

Миры без границ:

Как создаются
игровые вселенные



и

Елена Сумрачная

Елена Сумрачная

**Миры без границ: Как
создаются игровые вселенные**

«Автор»

2026

Сумрачная Е.

Миры без границ: Как создаются игровые вселенные /
Е. Сумрачная — «Автор», 2026

Город на скалах может выглядеть потрясающе — пока кто-нибудь не спросит, откуда у его жителей вода. Так рушатся игровые миры: не от нехватки фантазии, а от правил, которые не выдерживают проверки. «Миры без границ» поможет превратить эффектную задумку в цельную вселенную: связать географию с бытом, прошлое — с решениями героев, культуру — с властью, а магию и технологии — с их ценой. Вы узнаете, как создавать конфликты между сторонами с понятными интересами, вплетать лор в игровой опыт, превращать устройство мира в механики и делать последствия выбора игрока заметными. Книга также поможет собрать рабочую библию мира, согласовать решения в команде и развивать вселенную без бесконечного расширения масштаба. Для гейм-дизайнеров, сценаристов, писателей и всех, кто создаёт игровые миры. Результат — не просто богатый лор, а живая система, которой верят и которую хочется исследовать. Книга создана с помощью ИИ. Обложка: GPT Image - Лицензия

© Сумрачная Е., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Игровая вселенная как система: из чего складывается мир	6
Ядро мира: идея, тема и обещание игроку	11
Законы реальности: технологии, магия и цена возможностей	16
История вселенной: происхождение, эпохи и причинно-следственные связи	21
Конец ознакомительного фрагмента.	23

Елена Сумрачная
Миры без границ: Как
создаются игровые вселенные

Миры без границ: Как создаются игровые вселенные

Елена Сумрачная

Игровая вселенная как система: из чего складывается мир

Художник вывел на экран город, и в переговорной стало тихо.

Он висел на отвесных скалах: башни цеплялись за карнизы, мосты перешагивали ущелья, а водопады срывались с верхних террас и рассыпались в солнечной дымке. У самых окон теснились крыши, над ними кружили воздушные баржи. Город выглядел так, будто уже знал, как попасть на обложку игры.

— Великолепно, — сказал арт-директор. — Где ставим первую миссию?

Гейм-дизайнер увеличил изображение.

— А как сюда доставляют воду?

Художник посмотрел на водопады.

— Вот же вода.

— Она падает вниз, — заметил дизайнер. — А люди живут наверху.

Нарративный дизайнер не отрывал взгляда от города.

— И почему они не уходят? Если тут каждый день приходится карабкаться по лестницам, таскать воду и жить над пропастью, что их удерживает?

На экране по-прежнему был прекрасный город. На совещании начинал разрушаться другой — тот, который команда уже вообразила за изображением. Водопады оказались декорацией. Мосты — красивым маршрутом без ответа на вопрос, кто их построил и зачем. А жители пока существовали лишь как точки на карте.

Через двадцать минут у команды были двадцать семь названий районов, три версии происхождения королевской династии и ни одного убедительного ответа на вопрос о завтраке.

Не перечень фактов, а работающий мир

У игровой вселенной часто есть энциклопедия: история, народы, языки, божества, календарь, описание одежды и список давно погибших царей. Энциклопедия полезна. Но сама по себе она ещё не делает мир убедительным — как подробное описание двигателя не доказывает, что автомобиль способен ехать.

Мир становится системой, когда его части причинно связаны. География не просто украшает карту: она влияет на ресурсы и маршруты. История не просто случилась когда-то: её последствия видны в законах, праздниках и старых границах. Общество не просто носит необычные костюмы: оно вырабатывает способы выживать в заданных условиях. А всё это вместе определяет, что игрок может делать и почему его действия важны.

Удобно мыслить о вселенной как о сети взаимных ограничений и возможностей. Ограничение говорит: «Здесь так нельзя». Возможность отвечает: «Зато можно иначе». Если в городе не хватает воды, возникают очереди, нормы потребления, профессии, контрабанда, власть над источниками и выборы для игрока. Одно условие порождает не одну заметку в справочнике, а целый набор последствий.

Это не значит, что каждый мир обязан симулировать всё до последней бочки. Игроку не нужно знать, сколько калорий содержится в королевском пироге. Но он должен чувствовать, что пирог откуда-то взялся, что его цена кому-то важна и что лишение пирогов способно изменить чьё-то поведение. Важна не полнота модели, а ясность причин там, где они затрагивают игровой опыт.

В науке о сложных системах удобно различать запасы и потоки. Запас — то, что накоплено: вода в цистерне, зерно на складах, доверие к правителю. Поток — то, что этот запас пополняет или расходует: дожди, караваны, налоги, потери, пожары. Для дизайнера это полезное напоминание: любой ресурс, от которого зависит жизнь или власть, должен куда-то посту-

пать, кем-то распределяться и каким-то образом исчезать. Иначе он превращается в бесплатную декорацию.

Карта взаимозависимостей

Прежде чем писать десятки страниц лора, полезно составить карту связей. Начинать можно с центрального правила или главного обещания мира — особенности, которая сильнее всего меняет жизнь людей. Затем для каждого элемента задать два вопроса: что на него влияет и что меняется из-за него?

