

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ им.
М.В.ЛОМОНОСОВА

ФАКУЛЬТЕТ ЖУРНАЛИСТИКИ

Реферат на тему:

Особенности видеоигр как вида искусства и индустрии

Выполнил:
Студент 521 группы д/о
Туманов А.И.

Научный руководитель:
Засурский И. И.

Москва – 2014

ВВЕДЕНИЕ:

Пока вопрос о том, являются ли видеоигры видом искусства или нет, до сих пор нерешен, такие игры, как Braid или Journey показывают, что видеоигры могут являться способом творческого самовыражения, не уступающим литературе или живописи, а финансовый успех таких игровых франшиз, как Call of Duty или Assassin's Creed – живое доказательство тому, что индустрия игр имеет шанс не просто достигнуть размаха кинематографа, но и обогнать его. Темпы продаж консолей с годами не уменьшаются и игровая отрасль, судя по всему, не собирается в ближайшее время сбавлять обороты.

Возвращаясь к спору о видеоиграх как виде искусства, с каждым годом все больше людей придерживаются мнения, что игры – это не просто искусство, но и вообще его абсолют, объединяющий в себе остальные проявления творчества.

В 20-ом веке постмодернисты одной из важнейших черт нового искусства называли интерактивность. Например, Кортасар, чье творчество вдохновляло постмодернистов, писал о том, что в литературе важно вовлечь читателя в процесс творчества, а не быть исключительно повествователем. А одной из ключевых составляющих в инсталляциях художников-постмодернистов и их перформансах является возможность мгновенной связи со своей аудиторией и ее сопричастности к действию.

Именно в видеоиграх интерактивность является основополагающей составляющей. Хотя в своем первоначальном виде они имели мало общего с искусством, с каждым годом видеоигры только продолжали развиваться.

И несмотря на то, что видеоигры имеют черты всех видов искусства, нужно обратить внимание и на то, в чем их особенность не только как типа медиа, но и индустрии.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ВИДЕОИГР:

Несмотря на то, что история игр насчитывает более пятидесяти лет (ведь первые прототипы виртуальной игры пытались создать еще в середине прошлого столетия), массовым явлением видеоигры стали только в 80-ых годах 20-ого века. А своего полного потенциала они смогли достичь только в 21-ом веке, развиваясь при этом графически и не только.

Это неудивительно, ведь эволюция видеоигр напрямую связана с совершенствованием компьютерных технологий, а в наше время эти технологии по-настоящему показали свою мощь. И в 70-ые годы, когда человечество познакомилось с игровыми автоматами, кто мог подумать, что игры смогут обладать полноценным сюжетом и реалистичной графикой?

На первых этапах развития видеоигр, разумеется, было глупо сравнивать их с литературой, кинематографом или любым другим видом искусства, не только потому, что игры визуально не могли конкурировать с кинематографом, а сюжетно - с литературой, но и в том, что опыт, который предлагали игры, был принципиально другим.

Фильмы и книги вовлекают эмоционально и интеллектуально, во многом благодаря сюжету, проработанным характерам, персонажами, за которыми интересно наблюдать. А вот можно ли было говорить о каком-либо сопереживании при игре в аркадную эру видеоигр? Об этом, может, и нет, но вовлекать видеоигры могли с самого начала своего существования не хуже романа или фильма.

Первым важнейшим этапом в развитии видеоигр принято считать период с 1978 по 1986 год, который называют «Золотым веком игровых автоматов». Именно тогда люди увидели, что такое Pac-Man, Donkey Kong, Space Invaders. Эти игры дали рождение таким жанрам, как файтинг, гонки, шутер, платформер. Но можно ли было называть их искусством по-настоящему? Игры стали новым видом развлечения,

который мог стать источником многомиллионного дохода, но, как пиксельные абстрактные персонажи, выполняющие действия, рассчитанные на человеческую реакцию и внимание, могут вызвать какую-либо эмоциональную реакцию?

Несмотря на то, что на первых своих этапах видеоигры не могли потрясти на интеллектуальном или эмоциональном уровне, они предлагали принципиально иной опыт.

В первые годы существования игр, от них, в общем-то, и не требовалось быть чем-то большим, чем более продвинутым и новым типом игрушки. Очень быстро они завоевали популярность среди детей и подростков, и постепенно игры перекочевали из аркад в домашние хозяйства. Так консоли стали частью семей, а для последующих поколений иметь игровую консоль станет нормой.

С каждым новым поколением видеоигр технический прогресс давал разработчикам большую свободу, игры развивались сюжетно, создатели стремились приблизить игры к реальности.

Восьмидесятые годы были эпохой становления множества новых игровых жанров.

В 1983 году была выпущена игра The Portopia Serial Murder Case, которая стала прообразом жанра компьютерных игр «визуальный роман» и адвенчура, в которых акцент сделан на сюжет, где игрок должен расследовать и разгадать что-то посредством текстовых команд и поиском улик и нужных предметов.

Игра Haunted House стала прообразом жанра survival horror, Prince of Persia - первая игра жанра cinematic platformer, где игровой персонаж выполняет свои действия максимально приближено к реальности, будь-то прыжок или приземление, и становится более уязвимым для своих врагов, в сравнении с классическими платформерами, вроде игр серии Super Mario.

Dragon Quest и Final Fantasy стали родоначальниками жанра RPG (ролевая игра), в котором игроку дана возможность развивать своего

персонажа, прокачивать и развивать определенные способности, свободно исследовать полный опасностей открытый мир.

