

КОСМИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО В ИГРЕ «OUTER WILDS» КАК ИНСТРУМЕНТ ГЕЙМДИЗАЙНА

В. С. Шарапов

Белорусский государственный университет, г. Минск;

luciandrawarts@gmail.com;

науч. рук. – О. А. Воробьёва, канд. филол. наук, доц.

Статья посвящена анализу разработки и использования образной системы космического пространства в геймдизайне на примере игры «Outer Wilds». Основная задача – моделирование космического пространства как инструмента создания гейм-среды на примере игры «Outer Wilds».

Ключевые слова: геймдизайн; компьютерные технологии; космос; инструмент; «Outer Wilds».

Игра – важная форма социализации человека, включающая его в сложный мир взаимоотношений. Игра возникла в традиционном обществе и изначально служила формой адаптации ребёнка к взрослому миру. В традиционном и индустриальном обществе игра формировала коммуникативную модель поведения в предлагаемых условиях, приобщала к нормам нравственности и морали (предлагала алгоритм общения в разных ситуациях, воспитывала сдержанность, чуткость, терпение, патриотизм), способствовала развитию физических качеств (ловкости, меткости, выносливости). Пространство игры независимо от его атрибутивности всегда находилось в рамках осязаемого мира.

В современном обществе игра занимает значительно более весомое место, она используется и детьми, и взрослыми как для получения информации, так и для переживания новых эмоций, повышения тонуса, является распространённой формой досуга.

С появлением персональных компьютеров всё больше игр разрабатывается в виртуальной среде. Виртуальная среда открыла новые возможности для разработки игрового пространства, изменила функцию игры и ее содержание. Всё, как будто бы, осталось прежним, но изменился подход к игре. Играть и получать острые ощущения можно не только физически участвуя в действии, но и виртуально. Виртуальные игры прочно вошли в нашу жизнь. Появилась новая профессия – гейм-дизайнер – человек, создающий игры. «С первого взгляда, ответ кажется очевидным: цель гейм-дизайнера – делать игры. Профессия оказалась популярной. Сегодня на просторах интернета предлагается много литературы, которая обучает этой профессии. Рассматриваются технологии производства игр, описывается тот опыт, который получает игрок. «Сами по себе игры – это просто кусочки пластика и картонки, или кучи байтов. Игры ниче-

го не стоят, если люди в них не играют. Когда люди играют в игры, они получают опыт. Именно опыт является тем, что интересует дизайнера. Без опыта ценность игры равняется нулю» [1, с.5]. Создавая игру, моделируя её, гейм-дизайнер должен ориентироваться на игрока, быть им, чтобы использовать те элементы, которые будут «работать» в каждой конкретной игре.

Гейм-дизайнеру важно быть универсальным и легко подстраиваться под нужды проекта. Любой навык, которым он хорошо владеет, будет полезен для гейм-дизайнера, начиная от самых распространённых: анимация, архитектура, бизнес, изобразительное искусство, заканчивая более нишевыми, но все такими же важными: ораторское мастерство, психология, техническое письмо и экономика.

Правильно подобранное пространство игры является одним из наиболее значимых элементов успеха. В ряде игр пространство выводится за пределы Земли в Космос. Фантазия автора наполняет космическое пространство атрибутами, населяет живыми существами, устанавливает формы отношений между ними, иерархию, субординацию, что является залогом успешной игры.

На примере игры «Outer Wilds» рассмотрим организацию космического пространства, формы, способы и условия его преодоления, а также влияние игровой модели на эмоциональное состояние игрока.

Игра «Outer Wilds» – малобюджетная, разработанная небольшой командой. Космос – это чужое человеку пространство, где любая ошибка ведет к смерти, поэтому страх является тем эмоциональным состоянием, которое остаётся с человеком до конца игры.

В наши дни многие игры, особенно космические, создают цепь вселенных. Больше планет, больше космических кораблей, больше дел. Солнечная система, которая представлена в мире «Outer Wilds», небольшая и сделана «вручную», она позволяет игроку прыгать между некоторыми точками за считанные секунды после того, как он освоил технику полета. Это не массивная вселенная, это её обозримый фрагмент: Солнечная система со своим набором планет. Планет всего шесть.

Первыми двумя планетами являются Песочные часы или Близнецы (Рис.1.). Это две планеты в бинарной орбите друг с другом. Близнец Ash – бесплодная песчаная планета, а Близнец Ember - пустынная планета с обширной системой пещер. С течением времени Ash переводит песок в Ember, чем уничтожает следы погибшей там цивилизации.

