

ОСОБЛИВОСТІ МЕХАНІЗМІВ ІНТЕГРАЦІЇ СЮЖЕТУ ТА ГЕЙМДИЗАЙНУ ПРИ СТВОРЕННІ ВІДЕОІГОР НА ПРИКЛАДІ ДВОХ СУЧАСНИХ РОЛЬОВИХ ІГОР

Наталія Долгополова, к. т. н.,
Даніїл Мягкохліб здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої
освіти

*Харківська державна академія фізичної культури
Харків, Україна*

Вступ. Ми живемо в середовищі, насиченому медіа, і це найбільш очевидно у відеоіграх. Ринок відеоігор – це ринок, де «новизна, інновації та оригінальність мають вирішальне значення» [1], а ігри розглядаються як високоінноваційні продукти [2]. Удосконалення комп'ютерної графіки останнього покоління забезпечило іграм рівноцінне поєднання візуальної досконалості та розважальної складової, наприклад завдяки реалістичним персонажам, реалістичному середовищу, атмосфері та візуальним ефектам. Дизайн ігор має величезний вплив на формування нашого досвіду через задоволення та розчарування.

Однією з впливових концепцій у цій галузі є теорія розваг, розроблена Рафом Костером [3]. У цій теорії виділяються п'ять ключових елементів, що формують розважальний досвід: сенс досягнення, сенс відкриття, сенс творчості, сенс соціальної взаємодії та сенс імерсії.

Дослідження португальських науковців [4] показали, що розуміння взаємозв'язку між різними типами викликів та наративним зануренням є ключовим для розробки якісних відеоігор. Зокрема, емоційний виклик має значну кореляцію з наративним зануренням, що підкреслює важливість створення емоційно насичених історій. Крім того, дослідження підтвердило статистично значущий зв'язок між викликом та наративним зануренням у RPG.

Розвиток ігрової індустрії призвів до того, що відеоігри перетворилися на складні інтерактивні розповіді, де сюжет та геймплей тісно переплітаються. Розуміння теоретичних основ геймдизайну є ключовим для створення якісних та захоплюючих ігор.

Метою дослідження є аналіз взаємодії між сценарієм та геймдизайном на прикладі двох сучасних рольових ігор.

Матеріал і методи дослідження. Застосовано метод порівняльного аналізу, спрямований на дослідження структури наративу, механізмів його інтеграції в ігрові механіки, впливу геймдизайну на сприйняття сюжету.

Результати дослідження та їх обговорення. Сюжет у відеоіграх – це не просто лінійна послідовність подій, а інтерактивна історія, що динамічно розгортається перед гравцем, залучаючи його до активної участі. Створення такого сюжету – завдання сценаристики, яка виходить за рамки звичайного написання тексту. Геймдизайн, у свою чергу, забезпечує основу для реалізації цього сюжету, визначаючи правила, механіки та системи, що регулюють

взаємодію гравця з ігровим світом.

RPG (Role-Playing Game) або рольова гра – це жанр відеоігор, де гравець бере на себе роль персонажа у вигаданому світі. Цей жанр відрізняється глибокою персоналізацією, розгалуженим сюжетом та можливістю впливати на хід подій.

Існують наступні різновиди RPG:

1. Японські RPG (JRPG): Відомі своїми яскравими персонажами, емоційними історіями та покроковими боями. Приклади: *Final Fantasy*, *Persona*.

2. Західні RPG: Часто мають більш темну атмосферу, акцент на тактичних боях та глибоку кастомізацію персонажів. Приклади: *The Elder Scrolls*, *Divinity: Original Sin*.

3. MMORPG: Масові багатокористувацькі онлайн-рольові ігри, де тисячі гравців одночасно досліджують один світ. Приклади: *World of Warcraft*, *Guild Wars 2*.

Для порівняльного аналізу було обрано дві рольові гри, що представляють різні школи геймдизайну та підходи до інтеграції наративу та ігрового процесу. Перша гра, *Persona 5 Royal*, є яскравим прикладом японської рольової гри (JRPG) з характерними для цього жанру особливостями. Друга гра, *Pathfinder: Wrath of the Righteous* є яскравим представником класичних ізометричних RPG, що відрізняються глибиною механік та складністю ігрового світу.

