Нарратив и повествования в

Видео Играх. Конспект

**Тема 1. Нарратив в видеоиграх**

Даже если геймдизайн определяют, как процесс создания формы и содержания геймплея (игрового процесса) разрабатываемой игры. Во многих статьях или книгах написанные на тему геймдизайна, вы сможете найти определение, что геймдизайн это череда выборов (которые делаете вы или игрок).

***Нарратология*** это теория повествования, которая всегда отдавала предпочтение анализу литературных текстов, но также рассматривает понятие повествования предельно широко. Существует несколько повествовательных форм, среди которых упоминаются *кинематограф, комиксы, газетная хроника, живописное полотно.*

Изучая первые работы на тему геймдизайна, можно отметить мысль, что видеоигры — это следующий шаг эволюции нарративных пространств. Они вносят три важных элемента: *содействие, идентификацию и устойчивое сообщество.*

Термин ***environmental storytelling***это повествование через окружение, но здесь не имеется ввиду линейная последовательность событий, а скорее, как основная тема игры и её детализация (лор виртуального мира). Под пространством подразумевается этот виртуальный мир, как он представлен игроку. Тут входит и набор локаций, уровней, мест, которые посещает игрок, а также оформление, дизайн этих мест.

В связи с этим можно сказать, что окружение в геймдизайне окружает и выполняет следующие функции:

1. Ограничивает и направляет движение игрока.

2. Указывает игроку на границы симуляции и его возможности.

3. Усиливает и формирует идентичность игрока.

4. Предоставляет нарративный контекст

Есть много типов игр, и точно так же есть много типов геймдизайна. Сейчас в литературе, что специализируется на изучении геймдизайна, можно найти разные типологии, но у всех есть общие элементы:

* *Дизайн мира –* формирование общей истории, сеттинга и темы игры (среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия)
* *Системный дизайн –* проектирование правил и сопутствующих расчетов для игры
* *Контент-дизайн –* создание персонажей, предметов, загадок и миссий.
* *Игровые тексты -* это написание внутриигровых диалогов, текстов и историй
* *Дизайн уровней –* создание уровней игры, включающей ландшафт карты и расположение на этой карте объектов

Основной задачей геймдизайна является разработка ***дизайн-документа (диздок).*** В этом документы простым языком, художественным стилем, описываются правила и особенности игры. Диздок это первый этап в геймдизайне, документ, который ты показываешь и можешь получить финансирование. Этот документ не статичен, то есть его первый вариант может сильно отличается от финального, но это нормально.

Дизайн-документ может содержать текст, изображения, диаграммы, концепт-арты или любые другие данные, необходимые для того, чтобы лучше проиллюстрировать проектные решения.

Дизайн-документ — это план работы, причем работы от начала и до конца проекта. А это значит, что все основные задачи должны в нем находиться, и не только задачи, а и приблизительные методы решения.

**Тема 2. Элементы повествования в Game Design**

Историю в играх мы можем передать не только через персонажа, катсцены и геймплей. Историю мы передаём через локации и предметы. Это и характеризует повествование через окружение, которое передаёт нужную нам информацию игроку, но также сильно влияет на создание атмосферы. Иногда создатели оставляют в декорациях и локациях разные пасхалки и детали, которые помогают лучше раскрыть персонажа и понять его мотивацию.

Изучение окружения добавляет сюжету новые грани, но также есть игры, в которых весь геймплей создан из исследования окружения. Такие игры называются – *симуляторами ходьбы*. Обычно в таких играх главная цель игрока изучение локаций. Благодаря этому, игрок собирает информацию о сюжете шаг за шагом и собирает информацию о сюжете и должен разгадать тайны.

Профессиональные разработчики игр советуют для начала продумать всю историю (весь сюжет игры), чтобы потом легче связать между собой все улики и сюжетные линии. Если мы будем придумывать сюжетные ходы в процессе, то рискуем переписывать историю снова и снова, чтобы новые моменты совпадали, а не противоречили прошлым.

Ответственен за повествование игры ***нарративный дизайнер***. При помощи текста, звука, изображений он передаёт информацию игроку и помогает ему лучше погрузится в мир игры, а также получить разгадки на тайны мира в котором он играет. *Нарративный Дизайнер* должен будет следить за тем, чтобы ключевые элементы игрового опыта, связанные с историей и повествовательными механиками, сценарием и речью были динамичными, интересными и убедительными. Тесно работая с другими дизайнерами команды, нарративный дизайнер будет связующим звеном с внешними сценаристами на всем протяжении проекта, а также будет ответственен за то, чтобы сотрудничество с этими сценаристами было максимально продуктивным.

***Игровой сценарист*** придумывает идею игры, превращает её в сюжет, а нарративный дизайнер должен наделить сюжет деталями и элементами, чтобы помочь игроку прочувствовать этот сюжет и атмосферу игры.

**Тема 3: Нарративные формы и содержание геймдизайне: персонажи**

Нарратив в геймдизайне служит для того чтобы передать настроение, создать и дополнить атмосферу, вдохнуть жизнь в сюжет, придуманный игровым сценаристом.

Как нарративный дизайнер, вы не должны полагаться только на слова, даже если это диалоги (или интересный и мотивирующий монолог). Повествование вы можете передать через визуальные и звуковые эффекты, потому что они так же влияют на создание атмосферы.

Прежде чем узнать типы игровых персонажей, стоит узнать значение – игрового персонажа. Игровой персонаж это – персонаж в видеоиграх, который управляется человеком – игроком. Именно управление игрока человеком отделяет игровых персонажей от неигровых.

Неигровые персонажи NPC – NonPlayer Character) управляются искусственным интеллектом (программой). Обычно такие персонажи общаются с главным героем, чтобы объяснить ему дальнейшее действия или главную миссию игры.

Неигровые персонажи могут быть как дружелюбными, так и нейтральными, но и враждебными. Они создают атмосферу, объясняют главному герою что ему следует делать дальше и являются источником информации о мире игры.

Создание главного персонажа игры это одна из важнейших частей геймдизайна и одна из нарративных форм геймдизайна. Основной персонаж игры (в большинстве игры) является главным героем игры, а неигровые персонажи двигают сюжет и развивают его.

Дизайн персонажей – важный этап производства видеоигр, где геймдизайнер создаёт всю концепцию, стиль и оформление персонажа с нуля. Даже если нам кажется, что создание персонажа легкое занятие, на самом деле это они из сложнейших процессов в создании видеоигры.

Если мы действительно хотим, чтобы герой был запоминающим, и он понравился игроку, нужно учитывать много разных нюансов в его разработке. Те, кто занимаются разработкой дизайна персонажей должны обладать талантом, интуицией, набором развитых навыков и высоким творческим потенциалом.

Создавая персонажей для видеоигры вы должны принимать во внимание то, что ваш персонаж должен принадлежать миру игры. Он должен соответствовать миру, в котором он существует. Мы не можем создать игру в стиле киберпанка, где главный герой и NPC одеты в стиле древнего Рима. Это несоответствие между стилем мира игры и героем может серьёзно ударить по восприятию игрока и тем самым испортить его впечатления от процесса игры.

Создавая персонажей, мы должны убедиться, что создали уникальный продукт, то есть уникальную личность. Во время процесса проектирования персонажей мы должны принять во внимание мир (окружение) в котором живёт персонаж, его мотивацию, его личные качества. Стоит отметить и про то, что создавая персонажа, игрок должен идентифицировать себя с ним.