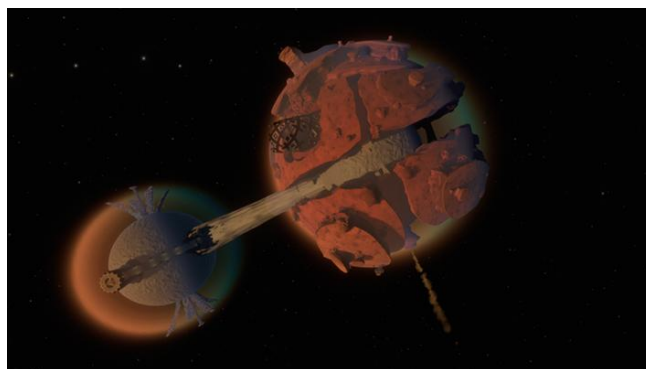


Рис. 1. Планеты Ash и Ember

Timber Hearth – это пышная лесная планета и родная планета рассы Hearthians, представителем которой является игрок (Рис. 2). На этой планете обширные равнины травы и большая сеть подводных пещер. Есть также многочисленные крупные кратеры и высокие горы, разбросанные по поверхности. Timber Hearth – это место, где игрок начинает свое путешествие в начале каждого цикла.

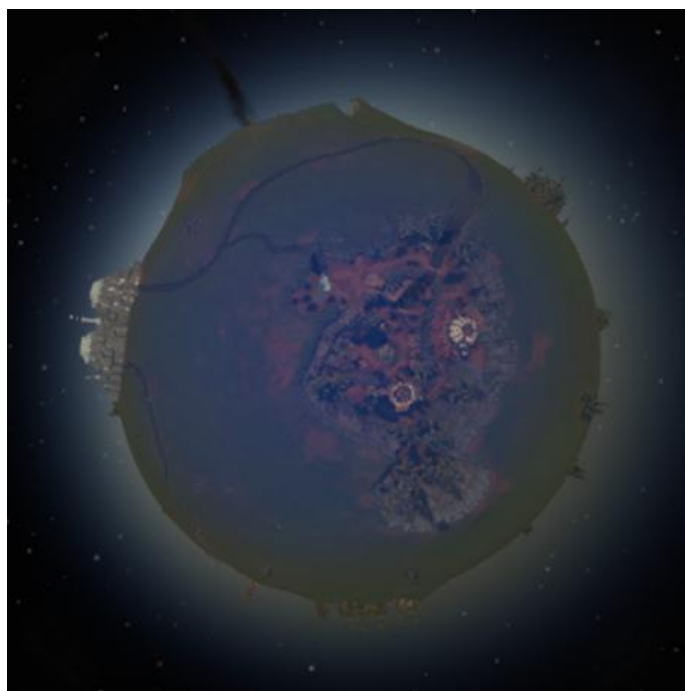


Рис. 2. Планета Timber Hearth

Brittle Hollow – это полая скалистая планета с черной дырой в центре. Со временем большие куски планеты отрываются и падают через черную дыру.

Giant's Deer – это большая водная планета с сильной гравитацией, бурными торнадо и сильным восходящим потоком воды. На планете есть несколько островов, которые свободно перемещаются, и торнадо

время от времени выбрасывают их на орбиту планеты. На планете имеется невероятно сильный ураган, кружащий вокруг Северного полюса.

Dark Bramble – это 6-ая и последняя планета, которая изначально была замороженной, а затем была заражена темными и изогнутыми лозами, которые разорвали ее на части. Планета превратилась в запутанную сеть из витых лоз, туманных комнат и телепортационной сети, которая искажает пространство и время.

Все эти планеты взаимодействуют друг с другом и живут своей жизнью, не зависящей от игрока.

Игрок появляется на третьей планете и создаёт космический корабль. Корабль сделан из дерева, и больше похож на импровизированное логово, построенное на дереве, чем на космический корабль.

Несмотря на фантастический и условный сюжет, игра привлекает своей реалистичностью: так, посадка корабля требует навыков и удаётся далеко не с первого раза. При посадке, как и при любом другом испытании, герой может погибнуть.

Обращает на себя внимание продолжительность игры – 22 минуты. Это жизненный цикл. С каждым циклом звезда в центре и другие небесные тела превращаются в сверхновые. Происходит катаклизм, при котором игрок перезапускается и снова оказывается у маленького уютного костра на планете Timber Heart; в том же месте, где начинал игру. Чем больше загадок-задач решил игрок за игровой цикл, тем быстрее и легче происходит перезапуск.

Идея перезапуска и ограничения по времени – интересная находка разработчиков, позволяющая проводить игру на сосредоточенности и интенсивности.

Ограничение по времени – это также забота о здоровье, это время, на протяжении которого безопасно находиться за экраном монитора.

Мир игры «Outer Wilds», таким образом, является достойным примером развития многоходовой игровой ситуации.

Гибкость игровых задач игры «Outer Wilds» позволила гейм-дизайнерам создать завораживающий и достоверный мир, в который хочется возвращаться снова и снова, и каждый раз находить в нём что-то новое.

Библиографические ссылки

1. A History of Video Games in 64 Objects / World Video Game Hall of Fame – United States of America: Dey Street Books, 2018. - 352 p
2. Rouse, Richard. Game design: theory & practice / by Richard Rouse III. - 2nd ed. - United States of America: Jones & Bartlett Learning, 2004.-704 p.