Девяностые годы ознаменовались развитием трехмерных игр, где окружающий игрока мир является объемным. Приобрел популярность жанр шутера от первого лица, и игрок мог буквально видеть происходящее глазами игрового персонажа. Это создавало дополнительное чувство волнения: теперь игрок мог видеть только то, что перед глазами его персонажа, враг мог быть сзади, мог поджидать за углом.

Развивался жанр адвенчуры, игры этого жанра становились более остроумными, более интеллектуальными, изобретательными и смешными, как, например, большинство квестов студии LucasArts того времени.

Была выпущена адвенчура от первого лица Myst. Главный герой игры попадает на таинственный остров, он не произносит ни слова и просто ходит по острову собирая дневники и записи жителей острова, пробираясь по нему все дальше, узнавая его историю. В этой игре нет врагов, нет угрозы смерти, но она создает полное погружение, заставляет почувствовать одиночество и атмосферу игрового мира. Myst стала примером игры, которая может быть интересной, не соблюдая привычные правила игрового процесса. Игрока никто не подгоняет, он может исследовать остров в своем темпе, так как ему захочется. Myst не хочет напугать, заставить игрока выполнить какую-то миссию, она заставляет его почувствовать изоляцию, заинтриговать его.

В девяностых индустрия видеоигр набирает обороты, в игры вкладываются большие бюджеты, привлекаются медийные личности для продвижения игр и консолей. Игры становятся настоящим бизнесом.

В нулевые этот бизнес достигает своего пика. Домашние консоли продаются огромными тиражами, видеоигры становятся по-

настоящему массовым феноменом. Уже созданные жанры переосмысляются и совершенствуются, развивается технология, а вместе с этим совершенствуется графика, также расширяется инструментарий разработчиков.

К концу нулевых окончательно сформировались основные тенденции видеоигрового бизнеса, были созданы крупные игровые сериалы, которые приносят создателям огромную прибыль. Такие игровые студии, как Ubisoft или EA являются мощными предприятиями, которые зарабатывают деньги, сравнимые с прибылью киностудий, да и сами игры начали мимикрировать под кино.

Call of Duty стала игрой, которая показала, что видеоигра, чтобы быть коммерчески успешной, должна иметь свойства голливудского блокбастера. В этой игре перестрелки прерываются кинематографичными сценами, заскриптованными событиями, где игрок становится непосредственным участником крупномасштабных экшн сцен.

Assassin's Creed подхватила этот тренд, и, если Call of Duty можно назвать военным боевиком, то Assassin's Creed – это историческое приключение, в котором игрок участвует в исторических событиях, контактирует с реально существовавшими личностями, становится вовлеченным в заговоры и революции.

Кинематографичность стала неприемлемой частью видеоигр, и практически все крупные игровые франшизы рассказывают историю, пусть не всегда сложную и интеллектуальную, но захватывающую, развивающуюся по канонам киношных жанров.

Игры серий Assassin's Creed и Call of Duty выходят каждый год, и ежегодно предоставляют издателям и разработчикам крупный доход. Игровой бизнес наполнен многобюджетными игровыми франшизами точно так же, как это происходит в кинобизнесе. Любая игровая студия стремится создать хитовую игровую серию, продукт, который из года в год может приносить постоянную прибыль. «Конвейерная» логика

современного игрового бизнеса нередко встречает критику: игры становятся продуктом, а не произведением искусства, разработчики становятся ленивыми и повторяют из года в год одно и то же, внедряя новые незначительные элементы геймплея. Исчезает инновационность и смелость, благодаря которым игровое дело имеет все шансы не только стать полноценным видом искусства, но и вообще доказать свое превосходство.

Так, в ответ мейнстриму игровой индустрии пришли независимые разработчики. Развитие независимой игроиндустрии стало возможным, благодаря созданию цифровой дистрибуции игр. Если раньше, чтобы в игру могли поиграть тысячи, девелопер должен был заключить сделку с компанией-дистрибьютором, то теперь, когда у каждой игровой консоли есть цифровой магазин, распространение игр стало проще.

Расцвет инди-игр пришелся на вторую половину нулевых. Разработка независимой игры отличается от создания игры-блокбастера тем, что ее реализация не требует команды из нескольких десятков человек, иногда достаточно пятерых, двух или даже одного человека. Поэтому инди-игру можно назвать авторской игрой, в которой находят выражение идеи и переживания одного человека, а не компании, которая пытается создать продукт привлекательный для большинства.

Многие инди-разработчики начинали с флэш-игр, в которые можно было поиграть с помощью интернет-браузера. Таким образом приобрел известность один из главных инди-разработчиков современности Эдмунд Макмиллен, который создал такие ключевые для рынка независимых игр вещи, как Super Meat Boy и Binding of Isaac.

Еще одной заметно фигурой инди-игр является разработчик Джонатан Блоу - большой критик крупнобюджетных мейнстримовых игр и идеолог независимых. Он неоднократно говорил о том, что считает World of Warcraft (сверхпопулярная онлайн игра) и Farmville

(одна из первых игр для социальных сетей, пользующаяся колоссальным успехом) аморальными, так как их цель - завлечь игрока и сделать его зависимым от игрового процесса.

Цели игр Блоу являются другими. В фильме «Indie Game: The Movie» он говорит том, что в свою главную игру Braid он вложил то, что делает его ранимым, свои слабые стороны, недостатки. Эта игра стала феноменом в мире игровой индустрии. Саундтрек, графика, игровой процесс создают печальную историю о времени, воспоминаниях и потере.