Элемент мира

Что на него влияет

На что он влияет

Ядро мира

Жанр, тема и обещание игроку

Выбор ключевых правил и деталей; критерии того, что подходит вселенной

Законы реальности

Ядро мира, устройство природы, магии или технологий

Возможности и запреты, экономику, риски, игровые механики

География и ресурсы

Климат, история мира, законы природы

Поселения, способы добычи, торговлю, передвижение и войну

История

Прежние катастрофы, миграции, решения и конфликты

Границы, традиции, страхи, памятники, политические институты

Культуры и общества

География, доступные ресурсы, история, вера

Повседневные правила, отношения между группами, представления о норме

Фракции

Ресурсы, интересы, идеологии и устройство власти

Союзы, законы, конфликты, задания и точки входа для игрока

Персонажи

Положение в обществе, личные цели, прошлое

Решения, через которые система становится человеческой и меняется

Сюжет и конфликт

Несовпадающие потребности, интересы и ценности

Давление на существующий порядок, выбор игрока, возможные перемены

Игровые механики

Правила мира и нужный игровой опыт

Действия игрока, обратную связь и видимые последствия его решений

Эта таблица — не священная диаграмма и не линейный рецепт. Связи идут в обе стороны. География формирует общество, но общество перестраивает географию: осушает болота, прокладывает дороги, закрывает проходы. Война меняет историю, однако старые границы и обиды могут породить новую войну. Игровая механика тоже влияет на восприятие мира: если игрок может безнаказанно уничтожать любые запасы, рассказ о жестоком дефиците начинается звучать неубедительно.

Поэтому карту лучше воспринимать как рабочую гипотезу. Она помогает увидеть, где у мира есть причинная опора, а где пока лишь эффектная вывеска.

Собираем город заново

Вернёмся к городу на скалах. Назовём его Лиор. Он построен на известняковом уступе над ущельем. Наверху тянется плодородное плато; внизу течёт река; дома, мастерские и рынки прилепились к склону. Через пропасть перекинута мосты, а между ярусами ходят подъёмники.

Теперь зададим практические вопросы. Не «как ещё красивее описать мосты», а «какую задачу они решают?».

Еда поступает с плато: там растут зерно и корнеплоды. Грузовые подъёмники и старые серпантинные дороги доставляют припасы в город. Это связывает географию с экономикой: тот, кто контролирует подъёмники, может влиять на цены и снабжение. А сам путь становится игровым пространством — его можно охранять, ремонтировать, перекрывать или освобождать от захватчиков.

Вода устроена сложнее. Лиор собирает туман сетями на верхних уступах, хранит дождевую воду в цистернах и пользуется подземными источниками. После обвала старой шахты власти запретили частное бурение: известняковые пласты пронизаны полостями, и вмешательство в водный слой грозит не только истощить источники, но и повредить скальную основу города. Теперь воду добывают и распределяют через общественные станции.

У этого решения сразу несколько следствий. Оно создаёт должности смотрителей и людей, проверяющих нормы потребления. Делает водопровод частью городской инфраструктуры и объектом политической борьбы. Объясняет, почему у жителей есть причины подчиняться правителю: его аппарат не только угрожает наказанием, но и поддерживает систему, от которой зависит повседневная жизнь. И всё же это не означает, что жители обязаны быть покорными. Одни верят, что запрет спас город; другие считают его удобным предлогом для контроля. Кто-то соблюдает правила, кто-то обходит их, а кто-то уезжает.

На вопрос «почему они не уходят?» теперь можно ответить без волшебной цепи и без фразы «потому что так надо сюжету». Уехать можно, но это означает оставить жильё, ремесло, семью, знакомую общину и, возможно, право на городскую долю воды. За пределами Лиора не обязательно безопаснее или богаче. Для одних стоимость ухода слишком велика; другие не хотят отказываться от дома; третьи действительно выбирают остаться. А некоторые всё-таки уходят — и тогда дорога наружу становится частью мира, а не забытым краем карты.

Заметьте, что мы не добавляли каждому району отдельную легенду. Мы связали несколько вещей — плато, подземный источник, запрет, распределение и зависимость горожан — и получили материальную жизнь, устройство власти, поводы для конфликта и возможные задачи игрока.

Проверка на прочность: меняем одно правило

Теперь представим, что команда решает отменить запрет на частную добычу воды. Изменилось одно правило. Что должно сдвинуться вместе с ним?

1. Ресурсы и безопасность. Жители начинают бурить собственные скважины. Сначала воды может стать больше, но расход подземных запасов ускорится. В отдельных районах меняется давление в источниках, появляются сухие цистерны, а старые карстовые полости превращаются в риск для зданий.

2. Экономика. Доступ к воде становится не только вопросом городской нормы, но и собственностью. Богатые дома могут заказать глубокие скважины; бедные зависят от общего распределения. Появляются мастера бурения, продавцы оборудования и торговцы водой. Одни зарабатывают на новом порядке, другие теряют прежнюю работу.

3. Власть и доверие. Правитель теряет часть контроля над распределением, но получает новую задачу: следить за безопасностью бурения. Если власти запрещают скважины после серии обвалов, их решение может выглядеть спасением. Если же разрешают добычу, хотя бедные кварталы остаются без воды, легальный порядок теряет доверие. В обоих случаях у фракций появляется позиция, а у игроков — выбор, кому верить.

4. Маршруты и конфликты. Появляются подпольные мастерские, перевозки бурового оборудования, охраняемые источники и опасные зоны вокруг просевших улиц. Торговые пути меняются: больше груза направляется к новым пунктам добычи. Контроль над ними может стать важнее контроля над городскими воротами.

5. Игровые действия. Игрок может искать нелегальную скважину, добывать детали для насоса, чинить сеть после обвала, защищать районную цистерну или решать, кому дать доступ к ограниченному запасу. Даже обычная поездка по городу теперь рассказывает историю: один квартал бурит землю, другой выставляет караул у водоразборной станции, третий собирает дождь.

Проверка не требует моделировать каждую каплю. Нужно проследить достаточно далеко, чтобы перемена ощущалась. Если отмена запрета не меняет ни цены, ни власть, ни маршруты, ни действия игрока, значит, правило пока существует только в документе.

В системном мышлении особенно полезны петли обратной связи. Например: воды становится меньше, власти ужесточают нормы, контрабанда растёт, наказания вызывают недовольство, а недовольство приводит к саботажу водных станций. Саботаж ещё сильнее ухудшает снабжение. Такая петля объясняет, почему кризис не исчезает после одного решения и откуда берутся повторяющиеся события. Она же предлагает игровые вмешательства: игрок может ослабить отдельное звено, но не всегда отменить все последствия сразу.

