

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ**

**БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ**

**Кафедра зарубежной литературы**

**КОННИКОВА**

Виктория Николаевна

**ЛИТЕРАТУРНЫЙ КОМПОНЕНТ ХУДОЖЕСТВЕННОГО  
ПРОСТРАНСТВА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

Дипломная работа

Научный руководитель:  
кандидат филологических наук,  
доцент В. В. Халипов

Допущена к защите

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2017 г.

Зав. кафедрой зарубежной литературы

Кандидат филологических наук, доцент А. М. Бутырчик

Минск, 2017

## ОГЛАВЛЕНИЕ

|                                                                                                                              |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| РЕФЕРАТ.....                                                                                                                 | 3  |
| ВВЕДЕНИЕ.....                                                                                                                | 6  |
| ГЛАВА 1. ФЕНОМЕН КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР: ЭВОЛЮЦИЯ,<br>ПОДХОДЫ К ИССЛЕДОВАНИЮ, ЖАНРЫ.....                                           | 8  |
| ГЛАВА 2. ЛИТЕРАТУРА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ: ФОРМЫ<br>ПРИСУТСТВИЯ, НАПРАВЛЕНИЯ ТРАНСФОРМАЦИИ, ХАРАКТЕР<br>ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ..... | 27 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....                                                                                                              | 51 |
| СПИСОК ИСТОЧНИКОВ .....                                                                                                      | 53 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ.....                                                                                                              | 56 |

# РЕФЕРАТ

**Конникова Виктория Николаевна**

## **Литературный компонент художественного пространства компьютерных игр**

**Структура и объём работы:** работа состоит из введения, 2 глав, заключения, приложения и списка использованной литературы.

**Объем:** 55 с., список использованной литературы – 25 источников.

**Ключевые слова:** ИГРА, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ЛИТЕРАТУРА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, СЮЖЕТ, ДИАЛОГ, «ЖУРНАЛ», «ГЛОССАРИЙ», ВНУТРИИГРОВАЯ КНИГА.

**Объект исследования:** материал ролевых компьютерных игр серий «The Elder Scrolls» и «Dragon Age».

**Предмет исследования:** литературный компонент компьютерных ролевых игр как часть их художественного пространства, а также соответствующие трансформации традиционной литературы.

**Цель работы:** выявление литературного компонента компьютерных игр и основных форм его существования.

**Актуальность работы** обусловлена недостаточной изученностью в отечественном и зарубежном литературоведении феномена литературы компьютерных игр.

**Методы исследования:** культурно-исторический метод, компаративистский метод, метод сопоставительного анализа.

**Полученные результаты:** в процессе исследования были выделены основные возможные формы существования литературы компьютерных игр, определены их место и значение в компьютерных играх разных жанров и их основные сходства и различия с традиционной литературой.

**Применение результатов исследования:** материалы и результаты данного исследования могут быть использованы в дальнейших исследованиях литературы компьютерных игр.

## РЭФЕРАТ

**Коннікава Вікторыя Мікалаеўна**

**Літаратурны кампанент мастацкай прасторы камп'ютарных гульняў**

**Структура і аб'ём працы:** праца складаецца з уводзін, 2 раздзелаў, заключэння, дадатка і спісу выкарыстанай літаратуры.

**Аб'ём:** 55 с., спіс выкарыстанай літаратуры – 25 крыніц.

**Ключавыя словы:** ГУЛЬНЯ, КАМП'ЮТАРНЫЯ ГУЛЬНІ, ЛІТАРАТУРА КАМП'ЮТАРНЫХ ГУЛЬНЯЎ, СЮЖЭТ, ДЫЯЛОГ, «ЖУРНАЛ», «ГЛАСАРЫЙ», УНУТРЫГУЛЬНЯВАЯ КНІГА.

**Аб'ект даследавання:** матэрыял ралявых камп'ютарных гульняў серый «The Elder Scrolls» і «Dragon Age».

**Прадмет даследавання:** літаратурны кампанент камп'ютарных ралявых гульняў як частка іх мастацкай прасторы, а таксама як адпаведныя трансфармацыі «традыцыйнай» літаратуры.

**Мэта працы:** выяўленне літаратурнага кампанента камп'ютарных гульняў і асноўных формаў яго існавання.

**Актуальнасць работы** абумоўлена недастатковай вывучанасцю ў айчынным і замежным літаратуразнаўстве феномена літаратуры камп'ютарных гульняў.

**Метады даследавання:** культурна-гістарычны метады, кампаратывісцкі метады, метады супастаўляльнага аналізу.

**Атрыманыя вынікі:** ў працэсе даследавання былі вылучаны асноўныя магчымыя формы існавання літаратуры камп'ютарных гульняў, вызначаны іх месца і значэнне у камп'ютарных гульнях розных жанраў і іх асноўныя падабенствы і адрозненні з традыцыйнай літаратурай.

**Скарыстанне вынікаў даследавання:** матэрыялы і вынікі дадзенага даследавання могуць быць выкарыстаны ў далейшых даследаваннях літаратуры камп'ютарных гульняў.

## ABSTRACT

**Konnikova Victoria Nikolayevna**  
**Literature component of the computer games' artistic space**

**Thesis structure and volume:** the thesis contains an introduction, 2 chapters, a conclusion and a source list.

**Thesis volume:** 55 pages, source list contains 25 entries.

**Key words:** GAME, COMPUTER GAMES, LITERATURE OF COMPUTER GAMES, PLOT, DIALOGUE, "JOURNAL", "GLOSSARY", IN-GAME BOOK.

**Research object:** materials of computer games of the series "The Elder Scrolls" and "Dragon Age".

**Research subject:** literature component of computer role play games as a part of their artistic space and the corresponding transformations of traditional literature.

**Thesis goal:** identification of literature component of computer games' artistic space and its main forms.

**Thesis relevance** is caused by the insufficient study of the phenomenon of computer games literature by literary studies in Belarus and in the world.

**Research methods:** cultural and historical method, comparative method, method of comparative analysis.

**Findings:** in the course of research the main possible forms of computer games literature presentation were distinguished, their place and significance in computer games of different genres were defined and their main similarities and differences with traditional literature were determined.

**Applicability of research findings:** the materials and findings of this research can be used in further studies of the computer games literature.

## ВВЕДЕНИЕ

Современная культура стремительно развивается и меняется. Её компоненты, на первый взгляд несопоставимые, вступают во взаимодействие и влияют друг на друга, размываются границы не только привычных форм и жанров, но и родов и видов искусства. Этот процесс порождает многообразные уникальные феномены культуры, которые распространяются, окружая нас в повседневности и влияя на сознание поколений. Однако, несмотря на свою новизну, они не теряют связи с более старыми и традиционными, сохраняя определённую долю преемственности.

Одним из таких новых феноменов является литература компьютерных игр, под которой мы будем понимать особый вид трансформации традиционной литературы, перенесённой в мультимедийную среду и обретшей там способность меняться в зависимости от воли человека – игрока. Несмотря на то, что литературный компонент в компьютерных играх может быть не замечен наблюдателем, он оказывает значительное влияние на восприятие игры. Поскольку в настоящее время на рынке видеоигр существует высокая конкуренция, в завладении вниманием игрока решающим фактором становится наличие интересной, интригующей истории, удерживающей игрока в напряжении, равно как и продуманного открытого мира с широкими возможностями к его исследованию, особенно с использованием внутриигровых источников. Таким образом, присутствие литературы растёт даже в играх, принадлежащих к жанрам, не ассоциирующимся с ней.

Объектом исследования служат материалы серий игр «The Elder Scrolls» [12, 13, 14] и «Dragon Age» [9, 10]. Предметом исследования является литературный компонент компьютерных ролевых игр как часть их художественного пространства, а также соответствующие трансформации традиционной литературы.

Теоретико-методологическую базу данного дипломного проекта составили работы зарубежных исследователей, затрагивающих различные аспекты философии, технологии и эстетики компьютерных игр, а также их связь с традиционными формами литературы и искусства. Наиболее значимыми для исследования оказались работы И. В. Бурлакова «НОМО GAMER» [1], А. И. Денисовой «Компьютерные игры как феномен современной культуры» [2], Т. Донована «Replay: The History of Video Games» [18] и К. Боровецки и Х. Прето-Родригеза «Video Games Playing: A substitute for cultural consumptions?» [11]. Взгляд на нарратологический, людологический и искусствоведческий подходы к исследованию игр определён трудами Э. Аарсета («Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature»), Г. Фраски, а также манифестом «Notgames» («Не-игры»), соответственно.

Целью данной работы является выявление литературного компонента компьютерных игр и основных форм его существования. Для достижения этой цели необходимо достичь следующих задач:

1) Определить понятие компьютерной игры как феномена современной культуры, проследить историю их становления и развития; выделить и охарактеризовать основные подходы к осмыслению данного явления

2) Рассмотреть жанры компьютерных игр и определить, в каких из них текст играет наибольшую роль, а также выявить основные различия между подобными внутриигровыми текстами;

3) Определить основные формы присутствия литературного текста и его составляющих в художественном пространстве компьютерной игры;

4) Выделить характерные признаки, присущие игровому тексту на различных уровнях, и выявить специфику функционирования литературных элементов и характер их взаимодействия с нелитературными компонентами.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложения.

## ГЛАВА 1. ФЕНОМЕН КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР: ЭВОЛЮЦИЯ, ПОДХОДЫ К ИССЛЕДОВАНИЮ, ЖАНРЫ

Прежде чем исследовать литературный компонент компьютерных игр, необходимо определить, чем являются компьютерные игры, рассмотреть историю их появления, развития и изучения, а также уточнить, какие из них будут выступать в качестве объекта исследования.

Компьютерные игры – это интерактивные цифровые медиа. Под этим обычно подразумеваются компьютерные программы, интерфейс которых позволяет пользователю взаимодействовать с ними, используя клавиатуру, мышь и другие виды устройств. Это форма игры, реализуемая с помощью компьютера, где игру следует понимать и как основанную на правилах формальную систему с изменяемыми и предсказуемыми результатами, на которые человек стремится повлиять в силу желания достичь конкретного итога, а также процесс взаимодействия с этой системой.

История компьютерных игр началась, когда учёные-кибернетики в процессе своих исследований начали создавать простые игры и симуляции на базе компьютеров. Первая интерактивная электронная игра – развлекательный аппарат на базе электронно-лучевой трубки, имитирующий полёт ракеты, – была изобретена в 1947 году американскими физиками Томасом Т. Голдсмитом-младшим и Эстлом Рэем Манном. Игрок с помощью рукояток и переключателей управлял снарядами, стремясь попасть в пластиковые мишени, размещённые поверх дисплея на основе ЭЛТ. Поскольку в аппарате не был использован процессор, он считается предтечей, а не одной из первых компьютерных игр. [16] Первая известная написанная компьютерная игра была разработана Аланом Тьюрингом и Дэвидом Чамперноуном в 1948 году. Это был шахматный симулятор, названный «Turochamp». Однако его код был слишком сложен для реализации на ЭВМ того времени.

Первые «настоящие» компьютерные игры начали появляться в 1950-х годах. Одной из них была игра «*Bertie the Brain*», разработанная Джозефом Кейтсом для участия в Канадской Национальной выставке в 1950 году. Посетители выставки могли сыграть в крестики-нолики против искусственного интеллекта, уровень сложности игры регулировался. Первостепенной задачей компьютера, на котором происходила игра, была демонстрация нового типа электронно-лучевой трубки, изобретённого Дж. Кейтсом, и он был размонтирован после двух недель на экспозиции. [8] Несмотря на свою значимость для игровой индустрии и успех на выставке, «*Bertie the Brain*» была забыта и даже не упоминалась во многих книгах, описывающих историю видеоигр. [22]

5 мая 1951 года на выставке «Фестиваль Британии» был впервые представлен компьютер «Nimrod», созданный компанией Ferranti исключительно для игры в ним, что сделало его первым компьютером, созданным для определённой игры. Компьютер мог играть в ним как с человеком, так и сам с собой. «Nimrod» был основан на «Nimatron», спроектированной Эдвардом Кондоном первой электронной версии игры, которая была продемонстрирована в 1940 году в Нью-Йорке. [22]

В 1952 году Александр Дуглас создал «OXO», или «Naughts and Crosses», программу, симулирующую игру в крестики-нолики, для компьютера EDSAC. Данная ЭВМ была одним из первых компьютеров, способных хранить в своей памяти разные программы, которые можно было записать и запустить. Состояние памяти EDSAC отображалось на трёх дисплеях на основе электронно-лучевой трубки размером  $35 \times 16$  точек. Один из дисплеев был использован Дугласом для вывода состояния игры. Человек играл против компьютера, ходы вводились с помощью наборного диска. До начала игры игрок выбирал символ и очерёдность хода. Целью создания игры была демонстрация возможностей взаимодействия человека и компьютера. В отличие от «*Bertie the Brain*» и электронной версии игры в ним, «OXO» не была открыта для широкой публики, так как компьютер, занимавший целую комнату, было невозможно переместить куда-либо из лаборатории Кембриджского университета, а для доступа к нему необходимо было специальное разрешение. [17]

«Tennis for Two», разработанная в 1958 году, была первой игрой, созданной не для демонстрации новых технологий или результатов исследований, а исключительно для развлечения посетителей Брукхевенской национальной лаборатории. Помимо этого, она была первой многопользовательской игрой, то есть игрой, в которую играет более одного человека (на что указывает и название «Теннис для двоих»). Созданная американским физиком Уильямом Хигинботтомом программа симулировала игру в теннис, отображая на осциллокопе вид сбоку на теннисный корт с сеткой и движущийся мяч. Игроки могли управлять углом полёта мяча с помощью контроллеров, и компьютер вычислял и симулировал траекторию, включая и варианты, в которых мяч ударялся о сетку. Первая демонстрация состоялась 18 октября 1958 года и имела огромный успех. Благодаря популярности игровой установки улучшенная версия, использующая больший экран и разные уровни симуляции гравитации, была продемонстрирована годом позже. Однако после этого установка для игры в «Tennis for Two», как и в случае с другими ранними играми, была разобрана, а её составляющие использовались для других нужд лаборатории. [25]

В 1957-61 годах различные компьютерные игры продолжали создаваться в контексте академических исследований, в особенности когда компьютерные технологии совершенствовались и появились меньшие компьютеры на основе транзисторов, благодаря которым стало возможно создавать и запускать программы в режиме реального времени. Однако немногие программы, созданные для демонстрации мощности компьютеров, служили также развлекательным целям, и таковые обычно создавались студентами. В частности, студентами Массачусетского технологического института, где они время от времени допускались к созданию программ для экспериментального компьютера TX-0. Интерактивные игры с использованием графики разрабатывались сообществом программистов, многие из которых были связаны с Клубом технического моделирования железной дороги, возглавляемый Аланом Котоком, Питером Самсоном и Бобом Сандерсом. Среди разработанных ими игр были «Крестики-нолики», где человек играл против компьютера, вводя ответы с помощью светового пера, и «Мышь в лабиринте», где игрок устанавливал стены лабиринта и «лакомства», которые затем находила запущенная в лабиринт виртуальная мышь.

Помимо этого, разработанные в начале 1950-х годов военные симуляторы развились в более сложные формы, требующие меньшего вмешательства человека, а также породили игры, симулирующие управление бизнесом, например, «The Management Game», которая использовалась в бизнес-школах. К 1961 году существовало не менее 89 используемых экономических игр-симуляторов. [22] В конце 1950-х годов, хотя уже было разработано немало игр, ещё не существовало индустрии коммерческих игр. Почти все игры были разработаны для конкретной ЭВМ с конкретной целью, а немногочисленные симуляторы не были созданы ни с целью получения прибыли, ни для развлечения.