Джонатан Блоу говорит, что задача геймдизайнера вступить с игроком в невербальную связь. Как только игрок сталкивается с новой задачей, в процессе ее решения, ему становится ясна цель автора игры.

При продвижении восьмого поколения консолей, последнего на данный момент, акцент на независимые игры сделан наравне с упором на крупные тайтлы. История современного поколения консолей, а значит, и видеоигр вообще, можно начинать с 2013 года, когда выходят все главные консоли этого поколения: Wii U, PlayStation 4, Xbox One.

Коммерческие успехи этих приставок демонстрируют неправоту скептиков, которые считали, что продажи будут ниже по сравнению с предыдущими поколениями из-за перенасыщенности рынка технологий и развлечений.

СОВРЕМЕННОЕ СОСТОЯНИЕ ВИДЕОИГР. ИХ СПЕЦИФИКА КАК МЕДИА:

Современная игровая индустрия достигла невероятных масштабов. Темпы продаж нового поколения консолей значительно выше того, с какой скоростью раскупались приставки прошлого поколения.

Изменилось отношение к играм на рынке. Если в предыдущем поколении компании Nintendo удалось обогнать своих конкурентов Sony и Microsoft со своей консолью Wii, которая предлагала революционное для того времени управление движением и позиционировалась как преимущественно семейная консоль, то в этом поколении легендарная компания сильно отстает от конкурентов.

Акцент на так называемых «казуальных» игроков, который был сделан при маркетинге Nintendo Wii и ее безусловный успех мог сработать в 2006, но сейчас рынок casual игр остается за социальными сетями и мобильными девайсами.

Сейчас главные игроки индустрии ведут себя так, чтобы угодить хардкорным геймерам. Это делает и Sony, и теперь уже Nintendo, у которой есть козырь в качестве старейших в игровой индустрии эксклюзивных франшиз. Microsoft, которые поначалу в своих рекламных компаниях для Xbox One делали упор на мультимедийные возможности платформы, встретили резкую неприязнь со стороны игрового сообщества и теперь пытаются исправить положение приобретением прав на новые эксклюзивы.

Игровая индустрия уникальна в том, как сильно она зависит, с одной стороны, от инноваций, а с другой, от приверженности к традициям. Основная аудитория рынка мужчины старше 25 лет, выросшие не на одном поколении консолей, и уже имеют свои определенные предпочтения не только в типах игр и жанрах, но и в игровых компаниях. И кажущийся со стороны абсурдным феномен консольных войн существует во многом из-за того, что владельцы консолей привыкают не просто к своим приставкам, но и готовы яростно защищать компании, которые их делают. В кинематографе

только сейчас наблюдается нечто похожее в спорах фанатов фильмов вселенной Marvel и фанатами DC. Буквально лет пять назад можно было бы услышать спор в ключе: «Фильмы Warner Brothers гораздо лучше фильмов Paramount»?

Чем ближе история видеоигр подбиралась к современности, тем больше индустрия приобретала общих черт с кинематографом, только, если кино не способно на интерактивность, то игры теперь по художественным средствам и визуальным возможностям вполне могут сравниться с кинематографом.

Игры 8-битной и 16-битной эпохи чаще всего имели очень условный сюжет, например, цель Марио состоит только в том, чтобы вызволить принцессу из вражеского замка, Линка из The Legend of Zelda, чтобы найти определенное количество артефактов, и, в общем-то, тоже спасти принцессу.

Не секрет, что игры того времени были нередко были не по-человечески трудными, и, по окончании игры и мучений, игрока ожидала надпись вроде: «Вы выиграли!», «Вы спасли принцессу, королевство, мир!».

Сейчас же сюжет является важнейшей частью игр. Пользователь требует не только игрового процесса, но и истории, к которой ему захочется быть сопричастным, захочется увидеть ее конец, но иногда создателям не удается выдержать баланс между интересной историей и проработанной игровой механикой.

Игроки вообще с каждым годом становятся более требовательными и тяжело выделить все вещи, которые современный геймер требует от продукта. Легче обозначить некоторые главные тенденции индустрии.

Одним из требований геймерского сообщества является нелинейность, возможность самому принимать решение и влиять на сюжет, а также свободно передвигаться по игровому миру, будучи минимально привязанным к определенному порядку прохождения.

Когда мы говорим о «линейных» играх, мы имеем в виду те игры, которые забрасывают игрока на локацию, где ему нужно выполнить энное количество миссий, чтобы перейти на другой уровень, и так далее и так далее. Раньше такими играми было абсолютное большинство, но сейчас разработчики стараются дать игроку максимальную свободу.

Линейность заключается не только в этом, линейность или нелинейность, может, например, отражаться и в количестве концовок, в том, как игрок может выполнять миссию, в каком порядке, в «открытости» мира.

Нелинейность в сюжете характерна для игр жанра визуальных новелл и для некоторых ролевых игр, в нулевых был популяризирован жанр интерактивного кино, благодаря Дэвиду Кейджу и его играм «Fahrenheit» и «Heavy Rain», а игры студии Telltale Games могут считаться чем-то вроде интерактивного сериала, где выбор, сделанный в прошлой серии, будет влиять на последующие.

