, шахматы)

Типы - это шкала. У персонажа могут быть черты и заданности, и пустоты - пример: Гордон Фриман и Челл. Технически они заданные, но молчат, поэтому воспринимаются как пустые.

Персонаж в Амнезии выглядит долго как пустой, но в конце оказывается заданным. С этим тоже можно играть.

Персонажи Хоука и Шепарда кастомизированные/заданные по собственному определению Bioware.

Важно помнить, что лицо камеры никак не связано с типом персонажа игрока. Может быть заданный персонаж от 1 лица (BioShock, Indiana Jones and the Great Circle), может быть пустой персонаж от 3 лица (Journey, Chants of Senaar). Некоторые игры меняют лицо камеры (Indiana Jones and the Great Circle, Kingdom Come Deliverance) или даже дают это делать игрокам свободно (Skyrim, No man's sky).

9 - Синхронизация между игроком и персонажем игрока

Параметры, по которым мы выстраиваем синхронизацию:

- Цели: чьи цели игрок сейчас преследует
- Информация: сколько знает игрок, а сколько персонаж
- Ментальный и мануальный геймплей: когерентность (соответствие истории геймплею)
 - Ментальный: о чем думает игрок, о чем персонаж
 - Мануальный: что делает игрок, что делает персонаж

Цели: игрок и персонаж имеют разные цели. Цели игрока недиегетические, внеигровые - получить фан, заняться увлекательной деятельностью. Цели персонажа диегетические+нарративные, внутриигровые и про историю - спасти Цири (Ведьмак), отомстить за сына (Assassin's Creed Origins), победить Темного Властелина.

Сцепка между целями персонажа и игрока происходит в геймплейных диегетических целях: выполнить игровую задачу, пройти уровень, решить головоломку, победить босса.

Геймплейные цели в отличие от нарративных - абстрактные. Нарративные цели обычно конкретные и объясняют геймплейные цели. Лудонарративный диссонанс часто лежит в области несоответствия геймплейных и нарративных целей: персонаж хочет найти Цири, а игрок хочет играть в гвинт.

Решение проблемы лежит в синхронизации нарративных и геймплейных целях, а также в прописывании такого характера персонажу игрока, который бы больше подходил под жанровые цели (например, меркантильный авантюрист, который хочет лутать и пылесосить, чтобы разбогатеть, а не идейный паладин, которому по идее плевать на лут и который стремится к нарративной цели как можно скорее, не отвлекаясь на исследование).

Информация:

- Игрок = персонаж: проблема амнезии
- Игрок знает больше, чем персонаж = перепрохождение уровня, гайды
- Игрок знает меньше, чем персонаж: сюжетно проблемы нет, есть проблема в синхронизации

Проблема амнезии: разработчики пытаются синхронизировать игрока и персонажа тем, что отнимают у персонажа память, и для него все вокруг такое же новое и неизвестное, как и для игрока. Проблема в том, что это штамп и часто лень. Креативно обыграть амнезию можно, но сложно и требует мастерства (Disco Elysium, Амнезия).

Ментальный геймплей - механики "выше шеи": стратегия, тактика, запоминание, ориентирование, решение головоломок, игра "в уме".

В ментальном геймплее персонаж игрока и игрок - одно целое. Игрок решает головоломку, и персонаж решает головоломку, одновременно. Автоматическая синхронизация. Удобно.

Мануальный геймплей - ручной, требующий навыка и ловкости рук (платформинг, стрельба, QTE и т.п.)

Мануальный геймплей зачастую метафоричен. Имеет место смысловой перенос (игрок жмет на кнопку, персонаж прыгает), то, что Йеспер Юл называет проекцией (mapping) в [Half-Real](#). Синхронизация через мануальный геймплей делает через когерентность, как можно более точный подбор механики-метафоры для деятельности персонажа игрока.

Как сделать так, чтобы игрок чувствовал то же, что и персонаж игрока?

- **Заданный персонаж**
 - Можно сделать сочувствие (эмоциональную эмпатию) пользуясь приемами драматургии
 - Но геймплей (“я”) и катсцены/заданные диалоги (“он”) всегда будут иметь зазор между “я” и “он”. Делаю я, а сюжет происходит с ним.
- **Пустой персонаж:**
 - Геймплей: игрок и персонаж = одно целое, делают одно и то же, проживают одно и то же
 - Геймплейные и сюжетные цели совпадают (Subnautica)
 - Жанровые эмоции совпадают с неидеогетическими целями игрока (в хорроре страшно, в исследовании интересно и т.п.)

10 - Инструменты нарративного дизайна

Мы делим инструменты нарративного дизайна на:

Уникальные для игр:

- Механики, геймплей, геймизмы (игровые условности), интерактив

Заимствованные:

- Неинтерактивные тексты, катсцены, звуковой ряд, энвайронмент

Синкретические (смешанные):

- Интерактивные диалоги, интерактивные катсцены, адаптивный звук и т.п.