В 1961 году в Массачусетском технологическом институте появился мини-компьютер DEC PDP-1, имевший векторный дисплей и обладавший более высокой скоростью обработки данных и сравнительно малым размером относительно своего предшественника TX-0. И, как и в случае с предыдущим компьютером, университет позволил своим студентам и сотрудникам создавать для него программы, прямо не связанные с академическими исследованиями. В 1961-62 годах Мартин Грэтц, Стив Рассел и Уэйн Уиитанен, сотрудники Гарвардского университета и Массачусетского технологического института, создали на компьютере PDP-1 игру «Spacewar!», вдохновлённую научной фантастикой. Игра была скопирована на несколько других мини-компьютеров этой модели, установленных в других американских академических учреждениях, что сделало эту игру первой, доступной за пределами единственного исследовательского института. [23]

«Spacewar!» была игрой, рассчитанной на двух игроков, которые сражались между собой на двух космических кораблях, расположенных на случайно сгенерированном звёздном поле. Она была разработана с учётом трёх основных указаний: максимально использовать ресурсы компьютера, быть интересной на протяжении долгого времени (а значит, каждый запуск игры должен отличаться от предыдущего), а также развлекать (а значит, быть игрой). Игра была мультиплеерной из-за того, что у компьютера не осталось ресурсов на контроль над вторым кораблём. После этапа начальной разработки игры члены Железнодорожного клуба работали над её улучшением, добавив точное отображение звёздного поля и гравитацию, а также распространили игру в несколько десятков других институтов, имевших PDP-1, что заняло ещё несколько лет. Поскольку долгое взаимодействие с компьютером вызывало дискомфорт, Коток и Сандерс создали устройство дистанционного управления – по сути, прототип современного геймпада. Игра использовалась инженерами DEC при проверке компьютеров перед отправкой, поскольку это была единственная доступная программа, задействовавшая все их системы. Но хотя игра и была сравнительно распространена в США, она всё ещё была ограничена в круге пользователей из-за цены компьютера: в то время PDP-1 стоил 120 тысяч долларов, и только 55 было продано за всё время, при этом многие – без монитора. Это ограничивало «Spacewar!», как и любую другую игру того времени, узкими рамками аудитории исследователей. Однако эта игра оказала значительное влияние на последующее развитие компьютерных игр.

Следуя её примеру, созданные позднее компьютерные игры, разработанные университетскими программистами, дорабатывались и распространялись в течение последующих нескольких лет. Создание общих языков программирования, таких как BASIC, которые могли быть использованы на разных типах компьютеров, позволило создавать программы не только для одной конкретной ЭВМ. В свою очередь, это позволило играм, написанным на универсальных языках программирования, достичь большего числа игроков среди сообщества программистов. Среди таких игр были, например, симулятор игры в бейсбол, написанный в 1965 году Джоном Кемени; игра «Space Travel», написанная Кеном Томпсоном для системы «Multics» в 1969 году (которая отчасти повлекла за собой создание операционной системы Юникс); текстовая игра «Hamurabi», изначально написанная Дугом Дайментом на языке FOCAL в 1968 году и конвертированная в BASIC Дэвидом Алем в 1969 году – одна из первых компьютерных игр в жанре стратегии.

В начале 1970-х годов компьютерные игры всё ещё существовали почти исключительно как привилегия, доступная программистам и инженерам, имеющим доступ к компьютерам, и работающим в исследовательских институтах и крупных компаниях. Однако в начале этого десятилетия история

видеоигр перешла на новую стадию: зародилась игровая индустрия. В 1971 году Билл Питтс и Хью Так из Стэнфордского университета разработали «Galaxy Game», для игры в которую необходимо было вставить монету в специальную прорезь на аппарате, созданном на основе компьютера DEC PDP-11 с векторным дисплеем. Вдохновением для создания игры послужила «Spacewar!». Ещё в 1966 году Так отметил, что если бы существовала такая версия «Spacewar!», она бы имела успех. Однако создание необходимого игрового устройства было невообразимым в 1966 году из-за стоимости компьютера. Но выпущенный в 1969 году компанией DEC компьютер PDP-11 стоил уже 20 тысяч долларов. Хотя это был всё ещё чересчур высокий ценник для коммерчески жизнеспособного проекта, поскольку в то время большинство аркадных автоматов стоило около 1 тысячи, Питтс и Так считали, что этого уже достаточно для создания прототипа с целью определения заинтересованности и оптимальной цены за игру. Впрочем, они создали только прототипы. В сентябре 1971 года, после того, как второй прототип был впервые продемонстрирован в Стэнфорде, разработчики встретились с Ноланом Бушнеллом, который рассказал им о его собственной игре, которую он создавал с гораздо меньшими денежными затратами. [18]

Этой игрой была «Computer Space», разработанная Бушнеллом и Тедом Дэбни. Они нашли компьютер Data General Nova, стоивший 4 тысячи долларов и способный, по их мнению, запускать четыре игры «Spacewar!» одновременно. Однако, как выяснилось, этот компьютер не был достаточно мощным для их проекта. Разрабатывая идею замены частей компьютера специально сконструированными частями, они обнаружили, что целенаправленная разработка системы исключительно для запуска конкретной игры, а не разнообразных программ, обойдётся намного дешевле – примерно 100 долларов. Когда Бушнелл встретил Питтса и Така, прототип уже некоторое время демонстрировался в местном баре в августе 1971 года, дизайн был практически завершён, а Бушнелл и Дэбни создали вокруг своей разработки компанию «Syzygy». Также для игры был найден производитель – Nutting Associates – который бы создавал игровые аппараты и продавал их распространителям. Бушнелл считал, что из-за высокой цены «Galaxy Game» не могла конкурировать с «Computer Space». В конце концов Питтс и Так, хотя они и верили, что их игра была «лучше», отказались от дальнейшей разработки, имея на руках два прототипа (которые были популярны, но только при низкой цене за игру). Причиной этому послужила не только высокая цена, но и отсутствие бизнес-плана.

Официальный релиз «Computer Space» произошёл в ноябре 1971 года. Это была первая компьютерная игра, использующая оплату монетами, которая продавалась с целью получения прибыли (и первая компьютерная игра,

получившая широкое распространение в любом виде). Хотя она имела успех в местах первоначального размещения – около университетских кампусов, – она не была популярна в залах с аркадными автоматами и барах. Хотя она была успешна и принесла создателям более миллиона долларов, это не соответствовало высоким ожиданиям Nutting, которая планировала продать более 1500 единиц.

Бушнелл и Дэбби вскоре начали разработку новой игры, используя ту же конструкцию аппарата, что и для «Computer Space», а также основали собственную компанию Atari, Inc. Первоначально они планировали создать эмулятор управления автомобилем, но их первый наёмный работник, Аллан Алькорн, использовал прототип игры в настольный теннис, разработанный Бушнеллом, и развил его, создав игру, за идею которой компания немедленно ухватилась. Им не удалось найти производителя, но после успеха прототипа компания решила создавать игровые аппараты самостоятельно. «Pong» была выпущена в 1972 году, годом позже предыдущей игры. Она имела огромный коммерческий успех: было продано более 8 тысяч единиц. Также она породила подражателей в Америке, Европе и Японии и привела к популяризации компьютерных игр.

В том же году была выпущена первая игровая приставка для домашнего использования – «Magnavox Odyssey», которую можно было подключать к телевизору. Изобретатель, Ральф Баер, ещё в 1951 году размышлял над идеей создания интерактивной игры с использованием телевизора. Будучи неспособным на это тогда ввиду ограниченности технологий, он начал разработку устройства, которое могло бы подсоединяться к телевизору и демонстрировать игры, в 1966 году. «Коричневая коробка», самый поздний из семи прототипов, была передана компании Magnavox для дальнейшего производства. Выход приставки был анонсирован в мае 1972 года, и она поступила в продажу в сентябре. Сама приставка и игры для неё были инновационными не только в аспекте первого игрового устройства для домашнего использования: это были первые игры, использовавшие растровый дисплей (экран телевизора), а также первое игровое устройство, появившееся в телевизионной рекламе. Приставка стоила 100 долларов и поставлялась с несколькими играми, среди которых был «Настольный теннис», демо-версия которого вдохновила Бушнелла на создание «Pong». Только в 1972 году было продано более 100 тысяч приставок «Odyssey», а к концу 1975 года это число увеличилось до 350 тысяч. Самой популярной из игр был настольный теннис, причиной чему была популярность «Pong». Таким образом, «Pong» и «Odyssey» открыли новую эру компьютерных игр. [7] Индустрия видеоигр росла и развивалась, появлялись новые компании, соревнующиеся за внимание игроков.

Разумеется, вместе с этим появлялись новые игры, принадлежащие к разным жанрам. Всё возрастающий интерес к играм поспособствовал дальнейшему развитию игровых технологий, например, электронные аркадные автоматы вроде пинбола были со временем заменены на компьютерные, а телевизионные приставки начали совершенствоваться ещё в 70-е годы. Играм, существующим на этих платформах, изначально было свойственно более динамичное действие, отображающееся в режиме реального времени (в особенности это было характерно для симуляторов гонок и стрельбы по мишеням). Универсальные компьютеры того времени не обладали такими же возможностями отображения: в 1970-х годах компьютеры часто использовали телетайп вместо монитора, к тому же большинство дисплеев могло отображать только символы; мощность процессора и внутренняя память были недостаточны для отображения игр в режиме реального времени. В связи с этим программисты, создающие игры для универсальных компьютеров, сосредоточили усилия на разработке стратегий и игр-головоломок. Возможно, самой значительной из разработанных игр была «Colossal Cave Adventure» (которую часто называли просто «Adventure»), разработанная в 1976 году Уиллом Кроутнером, соединившим в ней свою страсть к спелеологии и концепт появившейся двумя годами ранее настольной ролевой игры «Dungeons&Dragons» (D&D). В 1977 году «Adventure» была расширена Доном Вудсом, сделавшим упор на «высокое» фэнтези Дж. Р. Р. Толкина. Эта игра создала жанр квеста, основанный на исследовании и решении головоломок с использованием предметов из инвентаря. Помимо этого, она сильно повлияла на развитие жанра компьютерной ролевой игры.

Несмотря на то, что большинство компьютеров имело ограниченные возможности в отображении графики, в Иллинойском университете была разработана компьютерная система PLATO system, на которой благодаря высококачественным плазменным дисплеям можно было запускать самые красочные игры. Система, созданная прежде всего с образовательной целью, включала сотни пользователей, подключаемых к ней через терминалы и способных взаимодействовать друг с другом в режиме реального времени. В системе могло запускаться впечатляющее количество игр с графическим отображением и часто мультиплеером, в том числе и первых игр жанра RPG, которые изначально, как и «Adventure», заимствовали многое из D&D, но, в отличие от неё, делали акцент скорее на бое и развитии персонажей, чем на решении головоломок. Игры с PLATO вдохновляли многие игры для персональных компьютеров.

Компьютеры для домашнего использования появились во второй половине 1970-х и стремительно развивались в 1980-х годах. Первые игры для них или создавались самими пользователями, или копировались с уже

существовавших на универсальных компьютерах. Носителями информации, помогавшими пользователям находить игры, поначалу выступали книги и журналы: в них были напечатаны строки кода, которые пользователю нужно было ввести в компьютер для создания игры. Другими способами распространения были магнитные плёнки, картриджи и дискеты.

В 1980-х годах появились первые издатели компьютерных игр (компании, которые издают игры, разработанные в их собственных студиях или внешними разработчиками), некоторые из которых (например, Electronic Arts) существуют и сегодня. Хотя игры начала 80-х годов были в основном клонами существующих аркадных игр, относительно небольшая стоимость выпуска игр для персональных компьютеров позволяла создавать новые уникальные проекты.

Как было сказано ранее, поначалу игровые приставки были совершеннее компьютеров в плане возможностей отображения. Однако в 1984 году рынок игр для персональных компьютеров взял верх над рынком игр для приставок. К этому моменту компьютеры обладали такими же возможностями, что и приставки, к тому же разрабатывать игры для них было проще, а запускать – не сложнее, чем игры на приставках. Компьютеры совершенствовались всё быстрее, предоставляя новые возможности разработчикам игр.

1990-е годы в истории видеоигр считаются периодом инноваций, отмеченным переходом от растровой к трёхмерной графике, что повлияло на рост популярности шутеров от первого лица, стратегий в реальном времени и онлайн-игр с массивным мультиплеером. Аркадные игры отошли на второй план, а игры для домашних компьютеров стали популярной формой развлечения. Популяризация полигональной 3D-графики, впрочем, началась с аркадных автоматов и затем затронула игры для персональных компьютеров и приставок. 90-е годы увидели начало большей консолидации игровых издательств, появление более высокобюджетных игр, расширение состава команд разработчиков, сотрудничество игровой индустрии и с музыкальной, и с киноиндустрией.

Возрастающая мощность процессоров при снижающейся их стоимости была тем, что подтолкнуло переход к трёхмерной графике и появление мультимедийности компьютеров (звуковые платы, CD-приводы). Началом 3D-графики в играх можно считать появление «плоских теней» (объект закрашен одним цветом, в местах, где падает тень, используется более тёмный цвет), за которыми последовало применение текстур («развёртка» окраски объекта, наложенная на трёхмерную модель).

В начале девяностых годов жанр стратегии в реальном времени обрёл популярность благодаря игре «Дюна II», которая стала эталоном для механики игр-последователей. «Alone in the Dark» повлияла на последующие игры в

жанре survival horror. Она вывела формулу этих игр, применённую позднее в таких играх, как «Resident Evil», которая стала эталоном жанра и популяризовала его. Жанр квеста продолжал эволюционировать, обретая новый поджанр «point-and-click» («наведи-и-кликни», точное описание действий, выполняемых игроком: для взаимодействия с каким-либо объектом необходимо навести курсор на него и кликнуть мышью). В 90-х годах компания Maxis начала издавать успешную линейку игр «Sim» (сокращение от «симулятор»: каждая игра являет собой симулятор определённой сферы жизни, не имеющий единой цели и потенциально бесконечный), включавшую такие игры, как SimCity, SimEarth, SimCity 2000, The Sims и другие.

В 1996 году компания 3dfx Interactive выпустила чипсет Voodoo, что привело к появлению первых доступных 3D-ускорителей для персональных компьютеров. Они выполняли определённую часть вычислений и хранения данных, необходимых для отображения более детализированной 3D графики, что дало больше возможностей, чем использование только процессора. Первыми среди игр, максимально использовавших возможности этой технологии, были шутеры от первого лица. Они стали основной движущей силой усовершенствования технологии и мерилom, которым измерялась производительность.

Помимо этого, в 90-е годы появились стелс-игры (первой из них считается «Thief: The Dark Project»), получил развитие жанр пошаговой стратегии (серия «Heroes of Might and Magic» повлияла на его популяризацию), появился интернет-мультиплеер (выпущенный в 1996 году «Quake» – первый шутер от первого лица, использовавший игру по интернету и повлиявший на появление мультиплеера во многих других последующих играх жанра). Также благодаря появлению плагинов для веб-браузеров возникли браузерные игры.

В 2000-х годах важными инновациями стали появление фанатских модификаций игр (модов), что поощрялось многими разработчиками, и рост популярности казуальных игр – игр с ограниченной сложностью, созданных для ограниченных по времени или спонтанных игровых сеансов. В 2009 году появились игровые облачные сервисы, позволяющие обрабатывать графику на сервере и затем транслировать на экран игрока, управляющего игрой со своего компьютера.

На данный момент видеоигры продолжают развиваться. Сейчас это крупная индустрия с высоким уровнем конкуренции между компаниями, высокими бюджетами, стоящими за каждой игрой, и профессиональными разработчиками. В разработке игр применяются многочисленные сложные технологии, например, технология захвата движения, применяющаяся для создания реалистичного движения моделей персонажей. Помимо рынка высокобюджетных игр, впрочем, существует и рынок инди-игр (от слова

«individual»), означающего, что часто подобные проекты создаются одним человеком), который также набирает популярность. Игры, созданные независимыми разработчиками, сейчас часто рассматриваются как альтернатива для тех, кто не может позволить себе игры от крупных компаний. Но помимо этого, инди-игры могут использовать темы и сюжеты, которые гиганты индустрии, скорее всего, отвергли бы из опасения, что игра не будет иметь коммерческого успеха.

