М.Г. ЛАРИЦКАЯ
*Аспирант МГХПА им. С.Г. Строганова*
*e-mail: marymidnight@mail.ru*

M.G. LARIZKAYA
*Post-graduate student of the Stroganov Academy (MGHPA)*
*e-mail: marymidnight@mail.ru*

# ВИДЕОИГРЫ КАК МЕТОД САМОВЫРАЖЕНИЯ. ВЫЯВЛЕНИЕ ГЛАВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ, ФОРМИРУЮЩИХ ЛЮБУЮ ИГРУ

# VIDEOGAMES AS A METHOD OF SELF-EXPRESSION. IDENTIFY THE MAIN ELEMENTS THAT FORM ANY GAME

В данной статье автор рассматривает различные элементы игры, их взаимосвязь и влияние на итоговый облик игры, ища ответ на вопрос: «Какой элемент игры является главным в ее разработке? И почему?».

In this paper, the author examines the various elements of the ordinary game, their interrelation and influence on the final shape of the game and looking for the answer to the question: «What is the main element of the game that rules the development process? And why?»

**Ключевые слова:** игра, правила, элемент, сложность, сюжет, атмосфера, типы игроков.
**Keywords:** Game, rules, element, difficulty, story, atmosphere, player types.

Когда мы говорим об играх с точки зрения разработчика, то важно понимать не только архитектуру игры, но также важно видеть и в чем выражается единство игр при всем их разнообразии. То есть следует определить, **что объединяет все игры**, вне зависимости от жанра.

Любая игра имеет в той или иной степени — цель (одну главную и, возможно, несколько второстепенных), правила для достижения этой цели, осознание игроками того, что это именно игра, виртуальная

реальность, что все «понарошку», и эмоции, которые заставляют игроков возвращаться в игру снова и снова. Даже имея дело с VR оборудованием и усилением эффекта присутствия, все-таки человек не путает реальность материальную с рукотворной виртуальной. Причин может быть несколько. Одна из них состоит в искусственном способе взаимодействия, другая — в сознательном погружении самим человеком себя в этот рукотворный мир. В отличие от жизни, в которой мы появились вне своего желания и ведома, в игру мы заходим сами. Открыв дверь в комнату и зайдя в нее, мы не спутаем ее с какой-либо другой, хотя бы потому, что она отличается визуально, и до появления в этой комнате человек был в ином месте, и предшествовали определенные действия (в данном случае — открытие двери; в случае с игрой — включение и подготовка устройства для игры, надевание определенного оборудования и пр.). Но даже в самой игре физические ощущения от взаимодействия иные. Даже если мы видим руку персонажа в игре, и он берет чашку по нашему «импульсу» — нажатию тех или иных клавиш, введения команд, мы не чувствуем этот процесс мышечно, как если бы совершали действия самостоятельно. Нет идентичных тактильных ощущений. В то же время, когда мы имеем дело с играми настольными (максимальное взаимодействие — живое общение, перемещение фишек, карточек и пр.) или ролевыми играми [1], где игроки практически разыгрывают целые сцены, такие как баталии на мечах или с иным оружием (реконструкция исторических событий, моделирование фантастических событий книг, игр, фильмов с использованием костюмов, бутафории и пр., страйкбол, пейнтбол), люди также не путают игру с реальностью и не кидаются друг на друга всерьез с мечами и не стреляют друг в друга боевыми патронами или болтами из арбалета, потому что игра не предполагает реального насилия. Она может подражать ему, изображать его, но не нести его по-настоящему. Тоже самое, когда дети играют в звездных воинов и в какой-то момент решают, что «пол» — это «лава», это не значит, что на полу есть лава, это лишь условие, означающее, что пола касаться нельзя или игра закончится для игрока, коснувшегося пола. Как в одной из интерпретации игры «Салки», когда поймал ведущий.

Игроки знают, что игра не должна представлять опасности, они посвящены в правила и знают, что делать можно, а что нельзя, и что играть нужно аккуратно, потому что никто не хочет никому причинить вред.

