

УДК 00.9

**Процедурная риторика в исторических компьютерных играх:
исследование связи исторического материала и игровых механик на
примере серии Crusader Kings.**

Савочкин А. С. (ИТМО)

Научный руководитель – преподаватель Латыпова А. Р. (ИТМО)

Введение:

Исследование изучает особенности восприятия геймплейных механик в стратегических компьютерных играх, а именно в исторических глобальных стратегиях. Согласно концепции процедурной риторики, гейм-дизайнеры могут закладывать в принципы игры собственную трактовку исторических систем, в то время как эти же механики могут приводить игроков к совершенно другому стилю игры и, соответственно, к другому пониманию этих систем. В данной работе я сосредоточусь на исследовании опыта разработчиков, а именно переработке исторического материала в игровые механики, поскольку именно этот аспект представляет большой интерес для исследования.

Основная часть:

Поскольку исторические стратегии позволяют игрокам взаимодействовать с социальными и политическими системами, то они считаются более убедительными для игроков — они с большей вероятностью будут принимать показанные в игре механики как точное отражение исторического контекста. В связи с этим отношение гейм-дизайнеров к историческим политическим системам, внимание к исторической достоверности и использование этих систем как основы для геймплейных механик представляет особенный интерес.

Основным инструментом исследования является контент-анализ интервью с гейм-дизайнерами серии игр Crusader Kings, в которых они объясняют как на широкую аудиторию, так и своим коллегам принципы построения игровых механик. Эти интервью позволят нам создать представление о позиции гейм-дизайнеров и сравнить эту позицию с итоговыми игровыми механиками. Именно такой сравнительный анализ может указать нам на ответы на вопрос, как замысел главных фигур в иерархии студии изменяется под воздействием рутинных бюрократических процессов и насколько сильно эта трансформация влияет на риторическую позицию самой игры.

Заключение:

На сегодняшний день была завершена работа над литературным обзором и формируется база данных для изучения интервью и подкастов с разработчиками. Большая часть собранных подкастов уже расшифрована и вскоре будет подвергнута кодированию.

Список использованных источников:

1. Bogost I. Persuasive games: the expressive power of videogames. Persuasive games. — Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
2. Lucat B., Haahr M. What Makes a Successful Emergent Narrative: The Case of Crusader Kings II // Interactive Storytelling : Lecture Notes in Computer Science/ eds. H. Schoenau-Fog, L.E. Bruni, S. Louchart, S. Baceviciute. — Cham: Springer International Publishing, 2015. — Vol. 9445. — What Makes a Successful Emergent Narrative. — P. 259-266.
3. Pitruzzello J. Systematizing Culture in Medievalism: Geography, Dynasty, Culture, and Imperialism in Crusader Kings: Deus Vult //Digital gaming re-imagines the Middle Ages. – Routledge, 2013. – С. 43-52.
4. Houghton R. Abandoning Civilization: Medieval rulership in Crusader Kings III, Reigns and Mount & Blade: Warband //Playing the Middle Ages: Pitfalls and Potential in Modern Games. – 2023. – С. 149.
5. King, Chris. *How Paradox plunders history for great gameplay mechanics* // GameDeveloper. — 6 April 2016. — Electronic resource. — URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/how-paradox-plunders-history-for-great-gameplay-mechanics> (дата обращения: 29.01.2026).