

УДК 004.55

## СТОРИТЕЛЛИНГ И ИНСТРУМЕНТЫ ЕГО ПРОРАБОТКИ ДЛЯ СЮЖЕТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Цыганов А.Д. (Иркутский Государственный Университет)

Научный руководитель – старший преподаватель Угорская Я.А.

(Иркутский Государственный Университет)

**Введение.** Появление новых мультимедийных устройств наряду с возникновением всемирной паутины привело к новой эпохе – цифровому повествованию. Это перевело истории из классического формата в цифровые и широкодоступные. Современный сторителлинг тесно объединяется с мультимедийными функциями, а именно: включает в себя фотографию, текст, звуковое сопровождение, голос за кадром, гипертекст или видео, а также регулирует взаимосвязи между ними. При разработке собственной интерактивной истории для компьютерной игры была замечена нехватка обобщённой базы знаний по цифровому сторителлингу и описанию инструментов для разработки его компонентов, несмотря на появление новых мультимедиа, быстрое развитие цифровых историй и внедрение их в различные области деятельности человека.

**Основная часть.** Исследование в рамках работы можно разделить на три части:

- 1) Изучение теории сторителлинга, включающее в себя выделение:
  - ключевых элементов (цель, идея, тема, герой, конфликт, развязка, контекст, опыт);
  - свойств (стиль речи, тон повествования, настроение, темп, фокализация, формат);
  - существующих техник презентации истории («Мономиф», «Гора», «Рамка», «Sparklines», «In medias res», «Сходящиеся идеи», «Фальтстарт», «Лепестки»).

Дополнительно рассмотрены узконаправленные составляющие, касающиеся непосредственно сторителлинга в игровой сфере (реализация интерактива, описание игровых объектов, системы квестов и реплик, окружение, смена планов, движение игрока и мира, нарративный интерфейс).

- 2) Поиск и анализ существующего программного обеспечения для реализации различных элементов истории на примере собственного сценария интерактивной истории для компьютерной игры.

Анализ был разделён на декомпозированные элементы цифровой истории: сценарий, временная лента, диалоги, интеллект-схемы, прототипирование персонажей, ведение документации, проработка игрового мира и программная визуализация истории. Для каждого из них был определён ряд инструментов и произведена их сравнительная характеристика по требуемым критериям при реализации сюжетно-ориентированной игры. Была проведена оценка совместимости и возможности объединения в едином пространстве результатов реализации сторителлинга в разных программных средствах.

- 3) Для реализации сторителлинга к собственной сюжетно-ориентированной игре были выбраны инструменты из ранее проанализированных. И на примере данной истории продемонстрирована эффективность и возможность реализации подобного цифрового контента.

**Выводы.** Итогом работы является обобщённая и структурирована информация о теории цифрового сторителлинга. Также разработана собственная интерактивная история и её компоненты в различных инструментах. В дальнейшем материал может быть

использован для реализации полноценной компьютерной игры.

**Список использованной литературы:**

1. 10 правил сторителлинга [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://special.theoryandpractice.ru/storytelling> (дата обращения 20.02.2023)

2. Что такое «игровой нарратив»? Кто такой «нарративный дизайнер»? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://narratorika.com/blog/что-такое-narrativ-kto-takoj-narrativnyj-dizajner/> (дата обращения 01.03.2023)

Цыганов А.Д. (автор)

Подпись

Угорская Я.А. (научный руководитель)

Подпись