После экскурса в историю компьютерных игр следует рассмотреть вопрос исследования игр в целом и компьютерных игр в частности. Учёные изучают игры, акт игры, игроков и культуру, окружающую их. В исследовании применяются методы антропологии, социологии, психологии и других гуманитарных дисциплин. Анализу подвергаются особенности устройства игр, психология игроков в процессе игры и значение, которое игра имеет в обществе или культуре. При этом необходимо отметить, что к области исследования относятся все типы игр, включая спортивные, настольные, компьютерные, и др.

С тех пор, как компьютерные игры появились и обрели широкую популярность, они стали главным фокусом изучения для учёных, исследующих игры. Первые исследования, проведённые вне поля исследования компьютерных игр как части медиа, принадлежали к сфере нарратологии и рассматривали игры как способ повествования. Последующие использованные подходы изучали игры как наборы правил, определяющих взаимодействие игрока с игрой (рассмотрение с точки зрения ludологии), или как произведения искусства. Исследование видеоигр (game studies) сконцентрировано на социологических и психологических наблюдениях и имеет целью установить воздействие процесса игры на индивида, его взаимодействие с социумом, и способы влияния игр на мир вокруг нас.

До возникновения и популяризации компьютерных игр изучение игр было сконцентрировано на таких областях, как антропология, изучающая игры прошлых цивилизаций. С тем, как они становились всё популярней, рос и интерес к их изучению. Но до популяризации термина ludологии, публикации первого номера академического журнала «Game Studies» и создания Ассоциации исследования цифровых игр учёные не думали об изучении компьютерных игр как об отдельной самостоятельной дисциплине – game studies. Эта молодая область науки собрала вокруг себя представителей различных дисциплин, изучавших игры в широком смысле.

Условно можно выделить три основных направления исследования: социологический (как игры воздействуют на людей, методы – опросы и контролируемые лабораторные эксперименты), гуманитарный (какие значения передаются посредством игр, методы – наблюдение и этнография) и

индустриально-инженерный подход (существует только применительно к компьютерным играм и нацелен на практику, методы – изучение компьютерной графики, искусственного интеллекта, использования сетей). [20] Впрочем, в связи с молодостью дисциплины границы между подходами несколько размыты.

Одна из ранних социологических теорий касательно роли видеоигр в обществе затрагивала тему насилия в играх и позднее стала известна как теория катарсиса. Согласно ей, видеоигры, в которых игрок совершает акты насилия, могут дать выход скрытой агрессии, что приведёт к меньшему проявлению агрессии в реальной жизни игрока. Первое проведённое исследование показало обратное, однако в более позднем было установлено, что свою роль сыграл подбор кандидатов для участия в эксперименте. При проведении второго эксперимента были использованы другие методы отбора, что показало совершенно иные результаты: взаимодействие с насилием в играх не влияет на уровень агрессии игрока. Впрочем, на эту тему было проведено много исследований, и каждое получило собственные результаты.

Касательно позитивного эффекта игр, преподаватели и исследователи обсуждали, как можно использовать мотивацию учащихся к играм, а также как применить игры для образовательных и педагогических целей. Например, Томас Мэлоун изучал черты, которые создают мотивацию в играх, и возможность их использования в разработке образовательных игр. Мэлоун и Леппер рекомендовали разработчикам игр ориентироваться на такие четыре основные эвристические черты, как вызов, использование фантазии, задействование любопытства и контроль. [21] Использование игровых элементов в неигровом контексте (таком, как обучение) получило название геймификации.

Более совершенный вариант социологического подхода к исследованию стремится отдалиться от упрощённого понимания игр как «положительного» или «отрицательного» явления и рассматривает игры в контексте сложной структуры нашей повседневной жизни. Например, этот подход может исследовать перенесение игроками полученного в процессе игры опыта самоидентификации в реальный мир.

Онлайн-игры с массивным мультиплеером представляют интерес и для экономистов, заинтересованных в лучшем понимании человеческого поведения. Экономiku подобных игр возможно изучать как экономiku реально существующих государств. Кроме того, на играх можно тестировать новые экономические теории, поскольку они могут предоставить подходящий контекст для эксперимента в «естественных» условиях: большое количество участников здесь сочетается с возможностью точно контролировать условия эксперимента. В определённом смысле онлайн-игры с массивным

мультиплеером представляют собой относительно точную модель реального мира, предоставляющую уникальную возможность исследования деятельности людей с целью лучшего её понимания. [24]

Индустриально-инженерный подход к исследованию игр соединяет инженерную точку зрения и точку зрения индустрии. В инженерной перспективе видеоигры служили средой для разнообразных технологических инноваций и продвижений, например, в таких областях, как компьютерная графика, искусственный интеллект и сети. В то время как исследования в этих областях в основном не связаны с играми, для демонстрации решения определённых проблем используются игры. С точки зрения индустрии, многие исследования игр можно рассматривать как реакцию на вопросы индустрии относительно её продукции. Главный вопрос, который рассматривает этот подход, можно сформулировать так: «Как создавать лучшие игры?» – с вытекающим из него другим вопросом: «Что делает игру хорошей?» Таким образом, этот подход можно охарактеризовать как имеющий более практическую направленность в сторону разработки новых игр.

Рассмотрев историю компьютерных игр и подходы к их исследованию, можно сделать вывод, что они составляют значительную часть современной популярной культуры и представляют собой развитую индустрию, предоставляющую каждому человеку возможность выбора из огромного количества игр те, которые соответствуют его желаниям, потребностям, возрасту и финансовым возможностям. Как уже упоминалось, существует много жанров, которые возникали постепенно в связи со специфическими техническими требованиями, которые они предъявляют к компьютеру. Жанр служит ярлыком, который устанавливает для игрока горизонт ожидания относительно происходящего в игре и служит одним из значимых критериев при выборе игры. Здесь я рассмотрю основные жанры компьютерных игр, остановившись на некоторых подробнее.

Жанр – категория игр, объединённая сходствами в способе взаимодействия человека с игрой. [15] В связи с таким критерием в каждой группе оказывается много разнообразных игр, которые при дальнейшей классификации можно разделить на поджанры.

Первым среди жанров часто выделяют «экшн» (action – «действие» в переводе с английского). Это объёмный жанр, который охватывает все игры, бросающие физический вызов игроку: они требуют прежде всего быстрой реакции и хорошей координации. Игрок контролирует большую часть действия. Среди них выделяют много поджанров, самыми популярными из которых являются шутеры (от англ. shoot – «стрелять»; основными характеристиками являются использование стрелкового оружия и ведение боя на расстоянии; для большинства шутеров характерно наличие сцен насилия, но

возможно наличие и ненасильственных задач), платформеры (игры в вертикальном или трёхмерном пространстве, где персонаж игрока преодолевает преграды, прыгая по платформам и сражаясь с противниками для продвижения вперёд), файтинги (от англ. fighting – «бой»; они симулируют поединки с одним или несколькими противниками на близкой дистанции; основной упор делается на рукопашный бой, хотя оружие ближнего и дальнего боя может присутствовать в игре; могут включать применение особо жестоких и нереалистичных приёмов против противника), стелс-игры (от англ. stealth, которое можно перевести как «скрытность»; игры этого поджанра делают упор на незаметности и точечных ударах; в них обычно предоставляется возможность пройти всю игру «бескровно», используя против врагов только уловки и собственную незаметность) и симуляторы выживания (поджанр, где игрок, имея минимальные ресурсы, должен выживать во враждебной среде; игроку нужно собирать ресурсы, создавать инструменты и оружие, строить жилище; многие игры поджанра не имеют иных целей, кроме выживания, и теоретически могут длиться неограниченно долго).

Игры этого жанра на момент своего зарождения имели скорее набросок сюжета, чем собственно сюжет, но в последующие годы, встретив необходимость привлечь игрока чем-то помимо картинки и действия, развились в истории, которые могут быть увлекательны и сами по себе, даже не будучи помещены в компьютерную игру. Добавление элементов ролевой игры, таких, как дополнительные (побочные) задания и возможность выбора, помогает удерживать внимание игроков дольше и делает прохождение игры менее линейным. Но в играх жанра action всё ещё немного места для выбора.

Игры в жанре action adventure (приключенческого боевика) сочетают элементы составляющих их жанров и в большинстве случаев включают крупные долговременные препятствия, которые необходимо преодолеть, используя определённые инструменты или предметы, найденные ранее (элементы квеста), а также много меньших препятствий, которые встречаются постоянно и требуют элементов экшн-игр для преодоления. Игры жанра фокусируются на исследовании, а также обычно включают сбор предметов, решение простых головоломок и бой. К этому жанру часто относят survival horror – симулятор выживания, помещённый в атмосферу страха и стремящийся напугать игрока с помощью таких стандартных для традиционных ужасов элементов, как тревожная гнетущая атмосфера, смерть, восставшие из мёртвых, кровь и т.д. Одной из ключевых черт является ограниченность персонажа в средствах обороны (вплоть до игр, где всё, что есть у персонажа, – это его камера или фонарик). Игры survival horror требуют тщательного продумывания для успешного воздействия на игрока, однако им обычно свойственна «рельсовость»: несмотря на множество способов напугать игрока и/или убить

его персонажа, сюжет обычно линейен, а головоломки решаются только одним способом. Говорить же о жанре action/adventure в целом достаточно тяжело, поскольку он включает множество игр, не похожих друг на друга, и к нему часто относят те игры, которые попросту не подходят под описание других основных жанров.

Игры в жанре квеста (quest – «поиск» с англ.), или приключения (adventure), были среди первых созданных игр. Как упоминалось ранее, начало им было положено текстовой игрой «Colossal Cave Adventure». С течением времени жанр обрёл графическую оболочку, а интерфейс был улучшен.

Как уже было сказано при определении жанра, содержание и сюжет игры не ограничиваются определёнными рамками. В отличие от жанра приключенческой прозы, игры-приключения подразумевают лишь способ взаимодействия игры с игроком, лишённый вызовов и стремительного действия. Игроку обычно приходится решать разнообразные задачи, взаимодействуя с персонажами и окружением, обычно не враждебными способами. Отсутствие давления на игрока в виде вызовов, подобных таковым в экшн-играх, или ограничений во времени, дало квестам уникальную способность нравиться тем людям, кому обычно не нравятся игры. Двумя основными формами квеста можно считать более старую текстовую, где окружение описывалось с помощью текста игрок вводил команды с клавиатуры, и графическую, где окружение выведено в виде изображения, а игрок управляет действиями персонажа с помощью мыши.

Значение истории высоко как в текстовом, так и в графическом квесте. Жанр квеста является наиболее подходящим, например, для создания детективной игры, так как в основе того и другого лежат поиск и решение задач. Однако квест является очень прямолинейной игрой, сюжет которой прописан заранее и неизменен, а загадки решаются одним определённым способом.

Игры в жанре симуляции, как следует из названия, стремятся максимально реалистично имитировать определённые аспекты реальности (в том числе и вымышленной реальности). Существуют такие поджанры, как симуляторы строительства и управления (постройка, расширение и управление виртуальным городом или проектом с использованием ограниченных ресурсов; сюда также относят симуляторы бизнеса и управления государством), симуляторы жизни (игры, в которых игрок контролирует одну или более «искусственных жизней», от отдельных индивидов до экосистем, включая такие разновидности как «симулятор бога», социальный симулятор и «виртуальный питомец»), симуляторы управления транспортом. Эти игры обычно не имеют сюжета как такового, но действия игрока всегда вызывают

определённые последствия, какие бы возникли в такой ситуации и в реальном мире.

Следующим можно назвать жанр стратегии, который требует от игрока тщательного и умелого планирования для победы, масштаб действия варьируется от мирового господства до действий небольших отрядов. Главными различиями между поджанрами является то, разворачиваются они в реальном времени или разбиты на ходы, и являются ли они более ориентированными в сторону тактики или стратегии. Исходя из этого выделяют стратегии в реальном времени, тактические игры в реальном времени, пошаговые стратегии и пошаговые тактические игры. Поджанр стратегии в реальном времени указывает, что действие игры непрерывно, и игроку необходимо принимать решения и действовать в то время как состояние игры постоянно меняется. Игрок добывает ресурсы, строит базы, развивает технологии и нанимает солдат. Тактические игры в режиме реального времени – это поджанр тактических военных игр, симулирующий планирование оперативной войны и военную тактику. Отличием от стратегий в реальном времени является то, что фокус смещён со сбора ресурсов, найма отдельных воинов и строительства баз к сложным тактикам, применяемым на поле боя. Под понятием пошаговой стратегии обычно понимают игры, где игроку предоставлено определённое время для анализа, прежде чем он должен совершить какое-либо действие, к тому же некоторые игры дают возможность совершить определённое количество движений или действий за ход. В пошаговых тактических играх игроки выполняют определённые задания, используя данные им военные силы, а военные тактики и операции отображаются максимально реалистично или хотя бы правдоподобно.

Среди других поджанров можно выделить tower defense («защита башни»), задача игрока в котором – не подпустить к себе приближающегося по известной траектории врага, установив на пути его следования башни. В зависимости от игры башни могут обладать разным воздействием на врагов, от изменения их маршрута до отравления или убийства. За избавление от противников игрок получает деньги, которые может потратить на улучшение существующих башен или постройку новых. Ещё одним довольно популярным поджанром стратегии можно считать варгеймы, которые делают упор на имитации военной стратегии или тактики на карте. Они могут принимать любую из четырёх форм жанра стратегии.

В силу разнообразия форм стратегий сложно говорить насчёт всех игр одновременно, но среди них есть как игры, содержащие проработанные истории, постепенно раскрывающиеся перед глазами игрока, так и игры, не имеющие сюжета как такового (что можно сказать, например, о поджанре tower defense).

Спортивные симуляторы симулируют различные виды спорта. Противостоящие игроку команды могут находиться под контролем других людей или искусственного интеллекта. К ним относятся симуляторы гонок на разных видах транспорта, симуляторы спортивных игр, соревновательные игры (игры, имеющие высокую соревновательность, но не являющиеся какими-то традиционными видами спорта или изобретённые разработчиками) и спортивные файтинги (например, игры о боксе или спортивной борьбе). Как и в случае с любыми другими симуляторами, они обыкновенно не имеют определённого сюжета, но отличие заключается в том, что действия игрока не влияют на мир игры. Если он проиграл, это не окончательный результат, и всегда можно начать заново неудачный раунд или матч.

Относительно компьютерных ролевых игр считается, что они унаследовали свои механики от традиционных ролевых игр, например, «Dungeons & Dragons». Большинство этих игр дают игроку возможность управлять одним или несколькими искателями приключений, каждый из которых специализируется в определённом наборе навыков (например, воин ближнего боя или маг). Многие игры включают перемещение этих персонажей по карте мира, часто населённого монстрами, и обнаружение новых игровых локаций, таких как города, подземелья и замки.

Поскольку появление доступных компьютеров совпало по времени с периодом популярности настольных ролевых игр, этот жанр вскоре перенёсся в виртуальный мир. Ролевые компьютерные игры остаются популярными и по сей день. Некоторые их элементы, такие как развитие персонажа через приобретение очков опыта, были заимствованы во многих жанрах. Хотя почти все ранние ролевые игры были пошаговыми, многие современные игры разворачиваются в режиме реального времени.

В связи с тем, что компьютерные игры являются «наследниками» «Dungeons & Dragons» и схожих настольных ролевых игр, развивающихся в фэнтезийных мирах, не является большим сюрпризом, что размещение игры в таковом считается почти стандартом для компьютерных ролевых игр. Однако это не единственный вариант выбора мира, в котором происходит действие. Например, события игр могут происходить в условном изображении Восточной Азии, или переноситься в декорации стимпанка, ретро-футуризма или научной фантастики.

Одной из интересных особенностей ролевых игр является данная игроку возможность выбора, влияющего на развитие истории. Эта концепция заставляет игрока иметь дело с последствиями его собственного выбора – например, решив пожертвовать каким-то персонажем, он не получит желаемой концовки. Таким образом, выбор делает игру намного более интерактивной и интересной для игроков.