11 - Нарративные механики

Нарративные механики - это любые механики, которые рассказывают историю.

Примеры: 11 сентября, Missile Command, концовка Brothers Tale of Two Sons.

Статья, которая подробно расписывает механику концовки и ее нарративный смысл:

<https://narratorika.com/blog/konczovka-brothers-istoriya-rasskazannaya-gejimpleem/>

Пример из Ведьмака 3. Какие механики используются для рассказа истории о том, как это - быть ведьмаком, какие механики отличают ведьмака от обычного фэнтезийного война:

- Два меча - для монстров и для людей
- Ведьмачье чутьё, эстетические отличия, например, от орлиного зрения в Ассасинах.
- Магия знаков и ее отличия от магии магов в фэнтези
- Крафт эликсиров, использование их в бою
- Возможность торговаться в диалогах про заказы на чудовищ
- И т.д.

Это все нарративные механики.

12 - Виды и функции внутриигровых текстов

Мы делим внутриигровые тексты на Front-End (то, что увидят игроки) и Back-End (то, что не увидят игроки, тексты для разработчиков).

Виды внутриигровых текстов

Front-End – то, что увидит игрок

- Художественные тексты
 - Диалоги, квесты, lore, флейвор (flavour)
- Технические тексты
 - Тutorials, описания геймплея
- Маркетинговые тексты

Back-End – то, что не увидит игрок, тексты для команды

- Lore, библия мира
- Сценарий
- ТЗ членам команды

Функции внутриигровых текстов

Диалоги

- Драматическая функция (двигать историю)
- Экспозиция (новая информация)
- Речевая характеристика героев

Flavour

- Атмосфера
- Украшение, антураж

Квесты

- Цели персонажа игрока по ходу игры - игрок должен понимать, что ему делать
- Экспозиция (новая информация)
- Речевая характеристика героев

Лора

- Экспозиция (новая информация)

Технические тексты

- Понятные игроку инструкции

Маркетинговые тексты

- Продажа
- Привлечение внимания
- Удержание / Retention

Back-end

- Понятные команде инструкции

13 - Оформление внутриигровых текстов

На что мы смотрим в оформлении внутриигровых текстов, чтобы они были **читабельными**:

- Размер кегля
- Читабельность шрифта
- Цвет букв и фона
- Межбуквенное, межстрочное расстояние
- Объем

Размер кегля должен быть не очень маленьким. Лучше дать игрокам возможность настроить его, и дефолтной настройкой делать средний размер шрифта, а не самый мелкий.

Читабельность шрифта - степень стилизации, наличие засечек.

Правило большого пальца: шрифт с засечками (Times New Roman) для чтения с бумаги, шрифт без засечек (Arial, Calibri) для чтения с экрана. Шрифт с засечками с экрана читать сложнее, он утомляет глаза, рекомендуется использовать его для заголовков и коротких текстов, если хочется делать стилизацию. Если стилизованный текст длинный, то лучше сделать расшифровку шрифтом без засечек (как в AAA-играх, например, Last of Us).

Цвет букв и фона не должен быть слишком контрастным. [Рекомендованный](#) коэффициент контрастности 4.5:1.

Объем: чем меньше текста, тем лучше. Сейчас в мобильных играх реплики персонажей имеют 50-70 символов с пробелами, текст ремарок побольше от 100-140 символов с пробелами. Можно ориентироваться на объем субтитров (39 символов в строчке).

[Гайд по оформлению субтитров от Netflix.](#)

Источник: статья от Карен Стивенс, Accessibility Specialist (специалист по доступности) EA Sports: <https://narratorika.com/blog/bystryj-gajd-po-chitabelnym-tekstam/>

14 - Критерии качества внутриигровых текстов

- Грамотность: уровень качества, понятность
- Функциональность: зачем нужен этот конкретный текст?
- Стилль: красота текста
- Оформление: внешний вид и место текста в геймплее

Под стилем, красотой текста неверно понимать оформление, это про литературный художественный стиль.

15 - Нарративный дизайн записок и аудиологов

Вопросы, на которые должен ответить нарративщик:

1. Кто написал/записал?
2. Кто и почему сюда положил?
3. Оформление
4. Место в игре относительно геймплея
5. Содержание

Кто и почему сюда положил

1. Трупы
2. Брошенные вещи
3. Места обитания (комната, лагерь)

Лежать должны в безопасном месте!

С аудиологами: хорошо, если игрок может делать какие-то еще действия, но не бой!

Место относительно геймплея:

1. Игра встает на паузу?
2. Есть добровольность при взятии/чтении/прослушивании?
3. Как аудиолог реагирует на другие диалоги и барки? Проблема скипа и перекрытия
4. Где и как можно перечитать текст?

