

Как спланировать арию

Автор: Tiresius@Cosmos, перевод: Sart

Введение

За те нескольких лет, которые я занимался игрой и разработкой мадов, я всегда обращал внимание на отсутствие хорошей документации, детально описывающей процесс планирования зоны. Некоторые документы недалеко ушли от списков "Делать" и "Не делать" и касаются, в основном, описаний. Другие представляют собой только перечни общих правил и специфических особенностей конкретных мадов (требуемое число комнат, не использование конструкции "Вы" в описании и т.д.).

Цель настоящего документа в том, чтобы помочь начинающему билдеру создать отличную зону, которая обогатит мад, для которого написана. Я попробую сделать это, описывая метод планирования создаваемой зоны. Этот метод применим не только к LP-мадам (таким как Cosmos), но может использоваться для всех типов приключенческих игр.

Я уподобляю планирование мадовской зоны с планированием театрального спектакля. Думаю, это аналогия уместна. В конце концов, что такое мад как не интерактивная сказка? Я попытаюсь сделать это, описывая шаги общего плана, начиная с общего мад-проекта, в контексте которого Вы работаете и заканчивая подробными деталями вашей зоны.

Вселенная

Вселенная мада - это комбинация физического и нематериального планов. Физический план состоит из зон, мобов или предметов, которые доступны игроку. Нематериальный план состоит из идей, традиций, правил и установок, относящихся к данному маду. Каждый мад в той или иной степени состоит из этих двух планов, независимо от их конкретной обширности и значимости.

Причина, по которой приведено это разделение на планы - в их значимости для получения целостной картины мада. Изучите области с точки зрения билдера, внимательно присмотритесь к описаниям, которые Вы могли проигнорировать с точки зрения игрока. Почитайте описания зон других билдеров (если таковые есть). Убедитесь, что Вы полностью осознали физическую и нематериальную природу вселенной Вашего мада.

Как только Вы полностью "погрузились" в мад, пора задуматься о его недостатках. Каких типов зон не хватает? Какие идеи пока не реализованы? Может быть зоны типа "X" или другой зоны типа "Y" действительно недостает маду? Такие вопросы должны всегда крутиться у Вас в голове. Основная задача билдинга - ВНЕСТИ ЧТО-ТО УНИКАЛЬНОЕ в мад.

Как только Вы осознали что уже есть в Вашем маде, пора добавить к нему Вашу историю. Следующая часть посвящена ее планированию.

История

Как только Вы поняли, какая история будет рассказана во вселенной Вашего мада, Вы подготовлены к тому, чтобы сделать что-нибудь новое и уникальное, что принесет пользу маду. Это, возможно, наиболее трудная часть зоо строительства, так как требует недюжинного творческого напряжения.

В этот момент Вы должны подумать об "общей картине" зоны. Это позволит Вам разработать историю и сделать ее интересной для игроков. Что неплохо бы сделать (и что требуется в CosmosMUD) - это написать AREA файл в Вашей директории, содержащий краткое описание истории, которую содержит Ваша зона. Этот файл может включать общую разрабатываемую схему, атмосферу ситуации, хороших/плохих парней и т.д.

Когда вы планируете историю, полезно сделать то, что всегда делают авторы рассказов - захватить кусочек общечеловеческих истин. Будь это социальная, личная или духовная истина, важно выразить ее в Вашей истории, чтобы придать последней некоторую цель и значение. Если игрок поймет эту истину, ценность его мадовского опыта возрастет стократно.

Эту материю в Вашу зону легче всего ввести посредством конфликтной ситуации. Если Вы любите роботов, пусть это будут сентиментальные роботы, поработаемые органическими расами. Если Вы задумали орков, добавьте историю о любви/предательстве между двумя молодыми орками.

В качестве примера: я помню в одном из мадов, в котором играл, была зона с лесом фэери. Там было много магических рубинов, которые можно было найти в кустах, чтобы затем продать их в магазине. Еще было несколько фэери, которые исцеляли, если им отдать рубины, а также множество кроликов и оленей, чтобы их убивать в лесу. Все описания были хороши, все было хорошо построено, но ЗОНА ПРОВАЛИЛАСЬ, ТАК КАК НЕ БЫЛО НИКАКОГО КОНФЛИКТА!! Билдер должен был добавить злую ведьму в лес, или какую-нибудь другую напасть, которая бы мешала фэери... может быть сделать ее ходящей вокруг леса и крадущей рубины у игроков.