Открытый мир – это один из важнейших трендов в современных играх. Франшизы GTA, Assassin's Creed, Far Cry популярны, во многом благодаря своему обширному, открытому игровому миру.

Серия игр GTA задала тренд открытого мира в играх. В игре с открытым миром, важно создать пространство, которое кажется бесконечным, но при этом «живым».

Еще в прошлом десятилетии количество игр, которым удалось освоить это, было не таким большим. Теперь же открытый мир проникает во все жанры, будь-то гонки (The Crew, Driver) или шутеры (Destiny, Borderland).

Популяризация нелинейности и открытого мира, в общем, не удивляет. Говоря о нулевых и культовых играх этого периода можно вспомнить о такой невероятно популярной игре, как Max Payne. В то время ее стиль, атмосфера и детективная история поражала многих игроков. В наше время, когда развитый сюжет в играх теперь не в

новинку, бросается в глаза ее главный недостаток – «коридорность» игрового процесса, где остается мало место для свободы игрока.

Так теряется интерес к игре серии Call of Duty. Четвертая часть франшизы, Modern Warfare, стала революционной для всего жанра шутеров, благодаря масштабным и драматичным сценам одиночной кампании игры, в которых игрок принимал участие. Но с каждой новой игрой серии побег от рушащихся зданий, кинематографично пролетающие перед глазами игроков обломки стали объектом насмешек.

Логика и пафос дорогого боевика срабатывали и развлекали аудиторию первые несколько частей, но после стала бросаться в глаза повторяемость игрового процесса и отсутствие какой-либо свободы выбора в том, как проходить игру, не считая выбора оружия.

Заскрпитованные события, которые радовали игроков поначалу, стали раздражать спустя несколько лет. Это показывает одну из главных проблем геймдизайна вообще: как создать игру так, чтобы игрок не почувствовал себя излишне «ведомым»?

Уже упоминалось, что современные игры, гораздо проще старых. Дело не только в том, что разработчики сейчас делают игры проще, чтобы привлечь большую аудиторию и тем самым сделать свои игры более развлекательными, но и в том, что сложность старых игр часто была недоработкой разработчиков того времени. Сейчас все больше специалистов могут сделать игру так, чтобы геймер интуитивно мог взаимодействовать с виртуальным миром, и игр, в которых неловкое управление и ошибки в геймдизайне очевидны, сейчас гораздо меньше, особенно среди AAA тайтлов.

Поэтому в геймдизайне важно не только убедиться, что игрок может свободно и беспрепятственно ориентироваться в игровом мире и взаимодействовать с ним, но и сделать так, чтобы игра не попадала под категорию «нажми кнопку, чтобы выиграть».

Разработчик игры окунает пользователя в мир, где, в общем-то, все им предрешено. Но во время игры геймер должен забыть о существовании разработчика, и чувствовать, что весь контроль у него в руках, и игровой мир действует по своим правилам.

Именно поэтому так важно разнообразие геймплея, нелинейность, открытость мира. Игрок хочет свободно выбирать стиль игры, в каком порядке и как он будет проходить миссии.

Для жанра ролевых игр, например, такое не в новинку. Весь жанр строится на том, чтобы прокачивать своего игрового персонажа сообразно тому, как хочет геймер.

И в нулевые годы элементы РПГ стали проникать и другие жанры. Bioshock, Far Cry 3, Borderlands – одни из немногих результатов такого сочетания.

Сейчас вообще в каждой третьей игре элементы прокачки разной степени глубины считаются обязательными.

Предыдущее поколение приставок дало рождение новой успешной серии игр Uncharted о приключениях вора и авантюриста Натана Дрейка. В сердце игр этой серии все та же пресловутая кинематографичность. Эта приключенческая игра от третьего лица, которая комбинирует в себе платформер и шутер. Игры сериала не предлагают открытого мира, они полностью линейны. Но эта линейность компенсируется сюжетом, который, хоть и не запутанный, но работает в лучших традициях Индианы Джонса, и главными героями, которым не отказать в харизме. В Uncharted упор сделан не только на захватывающие экшн сцены в духе Call of Duty, но и на диалоги, на взаимоотношения главных героев, на игру актеров озвучки. И это позволяет отвлечься от, в общем-то, повторяющейся из игры в игру схемы, перестрелка-платформер-головоломка и т.д. За четыре игры это не успевает приесться за счет выше названных элементов, а также отточенного геймплея, превосходной графики, красивейших локаций.

Поэтому, когда было решено сделать перезапуск франшизы об искательнице приключений Ларе Крофт, создателям нужно было конкурировать именно с похождениями Натана Дрейка.

Так что в новой игре о Ларе Крофт с лаконичным названием Tomb Raider главным отличием игрового процесса было решено сделать открытый мир, который игрок мог свободно изучать, искать разнообразные скрытые артефакты и документы и находить гробницы.

Такие игры, как Uncharted или Tomb Raider демонстрируют, помимо киношной зрелищности еще и характерное для искусства кино развитие и раскрытие персонажей. Вообще, стоит обратить внимание, что некоторые игры делают протагониста, как можно более безмолвным и безликим, чтобы игрок лучше представлял себя на месте главного героя, а в других играх персонажи имеют свой яркий самобытный характер.

В Tomb Raider традиционное для многих игр прокачка персонажа и появление в его арсенале все более и более совершенного оружия и эффективных приемов для расправы, сопряжено с ужесточением характера и становлением главной героини как личности.