Таким образом, игра не зависит от своей оболочки, но зависит от факта наличия правил, и требуется безоговорочное следование им всеми игроками для достижения тех или иных целей.

Теперь о **правилах**. Зачем они нужны?

Ценность правил очень хорошо описал Трейси Фуллертон в своей книге «Game design workshop». Там он сравнивает две совершенно различные по жанру и игровому процессу игры «Quake» и «Go fish», показывая, таким образом, ту самую зависимость от наличия правил и факта их соблюдения.

Важность заключается в том, что без правил игроки не смогут добиться слаженности, ведь люди не читают мыслей друг друга, а значит, им нужно договариваться, как им нужно действовать. Без этого знания невозможно ничего. Не только сама игра, но и банальная любая совместная деятельность в реальной жизни. Элементарно, если люди не договорились, как они здороваются при встрече, это может привести к комичным моментам, когда, встретившись, два человека одновременно действуют по-разному. Например, один думал, что схватит и крепко пожмет руку друга, а другой хотел по-дружески хлопнуть по другого плечу в знак приветствия. В результате не получается ни то, ни другое, или лишь действия одного человека оказываются реализованными так, как задумывались. Более сложный пример — строительство дома или пошив одежды группой людей. Без слаженной работы в лучшем случае ничего не получится, и проект не двинется дальше планирования, в худшем— строение рухнет незапланированно быстро, а костюм окажется не по размеру или как в миниатюре «Кто шил костюм?»: «К пуговицам претензии есть?» От того и важно создать некий свод правил, чтобы каждый игрок знал свою роль и понимал правила игры. Но, кроме базовых основ поведения, в игре всегда есть правила, которые диктуют способ игры и по-своему ограничивают поведение игроков.

Одним из распространенных примеров можно назвать игру в гольф. Нам не достаточно просто положить шарик в лунку рукой, преодолев предварительно разделяющее игрока до лунки расстояние. Нам обязательно нужно загнать мяч посредством конкретного инструмента, двигаясь от одной точки падения мяча до другой. Данный способ нельзя назвать эффективным с точки зрения выполнения поставленной задачи «сделать так, чтобы мяч оказался в отверстии в земле». То же можно сказать и при анализе других видов спорта. Зачем группа человек борется за один мяч

и отнимает его? В чем смысл? Разве нельзя было раздать каждому человеку по мячу, чтобы никому не приходилось отнимать его или делиться им? Суть игры заключается именно в созданных искусственно сложностях, с которыми все игроки соглашаются. И, возвращаясь к гольфу, для игрока такая постановка вопроса остается интересной, так как он решает простую задачу нестандартными путями, преодолевая определенные сложности, и, выполнив задание таким образом, в итоге он будет чувствовать «вкус победы». Эмоции запомнятся, и игрок однажды вернется за ними в игру.

Мы подошли к эмоциям, как к рычагу, возвращающему нашего игрока вновь и вновь в игру. Однако почему это происходит? Разве выполнение одной и той же задачи не покажется рано или поздно чем-то обыденными и не будет вызывать у игрока скуку? Да. Такое утверждение справедливо при условии, если каждый процесс будет иметь строго монотонный характер без какого-либо развития и не будет ничем отличаться от предыдущего опыта. Однако наличие этого развития поддерживает интерес, и игрок, ожидая что-то новое, непохожее на то, что он уже видел ранее, вернется в игру.

Процесс игры наполнен не только контентом, но и способом взаимодействия с игроком. В данном случае, взаимодействие может проявляться и в таких вещах, как игровая сложность, степени погружения игрока в игру (в «атмосферу» игры). О них и поговорим.

**Игровая сложность**

Насколько сложной должна быть игра?