Другой пример: в другом маде была деревня злых троллей, которая состояла из 70+ комнат, большая и сложная. Целая деревня была заполнена этими большими троллями, которые жили в деревянных хижинах и грязных кварталах. Все они были злыми и нападали на игроков, если игрок был добрым. Для всего мада было ясно, что это "злая" зона и если Вы не злой по наклонностям, то будете атакованы. Все бы хорошо, но ЭТА ИСТОРИЯ ПРОВАЛИЛАСЬ!! Зона совсем не содержала никакой динамической ситуации, она была целиком написана "злой" краской, без исключения. Билдер мог бы добавить "подземелье" с относительно невинными пленниками, заключенными в нем, возможно из соседней гоблинской деревушки. Игрок должен был иметь возможность спасти этих пленников или, по крайней мере, попытаться принести им пищу и воду.

Я использую второй пример, чтобы вернуться к отправной точке. Пока в зоне нет конфликта, она содержит всего лишь один смысловой пласт (наименее важный пласт самой истории). Вторая зона содержала лишь один конфликт с игроком (агрессия троллей) и не было конфликта внутри самой зоны. Конфликт внутри зоны - ключ к тому, чтобы сделать историю интересной игроку.

Все это планирование истории завершает нематериальный аспект зоны. Это наиболее значимая часть для вселенной мада. Из любой хорошей истории можно сделать отличную зону мада. Это то, для чего существует мад.

Теперь, когда нематериальный аспект готов, наступает время для планирования физического облика Вашей зоны. Следующая часть посвящена сцене.

Сцена

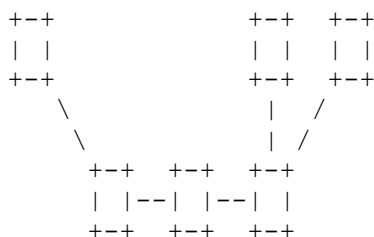
Сцена - это основа Вашей зоны. Физические "комнаты", из которых сделана зона, придают ей форму и пространство. Сцена должна соответствовать истории содержанием и размером. Еще один путь улучшить сцену - добавить в нее настроение.

Попытка наполнить "настроением" вашей истории зону, которую Вы держите в голове - не самая трудная задача и может получиться естественным образом. Пройдет ли ваша история проверку на чужом ребенке? Если сцена содержит скрытую лабораторию, она должна быть загадочно-медицинской. Или это может быть шахта огров, в таком случае она должна быть темной и грязной. Это определяется настроением зоны, которое Вы передаете посредством описаний. Вы можете повлиять на игрока описанием комнаты (если оно будет прочитано!) точно так же, как влияют на него злобные враги или вещи.

Когда Вы создаете настроение зоны, неплохо бы размещать в одной зоне разные секторы. Под этим понимается различающиеся места в пределах одной зоны. Маленькая биосферная колония достаточно интересна сама по себе, но если Вы позволите игроку выйти за ее стены в недружелюбную среду планеты, это будет интереснее и улучшит зону. Такие секции внутри зоны заставят игрока обращать внимание на описания, так как у него появится причина сравнивать местности.

Во время планирования зоны полезно нарисовать карту на бумаге. Многие рекомендуют рисовать ее в свободной форме, без разбиения на комнаты на этапе планирования. Я склонен согласиться. Это позволит Вам почувствовать "флюиды" зоны с ее изгибами, углами и формами. Подумайте о логике подобных вещей, подключите все Ваше воображение.

После того как карта в произвольной форме готова, разбейте ее на комнаты. Если Вы сделаете это сейчас, пока зона вертится в голове, вам будет значительно легче, чем заниматься этим во время окончательного создания комнат. Вы можете сделать это на отдельном листке бумаги (копиры никто не отменял), или на Вашей исходной карте произвольной формы. Нарисуйте квадраты, обозначающие комнаты, соедините линиями, обозначающими линки между комнатами как на этой диаграмме:



Если существуют другие выходы (не С/В/Ю/З), подпишите их названия вдоль линии, соединяющей комнаты. Односторонние выходы можно обозначить стрелками. Если это Ваша первая зона, возможно, будет лучше начать с небольшого размера. Небольшая зона содержит 15-25 комнат, средняя - 30-50, нормального размера зона содержит 75-100 комнат, а очень большая - 150-200.

Когда зона спланирована, самое время населить ее персонажами. Следующая часть посвящена тому, как определить, "кто" будет в Вашей зоне.

Персонажи

Персонажами в зоне называются неигровые персонажи (non-player characters, далее - мобы), с которыми игрок может взаимодействовать. Мобы могут быть дружелюбными и агрессивными, они могут разговаривать или хрюкать. Существует два основных типа мобов - те, что активны и те, что ничего не делают. Первых будем называть главными персонажами, вторых вспомогательными.