Полезный ориентир для таких цепочек даёт экология. Грубое, но практичное правило гласит: систему часто ограничивает не среднее количество благ, а самое дефицитное из необходимых. Зерна может хватать, рабочих — тоже, но без воды город не накормить. В игровом мире подобное «узкое место» создаёт напряжение естественнее, чем произвольное зло, которое внезапно портит жизнь всем вокруг.

От системы к опыту игрока

Для автора мира важна не только внутренняя логика, но и её выразимость. Если город зависит от подъёмников, игрок должен хотя бы иногда видеть, как они работают или ломаются. Если общество верит, что вода принадлежит всем, должны существовать места и обычаи, где это убеждение проявляется. Если знание о катастрофе стало законом, в городе должны остаться её следы: закрытый тоннель, памятная табличка, семейные рассказы или политические споры.

Не всякая причина обязана превращаться в отдельный квест. Но важные связи стоит показывать через среду, решения персонажей и механики. Игрок не обязан читать пять страниц о водном законодательстве, если может увидеть очередь у цистерны, услышать спор зрителя с торговцем и сам решить, кому достанется последняя бочка.

Именно здесь система становится не фоном, а источником игрового опыта. Правило создаёт ограничения и возможности. Ограничения заставляют выбирать, а выбор показывает, что игрок считает важным. Механика делает последствия ощутимыми, сюжет связывает их с людьми и ценностями. Если же игра рассказывает о дефиците, но выдаёт бесконечный запас воды по кнопке, опыт опровергает лор убедительнее любого диалога.

Упражнение: мир на одной странице

Выберите одну локацию, фракцию или небольшой игровой регион. Не пишите историю мира целиком. Ограничьтесь одной страницей и заполните семь пунктов.

1. Ядро. В одном предложении: что в этом месте сильнее всего определяет жизнь и игровой опыт?

2. Правило. Назовите закон природы, магии, технологии или общества, который нельзя игнорировать.

3. Ресурс. Что здесь необходимо людям и откуда оно поступает?

4. История. Какое прошлое событие объясняет нынешнее устройство?

5. Общество. Кто получает выгоду от существующего порядка, а кто несёт его цену?

6. Конфликт. Какие две нужды или ценности сталкиваются?

7. Действие игрока. Что игрок может сделать, чтобы вмешаться в ситуацию?

Затем проверьте связи. Назовите хотя бы по одному последствию от правила для экономики, власти, маршрутов и повседневной жизни. Спросите, как история заметна сейчас, а не только в хронике. Проверьте, меняет ли география путь игрока, изменяет ли механика его отношение к ресурсу и могут ли персонажи принимать решения, которые имеют смысл в заданных условиях.

Наконец, измените одно правило. Не переписывайте весь мир: представьте, что частная добыча воды разрешена, магия стала дороже или границы закрыли. Проследите изменения по пунктам. Там, где цепочка обрывается, вы нашли либо пробел в модели, либо место, которому последствия не нужны. Оба ответа полезны.

Совещание с городом на отвесных скалах можно было бы закончить проще: убрать водопады, поставить лестницы и назвать вопрос решённым. Но сильная вселенная начинается не там, где нашлось объяснение каждой красивой башне. Она начинается там, где башня стоит потому, что мир сделал её нужной, а её существование, в свою очередь, меняет жизнь людей и действия игрока.

Запомните главный практический критерий: элементы мира должны не просто соседствовать, а воздействовать друг на друга. Тогда лор перестаёт быть складом сведений и становится двигателем опыта — источником маршрутов, конфликтов, решений и перемен. А чтобы понять, какие именно связи стоит строить в первую очередь, нужно сначала определить, что этот мир обещает игроку.

Ядро мира: идея, тема и обещание игроку

На встрече команда показывает издателю новый проект. Первый слайд обещает космический ужас. На втором — уютную ферму с пледом, чашкой чая и грядками у домика. На третьем — борьбу фракций за власть. Четвёртый сообщает, что игра будет «лёгкой и остроумной».

— Звучит масштабно, — говорит издатель. — А чего ждать от первого часа?

Команда отвечает: древних богов, капусту, выборы и шутки.

— Хорошо. А что игрок будет делать чаще всего? И что он должен почувствовать?

В комнате становится тихо. Идеи у команды есть. Не хватает ответа, который связывает их в один опыт.

Так выглядит не бедность воображения, а отсутствие центра. Когда авторы говорят «это приключение обо всём», они часто имеют в виду, что им дорого всё, что они придумали. Но игроку предстоит не прочесть папку с концептами, а прожить одну конкретную игру. Ему нужно понять, какой мир перед ним, что в нём важно и почему именно его решения имеют значение.

Ядро мира не запрещает разнообразие. Оно задаёт ему направление.

Три вопроса, которые нельзя смешивать

Чтобы найти это направление, полезно развести три понятия: идею, тему и обещание игроку. Они связаны, но отвечают на разные вопросы.

Идея отвечает: чем этот мир отличается от других? Это его особая фантастическая предпосылка — условие, которое меняет привычную жизнь. Например: поселения построены на спине существа, которое спит уже тысячу лет, а его сны перестраивают землю.

Идея — не обязательно самая оригинальная фраза на свете. Её сила не в том, чтобы никто никогда не слышал ничего похожего, а в том, чтобы она порождала новые последствия. Если древнее существо дышит, что происходит с домами? Если оно видит сон о лесах, что вырастает на его коже? Если его пробуждение грозит людям, чем они готовы платить за продолжение сна?

Тема отвечает: о каком человеческом противоречии говорит этот мир? Не о широком предмете — «памяти», «семье», «власти», — а о столкновении ценностей. Например: можно ли сохранить общину, если ради этого приходится стирать воспоминания, из которых складывается её личность?

Тема — не лозунг и не заранее объявленный правильный ответ. «Свобода важна» — это тезис. Тема становится драматичной, когда свобода сталкивается с безопасностью, а обе стороны имеют убедительные доводы. Если выбор очевиден, игрок не исследует противоречие, а отмечает правильную клетку.