Трилогия о Максе Пэйне, которая начиналась, как пропитанная атмосферой нуара история мести, в третьей части становится историей о человеке, потерявшем смысл жизни, и о его искуплении.

Так, игры, предоставив возможность примерить на себя роль подобных персонажей, делают их истории эмоционально вовлекающими, даже, если они сюжетно и не слишком оригинальные и замысловатые.

Еще больший интерес представляют игры, которые сводят к минимуму приемы, заимствованные у кинематографа и используют специфику игрового процесса на пользу сюжета.

Такой игрой можно назвать Gone Home – квест от первого лица, который делает бытовую историю таинственной и полной саспенса. Главная героиня приезжает из длительного путешествия по Европе

домой, где живут ее родители и сестра-старшеклассница. Дома никого нет, и все помещение оказывается в распоряжении игрока, который, в первую очередь находит записку сестры, где она пишет, что убегает из дома.

Весь игровой процесс ничем не отличается от обычной адвенчуры, и заключается в скрупулезном изучении шкафчиков, полочек и остальных предметов домашнего хозяйства в целях поиска возможных подсказок, раскрывающих, что случилось с сестрой. Попутно игрок узнает, что происходило с родителями главной героини, пока ее не было дома.

Уровень детализации дома, всей мебели, возможность рассмотреть каждую мелочь окружающей обстановки и деталь интерьера помогает игроку больше прочувствовать историю, сопереживать героям, которых он даже не увидит за пределами фотографий. В конечном итоге в сюжете не будет ничего трагичного, криминального или пугающего, но во время самого процесса раскрытия истории можно почувствовать тревогу, беспокойство. Поначалу создается ощущение, что в доме случилось что-то очень страшное.

Так, *Gone Home* не нужно было ни дорогих кат-сцен, ни каких-то революционных mo-sar технологий для того, чтобы игрок смог искренне сопереживать игровым персонажам.

Другими примерами, где минимализм идет только на пользу игровому процессу, как это было сделано в *Gone Home*, а до нее в *Myst*, могут считаться *Dear Esther*, *Flower* и *Journey*.

Но это игры, существующие вне мейнстрима, а, если говорить о тенденциях коммерческих видеоигр, следует снова обратиться к четвертой части *Call of Duty*, не только привнесшей в игровую индустрию любовь к спецэффектам и пафосу голливудских масштабов, но и поспособствовавшей популяризации другого аспекта игрового процесса – мультиплеера.

Ведь игра позволяет не только соприкоснуться с полностью выдуманым и виртуально контролируемым миром, но и через этот мир соперничать, общаться, играть вместе с другими пользователями со всех уголков Земли.

Понятно дело, мультиплеер не был придуман создателями Call of Duty и многопользовательские игры существовали в своих различных проявлениях уже много лет.

В первых поколениях игровых приставок был популярен локальный многопользовательский режим, а с развитием интернета стали появляться онлайн игры. И среди них такие хиты, как Quake, World of Warcraft, Starcraft, Counter Strike, DotA, но Modern Warfare стала одной из первых игр, где отшлифованная сюжетная кампания дополнялась не менее проработанным и затягивающим многопользовательским режимом. Следовательно, игрок получал не только первоклассную однопользовательскую игру, но и прекрасную многопользовательскую. Так начался тренд на сетевой режим в играх, что привело к созданию плеяды игр с безликим мультиплеером, созданным исключительно, чтобы не отставать от конкурентов и попытаться привлечь большую аудиторию.

Чаще всего качество многопользовательского режима редко влияет на качество одиночной кампании, и одна игра может соединять в себе великолепную сюжетную кампанию и банальный, а иногда и просто откровенно плохой мультиплеер (один из многих примеров – Mass Effect 3).

Возможным может и быть и обратное, так, например, большая часть игр серии Battlefield ценны именно своим многопользовательским режимом, тогда как сюжетные кампании не отличаются чем-то выдающимся (за исключением, пожалуй, двух частей Bad Company).

В некоторых играх вопрос взаимодействия игроков друг с другом решается оригинальнее, чем просто разделение на сюжетную кампанию

и мультиплеер с набором стандартных многопользовательских режимов, типа захвата флага, death match, где каждый сам себя, или командного death match.

В Journey , например, сюжетная кампания не отделена от многопользовательской. Задача игрока предельно проста – дойти до вершины горы, видной вдалеке. Игрок может только идти и прыгать по огромным пространствам пустыни и заброшенных руин, а на пути встречать таких же игроков, которые могут составить компанию. При этом ни вербально общаться, ни как-то физически воздействовать на другого игрока нельзя. Но все же присутствие других людей в этом путешествии, понимание, что игрок не один создает уникальное впечатление единения с совершенно незнакомым пользователем, чье имя даже не отображается.

Так и в японской ролевой игре Demon's Souls сетевые возможности игры интегрированы в сюжетную кампанию. Игрок может видеть в игре «призраки» других пользователей, которые совершают действия, сделанные за несколько секунд до смерти, сообщения других пользователей с предупреждениями и подсказками, а также возможностью ворваться в игру другого игрока и убить его игрового персонажа или наоборот помочь ему, или самому вызвать помощь.

Вообще, Demon's Souls стала одним из интереснейших представителей игр прошлого поколения консолей. Тогда, когда волна возмущения вокруг уровня сложности большинства игр все нарастала, среди крупных тайтлов трудно было найти те, которые бы по-настоящему проверяли игрока на прочность.