Главные персонажи - мобы более подробно выписанные и, обычно, имеющие важную роль в Вашей истории. Они, чаще всего, имеют своего рода "интеллект", позволяющий взаимодействовать с игроками и предлагать информацию или другие услуги. Общее у всех главных персонажей то, что они реагируют на действия игрока посредством речи или действий. Каждый такой моб обязательно реагирует на игрока или ведет собственную "жизнь", а не стоит как робот.

Вспомогательные персонажи взаимодействуют с игроком для того, чтобы дать ему опыт. Они могут разговаривать, брызгать слюной и даже нападать на игрока. Примером вспомогательного моба может быть собака или робот-охранник. Даже если вспомогательные мобы не взаимодействуют напрямую с игроком, они все равно часть истории.

Итак, кто должен быть основным, а кто вспомогательным персонажем? Большинство мобов в Вашей зоне должны быть основными персонажами. Ваша зона это поле боя? Не делайте солдат, просто сидящих и полирующих пушки, дайте каждому жизнь и личность и заставьте их реагировать на игрока. Это может выглядеть как уйма лишней работы, но эта работа улучшит Вашу зону. Вы должны использовать вспомогательных персонажей только по необходимости, например это может быть стадо зверей, или примитивный робот, который не способен взаимодействовать ни с кем.

Персонажи не приходят на сцену пустые и голые. Стафф существует для повышения их характеристик и для того, чтобы позволить игроку забрать часть истории с собой. Следующая часть обсуждает стафф и его важность в зоне.

Стафф

Стафф - это объекты, придающие реализм персонажам и сцене. Их могут носить и использовать персонажи вокруг Вас, объекты могут быть разбросаны в зоне. Примером может служить лазерное ружье, носимое солдатом-киборгом или АТМ-машина в густонаселенной части города.

Самое важное при планировании стаффа для зоны - его соответствие среде. Откровенно технически низкоразвитое общество не может обладать лазерами, но может иметь пистолеты.

Наличие стаффа на мобах должно иметь смысл. Если Вы дадите фермеру лазер, это будет неестественным. Дайте ему мотыгу и веселитесь, когда он начнет лупить ею игрока. Вспомогательные персонажи не должны носить много стаффа, а животные вообще не должны носить с собой деньги. Нет ничего хуже, чем убить волка и обнаружить в его трупе 50 монет. Если это не редкий волк-

пожиратель монет, то такая находка убивает напрочь весь реализм, который мы пытаемся воссоздать.

Как и персонажи, зона не должна содержать неподходящий стафф. Если игрок находится в труппах, он не должен находить редкие драгоценности, разбросанные по углам. Максимум разбитую бутылку или какие-нибудь грязные перчатки. Труппы должны быть максимально "труппными", чтобы донести атмосферу места до игрока.

Стафф должен как можно больше взаимодействовать с игроком. Особенно если это носимый стафф, тогда игрок берет часть истории вместе с предметом. "О, это ружье? Да, я стащил его у солдата со Станции X". В следующей части мы обратимся к нашей аудитории... к игрокам!

Аудитория

Теперь планирование физического и нематериального планов игры завершено. Самое время откинуться в кресле и подумать о том, как воспримут это творение конечные потребители... Аудитория.

Аудитория это, конечно, игроки мада. Они окончательно будут испытывать Вашу зону "снаружи", не обладая никакой информацией из стадии планирования. Чтобы сделать зону более приятной для людей, которым она предназначается, следует знать о некоторых психологических атрибутах, которые необходимы для хорошей зоны:

1. Интерактивность

Она была упомянута в разделах Стафф и Персонажи. Но хотелось бы объяснить по поводу субъекта интерактивности.

Каждая зона должна быть интерактивной. Интерактивностью отличается мад от романа. Больше интерактивности в зоне (больше возможности что-то СДЕЛАТЬ) - больше фана для игроков.

Интерактивность может быть реализована и мобов и объектов. Моб может ответить игроку, поговорить с ним, продать/купить/взять/дать вещь или задать загадку. Вещи могут быть использованы на чем-то вокруг игрока, либо на самом игроке.

Большое преимущество интерактивности в том, что она поддерживает интерес игроков, поскольку является "игрой" с ними. Они не просто ходят по зоне, попя стафф. Они включают и выключают переключатели, экипируются, как-либо используют вещи внутри зоны или еще где-то в маде. Чем больше интерактивности они используют, тем менее скучным становится процесс игры.

2. Испытания

Испытания могут сделать или убить игру. Если игра сама по себе слишком трудна, игроки могут обескуражиться и потерять интерес к игре. Если игра слишком легка, игроки не беспокоятся о процессе и могут посчитать игру тратой времени. Баланса трудности и удовольствия от игры трудно достичь.