Обещание игроку отвечает: какой опыт он будет получать, играя? Не список возможностей вроде «строить, выращивать, сражаться и разговаривать», а ожидаемое сочетание действий и чувств. Например: игрок будет заботиться о хрупком доме, открывать его пугающие тайны и принимать решения, от которых не бывает полностью чистых рук.

Обещание — это контракт между игрой и человеком. Оно начинается ещё до запуска: в названии, трейлере, иллюстрациях, жанровых сигналах. Если ролик обещает уютное фермерство, а игра сразу превращается в бесконечную гонку за угрозами, игрок чувствует не неожиданность, а подмену. Неожиданность меняет ожидания осмысленно; подмена лишает опоры.

Наше внимание ограничено, и игроку постоянно приходится решать, чему доверять: музыке, цвету, правилам мира, повторяющимся действиям. Понятные сигналы помогают ему быстрее освоиться. Если же каждая сцена предлагает новый эмоциональный договор, приходится снова и снова разгадывать не мир, а намерения авторов.

Творческая лаборатория: собираем одно ядро

Возьмём идею со спящим существом и превратим её из эффектной картинки в рабочую основу мира. Это не готовая игра, а материал для проверки: достаточно ясный, чтобы увидеть, где концепция держится, а где прячется за красивыми словами.

Шаг 1. Назовите фантастическую предпосылку.

Сформулируйте, что в этом мире устроено не так, как в нашем. Не объясняйте пока всю историю цивилизации. Вам нужна опорная необычность, из которой начнут расти следствия.

Поселения и сады расположены на теле древнего существа; ландшафт меняется вместе с его снами.

Если предложение можно без изменений перенести в десятки миров, оно слишком общее. Если в нём уже перечислены двенадцать королевств, три войны и система классов, оно, вероятно, слишком тяжёлое для первого шага.

Шаг 2. Найдите центральное противоречие.

В нашем примере люди должны поддерживать существо во сне. Общепринятый способ — отдавать ему воспоминания: оно становится спокойнее, зато люди теряют кусочки личной и общей истории. Так появляется не просто загадочный обычай, а конфликт ценностей: безопасность против сохранения личности и памяти сообщества.

Проверьте противоречие вопросом: могут ли разумные люди выбрать обе стороны? Если да, перед вами хороший драматический узел. Одни жители могут считать, что выживание важнее прошлого; другие — что община, утратившая память, уже не та община, которую пытались спасти.

Шаг 3. Сформулируйте эмоциональное обещание.

Не пишите «игрок испытает весь спектр эмоций». Это верно почти для любой игры и потому ничего не сообщает. Назовите точное сочетание, которое проект готов поддерживать снова и снова.

Игрок почувствует нежность к дому, тревогу перед огромным и неизвестным, а затем ответственность за выбор, который нельзя отменить без последствий.

Это не значит, что каждая сцена должна быть тревожной. Обещание — не одинаковый тон на протяжении десяти часов. Это направление, к которому опыт возвращается после передышек и поворотов.

Шаг 4. Выберите три опорных образа.

Хороший образ не только красив. Он сразу сообщает что-то о мире, теме или опыте игрока. Для нашей концепции подойдут:

Образ

Что он сообщает

Садовые корни уходят в полупрозрачные рубцы на коже существа

Уютное хозяйство здесь буквально держится на теле чего-то непостижимо большого

Общинный колокол звучит перед тем, как кто-то отдаёт воспоминание

Личный выбор стал общественным ритуалом и политическим вопросом

Ночная гряда домов медленно поднимается вместе с вдохом спящего гиганта

Дом одновременно даёт убежище и напоминает об опасной зависимости от него

Если образ не усиливает ни фантастическую предпосылку, ни центральное противоречие, спросите, зачем он нужен. Возможно, он великолепен — и принадлежит другой игре.

Шаг 5. Назовите три действия игрока.

Сначала — глаголы, затем уже системы, интерфейсы и деревья навыков:

1. Игрок **ухаживает** за садом, от которого зависит повседневная жизнь поселения.
2. Игрок **исследует** следы снов и выясняет, как меняется мир и что беспокоит существо.
3. Игрок **решает**, чьи воспоминания община готова отдать и какие последствия примет.

Теперь у идеи появился игровой пульс. Игрок не только слышит разговоры о памяти и выживании: он делает вещи, через которые это противоречие становится личным.

Вот шаблон, который можно заполнить для собственного проекта:

Это мир, где...; он исследует...; игроку предстоит почувствовать и сделать...

Для нашей лаборатории он звучит так:

Это мир, где поселения выращивают пищу на спине древнего существа, а поддерживать его сон можно лишь ценой человеческих воспоминаний; он исследует противоречие между безопасностью и сохранением собственной личности; игроку предстоит заботиться о хрупком доме, открывать его пугающие тайны и решать, чем община готова пожертвовать ради будущего.

Шаблон не заменяет сценарий, дизайн или лор. Он нужен для быстрой проверки: понимают ли авторы, какую игру создают.

Пять проверок на прочность

Ясное ядро полезно не только в питче. Им можно проверять конкретные элементы проекта. Пусть наша команда предложит пять новых идей и спросит, работают ли они на задуманный опыт.