Среди самых известных поджанров RPG следует выделить action-RPG, тактические ролевые игры и «песочницы». Action-RPG («ролевые боевики») заимствуют элементы экшн-игр или игр в жанре action adventure. Точного определения этого поджанра не существует, но обычно таким играм свойствен заметный упор на бой, часто – упрощение или удаление небоевых характеристик или навыков вместе с эффектом, который они оказывают на развитие персонажа. К тому же бой в action-RPG всегда происходит в режиме реального времени. Обычно игры поджанра больше концентрируются на сборе неких сокровищ, чем на истории. Тактические ролевые игры – это игры, перенимающие особенности игровой механики у стратегий, а не традиционных ролевых систем. Как и в обычной ролевой игре, игрок контролирует небольшую группу и сражается с приблизительно такими же группами врагов, но этот жанр заимствует механику стратегии, например, тактическое перемещение по изометрической сетке. Жанр близок к настольным ролевым играм тем, что у игрока достаточно времени для принятия решений касательно действий его персонажа. «Песочницы», или ролевые игры с открытым миром, дают игроку большую свободу и обычно позволяют перемещаться по миру почти без ограничений (т.е. игрок не ограничен в своём передвижении одной дорогой, ограждённой камнями или забором). «Песочницам» свойственно большое количество персонажей, с которыми игрок может взаимодействовать, значительное наполнение и обычно самые большие игровые миры, открытые для исследования (а также самое долгое время игры благодаря впечатляющему количеству второстепенных задач, не влияющих на главную сюжетную линию). Игры этого поджанра часто стремятся воссоздать целые регионы.

Ролевые игры гораздо чаще других жанров максимально полно открывают перед игроком мир, в котором происходит действие, и содержат проработанные сценарии, описания, диалоги. Сюжет, благодаря концепции выбора игрока, может иметь несколько вариантов развития. Значительная часть текстовой составляющей, которую может воспринимать игрок, содержится в диалогах и «журналах», где содержатся записи о текущих и выполненных заданиях. В некоторых играх имеется также определённый «гlossарий», в который, по мере продвижения героя и его встреч с новыми опасностями, вносится информация о мире и встреченных существах. Другим интересным, но необязательным, текстовым компонентом являются внутриигровые книги. Они могут играть роль источника информации об игровом мире, от мифов о его сотворении до исторических событий, повлиявших на текущее положение вещей.

Но каковы общие черты и различия литературы компьютерных игр и традиционной? Среди наиболее совпадающих черт – одинаковые критерии художественности: глубокое и оригинальное художественное содержание,

воплощенное в предельно яркой и максимально соответствующей ему художественной форме. Однако первым пунктом среди различий будет форма. Тексты в играх и в произведениях художественной литературы (по меньшей мере, традиционных) организованы в различных формах. Текстуальность компьютерной игры может быть не столь выражена, как в книге: сюжет может не рассказываться в виде записей, он может подразумеваться, раскрываться через диалоги, прочитанные записки и т.д. – но как и в поставленной на сцене пьесе или в фильме, за ним всё так же стоит сценарий, прописанный для каждого варианта. Говоря же о вариативности, сюжет книги обычно идёт одним неизменным путём, не считая некоторых книг постмодернистов, зовущих читателя поиграть с порядком прочтения. Но в играх, как уже упоминалось, игрок постоянно делает выбор, в определённом смысле становясь соавтором истории своего персонажа. В частности, в RPG он выбирает определённую роль для своего персонажа, в соответствии с которой действует – и, соответственно, своими поступками меняет сюжет.

Критерии подбора игр для изучения в рамках данного исследования были таковы: компьютерные ролевые игры, в которых присутствуют такие дополнительные элементы, как «гlossарий» или внутриигровые книги, где игрок имеет возможность выбирать собственную роль и стратегию поведения, и где выбор игрока влияет на поворот сюжета. Если добавить к этим критериям собственную ознакомленность с играми, можно назвать две серии, с которыми будет вестись работа в данном исследовании: *The Elder Scrolls* (а именно, части III-V) [12, 13, 14], *Dragon Age* (части *Origins*-II) [9, 10].

Игры серии *The Elder Scrolls* («Древние свитки», первая игра серии вышла в 1994 году) позволяют игрокам познакомиться с миром под названием Нирн, населённым более чем десятью разумными расами. В играх явно заметна принадлежность к поджанру RPG-«песочницы», на что указывает масштаб предоставленного для игры пространства, открытость мира для исследования (единственными искусственными ограничениями являются границы регионов, но в пределах этих границ игрок свободен в своих перемещениях), наличие большого количества неиграбельных персонажей, с которыми можно взаимодействовать, и дополнительных сюжетных линий, задания в которых можно выполнять независимо от основной, а завершение основной сюжетной линии не означает конца игры. Местом действия всех ныне выпущенных частей серии является континент под названием Тамриэль, но в играх можно найти упоминания других континентов. Части разделены определёнными временными промежутками, при этом в последующих частях можно найти упоминания того, что происходило в предыдущих (например, в четвёртой части можно услышать, как неиграбельные персонажи в разговорах упоминают протагониста третьей части, в пятой можно найти книгу, в которой указаны

события предыдущих игр, и барельеф, на котором изображены объекты, связанные с основными сюжетами предыдущих игр).

Игры серии Dragon Age («Эпоха Дракона», первая игра серии вышла в 2009 году) погружают игроков в жизнь на материке Тедас (название мира в целом, как и наличие или отсутствие других континентов, не указаны). Этот магический мир населён, помимо людей, ещё тремя расами, живущих по-разному и наделённых своими культурой и способностями. С точки зрения жанра её можно отнести к традиционным компьютерным ролевым играм с некоторыми элементами «песочницы»: герой не может свободно перемещаться по миру, для путешествий используется карта, локации на которой открываются постепенно, по мере продвижения по сюжету; игрок управляет не одним персонажем, способным действовать в одиночку, а группой из четырёх персонажей, дополняющих друг друга в бою и в путешествии; специализация протагониста влияет и на его способности, и на историю; персонажи повышают уровень через зарабатывание очков опыта (в отличие от The Elder Scrolls, где на повышение уровня влияет развитие навыков персонажа); завершение главной сюжетной линии означает конец игры; хотя в основном игра происходит в режиме реального времени, сохранились некоторые тактические черты, как, например, возможность поставить игру на тактическую паузу для назначения команд персонажам. Однако помимо столь веских аргументов в пользу отнесения Dragon Age к традиционным компьютерным ролевым играм, здесь присутствует определённая свобода выполнения дополнительных заданий (точнее, она присутствует в первой части, Origins; во второй части второстепенные задания привязаны к актам, на которые разделено время в игре). Серия повествует о событиях, происходящих с разными персонажами в разных частях материка, но одной из особенностей, определяющих её, является связь между разными частями серии, и выбор, сделанный в одной из частей, может повлиять на события следующей.

## ГЛАВА 2. ЛИТЕРАТУРА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ: ФОРМЫ ПРИСУТСТВИЯ, НАПРАВЛЕНИЯ ТРАНСФОРМАЦИИ, ХАРАКТЕР ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ

Определив, чем являются компьютерные игры, и какие из них представляют наибольший интерес для данного исследования, можно перейти к выделению в них литературных компонентов. Прежде всего, среди них можно назвать сюжет, одновременно создающий своего рода «внешний слой» и не проявляющийся напрямую, в текстовой форме. Самые общие представления о сюжете получаются, как и в случае с книгой, от обложки и аннотации, порой от обзоров и рекомендаций. Как и в случае с книгой, игрок заранее не может предугадать следующий поворот сюжета. Но, как уже было сказано, на определённых этапах игрок может влиять на тот или иной поворот сюжета. Сюжет определяется сценарием, написанным автором или авторами. Это то, что объединяет компьютерные игры с драматическими и сценарными произведениями. Однако к сюжету мы вернёмся позже, разбирая каждую из игр в отдельности.

Особый интерес в компьютерных играх представляет то, что игрок находится одновременно в трёх плоскостях: через своего персонажа он является активным действующим лицом, но он же, находясь по ту сторону экрана, является зрителем и читателем. Как зритель, он наблюдает за действиями персонажей и за происходящими событиями. Читателем и одновременно участником он является, когда читает диалоги: в особенности это выражено в игре *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002 г.), где любые разговоры совершаются через особое окно диалога и не озвучены, но также и в остальных играх, где наряду со звуковой частью есть и текстовая, в виде субтитров. Для примера диалога из «*Morrowind*» можно привести следующий:

*(обращение к неуграбелному персонажу, т.е. его «активация»)*

«That's all right, Player. You're not interrupting anything important. What can I do for you? Are you looking for some specific place in Seyda Neen? Or just looking for a little advice?»

*«Всё в порядке, Игрок. Вы не прервали ничего важного. Что я могу для вас сделать? Ищете какое-то определённое место в Сейда Нин? Или вам просто нужен маленький совет?»*

*(выбор опции «latest rumors»/«свежие сплетни»)*

«I've heard that the local tax collector, Processus Vitellius, is missing. No surprise, really. He wasn't well liked around here».

*«Говорят, будто местный сборщик податей, Процессус Вителлиус, пропал. Ничего удивительного, в самом деле. Его тут не слишком жаловали».*

*(«Goodbye»/«Прощание»)* [12]

Реплики героя, таким образом, задаются игроком, и неиграбельный персонаж, к которому обращена такая реплика, реагирует соответствующе – в данном случае, случайным образом генерируя один из заданных по определённым параметрам (локация, уже произошедшие события, расположение к герою) ответов. Таким же образом генерируется и приветствие. Среди некоторых других, из-за этой особенности диалогов про игру «Morrowind» можно сказать, что она наиболее текстовая из рассматриваемых.

Таким образом, диалог будет первой из детально рассмотренных форм существования литературного компонента. Диалоги могут как служить созданию реалистичности, так и направлять героя и предлагать ему выбор. Например, всё в том же примере из «Morrowind» выбор опции «свежие сплетни» открыл новый факт, хотя и не начал новое задание. Есть и ответы, начинающие задания, например:

«There's been a pretty bad rat problem in the Telvanni section of Vivec. Audenian Valius the enchanter has gotten the worst of it, apparently».

*«В районе Телванни в Вивеке большие проблемы с крысами. Одениан Валиус, волшебник, пострадал больше всех, судя по всему».* [12]

Начинает реплика новое задание или нет, определяется исключительно предварительно заданным указанием. Третья группа ответов выдаётся сходным образом, но служит лишь созданию видимости популярных в определённой местности сплетен. Например:

«With all the unrest in Cyrodiil City, a trooper told me they might have to recall the Legions to protect the Emperor».

*«Как сказал мне один солдат, из-за всех этих беспорядков в Городе Киродииле, возможно, придётся отозвать войска для защиты Императора».* [12]

Эта реплика не относится к событиям игры и к доступному для игрока пространству. Она лишь создаёт видимость «новостей из иных провинций», курсирующих среди неиграбельных персонажей, и служит приданию реалистичности разговорам.

В следующих играх серии, The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006 г.) и The Elder Scrolls V: Skyrim (2011 г.), диалоги организованы более совершенно с точки зрения развития игровой механики. Там игрок словно бы лично беседует с персонажами, являясь разом и участником (он выбирает тот или иной вариант, при этом говорящий обращается к нему, хотя персонаж игрока и не говорит), и зрителем (наблюдая мимику и слыша голос виртуального собеседника), и читателем (читая субтитры диалога). Однако вышло так, что усовершенствование механики (как озвучивание диалогов, так и появление в четвёртой части компаса и указателя направления по текущему заданию) пагубно сказалось на диалогах: вместо развёрнутых они стали в большинстве

случаев сжатыми. Конечно, часть диалогов в «Morrowind» содержала подробные указания направления, но были также и «долгие беседы», раскрывавшие картину мира. В отличие от последующих частей, в «Morrowind» многие объяснения о мире игры, расах, населяющих его, истории, культуре, географии и политике черпались именно из диалогов. Существовали даже особые классы неиграбельных персонажей, которые были нацелены на рассказ игроку об окружающем его виртуальном мире. Причём в этой части «журнал» игрока содержал раздел, куда попадали все ответы на определённую тему-запрос.

В серии Dragon Age (особенно это касается второй части) персонаж игрока и сам является активным действующим лицом в диалоге. В первой части главный герой не озвучен, но в диалогах все варианты обращений выглядят не как запросы (вроде «свежие сплетни» или «маленький секрет» в «Morrowind», «Слухи» в «Oblivion»), а как развёрнутые фразы. К тому же диалоги здесь играют более чем значительную роль, так как выбор одного из ответов в диалогах влияет на последующее развитие событий, отношение спутников героя к нему и то, откроются ли последующие реплики вовсе. Необходимо также отметить, что, в отличие от «Oblivion» и «Skyrim», в Dragon Age, хотя все диалоги и полностью озвучены, они не теряют в развёрнутости и наполненности. Однако помимо диалогов, влияющих на сюжет, возникают и диалоги между спутниками героя, а также ( в Dragon Age II) между спутниками и самим героем, что создаёт эффект «реальности». Например, беседы между главным героем Dragon Age II Хоуком и его лучшим другом:

«Varric: Oh, that's nice.

Hawke: What's so nice about it?

Varric: I was just wondering what some place sinister and foreboding would look like, and here it is».

«Варрик: О, замечательно.

Хоук: Что тут замечательного?

Варрик: Я как раз думал, как должно выглядеть дурное и зловещее место. А вот и оно!» [10]

Сам герой также порой высказывает своё мнение, в отличие от протагониста первой части, «Origins», что делает его более «самостоятельным» относительно игрока персонажем, и это тоже весьма необычно. Также нужно отметить, что в зависимости от того, какие варианты ответов Хоука игрок чаще всего выбирает в значимых ситуациях, этот персонаж может реагировать по-разному. Например, комментарии в бою могут различаться:

Хоук-«дипломат»: «Be careful!»

«Будьте осторожны!»

Хоук-«юморист»: «I didn't order more. Where are they coming from?»

«Я больше не заказывал. Откуда они берутся?»

Хоук-«агрессор»: «It's about time!»

«Самое время!» [10, 5]

Второй формой существования литературного компонента можно назвать задания, даваемые игроку, которые отображаются обычно в «журнале». Это второй после диалогов компонент, обязательный для всех ролевых игр, и не только для них: текущие задания могут записываться также и в стратегиях и некоторых других играх. Но их организация в виде «журнала», где видны и текущие, и завершённые задания, свойственна именно ролевым играм.

Журнал в «Morrowind» и в самом деле выполнен в виде книги с пронумерованными страницами, где записываются задания по мере их поступления. В некоторых случаях выражается личное отношение персонажа игрока к предмету задания, например реакция в таком задании:

«Viatrix Petilia stopped me on the side of the road near Ald'ruhn. She claims to be a pilgrim on her way to Ghostgate Shrine. Her haughty attitude suggests a person who is used to being waited on. She'd like me to escort her to the Ghostgate Shrine, and she promises a "tip" if I deliver her there safely, and within two days' time».

*«Виатрикс Петилия остановила меня на обочине дороги около Альд'руна. Она заявила, что совершает паломничество к святилищу в Призрачных Вратах. Ее заносчивость заставляет предположить, что она привыкла, чтобы ей прислуживали. Она хочет нанять меня в сопровождающие и обещает 'чаевые', если я благополучно доставлю ее в Призрачные Врата в течение двух дней».*

При согласии выполнить задание:

«I have agreed to escort Viatrix Petilia to Ghostgate. **Although the trip shouldn't take too long, I have a feeling it might seem that way**».

*«Я взялся проводить Виатрикс Петилию в Призрачные Врата. Хоть и не очень долгое предстоит путешествие, но, похоже, покажется таковым».*

Впрочем, чаще записи отражают лишь факты, являются своего рода памяткой, заметкой «для себя»:

«There are the rules of the Mages Guild. I must perform any duties assigned to me by the masters of the Guild. I must learn from them and grow strong. I must always share my knowledge freely with other Guild members. I must never strike or steal from another Guild member».