Ответ на этот вопрос напрямую влияет на восприятие продукта игроком, ведь слишком высокий уровень сложности, где на каждом уровне нужно переигрывать один и тот же фрагмент по несколько раз, только чтобы научиться играть, соблюдая постоянные или текущие на данный момент, сцену условия, может оттолкнуть тех игроков, которые пришли в игру расслабиться или которые не хотят чрезвычайно сложных испытаний, а ищут приключений и умеренных сложностей в игре, которые приятно преодолевать и после которых игрок чувствует свой «вкус победы».

Повышенная же сложность придется по душе, в основном, тем игрокам, которые ищут в игре испытаний на выносливость и силу характера. Речь идет о так называемых «хардкорных» игроках или «киллерах» (далее, когда мы будем говорить о типах игроков, то, прежде всего, будем предполагать психологические типы Р.Бартла [2]). Такие игроки встречаются реже всего, так как они готовы перепроходить игру по несколько раз,

испытывать свои возможности на самых высоких уровнях сложности и, добиваясь порой выдуманных ими самими достижений (пример такого так называемого «челленджа» (от анг. — «испытание») от игроков: пройти игру, уровень, локацию без единого «убийства», зная, что в данной игре, уровне, локации будет очень много опасностей и недружественных NPC [3]). Куда чаще встречаются другие типы, которые приветствуют более «низкий уровень сложности». Речь идет о **«социальщиках»/«казуальных игроках»**, о **«накопителях»/«карьеристах»** и **«исследователях»**

**«Социальщики»** являются самыми непостоянными игроками, которые приходят в игру ради ежесекундных ощущений, эмоций и общения с другими игроками, если им что-то не нравится, они могут уйти из игры и уже не вернуться в нее. Этому может поспособствовать, в том числе, и чрезмерная сложность, так как это не то, что привлекает данных игроков в игру. Они ищут легкого взаимодействия с игрой, социального общения друг с другом и отдыха, а сама игра для них, скорее, является связкой с другими игроками или инструментом «убийства времени» в очереди или метро.

**Для «карьеристов»** более характерен интерес к продвижению и получению достижениям внутри игры, что роднит данный тип игроков с «киллерами», но их различают мотивы, подталкивающие к данному поведению.

«Карьеристам» игра дает возможность получения тех или иных достижений, коллекционирование очков, сложно добываемых предметов, секретов игре и пр., обогащение внутри игры для повышения своей самооценки, а также для получения более высокого статуса в игре и ведение более успешной торговли, у «киллеров» же превалирует стремление к доминированию через навыки игры, а также через открытое противостояние как с самой игрой, так и с другими игроками. Для «карьериста» же важен процесс обогащения, а потому он всегда взвешивает свои решения, силы возможности и держит в голове осознание конкретной награды, другие игроки в данном случае рассматривается ими в рамках торгово-рыночных отношений и полезных связей.

**«Исследователи»** — игроки, которым интересен мир и его изучение, история внутри игры. Таких игроков могут не интересовать другие игроки вовсе, они пришли только ради самой игры и, заинтересовавшись ею, могут остаться в ней на очень долгое время.

Также следует понимать, что каждый из описанных Р.Бартлом типов не существует в абсолютно чистом виде. В каждом игроке при-

сутствует та или иная часть от каждого типа, даже при явной доминанте одного или двух типов, поэтому мы невольно вновь возвращаемся к вопросу о сложности игры.

Так называемую «золотую середину» (то есть идеальное сочетание всех элементов произведения) найти невозможно, в данном случае, просто хотя бы потому, что она подчиняется непосредственно идее игры (главная особенность), а также целям (смысл игры), назначению (для кого игра). Эти «три кита» напрямую влияют на то, какой будет и «золотая середина», и на конечное впечатление от игры. Абсолютно аналогичная ситуация возникает и при создании любых иных художественных произведений (литература, музыка, живопись, кино и пр.), а потому и сложность игры будет напрямую зависеть от тех же факторов, что и «золотая середина» — от **идеи**, **цели** и **назначения**.