16 - Нарративный дизайн катсцен

Кат-сцена или катсцена (от англ. cutscene) – это сцена с заданным повествованием, состоящим из трансформации камеры и блокировки управления или трансформации нескольких объектов сцены.

(определение Василия Скобелева)

Зачем использовать катсцены?

- Кинематографичность и все богатство киноязыка к нашим услугам. Вау-эффект.
- Показать то, что иначе игрок бы не увидел.
- Показать то, что сложно делегировать игроку (перехватить на время управление).

С точки зрения нарративного дизайна нам важно:

- Как игрок поймет, что катсцена началась/закончилась
- Будет ли у игрока какое-то управление в катсцене
- Решение нд-проблем, связанных с катсценами

Начало/конец катсцен, варианты решения

- Смена камеры при отъеме управления
- Каше (черные “киношные” полосочки)
- Бесшовные катсцены
- Убирание/возвращение интерфейса

Скип катсцен

- Лучше сделать. Игру/уровень могут перепроходить.
- Отложенный скип для 1 прохождения - кнопка скипа появляется через несколько секунд начала катсцены.
- Для 2 прохождения кнопка скипа доступна сразу.
- Кнопку скипа нужно зажать и удерживать, а не просто кликнуть - это страхует от случайного пропуска катсцены.

Проблемы нарративного дизайна катсцен

- Смена лица в восприятии игрока – с “я” в геймплее на “он” в катсцене
- Отбор управления
 - Кривой, в неудобном месте
 - Частый
 - Долгий

Варианты решения:

№1 и всегда – ИНТЕРЕСНО. Если интересно, игроки готовы простить неудобство.

№2 – не отнимать управление:

- Депривация движения (запереть игрока)
- Какой-то интерактив (не только шевелить камерой)
- Сценки за пределами досягаемости игрока, управление не отбирается (пропустит, и бог с ним)

17 - 5 условий качественного повествования Томаса Грипа

Источник: <https://narratorika.com/blog/5-uslovij-kachestvennogo-interaktivnogo-povestvovaniya/>

Томас Грип - директор Frictional Games (Амнезия, Пенумбра, SOMA). Это разработчик хорроров, теоретик нарративного дизайна, успешно использующий свои теории в разработке.

Далее прямая цитата из Томаса Грипа, весь текст принадлежит ему:

1 – Фокус на истории

Главная цель story-driven (сосредоточенной на истории) игры в том, чтобы игрок пережил опыт конкретной истории.

2 – Большую часть времени игрок проводит играя

Если мы хотим интерактивный сторителлинг, то игроки должны играть, а не читать текст, смотреть катсцены и т. д. Безусловно, текст и катсцены не запрещены, но они не должны составлять основную часть игрового опыта.

3 – Геймплей должен иметь смысл

То есть действия игрока:

- Продвигают историю вперед;
- Помогают игроку понять его роль в истории;
- Когерентны (соответствуют, не противоречат) истории;
- Существуют не просто ради заполнения времени.

4 – Не должно быть повторяющихся действий

Повторения ведут к осознаваемому паттерну, а осознаваемый паттерн в игровой системе влечет за собой желание оптимизировать его прохождение. Как только вы начинаете думать об игре в терминах «выбор, который даст мне оптимальный профит», вам становится очень сложно вернуться к восприятию игры как нарратива, истории.

5 – Не должно быть больших блоков прогресса

Вызов – это не проблема, но если цель – рассказать историю, то игрок не должен проводить дни в попытке решить головоломку или преодолевая препятствие, требующее навыка. Так же, как повторение, большие, долгие блоки прогресса отвлекают внимание от нарратива.

18 - 4 слоя нарративного дизайна

Источник: <https://narratorika.com/blog/tomas-grip-4-sloya-narrativnogo-dizajna/>

Теория, созданная Томасом Грипом и Адрианом Хмеляжем, во время разработки игр SOMA и “Vanishing of Ethan Carter”. Методика работы над нарративным дизайном в игре, пока что единственная цельная методика, представленная и успешно использованная в разработке конкретных игр, позже незаслуженно забытая. Но по моему мнению, ее можно и нужно адаптировать для своих игр и использовать. Тут полно важных мыслей и приемов, которые можно использовать в самых разных жанрах.

Слой 1 - Геймплей

- Когерентность (соответствие истории геймплею)
- Поток (сложность не должна мешать истории)
- Чувство достижения (игрок влияет на происходящее)
- Подтверждение действия (игра отзывчива и не ломает погружение, игрок понимает, что и зачем делает)

Слой 2 - Нарративные цели

Соответствие нарративных целей геймплейным.

Три типа нарративных целей, которые можно использовать:

- Тайна
- Неприятное окружение
- Конфликт персонажей

Слой 3 - Нарративный бекграунд

Как до игрока доносится лор, какими средствами.

Слой 4 - Ментальное моделирование

Как игрок собирает историю (нарратив) в своей голове, восприятие игрока, его интерпретация событий игры.