*«Вот правила Гильдии Магов. Мне нужно выполнять свои обязанности и задания, которые будут давать мне мастера Гильдии. Мне надо учиться у них и становиться сильнее. Я могу свободно делиться знаниями с другими членами Гильдии. Мне нельзя нападать на других членов Гильдии или красть у них». [12]*

Поскольку сюжет в игре нелинеен, то идущие подряд записи в журнале могут относиться к различным заданиям, как если бы журнал действительно

писался главным героем. Впрочем, в журнале также есть возможность просмотреть ход выполнения каждого незавершённого задания по отдельности, а также возможность прочитать все ответы неиграбельных персонажей на определённые темы.

Оформление «журнала» в «Morrowind» создаёт видимость аутентичных заметок главного героя. Через записи в нём изображается основной и побочные сюжеты игры, открывающиеся независимо друг от друга. По своей форме «журнал» в «Morrowind» является несколько несвязной эпистолярной повестью в жанре дневника (в каждой записи отмечается текущее внутриигровое число и день со времени «прибытия», т.е. начала игры, используется нарратив от первого лица).

В «Oblivion», следующей части серии, система записи заданий меняется кардинальным образом. Изменение произошло, в первую очередь, в интерфейсе: вместо единого дневника, в котором нужно было порой пролистать много страниц, чтобы достичь нужного задания, появились три вкладки с заданиями: активное (выбранное в качестве выполняемого сейчас, на своей вкладке оно содержится в развёрнутом виде), текущие (все незавершённые задания, причём в списке отображается только их текущая стадия, полный вид раскрывается при клике на текущую стадию задания) и завершённые (задания, которые герой уже выполнил и получил за это награду, также представлены в виде списка, где отображаются только последние стадии, полное описание открывается по клику на последнюю стадию). Сами записи стали в среднем лаконичнее: хотя подобные краткие заметки встречались и в «Morrowind», там были и гораздо более объёмные. Впрочем, здесь «журнал» и оформлен не в виде книги – у героя скорее, судя по внешнему виду, планшет, на котором закреплены карты и листы с записями. Это может в определённом смысле «оправдать» героя, так как создаётся ощущение, будто он делает записи чуть ли не на ходу.

«I've spoken with Diram Serethi of Aleswell, though I haven't actually seen him. He's explained that all of the residents are invisible; he suspects a wizard named Ancotar is to blame. I should look for Ancotar in the ruins of Fort Caractacus.

*Дирам Серети из Эльсвелла, которого мне, правда, не удалось увидеть воочию, рассказал, что все жители поселения теперь невидимы. Он подозревает, что это проделки волшебника по имени Анкотар. Надо отыскать Анкотара в руинах форта Карактакус».*

«I've talked to Ancotar, who was unaware of the effect his magic had on the people of Aleswell. He's given me a scroll that should reverse the effects; I need to return to Aleswell to restore its residents.

*Анкотар не знал о том, какие последствия для жителей Эльсвелла возымела его магия. Он дал мне свиток, который рассеет этот магический*

эффект. Мне нужно вернуться Эльсвелл и вернуть его жителям привычный вид».

«Ancotar gave me a ring and suggested I wear it while casting the Reverse Invisibility scroll, to protect me from any side effects. He didn't mention what those side effects might be.

*Анкотар дал мне кольцо, посоветовав надеть его, когда я буду читать свиток отмены невидимости, чтобы защититься от побочных эффектов. Он не сказал, о каких побочных эффектах может идти речь».*

«I've used the scroll Ancotar gave me, and the people of Aleswell are once again visible. Diram Serethi would probably like to congratulate me on my success.

*Свиток Анкотара оказал свое действие, и жители Эльсвелла стали вновь видимыми. Наверное, Дирам Серети захочет отблагодарить меня за труды».*

«Diram Serethi thanked me for helping him, and offered me free lodging in Aleswell whenever I'm in the area.

*Дирам Серети отблагодарил меня за помощь. В знак благодарности он предложил мне бесплатный кров в Эльсвелле, коли случится навещать этот городок». [14]*

В «Skugim» запись заданий достигает максимального лаконизма. Задание первоначально составляет одно или несколько предложений, после которых следуют цели. По мере выполнения целей они отмечаются определённым значком в зависимости от того, выполнены они или провалены. При выполнении всех целей меняется текст задания, причём предыдущий текст нельзя будет увидеть впоследствии. «Журнал» оформлен сходно с меню.

«Jarl Balgruuf thinks I may be able to help Farengar, his court wizard, with something related to dragons.

Objective: Talk to Farengar

*Ярл Балгруф думает, что я могу помочь Фаренгару, его придворному магу, в каком-то деле, связанном с драконами.*

*(Цель) Поговорить с Фаренгаром».*

«Farengar Secret-Fire, Jarl Balgruuf's court wizard, has asked me to retrieve a Dragonstone from Bleak Falls Barrow, a stone tablet that he believes contains a map of ancient dragon burial sites. He hopes this will help him understand how and why dragons are returning to Tamriel.

Objective: Retrieve the Dragonstone

Objective: Deliver the Dragonstone to Farengar

*Фаренгар Тайный Огонь, придворный маг ярла Балгруфа, попросил меня добыть из храма Ветреного пика Драконий камень — каменную скрижаль, на которой указаны места древних захоронений драконов. Он надеется, что это позволит ему понять, как и зачем драконы возвращаются в Тамриэль.*

*(Цель 1) Забрать Дракони́й камень.*

*(Цель 2 – появляется после достижения первой): Отнести Дракони́й камень Фаренгару»*

«Farengar Secret-Fire, Jarl Balgruuf's court wizard, asked me to retrieve a Dragonstone from Bleak Falls Barrow, a stone tablet that he believes contains a map of ancient dragon burial sites. He hopes this will help him understand how and why dragons are returning to Tamriel. He was pleased when I returned with it, and promised that the Jarl will reward me for my efforts.

*Фаренгар Тайный Огонь, придворный маг ярла Балгруфа, попросил меня добыть из храма Ветреного пика Дракони́й камень — каменную скрижаль, на которой указаны места древних захоронений драконов. Он надеется, что это позволит ему понять, как и зачем драконы возвращаются в Тамриэль. Мой успех его порадовал, и он пообещал, что ярл вознаградит меня за труды». [13]*

Обе исследуемые игры серии Dragon Age имеют сходную между собой структуру «журнала». Однако необходимо заметить, что сюжет этих игр имеет определённые рамки. В то время как в The Elder Scrolls время взятия некоторых заданий может быть ограничено разве что уровнем игрового персонажа, в Dragon Age многие задания открываются постепенно, по мере продвижения по основному сюжету.

В первой части, Dragon Age: Origins, поток времени един и неделим, задания в журнале рассортированы по месту выполнения (например, на вкладках «Денерим» и «Лес Бреси́лиан» будут задания, для выполнения которых необходимо перейти в данные локации), вкладка «Товарищи» отведена для заданий, связанных со спутниками героя. Завершённые задания вынесены на отдельную закладку в журнале. По мере выполнения первоначальный текст задания заменяется на последующий. Однако, в отличие от The Elder Scrolls, где в записях заданий используется нарратив от первого лица, здесь используется нарратив от второго лица. Задания в такой записи выглядят действительно как задания, а не как записи персонажа.

Вторая часть, Dragon Age II, разделена на промежутки времени, называемые актами. Переход между ними происходит по завершении основного задания, побочные задания зависят от текущего акта. Сущность журнала здесь сходна с «Origins», различаясь в основном оформлением и расположением вкладок. Единственным заметным различием является то, что здесь нет вкладок по месту выполнения задания, они разделены только на основные, побочные и задания, связанные со спутниками главного героя.

Сюжеты компьютерных ролевых игр строятся вокруг путешествий и выполнения протагонистом определённого задания. Однако что особенно привлекает игроков, так это возможность самим повлиять на происходящее: обычно ролевые игры содержат определённые точки сюжета, где их выбор

может оказать значительное воздействие на последующие события. Для относительно простой иллюстрации можно привести такой пример: если игрок решил пожертвовать жизнью своего персонажа для спасения мира, финал игры будет изображать сцену пышных похорон героя. Но часто последствия выбора сложнее предугадать. Например, в *Dragon Age: Origins* игроку необходимо заручиться поддержкой вдовы покойного короля, и от того, что он скажет ей, будет, при условии выполнения прочих условий, зависеть, удастся ли убедить собрание аристократов, что в смерти короля повинен его ближайший соратник. Если игрок чётко скажет королеве, что поддержит её, только тогда она выскажется в его пользу, если же выберет какой-либо другой ответ, будет обвинён ей во лжи во время собрания.

Помимо того, что обе серии игр принадлежат к одному жанру игр (хотя и к разным поджанрам), они объединены и тем, что действие происходит в фэнтезийных мирах, и основной сюжет строится на основе канонов литературного жанра фэнтези: в центре находится путешествие, конечная цель которого – выполнение некой глобальной задачи, на пути к чему игроку предстоит выполнить некоторое количество меньших задач.

Для игр серии *The Elder Scrolls* свойственно строить сюжет исходя из нескольких констант, повторяющихся из игры в игру. В начале игры протагонист – всегда заключённый, который освобождается каким-либо способом, от персональной амнистии по указу самого Императора до побега из тюрьмы, и оказывается втянут в события, которые решат судьбу всего континента. Впрочем, несмотря на то, что угроза звучит серьёзно, игрок всегда может отвлекаться на побочные задания, что типично для игр поджанра ролевой «песочницы». Если говорить о литературном соответствии, то эта серия близка канонам «высокого», или эпического фэнтези: повествование сконцентрировано на одном герое, который выполняет определённое задание и развивается в процессе движения к своей цели. То, что целью является победа над злом, разбить которое способен только протагонист, и судьба мира зависит от того, насколько успешно он пройдёт через все испытания, ведущие к ней, добавляет элемент героического фэнтези.

*The Elder Scrolls III: Morrowind* начинается с ролика-видения, посланного главному герою. На фоне сменяющихся кадров с весьма своеобразными ландшафтами, поверх которого появляются полупрозрачные письма, звучит женский голос, сообщающий персонажу о том, что тот был избран, а неизвестная следит за ним. Однако это видение больше оставляет вопросов, чем даёт ответов. Заключённый из столицы Империи оказывается освобождён в восточной провинции Морровинд, на острове Вварденфелл, с заданием доставить пакет в соседний город. Так начинается приключение, способное захватить игрока не на один год как игрового, так и реального времени. Никто

не ставит сроков на выполнение основного задания, а помимо него в «Morrowind» существуют многочисленные побочные. Например, множество организаций для персонажей разных классов (т.е. выбравших определённые навыки как основные): две организации религиозного характера – местный морровиндский Храм Трибунала и Имперский культ, – легальные Гильдия Бойцов, Гильдия Магов, Имперский Легион и Мораг Тонг (полурелигиозное объединение ассасинов), нелегальная Гильдия Воров, а также три Великих Дома – древние политические объединения Морровинда, возникшие на основе кланов (по понятным причинам, здесь установлено ограничение: игрок может вступить только в один Великий Дом). Все эти организации имеют свои уставы, историю и, конечно, задания, порой даже более захватывающие, чем задания основного сюжета. Последний начинается с заданий по сбору информации о слухах и пророчествах, ходящих в народе, после чего герою открывают, что именно из-за соответствия «основным условиям» пророчества и собственного предчувствия Император отдал приказ доставить его на Вварденфелл, чтобы, если он даже окажется не настоящим избранным, он «стал» таковым. Игроку, управляя своим персонажем, предстоит пройти Семь Испытаний, после которых его официально признают Нереварином – воплощением древнего героя, короля-полководца Неревара, и избранным богини Азуры, которая, как оказалось, и обращалась к герою в самом начале. Как Нереварин, он должен будет использовать особые артефакты для спасения Морровинда от древнего чародея, стремящегося подчинить себе всю страну через её коренное население, народ данмеров, и изгнать всех чужеземцев.

Это один из типичных для фэнтези сюжетов об избранном – человеке (или, поскольку речь идёт о фэнтези, представителе любой другой разумной расы данного мира), наделённого особыми способностями и особой судьбой. Нереварин – это реинкарнация Неревара, который был (по крайней мере, так гласит официальная версия) предан и убит своим другом-чародеем, и теперь вернулся, чтоб ответить за свою смерть и в очередной раз защитить свой родной край, пусть и в теле чужака, «чужеземца, рождённого под определённым знаком, от неизвестных родителей» («stranger» «born on a certain day to uncertain parents»). Но в игре существует три версии того, что же на самом деле случилось с Нереваром, и среди фанатов с 2002 года немало копий было сломано насчёт того, является ли верной официальная версия, или права другая, рассказанная племенам кочевых данмеров оруженосцем Неревара, или же вовсе слово истины принадлежит тому самому другу-чародею?.. Необходимо заметить, что некоторые диалоги в игре (и снящиеся протагонисту сны, в которых «старый друг» зовёт присоединиться к нему) подразумевают возможность присоединения к антагонисту. Однако, несмотря на их наличие, такой ход не предусмотрен (или, по другой версии, вырезан) разработчиками.

Действие четвёртой игры серии происходит в центре Тамриэля, в провинции Сиродиил. Начало «Oblivion» можно назвать более «обычным» в том смысле, что здесь у героя нет ни видений, ни предопределения. Разве что его можно назвать крайне удачливым: оказавшись запертым в подземельях тюрьмы Имперского города, столицы Сиродиила и Империи, он попал именно в ту камеру, где начинается тайный ход за пределы города. И в момент начала игры этот ход понадобился Императору для того, чтобы сбежать от идущих за ним ассасинов тайного культа, поклоняющегося божеству разрушения. Следуя за Императором и его телохранителями, протагонист помогает им сражаться с оказавшимися по пути культистами, но убийцы подготовили ловушку для Императора. Тот, зная, что умрёт с минуты на минуту, передаёт протагонисту Амулет Королей – символ власти и одновременно артефакт, благодаря которому и «драконьей крови» Императоров Нирн защищён от вторжения божества разрушения и подобных ему злонамеренных созданий. Игра названа по названию Обливиона, измерения, где и обитают эти существа (даэдра). И наш герой должен доставить амулет главе ордена, охраняющего Императоров, а затем отправиться на поиски наследника. Однако город, где тот находится, полуразрушен, а путь в него преграждает возникший из ниоткуда портал, ведущий в Обливион. После закрытия портала и очистки города от «незваных гостей» из мира даэдра герой и наследник возвращаются к главе ордена только чтобы узнать, что Амулет Королей в руках врага, и вернуть его можно лишь ценой многих усилий... Впрочем, опять же, здесь нет временных ограничений, и герой может позволить себе оставить выполнение заданий основного сюжета даже напоследок, после прохождения всех побочных. Здесь, впрочем, меньше организаций и выдаваемых ими заданий: из знакомых по «Morrowind» остались только Гильдия Бойцов, Гильдия Магов и Гильдия Воров, а также появилась организация, известная как Тёмное Братство (находящаяся вне закона секта убийц, враждебная Мораг Тонг). Однако гильдии всё так же проработаны, и многие игроки находят прохождение их сюжетных веток гораздо интереснее главного сюжета.

В то время как между началом третьей и четвёртой частей прошло всего шесть игровых лет, четвёртую и пятую разделяет два столетия. В начале The Elder Scrolls V: Skyrim наш персонаж – традиционно, заключённый. А точнее, нарушитель границы Скайрима (самой северной провинции Тамриэля), которому не повезло попасться легионерам одновременно с отрядом восставших против имперской власти мятежников во главе с главой восстания, Ульффриком Буревестником. Не повезло потому, что в момент начала игры он сидит связанный в одной телеге с Ульффриком, а также одним из солдат повстанцев и незадачливым вором, также попавшимся властям под горячую руку. Конечным пунктом следования является крепость, где должны казнить

вождя мятежников, а также его сподвижников и главного героя, хотя последнего даже нет в списках приговорённых. Однако в то время, как игрок судорожно думает, что это такое и почему уже в самом начале игры его персонаж уже что-то нарушил, казнь срывает прилетевший дракон – хотя, казалось бы, драконы являются лишь персонажами легенд. Но данная «легенда» одним махом разрушает город, повергая выживших стражей в ужас и сея хаос, под покровом которого протагонисту удаётся улизнуть буквально с самой плахи.