Элемент

Решение, которое поддерживает ядро

Признак, что элемент выбивается

Герой

Садовник-архивист, который ухаживает за посевами и записывает воспоминания жителей

Герой внезапно оказывается избранным воином, а сад и память становятся несущественными

Локация

Деревня на теле существа, где привычные улицы меняются вслед за его снами
Обычный средневековый город, не связанный ни с предпосылкой, ни с темой

Конфликт

Перед пробуждением решают, чьи воспоминания отдать и чьё прошлое сохранить
Война за трон появляется без связи с общиной, существом и ценой выживания

Механика

Забота о саде помогает жить, а решения о памяти определяют, какой ценой сохраняется урожай

Игрок часами собирает оружие, которое не влияет ни на один из важных конфликтов

Сюжетная развилка

Стереть воспоминание о восстании и успокоить существо или сохранить его и рискнуть пробуждением

Игрок выбирает цвет занавесок, а история делает вид, что это поворот судьбы

Разумеется, любая игра может содержать побочные занятия, неожиданные жанровые оттенки и вещи «просто для удовольствия». Но крупный элемент должен либо усиливать тему, либо выполнять обещание, либо создавать осмысленный контраст. Если он не делает ни того, ни другого, автору следует обосновать его отдельно — или отпустить.

Здесь же можно примирить жанры, которые сначала казались несовместимыми. Уютное фермерство даёт игроку место для заботы и ритм повседневности. Космический ужас раскрывает масштаб существа и ограниченность человеческого понимания. Политическая драма рождается из вопроса, кто вправе назначать цену общему спасению. Комедия может проявляться в характерах соседей, их мелочных ссорах и нелепых обычаях.

Это разные ноты, но они играют вокруг одного конфликта. При этом важна иерархия: если комические сценки постоянно превращают выбор о памяти в беззаботный аттракцион, они подрывают обещанную ответственность. Если ужас полностью вытесняет заботу о доме, игра перестаёт давать обещанный уют. Сочетание тонов возможно; отсутствие управления ими — нет.

Что не должно маскироваться под ядро

Питч из перечня функций звучит так: «В игре будет садоводство, исследование, диалоги, несколько фракций и система репутации». Но этот список почти ничего не говорит о характере опыта. Те же функции могут поддержать и расслабляющее приключение, и суровую политическую драму, и приключенческий боевик.

Тема-лозунг тоже мало помогает: «Эта игра о важности памяти». Важности для кого? В чём память мешает или помогает? Что человек рискует потерять, сохраняя её? Без противоречия тема остаётся табличкой на двери.

Наконец, помните, что сильная идея — не обязательство добавить все производные от неё элементы. Мир со спящим существом не требует десятка культов, энциклопедии его клеток и отдельной мини-игры для каждого вида сна. Хорошая концепция не разрастается автоматически; она помогает выбирать.

Для себя можно устроить короткую редакторскую проверку. Возьмите пять крупных элементов проекта и допишите для каждого фразу: «Это поддерживает ядро, потому что...». Если ответ сводится к «потому что это круто», элементу может понадобиться яснее сформулированная роль. Смелость идеи не освобождает её от редакторской дисциплины. Напротив, ясный центр позволяет сохранить необычное и отсеять случайное.

Два питча — две разные игры в голове

Расплывчатый питч обещает:

Это большое приключение обо всём: с космическим ужасом, фермерством, политическими интригами, шутками, исследованием и множеством возможностей.

Точный питч не обязательно длиннее:

На спине спящего существа поселения выращивают урожай, отдавая ему человеческие воспоминания. Игрок ухаживает за садом, исследует меняющиеся сны и решает, чью память община готова потерять, чтобы пережить следующее пробуждение. Это история о том, можно ли спасти дом, не стерев людей, из которых он состоит.

Первый вариант рекламирует объём. Второй помогает вообразить опыт. По нему можно проверить героя, локацию, конфликт, механику и сюжетный выбор. По нему проще обсуждать, какой визуальный образ нужен игре и какой тон выдержит её финал. Главное, он не требует уменьшать замысел — только понять, что в нём главное.

На этом этапе не нужно отвечать на все вопросы о спящем существе. Откуда взялась цена в виде воспоминаний? Можно ли обмануть обмен? Что именно способны делать технологии жителей? Это вопросы следующего шага. Сейчас важно установить, ради какого опыта будут искаться ответы.

Идея отличает ваш мир. Тема придаёт ему человеческий вес. Обещание связывает тему с тем, что игрок будет делать и чувствовать. Вместе они образуют не рекламный слоган, а критерий отбора: каждый крупный элемент либо усиливает центральное противоречие, либо помогает исполнить обещание игроку. Когда это ядро найдено, можно перейти к следующему испытанию: определить, какие законы позволяют миру быть таким — и какую цену он назначает за возможность их нарушить.

Законы реальности: технологии, магия и цена возможностей

Мост рушился не сразу. Сначала провисли цепи, потом лопнула одна из балок, и настил накренился над чёрной водой. Люди соскальзывали к краю; кто-то вцепился в мокрые канаты, кто-то уже кричал. Рина отступила на шаг, подняла ладонь — и воздух перед ней разошёлся серебряным швом. За ним виднелась сухая комната с низким потолком. Она успела толкнуть туда троих, прежде чем мост ушёл под воду.

Красиво. Быстро. И опасно — не для Риной, а для истории.

До этой минуты она ни разу не показывала, что умеет переносить людей сквозь пространство. Не готовила заклинание, не искала опору, не платила за чудо. Способность просто возникла тогда, когда автору понадобилось отменить опасность. Препятствие, которое занимало половину главы, исчезло за несколько строк. А вместе с ним исчез и вопрос, зачем читателю волноваться в следующий раз.

Игрок или читатель может не знать всех законов мира. Но он должен чувствовать, что законы существуют. Иначе победа героя похожа не на результат выбора и усилий, а на внезапно выданный автором запасной выход.

Чудо должно иметь устройство

В предыдущих главах мы говорили о причинности и ядре мира. Законы реальности — та часть замысла, которая отвечает на простой вопрос: если это возможно, почему персонажи не делают это постоянно?

Ответ «потому что сюжет требует» автору понятен, но аудитории его недостаточно. Мир может быть волшебным, технологически невозможным или населённым существами, которые нарушают привычные представления о природе. Убедительность не требует, чтобы фантастика подчинялась физике нашего мира. Она требует, чтобы фантастика подчинялась своей собственной логике.