Определившись с идеей, портретом «своего игрока», разработчику остается лишь постоянно следить за тем, чтобы каждый новый созданный элемент для игры помогал ей становиться более целостным единым целым. Без этого единства не будет и игры, за исключением тех случаев, когда разработчик намеренно создает пример того, «как делать не надо», или создает такое произведение, в котором высмеивается сам подход к разработке или созданию той или иной механики. Игра «Симулятор козла», несмотря на свой визуальный стиль с отсутствием единства, стала весьма популярной, благодаря высмеиванию различных социальных вопросов, полной алогичности в плане какого-либо сюжета (которого просто нет), огромного количества отсылок к играм, фильмам и книгам (так называемых «пасхалок»), и тому, что ее создали визуально искаженной намеренно. Этот любопытный проект не был рассчитан на долгий период времени, и уже на момент написания статьи данная игра начинает потихоньку забываться. Однако она является отличным примером того, что намеренное, сознательное использование крайностей приводит к тому, что проект, пусть и ненадолго, но может оставить свой след в истории индустрии. И даже такие проекты не лишены базиса «идея, цель, назначение». Идея (театр абсурда, ирония, неограниченная фантазия), цель игры (следуй алогичным с точки зрения реальности правилам игры), назначение (15–25 лет, в плане аудитории ведется упор на «тусовщиков», потому что игра предлагает им ежесекундное развлечение без серьезных правил и требований, и, возможно, на «исследователей», которым скучно, а игра необычная и готова предложить им

нестандартный мир). Но такого рода игры нельзя назвать постоянными, «живущими долго», все их «долголетие» ограничивается продолжением «театра абсурда», который быстро надоедает прежним игрокам, а значит разработкам неизбежно придется делать новые части, добавлять новый и новый контент ради удержания своей непостоянной аудитории. Такая игра сама по себе не держит зрителя, она играет роль временного развлечения, и как только кончаются обновления — забудется и сама игра. Игра без единства всех элементов лишена того, за что игроки любят за «атмосферу», которая является благодатной почвой для сюжета.

**Атмосфера игры** — это не что иное, как созданная среда, в которой все элементы искусно переплетены между собой, подчинены идее игры и отвечают ее цели и назначению. Какой бы фантастической и невероятной, с точки зрения реальности, игра ни была, она все же, как правило, имеет в себе заложенные основы, которые перекликаются с реальным миром. Сплетение реального и фантастического порождает не только интерес, но и отчасти является фундаментом для творчества. Атмосфера способствует большему погружению игрока в игру и впоследствии побуждает его к собственному творчеству, в том числе, и на основе мира игры.

Игроки организует сообщества по интересам, посвященные, в том числе, и вселенной игры, фанаты пишут рассказы, создают комиксы, анимацию, рисуют персонажей, создают собственные концепты, разыгрывают игровые сцены, существующие в игре или придуманные, делают дополнения, модификации или даже собственные игровые проекты, основывающиеся на данном произведении и т.д. В этом плане хорошо проявили себя серии игр TES (The Elder scrolls), ролевая вселенная World of Darkness, книги Р.Р. Толкина, Вселенная Ведьмака (The witcher), Чужих, Звездных войн, Fallout, SCP, FNAF, Subnautica и другие.

Такой подход приводит к тому, что игры не забываются и «живут» долгие годы, периодически проходя стадии «перерождения» в виде переизданий, появлений новых модификаций и пр. Этому способствует удачная совокупность каждого элемента игры, которая формирует единство произведения.

Одним из важнейших элементов является внешняя оболочка игры. Ее графика. Ведь далеко не всегда игроки знают об игре и, когда видят ее в первый раз, то первое, на что обращают внимание, — именно на визуальную составляющую: 2D или 3D, формы, детализация, реали-

стичность или абстракция, определенная цветовая гамма и многое другое — также элементы, подчиненные **идее**, **цели** (восприятие, значение сцены) и **назначению** (для какого игрока).

Сюжет, как уже было сказано выше, базируется на «атмосфере» игры. И это неслучайно. Персонажи не могут существовать вне своего мира, который фактически формирует их внешний облик, поведение, а следовательно, и влияет на то, какие события будут выглядеть правдоподобно в данных условиях, а какие нет.