Сбега из пылающего города, главный герой направляется в ближайший крупный город, чтобы известить его ярла о драконе. Ярл благодарит игрока за известия, и просит помочь его придворному магу, который как раз драконов и изучает. Когда же герой возвращается, приходят сведения, что на сторожевую башню рядом с городом напал дракон. Герой, естественно, идёт туда и помогает стражникам убить дракона, после чего от мёртвого монстра к нему переходит какая-то сила. Один из стражников после этого опознаёт героя как Довакина – одного из прирождённых драконоборцев, которые одни могут убить дракона окончательно, «поглотив душу». Вскоре с небес раздаётся сотрясающий землю и небо крик: таинственные монахи, живущие у вершины самой высокой горы Скайрима (да и всего Тамриэля) почувствовали его силу и призвали Довакина к себе, чтобы обучать его. Герою предстоит разбираться с внезапно раскрывшимися способностями и искать способ расправиться с старейшим и сильнейшим из драконов, который имеет своей целью уничтожение мира. Однако помимо заданий основного сюжета, здесь есть также цепь заданий Гражданской войны (герой может поддержать или имперские власти, или повстанцев – местных националистов и сепаратистов), а также такие организации, как Гильдия Воров, Тёмное Братство, Соратники (исконно скайримское престижное объединение воинов) и Винтерхолдская Коллегия Магии (независимая организация, занимающаяся магическими исследованиями и обучением магов). Также это единственная игра серии, где способ выполнения одного из заданий зависит от того, выполнен ли один из побочных сюжетов. При завершении Гражданской войны выпадет одна из стадий: если война ещё будет идти, придётся проводить мирные переговоры, чтобы получилось перейти к следующей стадии плана – по поимке дракона, который может доставить к логову главного крылатого антагониста. В случае завершения войны (с победой любой из сторон) герой сразу приступает к поимке дракона. Ещё одна особенность состоит в том, что задания в игре не кончаются: даже когда пройдены сюжеты всех организаций и, конечно, основной сюжет, остаются так называемые «radiant-квесты». Например, задания от ярлов владений по уничтожению опасных преступников и угрожающих существ, а у Соратников всегда есть задания по возвращению похищенных

людей и предметов, охоте на подбирающихся к городам хищников и, опять же, устранению беглых преступников. Единственным недостатком в этом случае является только известное однообразие подобных заданий. В том, что касается отнесения сюжета к какому-то типу, то это можно назвать сюжетом об избранности, так как способности Довакина врождённые, и ему было предопределено появиться там же, где и старейший из драконов, чтобы остановить его.

В случае серии Dragon Age сюжет развивается в основном по канону героического фэнтези: герой не является избранным, это в меру обыкновенный житель своего мира, но он оказывается втянут в водоворот событий, подталкивающий его взять в руки победу над определённым злом. Герой развивается, проходит через испытания и в итоге побеждает врага.

Сюжет Dragon Age: Origins сложен по своей структуре, имеет многообразие предыстории персонажа и две возможные концовки. Место действия игры – государство Ферелден. Предисловием к игре служит повествование об ордене Серых Стражей и о том, с чем они борются. Серые Стражи – специально подготовленные воины и маги, способные бороться с Мором – нашествием орды чудовищ, известных как «порождения тьмы». Подобный дискурс не случаен: протагонисту предстоит самому влиться в ряды ордена. Независимо от выбранных расы, происхождения и класса, которым соответствуют разные предыстории, протагонист становится новобранцем Серых Стражей, а затем проходит посвящение и получает первое боевое задание. Ему и его «старшему», т.е. бывшему Стражем несколько дольше, товарищу во время сражения доверяют зажечь сигнальные огни, которые должны были известить королевского советника тэйрна Логэйна о том, что пора вести подмогу силам короля и Серых Стражей. Однако Логэйн игнорирует сигнал и уводит свои войска. Порождения тьмы сметают армию и заполняют местность, разрушая небольшие поселения на своём пути. Протагонист и его товарищ, Алистер, спасаются лишь благодаря Ведьме Диких земель. Они оказались последними оставшимися Серыми Стражами, и именно им, используя древние договоры ордена с расами и объединениями Тедаса, предстоит собрать армию для противостояния Морю, одновременно сопротивляясь попыткам Логэйна уничтожить их, как единственных свидетелей предательства. Внутри игры есть много дополнительных заданий, влияющих на сюжет, а также между сказанным персонажем в диалогах и дальнейшими событиями (необязательно в ближайшем будущем). Например, в случае с уже упомянутым Собранием Земель, где Страж должен объявить о предательстве Логэйна при собрании влиятельной аристократии Ферелдена: если он не выполнил побочные задания, раскрывающие методы давления Логэйна и его ставленника в столице, Хоу, люди, связанные с этими заданиями, не поверят

ему. Если он, вызволив из заточения у Хоу дочь Логэйна (вдову короля и единственную известную претендентку на пустующий трон), ясно и чётко не пообещает ей своей поддержки в обретении трона, она заявит на Собрании, что на самом деле Страж похитил её, чем обратит против него сомневающихся. Если же ей пообещать поддержку, она расскажет правдивую историю, что возмутит большинство аристократов и заставит их поддержать Стража. А исходя из собранных Стражем голосов, возможны два исхода Собрания: или его поддерживает большинство, и Логэйн будет смещён с поста регента законным путём (и получит возможность «искупить своё предательство», став рекрутом Серых Стражей), или начнётся бой (после которого Логэйна можно будет только казнить или заточить в тюрьму). Также после Собрания решаются два других важных вопроса: кто станет правителем Ферелдена (вдова короля или Алистер, оказавшийся королевским бастардом), а также останется ли жив протагонист после победы над Архидемоном – драконом, искажённым тёмной магией, и повелевающим ордой порождений тьмы. Что касается типа сюжета, то это повествование об обычном человеке (эльфе, гноме), попавшем в крайне необычные обстоятельства и преодолевшем все преграды на пути. «Избранным» его делает только сам игрок (в игре можно найти отсылки к другим возможным Серым Стражам, которые не стали таковыми, потому что вербовщика Стражей в это время не оказалось рядом).

Сюжет Dragon Age II начинается там же, в Ферелдене, неподалёку от городка, разрушенного ордой порождений тьмы. Здесь главный герой – старший ребёнок в семье Хоук (во второй игре серии выбор игрока ограничен классом и полом), который стремится увести мать и младших брата и сестру из опасной зоны. По пути к ним присоединяются ещё двое беженцев. Но, к сожалению, или брат, или сестра, в зависимости от класса главного героя, погибает от руки встреченного монстра. Вокруг же остаётся всё ещё слишком много порождений тьмы, но тут вдруг на помощь беглецам приходит всё та же Ведьма Диких земель. Узнав, что семейство Хоук отправляется в город Киркволл к родственникам, она доставляет семью и выжившую женщину-беженку в безопасное место, попросив взамен лишь отнести её амулет в определённое место близ Киркволла, когда они прибудут. Однако по прибытии в город они узнают, что Амеллы, к которым принадлежит мать семейства, более не являются богатым и знатным родом, а её брат известен в городе как пропащий жулик и уж точно не может помочь им пройти в закрытый для приёма беженцев город. Хоуку приходится договориться с предводителем наёмников или контрабандистов, чтобы они помогли войти в город взамен на год работы на них. Так начинается жизнь Хоуков в Киркволле. В первом акте Хоук-старший собирает команду и ищет средства, чтобы поучаствовать во многообещающей экспедиции, после которой они почти наверняка вернулись

бы богачами, а также разбирается с вопросом наследства своей матери. Во втором, действительно добившись богатства и признания, Хоуки уже живут в поместье, принадлежавшем роду Амелл, которое непутёвый дядюшка Хоука продал. События второго и третьего актов связаны уже именно с положением Хоука в обществе: именно к нему теперь обращаются в случае возникновения сложноразрешимых проблем. Но в финале Хоук оказывается втянут в противостояние Церкви и магов, по завершении которого исчезает (по-видимому, опасаясь разногласий с Церковью). По сути, история судьбы Хоука является примером сюжета «из грязи в князи», осуществляемого собственными усилиями, типичным не только для фэнтези. Сам Хоук был вполне обычным человеком, правда из несколько необычной семьи: если отец и двое из трёх детей являются магами-отступниками (т.е. не они не являются членами Круга Магов, не подконтрольны Церкви, и потому преследуются), вряд ли семью можно назвать обычной.

Итак, диалоги и «журналы» с записанными в них заданиями играют роль вместилища сюжетной информации (конечно, в ролевых компьютерных играх, особенно в выбранных сериях, в диалогах может раскрываться и внесюжетная информация, например, о мире и живущих в нём расах, но основная рассмотренная в рамках исследования функция диалога – именно влияние на сюжет). Информация о мире и окружении содержится в «гlossариях» и внутриигровых книгах. Понятие «гlossарий» здесь представлено в кавычках, так как содержит скорее не поясняющие комментарии к специализированным терминам, а собрание информации, разъясняющей некоторые реалии игры.

Таким «гlossарием» в Dragon Age является так называемый кодекс. Он содержит разделы, рассказывающие о тех или иных существах или персонажах, местах, истории, религии, магии, для игрока – об управлении. В кодекс включаются также найденные заметки и письма. Особенностью кодекса является то, что он написан людьми из мира игры, поэтому информация, содержащаяся в нём, не может быть полной, достоверной и согласованной. Игроку, если он будет заинтересован миром игры, предстоит собрать все доступные заметки по определённой теме в кодексе, а затем уже проанализировать информацию, отделив идеологические и иные примеси.

Страницы кодекса могут открываться различными путями: через диалоги, подслушанные разговоры, чтение книг, сбор предметов и убийство врагов. Открытая страница показывается на вкладке кодекса. Некоторые страницы могут обновляться и изменяться во время игры в зависимости от решений игрока. Так, в Dragon Age: Origins содержание некоторых страниц кодекса будет зависеть от предыстории Стража. Страницы с описаниями спутников могут изменяться в зависимости от того, что игрок узнал о них, как поступил с ними в определённых ситуациях. Информация о существах дополняется, если

игрок встречает их новый тип. Исходя из всех этих фактов, нельзя полностью заполнить кодекс, пройдя игру только один раз, одним персонажем.

В Dragon Age: Origins 10 вкладок кодекса: «Существа», «Предметы», «Магия и религия», «Культура и история», «Персонажи», «Книги и песни», «Заметки», «Комбинации», «Управление», «Связанное с заданиями».

В раздел «Существа» вносятся создания, которых Серый Страж встречает или о которых он читает, страницы кодекса пополняются по мере встречи новых разновидностей существ.

«Halla

No creature is more revered by the Dalish than the halla. No other animal has a god of its own. These white stags are much larger than ordinary deer, and the Dalish halla keepers carve their antlers as they grow, making them curve into intricate designs. In ancient times, these stags bore elven knights into combat, but since the fall of the Dales, they are used less as mounts and more to pull the aravels».

«Галла

*Ни одно существо долийские эльфы не почитают так, как галл. Ни у какого другого животного нет собственного бога. Эти белые олени больше обычных оленей; долийские правители стад подрезают им рога, и они, вырастая, закручиваются в изящные фигуры. В древние времена верхом на этих оленях даже рыцари выезжали на битву, но после падения Долов их почти не используют для верховой езды, а лишь запрягают в аравели». [9]*

В разделе «Предметы» содержатся сведения о различных артефактах Тедаса, которые игрок так или иначе получает. Запись в кодекс добавляется, когда предмет впервые попадает в руки персонажу.

«Ancient Elven Armor

Before the fall of Arlathan, even before Arlathan itself, the civilization of the elves stretched across all of Thedas like a great, indolent cat. This armor was made for temple guards in a time when the Creators still spoke to the elves. The techniques of its forging, even the name of the metal it is forged from, have long since faded from memory».

«Древние эльфийские доспехи

*До падения Арлатана, даже ещё до его основания, цивилизация эльфов растянулась по Тедасу подобно большой ленивой кошке.*

*Эти доспехи были сделаны для храмовых стражей в те времена, когда Творцы ещё говорили с эльфами. Технологияковки и даже название металла, из которого они выкованы, ныне забыты». [9]*

Следующий раздел, «Магия и религия», пополняется из различных источников, встречаемых игроком во время путешествия: из книг, разговоров и даже статичных предметов, таких как статуи.

«The Commandments of the Maker

These truths the Maker has revealed to me:  
As there is but one world,  
One life, one death, there is  
But one god, and He is our Maker.  
They are sinners, who have given their love  
To false gods.

Magic exists to serve man, and never to rule over him.  
Foul and corrupt are they  
Who have taken His gift  
And turned it against His children.  
They shall be named Maleficar, accursed ones.  
They shall find no rest in this world  
Or beyond...

...

-- Transfigurations 1:1-5»

*«Заповеди Создателя*

*"Таковые истины открыл мне Создатель:*

*Как есть лишь один мир,*

*Одна жизнь, одна смерть,*

*Так есть один лишь бог, и Он наш Создатель.*

*Грешники те, кто дарит свою любовь*

*Ложным богам.*

*Магия призвана служить людям, а не править ими.*

*Злы и испорчены те,*

*Кто принял дар его*

*И обратил против детей Его.*

*Да будут названы они Малефикары, проклятые.*

*Да не найдут они покоя в мире*

*И за его пределами...*

...

— Преображения 1:1-5». [9]

Раздел «Культура и история», соответственно, содержит заметки о культуре и истории разных рас, а также описания местностей. Заметки о некоторых локациях могут изменяться в зависимости от предыстории Стража.

В разделе «Персонажи» содержится информация как о спутниках главного героя, так и о неиграбельных персонажах, значимых для игры. Многие

из страниц этого раздела обновляются во время игры, когда появляется больше информации о персонаже. Иногда обновление страниц зависит от решений Стража.

«"Men and women from every race, warriors and mages, barbarians and kings... the Grey Wardens sacrificed everything to stem the tide of darkness... and prevailed".

Like many others, Duncan gave up his family name when he joined the ranks of the Wardens: a symbolic gesture of cutting ties. He might say this was a convenience in his case, however. His mother was from the Anderfels, his father from Tevinter, his childhood was spent in the Free Marches and Orlais. His people were everywhere and his homeland was nowhere.

He was given the almost impossible task of leading the Wardens in Ferelden--a kingdom that had thrown the order out two hundred years earlier. Facing local suspicion and hostility, he set about finding recruits.

He was killed in battle against overwhelming numbers of darkspawn at Ostagar, alongside King Cailan».

*«"Мужчины и женщины всех рас, воины и маги, варвары и короли... Серые Стражи пожертвовали всем, чтобы остановить натиск тьмы... И одержали победу".*

*Как и многие другие, Дункан отказался от своего фамильного имени, вступив в ряды Серых Стражей: этот символический жест означает разрыв с прошлым. Но в его случае он был даже удобен. Мать Дункана была родом из Андерфелса, отец – из Тевинтера. Детство он провел в Вольной Марке и в Орлее. И хотя повсюду был его народ, но ни одна земля не была ему родиной.*

*Дункану дали почти невыполнимое задание – возглавить Стражей в Ферелдене. Члены ордена были изгнаны из этого королевства двести лет тому назад. Он отправился на поиски рекрутов, сталкиваясь с враждебностью и подозрительностью местных жителей.*

*Он пал в бою с превосходящими силами порождений тьмы при Остагаре, сражаясь, бок о бок с королем Кайланом». [9]*

«Книги и песни» содержат тексты, не попавшие в разделы «Магия и религия» и «Культура и история». Они очень разнообразны по содержанию: от заметок повара и народных песен до сказаний о подвигах и исторических книг.