Представьте, что необычная способность — не кнопка «решить проблему», а инструмент. Инструмент меняет ситуацию, но не отменяет её устройство. Ножом можно перерезать верёвку, однако нельзя перерезать расстояние между двумя городами. Портативный реактор даст энергию, но потребует топлива, обслуживания и защиты от перегрева. Даже в сказке волшебное слово убедительнее, если известно, кто его может произнести и что после этого теряет.

Чтобы создать закон мира, проверьте семь вещей.

1. Что именно возможно? Не «маг пользуется стихиями», а «маг может нагреть воду в открытом сосуде».

2. Кому это доступно? Каждому, обученному специалисту, наследнику редкой линии, владельцу устройства или только персонажу с особой подготовкой?

3. Какое условие необходимо? Нужно видеть цель, знать её имя, иметь материал, установить прибор, дождаться нужного времени?

4. Какова цена? Время, расходник, риск, долг, внимание властей, повреждение среды?

5. Где предел? Что способность не может сделать ни при каких обстоятельствах?

6. Какой след она оставляет? Шум, тепло, истощение, свидетельства, загрязнение, изменение тела?

7. Что делает общество, узнав о применении? Благодарит, облагает налогом, запрещает, нанимает, преследует или пытается поставить под контроль?

Эти вопросы полезны для магии, передовых технологий, сверхспособностей и игровых условностей. Различаются объяснения, но не необходимость продумывать последствия.

Цена — не обязательно боль

Частая ошибка — считать, что магия становится сбалансированной, если после каждого заклинания у героя идёт кровь из носа. Физическая расплата может быть уместна, но быстро превращается в декоративную: персонаж вытирает нос, а затем снова решает любую задачу.

Цена интересна, когда она меняет выбор.

Это может быть время: ритуал займёт час, а пожар уже распространяется. Дефицитный ресурс: заряд нужен и для спасения друга, и для питания защитного купола. Риск: устройство сработает, но его сигнал засекут. Долг: могущественная сущность поможет сейчас, а потом потребует услугу. Политическое внимание: применение запрещённой силы привлечёт инспекторов или военных. Необратимое изменение среды: каждый запуск машины отравляет реку ниже по течению.

Хорошая цена связана с природой способности и темой истории. Если мир говорит о зависимости от ресурсов, магия может сжигать редкий минерал. Если он исследует контроль, каждый акт колдовства может оставлять проверяемый след. Если центральный конфликт связан с доверием, сила может требовать добровольного согласия другого человека. Цена не должна быть случайной квитанцией, выписанной автором после эффектной сцены. Она должна вытекать из устройства мира.

Научные представления дают здесь полезные ориентиры, даже если в вашей вселенной действуют иные законы. Энергия в физической системе не возникает из ничего: её можно накопить, передать или преобразовать, но преобразование часто сопровождается потерями и нагревом. Информация тоже не летит сама собой: нужны носитель, канал, обработка и время. Живой организм восстанавливается не мгновенно: ткани требуют материала и энергии, а тяжёлые повреждения оставляют последствия. Фантастическая технология вправе нарушить любое из этих ограничений. Но если она делает это без замены — без другого ресурса, условия или побочного эффекта, — автор получает не чудо, а неучтённую лазейку.

Проверим «шов»

Вернёмся к Рине и придумаем законустройство её способности. В мире, где города разделены затопленными долинами, люди научились временно сшивать расстояние. Но не произвольно: только между двумя особыми метками, заранее закреплёнными на твёрдой основе и настроенными друг на друга.

Правило можно сформулировать одной фразой: **расстояние разрешается сложить только между подготовленными неподвижными метками, а каждый переход расходует редкий материал и оставляет заметный след.**

Теперь уточним его, чтобы эта фраза выдержала сцену.

Метки настраивают заранее; работа занимает несколько часов и требует специалиста. Оператор должен прикоснуться к одной из них и знать, с какой парой она связана. Проход держится восемь секунд. Через него можно переместить не более трёхсот килограммов, но на каждые начатые сто килограммов тратится одна пластина мерного стекла. После открытия возникает низкий гул, который могут уловить сторожевые колокола в округе. Если метку открутить или сдвинуть, настройка пропадает. Шов нельзя открыть внутри стены, живого тела или в любой точке, где герою просто хотелось бы оказаться.

Здесь есть возможности, но они не беспредельны. Есть условия, которые можно заранее подготовить. Есть цена в виде расходного материала, а также риск быть обнаруженным. Есть и прямой предел: нельзя «телепортироваться куда угодно». Способность решает одни задачи и усложняет другие.

Теперь можно переписать сцену на мосту. Рина заранее установила парную метку в комнате на другом берегу — читатель видел эту подготовку несколькими главами раньше, хотя тогда не знал, зачем она нужна. У неё осталось две пластины стекла. Двое раненых и ребёнок весят меньше двухсот килограммов; запечатанный ящик с лекарствами добавляет ещё сорок.

Всех вместе не провести. Рина выбирает людей, а лекарства остаются на рушащемся мосту. Шов открывается, гул разносится над водой, и колокола на дозорной башне отвечают ему.

Она спасла троих. Но теперь знает о её местонахождении тот, от кого она скрывалась. Способность не закрыла сюжетный вопрос — она превратила его в выбор и создала новый.

Один закон — четыре жизни

Закон мира становится настоящим, когда перестаёт жить только в сценах с героями. Если швы существуют, они влияют на повседневность, торговлю, войну и правила игры.

В быту метки могут соединять больницы с удалёнными поселениями. Но установка дорогая, пластины расходуются, а открытие слышно. Поэтому городская власть, возможно, разрешает швы только в нескольких общественных пунктах. Семья не прыгает на работу из спальни: ближайшая метка может находиться за рекой, а проезд через неё стоит денег. Законы реальности формируют не только зрелищные события, но и привычные неудобства — расписание, очередь, спор о том, кому положена последняя пластина.