Вспомним одну из концовок silent hill 2, где персонаж внезапно узнает, что причиной всех его бед была собака, которая и управляла всеми ужасами в городе. Зрителя такой поворот сбивает с толку, равно как и другая концовка с инопланетянами. Они не вписываются в сюжет, в мир игры и атмосферу, фактически разрушая ее. Однако эти концовки бонусные именно потому, что не рассчитаны на то, чтобы в нее вписываться, и, скорее, они сделаны как элемент фансервиса, чтобы подарить игроку положительные эмоции после очередного полного прохождения любимой игры, то есть такой прием, в данном случае, можно назвать элементом для обращения к игроку, но он не является основной частью сюжета, по которому в основных линиях нет и намека на подобный «абсурд» в плане внутриигровых правил; монстры, какими бы они странными ни были, вписываются в сюжет, отражают внутренние переживания главного героя, туман, разруха, мертвый город — все смотрится необычайно правдоподобно в рамках данной истории.

Таким образом, можно сделать вывод: если разработчики преследуют цель создать запоминающуюся историю, погрузить игрока в мир, в который тот захочет возвращаться вновь и вновь, если не как игрок, но как создатель нового контента для игры или в качестве художника, создающего в рамках данной игры, популяризируя, таким образом, оригинал, то разработкам следует помнить, что все элементы игры, так или иначе, подчинены **идее**, **цели** и **назначению** ее. Поиск своей «золотой середины», сочетания элементов, которые формируют это единство художественного произведения, точно также работает и при создании игры.

**Примечания:**

1. Ролевые игры — игры, которые заключаются в моделировании тех или иных событий, происходящих в определенном мире в определенное время.

Ключевой особенностью таких игр является вольное отыгрывание каждым игроком роль определенного персонажа в рамках определенных правил.

2. Ричард Алан Бартл (профессор Университета Эссекса ) придумал универсальную модель распределения игроков по психологическим типам.

3. НПС или NPC — неиграбельный персонаж (персонаж, которым не управляет игрок).

**Библиография:**


1. *Tracy Fullerton with Christopher Swain and Steven S.Hoffman* / Трайси Фуллертон с Кристофером Свэйном и Стивеном С.Хоффманом. Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games Second Edition / Мастерская игрового дизайна. Игровой подход к созданию инновационных игр. Второе издание, aimprint of Elsevier. Burlington, MA: Elsevier, Inc. С. 491: ил.

2. *Raph Koster* / Раф Костер. A theory of fun / Теория веселья. U.S., Paraglyph press, 2013. С. 244: ил.

3. *Галёнкин С.* Маркетинг игр. Эл. издание. URL: https://galyonkin.com/book/ верс 1.1. С. 78: ил.

4. *Казакова Н.Ю*. Основные принципы разработки сюжета игрового проекта в рамках гейм-дизайна // Вестник АГУ. 2016. Выпуск 3(182). С. 216–222.

5. *Казакова Н.Ю.* Принципы визуальной экспрессии в гейм-дизайне как виде проектной деятельности // Научно-аналитический журнал «Дом Бурганова. Пространство Культуры». 2016. № 1. С. 254–277.

6. *Казакова Н.Ю.* Диалектика взаимосвязи обусловленных используемыми технологическими решениями ограничений и принципами отбора художественно-экспрессивных средств при учете жанровой специфики игровых проектов в гейм-дизайне // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА» / Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова. 2016. № 4. С. 325–335.

7. URL: https: //nightmarish-dream.ru/silent-hill-2/endings.html (дата обращения: 18.02.2019).

8. URL: https: //4brain.ru/gamification/tipy-igrokov.php (дата обращения: 18.02.2019).

9. URL: https: //habr.com/ru/company/mailru/blog/263839/ (дата обращения: 18.02.2019).

10. URL: https: //www.youtube.com/user/ExtraCreditz/playlists (дата обращения: 10.02.2019).