Сложные игры стали прерогативой независимых разработчиков и главным событием в этом направлении стала Super Meat Boy, черпающая вдохновение из старых платформеров с их невероятной сложностью, иногда неоправданной и являющейся признаком недостатков и просчетов в геймдизайне, чего нельзя сказать о Super Meat Boy, где геймплей отшлифован идеально. Эта игра добивается

невероятного успеха в управлении и геймдизайне, и победа в ней зависит исключительно от навыков и терпения игрока, поэтому он никогда не сможет свалить неудачу на просчет разработчиков.

Таких же успехов добивается и *Demon's Souls*, но по масштабам она гораздо крупнее сделанного советом небольшой командой платформера. Эта игра делает упор на атмосферу и исследование, нежели на экшн и сюжет, который в игре условен. Но главным фетишем игры стала сложность.

В современных играх, где система сохранения автоматизирована, смерть игрового персонажа не доставляет лишних проблем, ведь все сохраняется с завидной частотой. Теперь не актуальны былые страхи потери свежеприобретенных вещей или долго проходить до момента смерти.

А в *Demon's Souls* смерть играет важную роль. В момент смерти геймером теряется игровая валюта - души, и, чтобы всех их получить обратно, нужно невредимым добраться до места смерти, начиная с самого начала уровня. Все убитые враги оживают вместе с персонажем. Если умереть, не забрав потерянные души, то получить их обратно будет невозможно.

Смерть – это вообще такое понятие, которое играми переоценивается. Игровая логика смерти была прекрасно продемонстрирована в фильме «*Edge of tomorrow*», где протагонист, умирая на поле битвы, начинал день сначала, и с каждой своей смертью становился все опытнее в бою и лучше понимал врага.

В старых играх сохранения вообще не существовало, и, прервав игру, ее нужно было начинать самого начала. С появлением консолей с поддержкой карт памяти и некоторым количеством имевшейся внутренней памяти появились сохранения, а в компьютерных играх можно самому сохранять в выбранные моменты.

В большинстве современных играх, как уже было сказано, все так часто сохраняется, что смерть не становится для игрока предметом

раздражения. Также, в большинстве современных игр отсутствует шкала здоровья и теперь, чтобы поправить урон, нужно только скрыться в месте, где враги не достают игрока. Все это облегчает пользователю игровой процесс, делая его более развлекательным, но еще и несколько притупляет чувство удовлетворения при прохождении игры.

Видеоигры, как и любой другой вид развлечения, субъективная вещь. В литературе, кинематографе, музыке каждый ищет что-то свое. Так и при игре каждый будет испытывать удовольствие от разных вещей. Изначально игры предлагали довольно узкий спектр переживаний. Игра была создана, чтобы ее пройти, чтобы победить. Сейчас игры предлагают разнообразный опыт. Сейчас у индустрии наиболее широкий инструментарий, чем когда либо.

Так, *Demon's Souls* сводит спецэффекты, сюжет, озвучку персонажей к минимуму, позволяя игроку свободно исследовать и познавать на своих ошибках опасный и мрачный мир игры, в котором геймер чувствует себя беззащитным, но со временем и опытом закаляется, становится сильнее и с большей легкостью может побеждать врагов. Но до самого конца в этой игре невозможно почувствовать себя в полной безопасности. Это состояние, присущее играм другого жанра, чей расцвет был в 90-ых, но после его популярность пошла на спад, а теперь он переживает нечто вроде возрождения.

Речь идет о жанре *survival horror*, где игрок был предельно уязвим, и конфликта с врагом чаще нужно было избежать, а ресурсы игрока были ограничены. Такие родоначальники жанра, как *Alone in The Dark*, *Silent Hill* и *Resident Evil*, может, и не могут конкурировать по части графики с современными играми, но они являются одними из самых страшных игр за всю историю. В них игрок чувствует опасность, настоящий страх.

В вышедшей в 2005 году четвертой части сериала Resident Evil был сделан уклон в сторону экшна, что, в общем, не повредило игре, потому что был соблюден баланс между боевиком и хоррором, и несмотря на то, что игрок располагал многими видами оружия, каждая пуля была на счету, что создавало невероятное напряжение. Игра стала самой продаваемой во франшизе, и многие считают ее лучшей. Но в пятой части экшн перевесил хоррор, и от этого игровой процесс стал менее интересным, а еще более боевую и масштабную шестую часть и вообще можно называть неудачей.

Другим заметным хоррором нулевых был шутер от третьего лица Dead Space 2008 года. Она во многом черпает вдохновение у Resident Evil, но при этом из-за атмосферы изоляции космоса и других особенностей геймплея она была по-настоящему особенной. Игровая механика похожа на Resident Evil 4: в игре нужно точно рассчитывать каждый выстрел, разрабатывать тактику, совершенствовать оружие и броню.

И как хоррор, и как шутер Dead Space вышла удачной. Но к третьей части Dead Space серия выдохлась, она наступила на те же грабли, что и Resident Evil. Экшна стало больше, игрок становился менее уязвимым, был введен режим совместного прохождения, который ломал атмосферу хоррора, а также многопользовательский режим, не отличающийся ничем особенным.