В экономике ограниченное количество мерного стекла создаёт рынок. Его добывают в нескольких местах, перевозят под охраной, подделывают, запасают на случай кризиса. Возникают профессии настройщиков и контролёров. Купцы платят за ускоренную доставку, преступники пытаются провозить контрабанду, государство собирает сбор за каждый переход. Если редкость ресурса не отражается на ценах, торговле и власти, значит, автор придумал ресурс, но не последствия.

В военном деле швы дают армии возможность перебрасывать людей и припасы — но только между подготовленными пунктами. Захват станции становится важнее внезапной телепортации в любую крепость. Сапёры ищут метки, защитники маскируют их или держат ложные пары. Войскам приходится выбирать: потратить стекло на подкрепление, эвакуацию раненых или боеприпасы. Мгновенное перемещение не устраняет логистику; оно переносит её в новое место.

В игровом процессе подготовленные метки могут быть точками быстрого перемещения. Игрок заранее выбирает, куда вложить редкие пластины, а гул после перехода способен привлечь врагов. В бою шов — не универсальная кнопка спасения, а инструмент с понятными условиями. При этом правило должно быть читаемым: игроку нужно заранее показать метку, стоимость и сигнал, а не сообщать о запрете только после того, как тот попробовал действовать. Секретная информация может быть частью загадки; невидимое изменение правил — обычно ощущается как обман.

Игровые условности тоже являются законами реальности. Неуязвимость во время переката, ограничение инвентаря, перезарядка способности или невозможность ударить через стену не обязаны иметь буквальное объяснение в лоре. Но они должны быть стабильны и понятны игроку. Если разработчик нарушает условность ради сильного момента, это нарушение должно быть редким и осмысленным, иначе игрок перестанет доверять системе.

Карточка способности

Сведите устройство необычной силы к короткой карточке. Это не замена художественной сцене, а проверка для автора, который хочет, чтобы сцена выдержала вопросы.

Поле

Пример: «Шов»

Возможность

Временно соединить пространство между парными метками

Условие

Обе метки заранее настроены и неподвижно закреплены

Цена

Одна пластина мерного стекла на каждые начатые сто килограммов

Предел

Не более трёхсот килограммов; проход держится восемь секунд

Побочный эффект

Низкий гул слышен сторожевым колоколам поблизости

Общественное последствие

Установка и использование меток регулируются; за переход взимают плату

Вопрос для баланса

Какой выбор должен сделать игрок, если ресурсов хватит лишь на один из двух маршрутов?

Проверьте, чтобы каждый пункт был полезен для истории. Если способность требует редчайшего материала, но его всегда можно без последствий купить, цена фиктивна. Если сила вызывает гул, но ни один враг не способен его услышать, побочный эффект пуст. Если общество знает о важной технологии, но не создало вокруг неё законов, профессий или способов контроля, перед вами пока не закон мира, а заметка в блокноте.

Тест на лазейки

Любое ограничение вызывает естественный вопрос: «А что, если сделать вот так?» Автору стоит задать его раньше аудитории.

Лазейка первая: установить метки повсюду. Мир это допускает — но на настройку каждой пары уходят часы и дорогие материалы, а сама установка требует специалистов. Богатые города могут построить сеть станций; маленькие поселения останутся в стороне. Это не отменяет ограничение, а превращает его в инфраструктуру и источник неравенства.

Лазейка вторая: дробить груз на множество маленьких переходов. Технически так можно, но каждая начатая сотня килограммов всё равно расходует пластину, а после использования метке нужен час на охлаждение. Обойти максимальный вес одного перехода получится; обойти нехватку ресурса и времени — нет. Иногда лазейка допустима, если она не уничтожает цену, а меняет способ её уплаты.

Лазейка третья: пронести метку через шов и поставить её в новом месте. Нет. При перемещении метка теряет настройку, а новая установка требует нескольких часов и твёрдого основания. Заранее созданная цепочка станций возможна, но требует планирования. Невозможно за секунду развернуть бесконечную сеть прямо посреди погони.

Такой тест не обязан запрещать всякую хитрость. Умные персонажи и игроки должны находить неожиданные применения правил — в этом одна из радостей вымышленного мира. Вопрос не в том, можно ли обойти запрет, а в том, делает ли обход мир интереснее или превращает препятствие в бумажную декорацию.

Проверка перед сценой

Прежде чем вводить способность в решающий момент, задайте себе три практических вопроса.

1. Могла ли аудитория узнать правило заранее? Не обязательно прочитать инструкцию — достаточно увидеть похожее действие, неудачную попытку или последствия применения.

2. Какие два варианта открывает способность и какие два закрывает? Если новых путей не возникает, а старые трудности просто исчезают, сила слишком удобна.

3. Что изменится после применения? В теле героя, в запасах, в отношениях, в окружающей среде, в реакции общества или в положении врага?

Затем придумайте короткую сцену вне основного конфликта: бытовую, торговую и военную. Если одна и та же способность ведёт себя в них по-разному только потому, что автору так удобнее, правило ещё не готово. Если же оно порождает разные последствия, значит, оно стало частью мира.

Законы реальности нужны не затем, чтобы запретить герою быть сильным. Они нужны, чтобы сила что-то значила. Когда необычная возможность имеет ясные условия, цену и предел, её применение становится событием. Герой может победить — но победа оставит след, потребует решения или закроет другой путь. Именно тогда зрелищное чудо перестаёт быть авторской страховкой и начинает работать на историю.

Продуманные правила со временем становятся больше, чем ограничениями для отдельной сцены. Они определяют, какие города строят люди, за что воюют государства, какие технологии теряются и какие союзы заключаются. Из последствий способности вырастает общество; из последствий общественных решений — события, которые уже становятся историей. Законы мира не просто объясняют, что возможно сегодня. Они помогают понять, почему прошлое привело именно к этому дню.

История вселенной: происхождение, эпохи и причинно-следственные связи

В архиве пахло мокрой бумагой, холодным камнем и солью. На столе лежала карта дельты, прорезанная синими линиями каналов. Над ней спорили трое.