В разделе «Заметки» содержатся все найденные письма, записки и иные послания.

В «Комбинации» вносится информация об открытых удачных сочетаниях заклинаний. Они получаются, когда Страж или кто-то из его спутников впервые наложением одного заклинания поверх другого добивается неожиданного эффекта.

Раздел «Управление» содержит заметки для игрока, касающиеся объяснения принципов управления и игровой механики. Записи, как правило, получаются, когда игрок выполняет некоторое действие, использует определенный предмет или команду, открывает новый учебник и т.д.

Заметки раздела «Связанное с заданиями» относятся к заданиям, которые могут быть завершены Стражем.

*(связана с заданием по доставке уведомлений вдовам о смерти их мужей-наёмников, текст самого уведомления)*

«My dear lady,

It is with great regret that I must inform you of the death of your husband. He died as he lived, with the greatest honor, completing a task of vital importance to the guild. Rest assured that we will take vengeance on those responsible for his death.

Please accept my condolences for your loss.

--Raelnor Hawkwind

(This letter is marked with the seal of the Blackstone Irregulars.)»

«Дорогая леди.

*С величайшим прискорбием я вынужден сообщить о смерти вашего мужа. Он погиб, как и жил – с честью, выполняя для гильдии дело чрезвычайной важности. Увы, при исполнении долга он был убит, но не сомневайтесь: мы отыщем убийц и отомстим за его смерть.*

*Примите мои соболезнования вашему горю.*

*Рельнор Хоуквинд*

*(На письме стоит печать Блэкстоунских волонтеров.)» [9]*

В Dragon Age II разделов кодекса уже 7: «Предметы», «Существа», «Знание», «Персонажи», «Места», «Письма и записки», «Искусство войны». Разделы «Предметы», «Существа» и «Персонажи» соответствуют таковым из «Origins», различаясь лишь наполнением.

Раздел «Знание» включает в себя информацию о различных аспектах игрового мира, таких как организации, важные события или культурные особенности каких-либо стран. Большинство частей этого раздела можно разблокировать, прочитав книги в локациях Киркволла и его окрестностях, однако некоторые записи добываются во время разговора с определёнными персонажами. По сути, он объединяет три раздела из «Origins»: «Магия и религия», «Культура и история» (кроме части о местностях) и «Книги и песни».

Раздел «Письма и записки» соответствует разделу «Заметки» из «Origins». Раздел «Искусство войны» соответствует разделу «Управление».

Раздел «Места» включает в себя описания местностей, как тех, которые игрок посещает, так и лежащих за пределами доступного пространства. Эта часть выделилась из раздела «Культура и история».

#### «The city of Kirkwall

Kirkwall once lived on the edge of the Tevinter Imperium and was home to nearly a million slaves. Stolen from elven lands or shipped from across the sea, all slaves fed the Imperium's unquenchable thirst for expansion. They worked in massive quarries and sweltering foundries that produced stone and steel for the Empire.

The city's complicated past is not easy to forget, history having earmarked many corners of the stone city. A ship approaching the harbor spots the city's namesake: an imposing black wall. It is visible for miles, and carved into the cliff side are a pantheon of vile guardians representing the Old Gods. Over the years, the Chantry has effaced many of these profane sentinels, but it will take many more years to erase them all.

Also carved into the cliff is a channel that permits ships into the city's interior. Flanking the channel are two massive bronze statues—the Twins of Kirkwall. The statues have a practical use. Kirkwall sits next to the narrowest point of the Waking Sea, and a massive chain net can be erected between the statues and the lighthouse, closing off the only narrow navigable lane. This stranglehold on sea traffic is jealously guarded by the ever-changing rulers of the city as the net trolls taxes, tolls, and extortions in from the sea.

—From *In Pursuit of Knowledge: The Travels of a Chantry Scholar*, by Brother Genitivi»

#### «Киркволл

*"Киркволл, некогда располагавшийся на границе Империи Тевинтер, служил пристанищем почти миллиону рабов. Похищенные из эльфийских земель либо привезенные из-за моря, рабы эти служили неутолимой жажде Империи к расширению своих пределов. Они трудились в громадных каменоломнях и обширных литейных цехах, производя для Империи камень и сталь.*

*Непростое прошлое Киркволла забыть не так-то легко, поскольку следы его встречаются во многих уголках каменного города. С корабля, подходящего к местному порту, виден один из символов города – громадная черная стена. Ее можно различить за много миль. В камне высечены жуткие изображения покровителей города – Древних Богов. С прошествием лет Церковь стерла со скальной стены многие лики этих нечестивых стражей, однако пройдет еще немало времени, прежде чем это дело удастся довести до конца. В той же скале прорублен канал, по которому корабли подходят к городу. По*

*обе стороны от канала высятся две внушительные бронзовые статуи – «Киркволлские близнецы». У этих статуй есть вполне практическое предназначение. Киркволл расположен в самой узкой части Недремлющего моря, и между статуями и маяком можно протянуть массивную цепь, перекрывающую весь фарватер. Эта петля на шее морской торговли всегда ревностно охранялась правителями Киркволла, поскольку дает возможность успешно выкачивать из моря налоги, пошлины и поборы".*

*— Брат Дженитиви, "В поисках знания: путешествия церковного ученого"» [10]*

Таким образом, кодекс помогает игроку лучше понять мир Dragon Age и предоставляет возможность поразмышлять над некоторыми его аспектами, но при этом нельзя сказать, чтобы он помогал почувствовать себя частью этого мира. Наряду с нарративом от второго лица в «журнале», наличие отдельной секции, раскрывающей игровые механизмы (пусть и довольно полезной для игрока), разграничивает героя и игрока. Возможно, это оправдано с точки зрения психологического воздействия, так как может ограничить отождествление игроком своей личности и личности персонажа, установив между ними подобие невысокой ограды (которую при желании можно запросто перешагнуть). В остальном же игроку предоставляются максимально широкие возможности как для выражения через поступки и слова главного героя собственных суждений, так и для отыгрыша придуманной роли, в соответствии с концепцией ролевых игр.

В серии The Elder Scrolls нет «гlossария», подобного кодексу в Dragon Age. Здесь сведения об истории, культуре и мире получаются по большей части из внутриигровых книг. По предмету описания их можно условно разделить на исторические, книги о магии, книги о религии и мифологии, книги о культуре, книги о различных немагических навыках. Внутри игр к типу книг относятся также письма и записки. В отличие от Dragon Age, когда игрок руками своего персонажа открывает книгу, он получает не краткую выдержку, описывающую тот или иной аспект, а полный текст (хотя и довольно краткий сам по себе).

Внутриигровые книги представлены в различных жанрах, от повестей (или, возможно, романов в масштабах внутриигровой литературы) и поэм до магических трактатов и трудов по тактике ведения войн. Для примера можно привести фрагменты из книги «Арьергард».

*«The castle would hold. No matter the forces, the walls of Cascabel Hall would never fail, but that was small consolation for Menegur. He was hungry. In fact, he had never been so hungry. The well in the atrium of the fortress supplied him with enough water to hold there until the Fourth Era, but his stomach reminded Menegur minute to minute that he needed food.*

...

"The worst part," said Menegur, who had taken to talking to himself on only the second day alone in the castle. "Is how close sustenance is."

A vast arbor of golden apples stretched acre after acre near the castle walls. The sunlight cast a seductive gleam on the fruit, and the cruel wind carried sweet smells into Cascabel to torture him».

*«Замок выстоит. И войска тут ни при чём, стены Каскабель-Холла никогда не падут, но это не особо утешало Менегура. Он был голоден. Если честно, он никогда не был настолько голодным. Колодец в атриуме замка снабжал его водой, которой хватило бы, чтобы продержаться до Четвёртой Эры, но желудок каждую минуту напоминал Менегуру, что ему необходима пища.*

...

*"Самое ужасное, — сказал Менегур, который начал говорить с собой уже на второй день пребывания в одиночестве, — это близость пищи, и её полнейшая при этом недосыгаемость".*

*Огромная яблоневая роща простиралась акр за акром около стен замка. Спелые плоды поблескивали на солнце, а жестокий ветер доносил сладкие запахи до Каскабеля, видимо, специально, чтобы помучить его». [12, 13, 14]*

В этой книге рассказывается история лучника Менегура, который один остался охранять осаждённый замок, по недоразумению оставшись без провианта: вместо телеги с пищей ему случайно оставили телегу, нагруженную кожаной бронёй. Ему пришлось вспомнить, что рассказывала его родственница о ношении кожаных доспехов, чтобы совершить вылазку за яблоками мимо осаждавших. В течении четырёх месяцев он поддерживал свои силы таким образом, пока не вернулся его король, подписавший перемирие со своим врагом. Его хотели было обязать по старым законам выплатить большую сумму золотом, но он, много читавший во время осады, «отразил» и этот удар, приведя один из тех самых законов, по которому «человек, мирно контролирующий замок на протяжении более трёх месяцев, получает все права и титулы владельца этого замка». Таким образом умный и находчивый эльф не только выжил, но и стал графом Каскабеля. Это определённо художественное произведение, о чём говорит и язык (образность, близость к разговорному стилю), и сюжет.

Наиболее часты образцы художественной литературы. Даже книги, обучающие персонажа игрока определённым навыкам, в большинстве случаев относятся именно к последней. Например, тот же «Арьергард» в играх является учебником по использованию лёгкой брони.

Как и в Dragon Age, информация о мире здесь нам даётся через книги, написанные жителями этого мира, причём, чаще всего, имеющими одну определённую точку зрения. Например, в период между четвёртой и пятой

частью произошла война между эльфами и людьми, которая завершилась поражением людей и подписанием мира на условиях эльфов. Но поскольку главный герой живёт на земле людей и информация о войне поступает из источников, написанных людьми, и до того весьма предвзято относившимися к эльфам, следует учитывать факт субъективизма при составлении представления о происшедшем. В игре нет возможности услышать или прочесть столь же развёрнутый рассказ представителей противоположной стороны. И даже более, сам «автор» внутриигровой книги указывает на то, что не имел полной информации и заполнил пустоту догадками:

«Author's Note: Much of what is written in this book is pieced together from documents captured from the enemy during the war, interrogation of prisoners, and eyewitness accounts from surviving soldiers and Imperial officers. I myself commanded the Tenth Legion of Hammerfell and Cyrodiil until I was wounded in 175 during the assault on the Imperial City. That said, the full truth of some events may never be known. I have done my best to fill in the gaps with educated conjectures based on my experience as well as my hard-earned knowledge of the enemy».

*«От автора: В основу данной книги легли разрозненные документы противника, захваченные в ходе войны, показания военнопленных и свидетельства очевидцев из числа выживших солдат и Имперских офицеров. Я сам командовал Десятым легионом в Хаммерфелле и Сиродиле, пока не получил ранение в 175-м при штурме Имперского города. Впрочем, всю правду о некоторых событиях мы, возможно, не узнаем никогда. Эти пробелы я постарался восполнить продуманными догадками, основываясь на своем опыте и знании противника, добытом собственными кровью и потом». [14]*

Как было сказано выше, в «Morrowind» также существует подобная ситуация с наличием трёх мнений, носители которых равно в них уверены. Но и в том, и в другом случае сложно восстановить истину, точнее даже, проще восстановить реальное положение вещей по многочисленным мнениям, сравнивая общие места.

Подводя итог, можно сказать, что основными формами литературного компонента компьютерных игр являются: сюжет, диалоги, запись заданий в «журнале», «гlossарий» и внутриигровые книги. Однако несмотря на то, что выделить их возможно, они часто взаимодействуют и пересекаются: сюжет может быть изложен через диалоги и разные виды записей, а может только подразумеваться по мере того, как протагонист продвигается в мире игры; внутриигровые книги могут храниться в «гlossарии».

Значение сюжета для игр неоспоримо: его можно сравнить с каркасом, на который наращиваются иные элементы. Диалоги служат разнообразным целям: они создают видимость нормального общения, заполняя пустоту, которая бы

иначе возникала при попытке заговорить с персонажами, не имеющими реплик, связанных с заданиями; они характеризуют определённых персонажей; через диалоги игрок может получить дополнительную информацию о мире внутри игры; наконец, диалог часто служит средством получения задания. Запись заданий в журнале, прежде всего, носит практическую функцию напоминания о том, что необходимо сделать, однако разные формы производят разный эффект: запись заданий от второго лица создаёт эффект взаимодействия журнала и игрока, минуя протагониста; в случае с нарративом от первого лица записи позволяют почувствовать себя на месте своего персонажа. «Глоссарий» служит для сохранения игровой информации. Его форма предусматривает удобство доступа для игрока, сортировку информации по темам и разбиение информации на небольшие фрагменты, которые открываются постепенно в ходе игры. Внутриигровые книги являются в некотором смысле уменьшенными виртуальными копиями реальных книг: они, ввиду определённых ограничений, накладываемых игрой, имеют меньший объём (не больше рассказа), но как и реальные, они могут содержать информацию об окружающем мире, его географии, истории, культуре, различных расах, религиях, магии, науке, и т.д.

Основные отличия обнаруженных элементов от традиционной литературы во многом зависят от конкретного сравниваемого элемента. Для начала, разберём сюжеты. Ранее в этой работе сюжеты видеоигр уже сравнивались с каноном, существующим для литературных жанров. Например, игры поджанра *survival horror*, хотя названия жанров и поджанров и определяют скорее механику игры, содержат элементы, типичные для ужасов как в литературе. Среди них наиболее интенсивны саспенс и гнетущая атмосфера, стремление эмоционально воздействовать на игрока с целью напугать, для чего используются в том числе мотивы смерти, кровь, восставшие из мёртвых, и т.д. Для ролевых игр, разворачивающихся в фэнтезийных мирах, как было показано на примере исследуемых серий, также применимы каноны литературных произведений в жанре фэнтези. Но отличием является возможность игрока своим выбором влиять на сюжет, а если воспринимать всю игру как целое, то и «пересобирать» его по собственному усмотрению, проходя побочные сюжетные линии в любом удобном ему порядке и в любое удобное ему время (это свойственно для жанра компьютерных ролевых игр с открытым миром).

Функциями диалога в литературном произведении являются создание большей динамичности по сравнению с повествованием, изображение речи персонажей, характеризующей их и имитирующей реальную речь, и выражение определённых идей через уста персонажей. И если рассматривать функции диалога в компьютерной игре не относительно материала игры, а относительно истории, мы поймём, что по крайней мере две из этих трёх функций нашли своё

применение среди литературных компонентов компьютерных игр. Диалоги всё ещё призваны имитировать речь и используются для речевой характеристики персонажей, и персонажи зачастую высказывают свои идеи в диалогах. Касательно первой функции, в компьютерных играх попросту нет блоков текста, которые можно прерывать, и действие часто развивается очень динамично. Настолько динамично, что одной из функций диалога в компьютерной игре можно назвать прямую противоположность: диалог после напряжённого действия может дать игроку расслабиться и сконцентрироваться перед последующим. Этот принцип порой используется в современных экшн-играх.

Записи в журнале и элементы «гlossария» отличаются от игры к игре, поэтому они представляют определённую сложность при сравнении (к тому же тексты, входящие в «гlossарий», весьма неоднородны). Для этих двух элементов не существует канонов, определяющих принципы их создания. Журнальные записи могут быть написаны в любой форме нарратива, как привычных в литературе видах повествования от первого и третьего лица, так и в повествовании от второго. «Гlossарий» можно определить как сборник текстов, имеющий определённые разделы, часто тематические. Они могут быть написаны единообразно, а могут быть, подобно кодексу в *Dragon Age*, представлены разрозненными фрагментами текстов, написанными с использованием разных стилей, форм нарратива и художественных приёмов.