Заметные успехи в жанре были предложены независимыми разработчиками, в частности, таким успехом стала игра Amnesia, которая повергает игроков в состояние панического страха. Этот хоррор от первого лица стал феноменом и показал, какие возможности есть у игр в жанре. Можно с уверенностью сказать, что фильмы ужасов никогда не смогут так эффективно пугать, как это может игра. И в этом видно явное преимущество современных игр перед кинематографом. Теперь у игр есть те же возможности в освещении, в звуке, эффектах, но при этом преимущество полного погружения

игрока в действие, а от этого большой простор для манипуляции его эмоциями. Играм не нужно 3D эффекта, чтобы погрузить аудиторию в происходящее.

После Amnesia были созданы крупнобюджетные хорроры, типа Outlast, Alien: Isolation и Evil Within, каждая из которых пользовалась коммерческим успехом. Именно поэтому можно утверждать, что жанр хоррора в играх сейчас снова может возродиться.

Игры являются активным развлечением и требуют от пользователя непосредственного участия и определенного уровня отдачи. И когда мы говорим о крупных играх, а не о мобильных, они и требуют от пользователя гораздо больше времени, чем тратится на просмотр фильма и чтение некоторых книг. И, чтобы игроку захотелось потратить это время в виртуальном мире, нужно создать его достойным этого. В этом плане игры не так зависимы от сюжета, чем кино или литература. Играм необязательно рассказывать историю, чтобы привлечь аудиторию, главное предоставить опыт, возможность делать то, чего нельзя делать в реальности быть в местах, недоступных в обычной жизни.

При удачной реализации геймплея и окружающего мира вовлеченный в игру геймер захочет скрупулезно изучать этот мир, следовательно, он становится более восприимчивым. Поэтому сюжет многих игр, если он достоин внимания, может зацепить сильнее, чем история, рассказанная с помощью любого традиционного медиа. Лучшие игры серии Final Fantasy трогают своей историей, потому что игрок полностью ее переживает и участвует в ней. История Heavy Rain затягивает, потому что игрок непосредственно влияет на развитие сюжета, хоть эта и игра значительно ограничивает игрока в игровом взаимодействии, которое часто сводится к QTE (quick time events). Если разработчик может создать интересный геймплей, он смог вовлечь игрока полностью. Что объясняет утверждения, вроде «Я изучил

историю, благодаря Assassin's Creed или Total War», «Я изучил английский, благодаря играм» и так далее.

Но игроку нужна в первую очередь не история, а опыт. Фанаты комиксов о Бэтмене придут на новый фильм про Бэтмена, потому что захотят увидеть любимых персонажей в действии, увидеть, как другие воплотили вселенную любимой книги или комикса в жизнь с помощью средств другого вида искусства.

Но человек покупает игру о Бэтмене, чтобы попасть в Аркхэм, увидеть и исследовать этот мир, о котором так много смотрел и читал, и самому стать героем этого мира, побыть в шкуре любимого героя, располагать его возможностями, его силой.

Джексон, Нолан, Уидон воссоздают уже любимые миллионами миры, они адаптируют уже готовый материал для другого медиа, оживляют его путем освещения, грима и прочих средств кинематографа. Но зритель видит лишь то, что вылавливает выбранный режиссером и оператором ракурс камеры, а игры предлагают принципиально иной опыт. Разработчики воссоздают Аркхэм с нуля и их задача сделать так, чтобы игроку было интересно его исследовать. Нужно создать здания, коридоры, крыши с которых игровой персонаж будет прыгать, горгульи, за которые игрок будет цепляться. Нужно продумать, как реализовать интеракцию игрока с этим миром, чтобы он ощутил себя в Аркхэме и, что еще важнее, чтобы он ощутил, что в его руках сила Бэтмена.

Воин, уничтожающий драконов в Skyrim; супергерой или суперзлодей по выбору с возможностями паркура и манипуляцией электричеством в Infamous; попавший в беду на экзотическом острове турист, получающий новые возможности с помощью племенных татуировок в Far Cry 3. Игрок хочет почувствовать силу и для того, чтобы этот опыт был по-настоящему интересным нужно создать вокруг него мир, живущий будто по своим правилам, со своей историей, с персонажами с которыми можно взаимодействовать.

Большинство игр дают игроку силу, которая изначально велика, но со временем становится все больше. Развитие сюжета в игре должно сопровождаться новыми возможностями игрока, так геймплей становится разнообразным и игра удерживает внимание.

В GTA прохождение сюжетных миссий, постепенно открывая все новые территории для исследования, тогда как многие могли бы просто кататься и устраивать беспредел в огромной песочнице игры. А с выходом онлайн режима последней части игры франшизы, серия достигла новых высот.

Конечно, есть геймеры, которым вообще неинтересен многопользовательский режим, им важен превосходно созданный виртуальный мир и сюжет одиночной компании. Но огромное количество людей играет ради мультиплеера, им интереснее соревноваться с другими, побеждать живых людей. Так, из года в год не теряется популярность игр FIFA, так остается на плаву Call of Duty и Battlefield, так достигает невероятной популярности MOBA жанр, а по главным играм жанра Dota и League of Legends проводятся международные турниры, так главной игрой года стала Destiny, объединившая два самых популярных жанра на рынке FPS и MMORPG.

Другим растущим рынком видеоигр является рынок мобильных игр, самые популярные из которых берут не сюжетом или графикой, а голой механикой. Специфика мобильного жанра в том, что игровой процесс должен быть рассчитан на короткую, но затягивающую игру. Сложение чисел друг с другом для получения максимального в Threes!, складывание алмазов в один ряд в Candy Crush, уничтожение конструкций в Angry Birds - все это основано на простейшей механике, но при этом завораживающей, сравнимой с чувством удовлетворения складывания фигур в один ряд в Тетрисе – предке всех мобильных игр.