— Это была война за свободу, — сказала Лея, сценаристка. — Жители отняли воду у короны и создали городское самоуправление.

— Для нижних кварталов это была катастрофа, — возразил Тарен, художник уровней. — Когда открыли шлюз, вода смыла дома и затопила поля. Свобода пришла к одним за счёт других.

Архивистка перевернула страницу летописи:

— Согласно официальной версии, битву у Северного канала выиграл Легион Белых Знамён.

Лея помолчала, изучая карту. Легион стоял в ту же дату за перевалом — в одиннадцать дней пути от города.

В этой сцене уже заключена проблема, с которой сталкиваются авторы игровых миров: прошлое кажется собранием фактов, пока не выясняется, что каждый факт кому-то выгоден, кого-то ранит и что-то скрывает. Если команда не понимает, как события связаны между собой, она получает не историю, а шкаф с карточками: древний король, великое наводнение, забытая битва, падение империи. Карточки могут быть красивыми, но они не объясняют, почему сегодня город разделён каналом, почему закон запрещает ночной полив и почему жители верхних улиц не доверяют людям из дельты.

История мира работает не потому, что она длинная. Она работает, когда прошлое изменило настоящее — и это изменение можно увидеть, оспорить и почувствовать в игре.

Не список дат, а устройство причин

На встрече команды выяснилось, что спор касается не только войны. Участники принесли три несовместимые версии основания города.

Королевская летопись утверждала: город был основан после победы Легиона Белых Знамён, который объединил разрозненные поселения под властью короны. Храмовые песнопения рассказывали о спасшихся после великого потопа, воздвигших первое святилище на сухом холме. Гильдия лодочников настаивала, что город существовал задолго до обеих дат, а «основание» лишь узаконило захват его старых кварталов.

Сначала авторы попытались выбрать одну версию и объявить остальные ошибочными. Это казалось самым простым решением — и самым бедным. Ведь несовпадение могло быть не проблемой, которую нужно устранить, а следом борьбы за право назвать прошлое. Корона связывала законность власти с военной победой. Храм строил общую память на спасении. Гильдия защищала права тех, кого исключили из официальной истории.

Чтобы разобраться, полезно разделить три слоя.

Факт — то, что подтверждается наблюдаемыми данными внутри мира: кладка стены старше официальной даты основания; в день битвы Легион находился за перевалом; нижний квартал действительно оказался под водой.

Интерпретация — объяснение факта: затопление было необходимой ценой освобождения или результатом безответственного решения; старый квартал был независимым поселением или частью королевской территории.

Миф — рассказ, который группа передаёт, чтобы объяснить собственное место в мире и оправдать желаемый порядок. Миф не обязательно целиком выдуман. Чаще он выбирает одни факты, затеняет другие и соединяет их в историю, способную поддерживать общность.

В рабочей библии мира авторы могут фиксировать, что произошло «на самом деле», какие свидетельства сохранились и что утверждают разные группы. Это три разных поля, а не одна графа с окончательным ответом. Если же команда намерена оставить загадку неразрешённой, ей всё равно важно точно понимать границы неизвестного: какие сведения противоречат друг другу, какие версии имеют опору и кому выгодно поддерживать каждую из них. Неопределённость, продуманная заранее, создаёт глубину. Неопределённость, возникшая из-за того, что авторы забыли собственную хронологию, создаёт путаницу.

Выбрать события, которые меняют условия жизни

Не каждому прошлому событию требуется место в главной хронологии. Вымышленная вселенная может знать имена сотен правителей, но читателю и игроку достаточно нескольких поворотных событий, если именно они объясняют, как устроена жизнь сейчас.

Удобная проверка — спросить: **если убрать это событие или его последствия, изменится ли настоящее?** Появились бы другие законы, границы, маршруты, технологии или отношения между группами? Если ничего не меняется, событие, вероятно, служит декоративной глубиной. Это не запрещает его использовать: местное предание, исчезнувший поэт или забытая династия могут оживить уголок мира. Но такие детали не обязаны занимать место на главной оси истории.

Проверка не является историческим доказательством — это инструмент проектирования. Её задача определить масштаб. В центре хронологии должны стоять события, которые изменили условия жизни, а не просто звучат внушительно.

Полезно также разделять разные значения слова «происхождение». Откуда взялась планета — не то же самое, что как возникла цивилизация. Основание города — не то же самое, что появление его нынешних институтов. Космогоническая легенда важна, если она влияет на религию, магию, природные законы или цели персонажей. Если же игрок никогда не сталкивается с её последствиями, подробный рассказ о создании звёзд может остаться красивым вступлением, не связанным с игрой.

Для каждого крупного начала задайте три вопроса:

1. Что существовало до перемены? Это может быть природная среда, прежнее государство, система верований или способ распределения ресурсов.

2. Кто и зачем называет именно это начало основополагающим? Дата основания часто удобна власти, храму, переселенцам или победителям.

3. Что изменилось в повседневной жизни? Кто получил доступ к воде, земле, знанию, безопасности — а кто его потерял?

Так происхождение перестаёт быть торжественной датой и становится объяснением настоящего.

Эпоха — это порядок, который больше не держится

Авторы часто делят прошлое на периоды по столетиям: триста лет империи, двести лет смуты, век восстановления. Это понятно для учебника, но не обязательно полезно для игры. Эпоха начинается не потому, что на календаре появилась круглая дата. Она начинается, когда прежний порядок перестаёт воспроизводить себя.

Для игровой хронологии достаточно связать несколько эпох по одной модели:

1. Устойчивый порядок. Как люди живут, кто распределяет ресурсы и что считается нормальным?

2. Накопление противоречий. Какие условия делают прежний порядок всё менее приемлемым?

3. Перелом. Какое решение меняет ситуацию и почему его принимают?

4. Новый порядок. Какие институты или правила возникают после перелома?

5. Незакрытое наследие. Какую проблему новый порядок унаследовал, не решил или спрятал?

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.