

ИСКУССТВО ПОВЕСТВОВАНИЯ В ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕ: СОЗДАНИЕ ИГРОВЫХ СЮЖЕТОВ

Создание игр – трудоемкий процесс, в котором участвует большое количество людей. В их состав входят дизайнеры различной специализации, креативный директор, разработчики и многие другие.

Для начала необходимо обозначить то, что сценарист не работает один. Сценарист не может заниматься написанием текста без советов профессионалов, которые входят в команду для разработки игры, знания о выбранном жанре, механиках, идеях. Такие данные обязательны для анализа, потому что они сами по себе предполагают наличие некоторых шаблонных элементов, стереотипов [1]. Жанры определяют то, какой вид сюжета будет показан в итоге. Например, в симуляторе необходимо дать игроку свободу выбора в его действиях.

Совместив полученные данные, автор пишет лаконичное описание игры в размере нескольких предложений. Оно может содержать информацию о главном герое, его цели, об антагонисте. Здесь текст построен таким образом, чтобы дать полет фантазии для успешного продвижения в глубины вселенной [2].

Когда краткое описание истории готово, необходимо продумать главного героя и антагониста. Они должны подходить под заданный жанр. Возможен выбор их архетипа. Следующим шагом можно считать определение сценаристом места и времени, в которых будут происходить действия игры. Это влияет на разговоры, героев, обстановку. Для раскрытия лора могут быть использованы второстепенные персонажи. Во время написания истории сценарист понимает логику игры и видит все ограничения в поставленных ситуациях. Важным элементом является концовка в сюжете, здесь главный герой получает то, что было прописано в его целях.

ЛИТЕРАТУРА

1. RuLit [Электронный ресурс]/ Спасите котика! – Режим доступа: <https://www.rulit.me/books/spasite-kotika-i-drugie-sekrety-scenarnogo-masterstva-download-355463.html> – Дата доступа: 12.04.2024.
2. Тексты для вас [Электронный ресурс]/ Написание сценария для игры – Режим доступа: <https://www.textsforyou.ru/usefularticles/napisanie-scenariya-dlya-igry/> – Дата доступа: 12.04.2024.