Внутри зоны вы должны контролировать насколько трудна она будет для игрока. Конечно, игровой механизм определяет, как трудно будет игроку сражаться с монстром с силой X и т.д. Но это не должно касаться билдера, так как это общая часть игры и влияет на все зоны одинаково.

Есть два типа трудностей: умственные и физические. Оба типа находят себе место в зоне, умственные чаще всего в квестах и загадках, содержащихся в зоне. Возможно, разгадывание пароля к запертой двери будет умственной трудностью. Физические трудности основаны на текущей борьбе игрока с окружающим миром. Если требуется большая сила для того, чтобы вскарабкаться на скалу - это физическая трудность. Физической трудностью может быть также отряд огров, блокирующий Ваш путь. Отлично, если достигнут баланс между физическими и умственными трудностями, так чтобы игроки беспокоились то на одной, то на другой, проходя испытание в какой то точке зоны.

Основное значение трудностей в том, что они дают игроку ощутить значимость победы после их преодоления. Это даст им почувствовать, что они сделали что-то важное и трудное, что не всем доступно.

3. Полезность

То, что зона должна быть полезна игроку, выглядит не вполне понятным. Когда я говорю полезность, я подразумеваю, что это может помочь игроку ИГРАТЬ в мад лучше. Это относится как к конкретной области, так и к маду в целом.

Зона должна обеспечить средства, посредством которых игрок получает навыки, позволяющие ему становиться сильнее, богаче или просто получать больше удовольствия. Высокоуровневая зона,

забитая краповым шмотом - не самая лучшая идея. Некоторые разборчивые и нароленные игроки ходят только туда, где могут получить хороший стафф или хорошие деньги и, возможно, Вы никогда не увидите их в Вашей зоне.

Главная задача полезности зоны для игроков - чтобы они чувствовали себя вознагражденными за усилия. Они ожидают равноценную отдачу.

4. Неожиданности

Зона, содержащая несколько сюрпризов для игрока, возбуждает. Монстр, неожиданно появляющийся перед игроком, неожиданный поворот событий - все это несомненно поддерживает интерес к зоне.

Еще один путь включения в зону неожиданности - обеспечить разветвление сюжета в середине или конце квеста. Ученые жалуются на злобных монстров, атакующих их лаборатории... но после некоторых исследований игрок обнаруживает, что они проводят гнусные эксперименты над детенышами монстров.

Удивить игрока трудно, но оно стоит того. В большинстве случаев небольшая правка кода игры требуется для того, чтобы получить какой-то необычный эффект. Это не необходимое условие для хорошей зоны, но весьма оживляет ее.

5. Смысл

Люди обвинят меня в морализаторстве, но каждая зона должна выражать какой-то смысл для игрока. Это может быть общечеловеческая истина (об этом упоминалось в разделе, обсуждающем Историю) или какой-то важный жизненный урок. Это может быть информацией, которая позволяет понять что-то важное о маде, получить больше опыта игры в нем.

Значение Вашей истории доводится до игрока средствами самой зоны. Не делайте мобов, болтающихся просто так, делайте так, чтобы игрок мог соединить в одну сюжетную линию ситуации из разных областей зоны. В зоне боя, например, каждая сторона может рассказать о своих мотивах и предоставить игроку решать - кто из них прав.

Закладывание в зону смысла, тем более когда игрок имеет к этому отношение, сильно прибавляет очков маду в целом, а не только Вашей конкретной зоне. Даже если это не заметят некоторые "hack'n'slash" игроки, другие люди, ищущие смысл, по достоинству оценят зону.

Заключение

Этот документ был призван помочь начинающему билдеру начать размышлять о правильных вещах. Отправной точкой являлось то, что зона - это не просто написанные на экране слова, а сумма многих вещей материального и психологического свойства. Зоны увеличивают размер/наполненность конкретного мада, но они также приближают игру к жизни. К такой ответственности не стоит подходить легкомысленно, поэтому я и уделил время для освещения вопроса планирования.

Если Вы думаете, что я потратил слишком много слов, или пропустил важный аспект планирования зоны, пожалуйста, не стесняйтесь написать мне. Если Вам понравилось и Вы хотите использовать это в Вашем маде или сайте разработчика, пожалуйста, сообщите мне об этом.

Tiresius@Cosmos

- email: tiresius@usa.net
- connect: [cosmos.walkabout.org port 4050](http://cosmos.walkabout.org_port_4050)
- webpage: <http://www.cosmosmud.org/>