Persona 5 Royal – це розширена та доповнена версія оригінальної *Persona 5*, яка зберегла всі ключові елементи, що зробили серію популярною, але й додала новий контент, персонажів та сюжетні лінії. Гра вирізняється своїм унікальним поєднанням соціальної симуляції та покрокових боїв. Гравці не тільки досліджують підземелля та борються з ворогами, але й взаємодіють з іншими персонажами, будують стосунки та розвивають соціальні навички. Цей аспект гри є характерним для JRPG та відіграє важливу роль у зануренні гравця в ігровий світ.

Однією з ключових особливостей *Persona 5 Royal* є її стильний візуальний стиль та яскравий дизайн. Гра виконана в дусі сучасної поп-культури та аніме, що робить її привабливою для широкої аудиторії. Проте, за цим стильним фасадом ховається глибока та емоційно насичена історія, яка досліджує теми справедливості, бунту та самоідентифікації. Гра успішно поєднує захоплюючий сюжет з цікавими ігровими механіками, створюючи цілісний та незабутній ігровий досвід.

Pathfinder: Wrath of the Righteous, навпаки, є типовим представником класичних RPG, який успадкував багато рис у своїх попередників, таких як *Baldur's Gate* та *Icewind Dale*. Гра відрізняється глибокою та комплексною системою правил, яка базується на настільній рольовій грі *Pathfinder*. Гравці мають широкий вибір рас, класів та здібностей, що дозволяє їм створювати унікальних персонажів та налаштовувати їх під свій стиль гри.

Pathfinder: Wrath of the Righteous пропонує гравцям складний та розгалужений сюжет, який розгортається у великому та детально опрацьованому ігровому світі. Гра досліджує теми морального вибору,

боротьби зі злом та ціни перемоги. Гравці можуть впливати на хід історії, приймаючи рішення, які матимуть серйозні наслідки для персонажів та світу гри.

Обидві гри, *Persona 5 Royal* та *Pathfinder: Wrath of the Righteous*, є яскравими прикладами успішних рольових ігор, проте вони демонструють різні підходи до інтеграції ігрового процесу та сюжету. Порівняльний аналіз цих ігор дозволяє краще зрозуміти особливості кожного жанру, їхні переваги та недоліки, а також визначити ключові фактори, які впливають на успіх рольових ігор.

Persona 5 Royal вирізняється органічним поєднанням соціальної симуляції та боротьби з метафізичними загрозами. Сюжет гри розгортається навколо групи старшокласників, які відкривають у собі силу «Персон» та стають «Фантомними ворами». Їхня мета – викрадати спотворені бажання дорослих з «Палаців» та змушувати їх змінюватися на краще.

Pathfinder: Wrath of the Righteous, навпаки, пропонує більш традиційний підхід до інтеграції ігрового процесу та сюжету. Гравець створює власного персонажа та стає учасником грандіозної кампанії проти демонічної навали. Сюжет гри розгортається навколо Мирової виразки – порталу, через який демони вторгаються у світ смертних.

Висновки. Проведене дослідження розширює знання про взаємозв'язки між сценарієм та геймдизайном в сучасних рольових іграх. Результати дослідження можуть бути використані як методичні матеріали для здобувачів освіти спеціалізації тренер з виду спорту «Комп'ютерний спорт (кіберспорт)» при вивченні механізмів створення захоплюючих ігрових сюжетів та їх інтеграції в геймплей, а також для досліджень в галузі психології геймінгу та інтерактивних наративів.

Подальші дослідження можуть бути проведені в різних напрямках, а саме: вивчення та аналіз впливу різних типів сюжетів (лінійний, розгалужений, відкритий) на геймплей, дослідження ролі штучного інтелекту в створенні більш реалістичних і інтерактивних персонажів, вивчення впливу культурних особливостей на сприйняття гравцями сюжету, персонажів та ін.

Список використаної літератури.

1. Parick Lê, David Massé, Thomas Paris. Technological change at the heart of the creative process: Insights From the Videogame Industry. *International Journal of Arts Management*. 2013. №15 (2). P. 45-49.
2. O'Hagan A. O., O'Connor R. V. Towards an Understanding of Game Software Development Processes: A Case Study. *Communications in Computer and Information Science*. Cham, 2015. P. 3–16.
3. Koster R. Theory of Fun for Game Design. O'Reilly Media, Incorporated, 2013.
4. Understanding the Impact of Perceived Challenge on Narrative Immersion in Video Games: The Role-Playing Game Genre as a Case Study / J. M. Domingues et al. *Information*. 2024. Vol. 15, № 6. P. 294.