



УДК 7.091

НАРАТИВНИЙ ДИЗАЙН У СУЧАСНІЙ ІГРОВІЙ ІНДУСТРІЇ

СЛІВІНСЬКА Аліна, МОРОЗ Мар'я

Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна
sharlotta04@gmail.com, slivinska.af@knutd.edu.ua

Стаття розкриває розуміння особливостей наративного дизайну, його ролі та призначення у створенні відеоігор. На основі аналізу відеоігри «Red Dead Redemption 2 (Rockstar 2018)» виокремлено основні напрямки і прийоми створення наративного дизайн-проекту.

Ключові слова: геймдизайн, дизайн персонажа, ігрова індустрія, візуалізація, наративний дизайн, сторітеліне.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою роботи є дослідження особливостей наративного дизайну і його ролі і призначення у створенні відеоігор.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

У розумінні пересічного гравця, наративний дизайнер є письменником ігрового сюжету. На відміну від сценариста, який лише описує історію, наративний дизайнер розглядає цю історію з перспективи співучасті до неї гравця і знаходження візуальних способів її розповіді. Наративні дизайнери розробляють навколишнє середовище, взаємодію героїв, ігрову механіку, текст, художню візуалізацію, створюючи повноцінну історію, співавтором і співучасником якої стає гравець, який робить вибір цінностей між милосердям і жорстокістю, боягузством і хоробрістю тощо.

Для аналізу особливостей наративного дизайну сучасних відеоігор пропонуємо звернутися до розгляду особливостей дизайну відомої серії відеоігор «Red Dead Revolver» (Rockstar 2010), «Red Dead Redemption» (Rockstar 2010), «Red Dead Redemption» 2 (Rockstar 2018). Остання робота цієї серії Red Dead Redemption 2 (Rockstar 2018) занурює гравця в події, які відбуваються на дикому заході Сполучених Штатів у 1899 році. У ролі головного героя виступає Артур Морган – бандит, найманець і член банди Ван дер Лінда. Артур звеличує концепт особистої свободи і засуджує наступаючу у країну цивілізацію. Дизайн відображає основні риси характеру головного героя історії Артура Моргана, а саме грубість, жорстокість, відданість та відповідальність. Дії гри відбуваються у відкритому світі (жанр відеоігор, де гравець може пересуватися віртуальним світом вільно, на власний розсуд), де кожен NPC (non playable character) має власні денні справи і реагує на дії гравця відповідно.

Запропонована система “Честі” базується на виборі гравця, що вплине на майбутню долю Артура Моргана. Сторітелінг створено через розробку навколишнього середовища: гравець по всій карті може знаходити старі листи, оголошення і покинуті будинки, що залучають його до подій минулого. На ряду



з використанням різноманітних технік візуального сторітелінгу керуючою силою нарративного дизайну залишаються ігрові персонажі. Повертаючись до нарративного дизайну, розробники використовують різноманітні техніки візуального сторітелінгу для найкращого результату: освітлення, гра з формами, символи, перспектива тощо.

Але найефективнішим та найважливішим елементом поки що залишається розробка та дизайн персонажів. Персонажі у навколишньому середовищі створюють емоційний зв'язок із гравцем. Спостереження за протагоністом історії допомагає викликати у гравця емоції, почуття, емпатію і «вжитися» в стосунки, які майже не відрізняються від стосунків гравця у своєму реальному житті. Наративний дизайнер розробляє способи забезпечення емоційного зв'язку між протагоністом та гравцем, наприклад, змушує розділити шлях розвитку і метаморфоз разом із головним героєм. Вибір неоднозначних рішень у ігровому світі і зустріч із наслідками своїх дій разом із протагоністом будує сильний емоційний та психологічний зв'язок гравця. Презентація передісторії протагоніста надає його діям сенсу та мотивації. Завдяки такому прийому злодій виявляється «людиною у відчаї» і вже викликає симпатію та розуміння. Основний напрямок нарративного дизайну, який забезпечує емпатію гравця - це розробка цікавих та глибоких персонажів [3].

ВИСНОВКИ

Наративний дизайн у підсумку складається із сукупності різноманітних напрямків і елементів, що у результаті відображається у вигляді гармонійно поєднаного візуалу, аудіо та графічного контенту. При успішному нарративному дизайні кожен елемент гри об'єднується та створює унікальну захоплюючу історію, забезпечує емпатію, емоційну причетність гравця до подій і вчинків персонажів гри. Наративний дизайнер створює кожен частину гри як спосіб оповіді.

ЛІТЕРАТУРА

1. The Art of Video Games - Smithsonian American Art Museum. URL: <https://americanart.si.edu/exhibitions/games> (дата звернення: 2025)
2. Red Dead Redemption 2 - RockStar Games. URL: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/info> (дата звернення: 2025)
3. Game Characters as Narrative Devices. A Comparative Analysis of Dragon Age: Origins and Mass Effect 2. URL: <https://www.semanticscholar.org/reader> (дата звернення: 2025)

SLIVINSKA A., MOROZ M.

NARRATIVE DESIGN IN MODERN GAME INDUSTRY

The article reveals an understanding of the peculiarities of narrative design, its role and purpose in the creation of video games. Based on the analysis of the video game "Red Dead Redemption 2 (Rockstar 2018)", the main directions and techniques for creating a narrative design project are highlighted.

Key words: *game design, character design, game industry, visualization, narrative design, storytelling.*