Так и главные хиты игр социальных сетей имели механику, которая подходила бы социальным сетям. В подобных играх главное, чтобы игрок обязательно регулярно возвращался в социальную сеть,

чтобы, например, проверить созрел ли урожай, как это было в случае Farmville.

Как существуют книги для пляжа и самолета, или существуют фильмы «чтобы задуматься» и фильмы «чтобы поржать», игры будут иметь свои цели и соответствующую им механику в зависимости от платформы, для которой они создаются. Так, мобильные игры являются в большинстве своем таймкиллерами. То же можно сказать и про большое количество игр, где сделан акцент на многопользовательский режим типа Call of Duty, FIFA, Counter Strike или Dota. Это не означает, что такие игры не требуют высокого профессионализма разработчиков, но им просто не нужна глубина сюжета или введение каких-то кардинальных изменений в геймплей. Они развлечение в большей степени, чем искусство.

Игры вообще не обязаны быть чем-то большим, чем развлечение. Чтобы фильм вышел удачным, ему нужен качественный сценарий, правдоподобная драматургия, даже если это блокбастер, а игра может быть абсолютным чистейшим развлечением, ведь само искусство игры – это искусство развлечения. Игры Nintendo в своем большинстве не имеют какого-либо развитого сюжета, но Mario Kart или Super Smash Bros сами по себе являются шедеврами, так как они живое доказательство абсолюта чистейшей игровой механики, которая работает безотказно.

Или Minecraft – бессюжетная песочница, где игроку дана полная свобода создавать, что угодно используя игровые ресурсы, грубо говоря, - это виртуальная версия конструктора Lego. Или Little Big Planet - с одной стороны, платформер, а с другой - игра, в которой ключевым элементом является создание собственных уровней, игра, которая дает простор воображению.

В игровой индустрии еще никогда не было такого разнообразия, как сейчас. С каждым годом появляется все больше людей, которые хотят что-то сказать своими играми. Независимые разработчики

продолжают экспериментировать с форматом, что позволяет появиться таким проектам как Dear Esther – игрой-размышлением над темой смерти, в которой игрок может только передвигаться по необитаемому острову и, добираясь до определенного места, услышать закадровый голос, раскрывающий сюжет игры. Или постмодернистской игре Stanley's Parable, размышляющей о природе игры вообще, свободы выбора в ней, отношениях создателя – игрока – игрового персонажа. Или Depression Quest – текстовой игре, созданной для того, чтобы понять, что такое депрессия, как чувствует себя человек, страдающий ей, как с ней бороться.

Видеоиграм уже несколько десятков лет, но они продолжают развиваться так, как не может развиваться, ни один вид искусства. Кино, литература, живопись – пережили уже несколько этапов и течений и экспериментировать и находить что-то новое в рамках этих форматов становится все тяжелее.

Игры, как самый свежий формат, продолжают развиваться, и во многом они являются наиболее конкурентоспособным видом развлечения современного мультимедиа поколения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

Сколько было сказано о преимуществах видеоигр, столько же было сказано об их недостатках. До сих пор есть те, кто продолжает считать игры простым развлечением, недостойным называться искусством.

А тем временем феноменом геймерское сообщество вряд ли уже можно считать меньшинством, асоциальной субкультурой. Компьютерные игры уже

засели в массовом сознании, и они проникают во все искусство так же, как и все виды медиа повлияли на видеоигры.

Технологическое развитие хорошо не только потому, что позволяет играм иметь более совершенную и приближенную к реальности графику. И не потому, что будущие технологические инновации, например, массовое распространение VR технологий даст возможности индустрии поражать аудиторию сильнее. Но и в том, что геймдизайн становится доступнее все большему количеству людей.

Игры – это революционный способ развлечения, аттракцион, предоставляющий разнообразный опыт, доступный 24 часа в сутки любому владельцу приставки, компьютера, планшета или телефона. Но это еще и полноценный элемент медиaprостранства, способ самовыражения, освоив который, можно единолично создавать миры пугающие, смешные, трогательные.

Перечислять особенности видеоигр, отличия и преимущества их как формата можно долго, но важно понимать, что любое творение человеческого воображения может вызвать богатый спектр эмоций и нести информационную и культурную ценность, и зависит все не от типа медиа, а от того, кто и с какой целью его использует.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

Parkin S. Catching Up With Jonathan Blow.

http://www.gamasutra.com/view/feature/134595/catching_up_with_jonathan_blow.php?print=1

Cardwell B. Jonathan Blow interview: Do you believe social games are evil?

"Yes. Absolutely."

<http://www.pcgamer.com/previews/jonathan-blow-interview-social-game-designers-goal-is-to-degrade-the-players-quality-of-life/>

A Brief History of Game Console Warfare

http://images.businessweek.com/ss/06/10/game_consoles/source/7.htm

David Sheff, Andy Eddy Game Over: How Nintendo Conquered the World.

Cyberactive Media Group Incorporated/Game Press, 1999

Tim Biggs Games As Art - Another Perspective

<http://www.ign.com/articles/2012/12/31/opinion-games-as-art-another-perspective>

Tim Biggs Games Aren't Film: Colonisation and Media Blindness

<http://www.ign.com/articles/2013/11/25/opinion-games-arent-film-colonisation-and-media-blindness>

Tristan Donovan Replay: The History of Video Games. Yellow Ant, 2010