Внутриигровые книги можно назвать самым «очевидным» литературным компонентом игр. По сути, это воссоздание многообразия литературы, существующего в реальном мире, в мире игры, с приспособлением к этому миру. Главным отличием должно быть то, что внутриигровые книги отображают реалии вымышленного мира игры, а не нашего. Если действие игры происходит в условно нашем мире, нахождение произведений классиков мировой литературы не будет контрастировать с миром (и эти произведения могут даже нести некий символический посыл в этой игре), но в случае с вымышленными мирами у них должна быть собственная литература. Другим отличием книг в играх от книг в реальности является ограничение по объёму, вызванное необходимостью вписаться в рамки определённого количества символов, выбранного таким образом, чтобы каждая книга не занимала слишком много памяти и не отнимала много времени на прочтение. Таким образом, в играх книга может содержать объём текста от нескольких строк до размера небольшого рассказа. Однако в этом есть немалая доля игровой условности, как и в некоторых других моментах условного изображения объектов реальной жизни в играх.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведённое исследование позволяет сделать следующие научно обоснованные и аргументированные выводы:

1) Компьютерная игра – форма современных цифровых медиа, в которой собственно игра (основанная на правилах формальная система с изменяемыми и предсказуемыми результатами, на которые человек стремится повлиять в силу желания достичь конкретного итога, а также процесс взаимодействия с этой системой) организована с помощью компьютера. Компьютерные игры прошли через долгий процесс становления, приведший их от единичных уникальных программ, демонстрирующих возможности ЭВМ, к пользующейся массовой популярностью индустрии и от ограниченности в средствах реализации к современному изобилию форм, в которых игры существуют. Основными подходами к изучению компьютерных игр в истории были нарратологический (игра как способ поведать историю), людологический (игра как составляющие её правила) и определение игр как формы искусства. Современные исследования компьютерных игр (game studies; философия видеоигр) объединяют такие подходы, как социологический (ставит вопрос: «Как игры воздействуют на людей?»), гуманистический (ставит вопрос: «Какие значения передаются посредством игр?») и индустриально-инженерный подход (ставит вопросы: «Как делать игры лучше?» и «Какие игры считаются хорошими?»).

2) Жанрами игр, в которых текст играет значительную роль, являются ролевые компьютерные игры, квесты и action adventure («приключенческий боевик»). в то время как в квестах и action adventure сюжет в подавляющем большинстве линеен, дополнительные элементы довольно редки, а диалоги могут отсутствовать, в ролевых компьютерных играх присутствуют дополнительные элементы (в том числе не связанные с историей), развитые диалоги, а помимо основного сюжета часто существуют дополнительные; помимо этого, существует концепция выбора, которая добавляет в игру элемент вариативности.

3) Основными формами литературного компонента в компьютерных играх являются сюжет, диалоги, «журнал», «гlossарий» и внутриигровые книги.

4) Сюжеты и диалоги в компьютерных играх соответствуют требованиям, применяемым в «традиционной» литературе: диалог выполняет функции речевой характеристики персонажа и выражение определённых идей, соответствующие диалогу в традиционной литературе; сюжет часто строится в соответствии с канонами определённого жанра, имеет те же компоненты, что и в литературе. Сюжет может развиваться кинематографично (действие показывается, а не описывается), раскрываться полностью через диалоги и

задания, или реализоваться в смешанной форме. Диалог может как включать персонажа игрока, так и позволять игроку полностью контролировать его реплики. «Журнал» и «гlossарий» не имеют чёткого канона существования и меняются от игры к игре; главными составляющими в них являются перечисление заданий и собрание пояснений о мире вокруг, соответственно. Внутриигровые книги являются фрагментами текста, включёнными в игру, часто служащими лишь для создания атмосферы игры. Они могут быть разнообразны по своим жанрам и содержанию, но ограничены по объёму.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Бурлаков И. В. НОМО GAMER. Психология компьютерных игр / И. В. Бурлаков – Москва: Независимая фирма «Класс», 2000. – 144 с.
2. Денисова А. И. Компьютерные игры как феномен современной культуры / А. И. Денисова // Аналитика культурологии. Электронное научное издание [Электронный ресурс]. – 2010. – Режим доступа: <http://www.analiculturolog.ru/journal/archive/item/582-computer-games-as-a-phenomenon-of-modern-culture.html> – Дата доступа: 21.05.2017
3. Кафаи Э. Игра и технология. Изменение реалий, новый потенциал / Э. Кафаи // Игра со всех сторон. Книга о том, как играют дети и прочие люди; под ред. Е. С. Жорняк – М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2003.
4. Массовые компьютерные игры через призму психологии // Психология из первых рук | ФЛОГИСТОН. Психология интернет, социальная психология, новости современной психологии [Электронный ресурс]. – 2010. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/mmo> – Дата доступа: 24.05.2017
5. Хоук/Диалоги // Dragon Age Wiki [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.dragonage.wikia.com/wiki/Хоук/Диалоги> – Дата доступа: 20.05.2017
6. Чайка Г. В. Практическое применение психологических подходов в разработке компьютерных игр / Г. В. Чайка // Архив научных публикаций [Электронный ресурс]. – 2014. – Режим доступа: [http://www.rusnauka.com/24\\_PNR\\_2014/Psihologia/7\\_176668.doc.htm](http://www.rusnauka.com/24_PNR_2014/Psihologia/7_176668.doc.htm) – Дата доступа: 22.05.2017
7. Baer, R. H. Genesis: How the Home Video Games Industry Began [Electronic resource] / R. H. Baer. – Mode of access: [http://www.ralphbaer.com/how\\_video\\_games.htm](http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm). – Date of access: 20.05.2017.
8. Bateman C. Meet Bertie the Brain, the world's first arcade game, built in Toronto / C. Bateman // Spacing Magazine [Electronic resource] – 2014. – Mode of access: <http://spacing.ca/toronto/2014/08/13/meet-bertie-brain-worlds-first-arcade-game-built-toronto/> – Date of access: 20.05.2017
9. Baudoin F., Chee S., Erickson D., Gaider D., Hepler J. B., Kirby M., Kristjanson L., Turner J. Dragon Age: Origins / Gaider D. – Edmonton, AB: BioWare/Electronic Arts, 2009.
10. Baudoin F., Chee S., Gaider D., Hepler J. B., Kirby M., Kristjanson L. Dragon Age II / D. Gaider. – Edmonton, AB: BioWare/Electronic Arts, 2011.
11. Borowiecki K. J., Prieto-Rodriguez J. Video Games Playing: A substitute for cultural consumptions? / K. J. Borowiecki, J. Prieto-Rodriguez // ACEI Working Papers [Electronic resource] – 2015. – Mode of access:

<http://www.culturaleconomics.org/awp/AWP-07-2013.pdf> – Date of access: 20.05.2017

12. Burcham B., Goodall D., Howard T., Kirkbride M., Nelson M., Peterson P., Vaughn T. *The Elder Scrolls III: Morrowind* / T. Howard. – Rockville, MD: Bethesda Softworks, 2002.

13. Chapin B., Daniels M., Duvall J. P., Ellis N., Liesegang S., Nanes A., Pagliarulo E., Shen W. *The Elder Scrolls V: Skyrim* / T. Howard. – Rockville, MD: Bethesda Softworks, 2011.

14. Chapin B., Kirkbride M., Kuhlmann K., Nanes A., Nelson M., Nesmith B., Pagliarulo E., Peterson T. *The Elder Scrolls IV: Oblivion* / T. Howard. – Rockville, MD: Bethesda Softworks/2K Games, 2006.

15. Clearwater, D. A. What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide / D. A. Clearwater // *Loading...* – 2011. – Vol. 5, № 8. – P. 29-49.

16. Cohen D. S. Cathode-Ray Tube Amusement Device – First Electronic Game / D. S. Cohen // *Lifewire* [Electronic resource] – Mode of access: <https://www.lifewire.com/cathode-ray-tube-amusement-device-729579> – Date of access: 20.05.2017

17. Cohen D. S. OXO aka Noughts and Crosses – The First Video Game / D. S. Cohen // *Lifewire* [Electronic resource] – 2014. – Mode of access: <https://www.lifewire.com/oxo-aka-noughts-and-crosses-729624> – Date of access: 21.05.2017

18. Donovan T. *Replay: The History of Video Games* / T. Donovan. – Yellow Ant, 2010. – 516 p.

19. Frasca G. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place / G. Frasca [Electronic resource] – 2003. – Mode of access: [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf) – Date of access: 21.05.2017

20. Konzack L. *Rhetorics of Computer and Video Game Research* / L. Konzack // *The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and gaming* / Edited by J.P. Williams and J. H. Smith. – McFarland & Company, Inc., Publishers, 2007. – P. 110-130

21. Malone T. W., Lepper M. R.. Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. / T. W. Malone, M. R. Lepper // *Aptitude, learning, and instruction. Vol. 3: Cognitive and Affective Process Analyses.* / R. E. Snow; edited by R. E. Snow, M. J. Farr and others. – Routledge, 1987 – P. 223-253

22. Smith A. *The Priesthood at Play: Computer Games in the 1950s* / A. Smith. // *They Create Worlds* [Electronic resource] – 2014. – Mode of access: <https://videogamehistorian.wordpress.com/2014/01/22/the-priesthood-at-play-computer-games-in-the-1950s/> – Date of access: 21.05.2017

23. Smith A. One, Two, Three, Four I Declare a Space War / A. Smith. // They Create Worlds [Electronic resource] – 2014. – Mode of access: <https://videogamehistorian.wordpress.com/2014/08/07/one-two-three-four-i-declare-a-space-war/> – Date of access: 21.05.2017

24. Suderman P. “A Multiplayer Game Environment Is Actually a Dream Come True for an Economist” / P. Suderman // Reason [Electronic resource] – 2014. – Mode of access: <http://reason.com/archives/2014/05/07/a-multiplayer-game-environment> – Date of access: 21.05.2017

25. Video Games – Did They Begin at Brookhaven? / Departament of Energy Research and Development Accomplishments [Electronic resource] – 1981. – Mode of access: <https://www.osti.gov/accomplishments/videogame.html> – Date of access: 21.05.2017

## ПРИЛОЖЕНИЕ



Рисунок 1. Bertie the Brain. Фотография из журнала «Life Magazine»

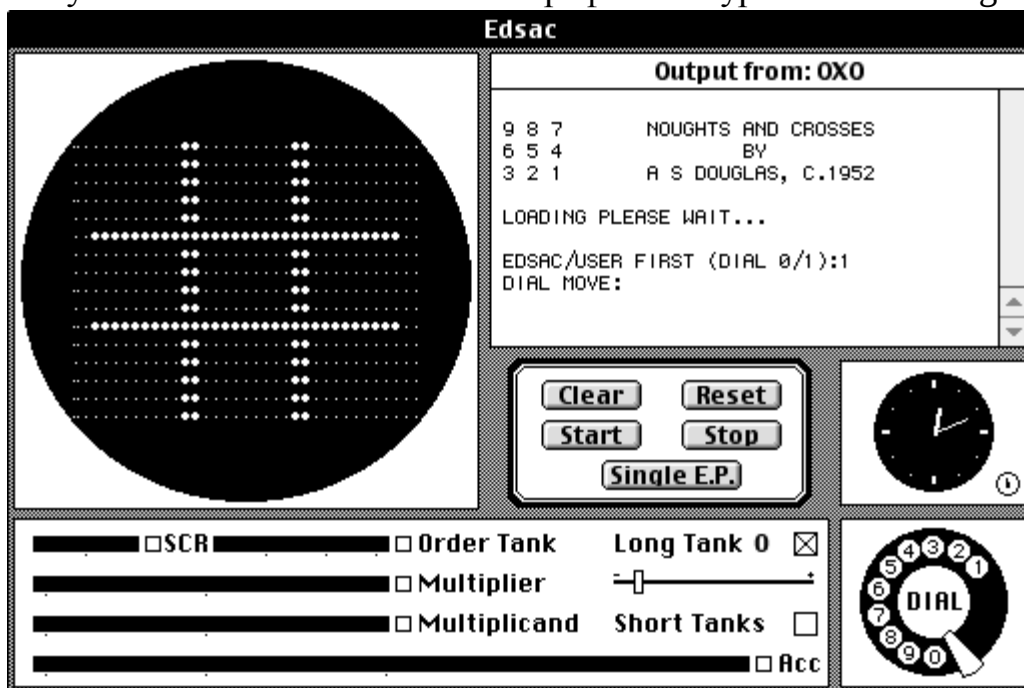


Рисунок 2. Эмуляция игры «OXO». Скриншот.



Рисунок 3. Установка для игры «Tennis for Two» в 1959 г. Брукхевенская национальная лаборатория.



Рисунок 4. «Коричневая коробка» Ральфа Бэра – прототип приставки Magnavox Odyssey. Экспозиция Смитсоновского института.



Рисунок 5. Скриншот игры The Elder Scrolls III: Morrowind, демонстрирующий окно диалога.

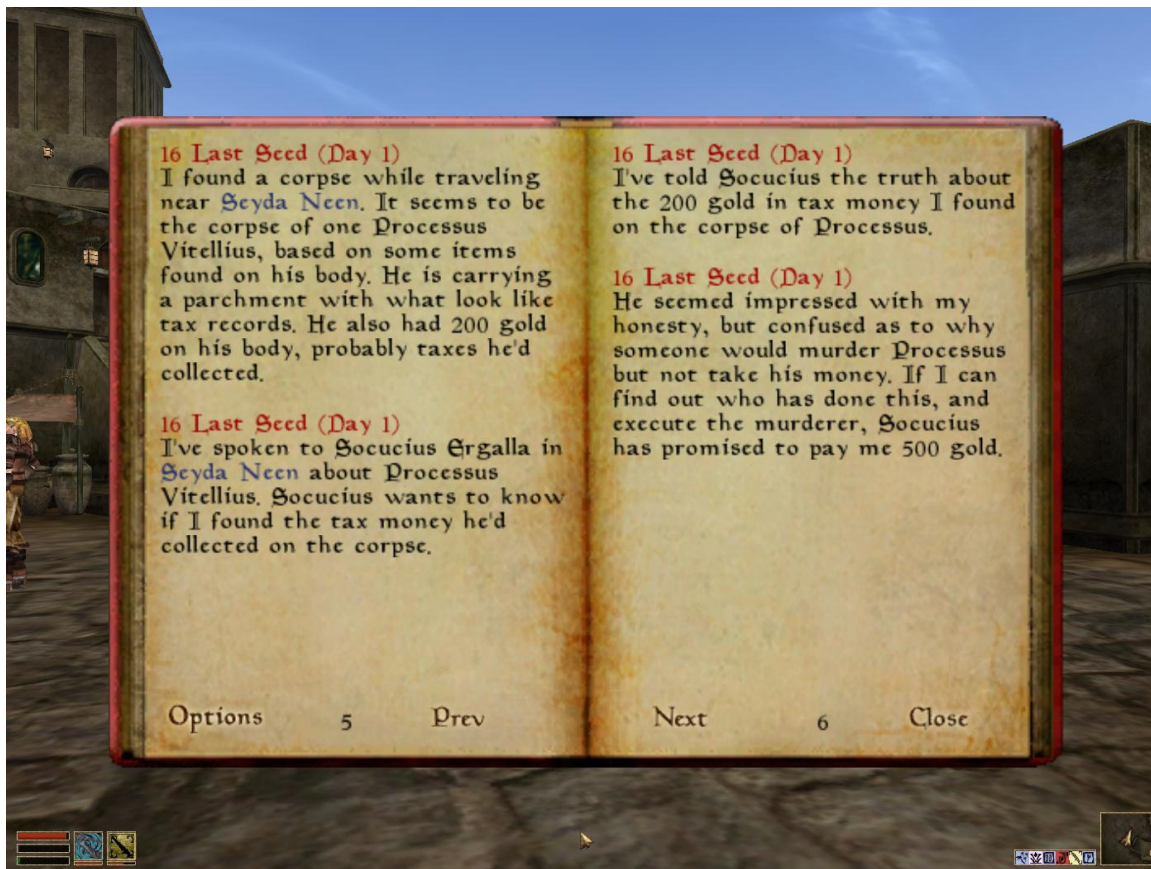
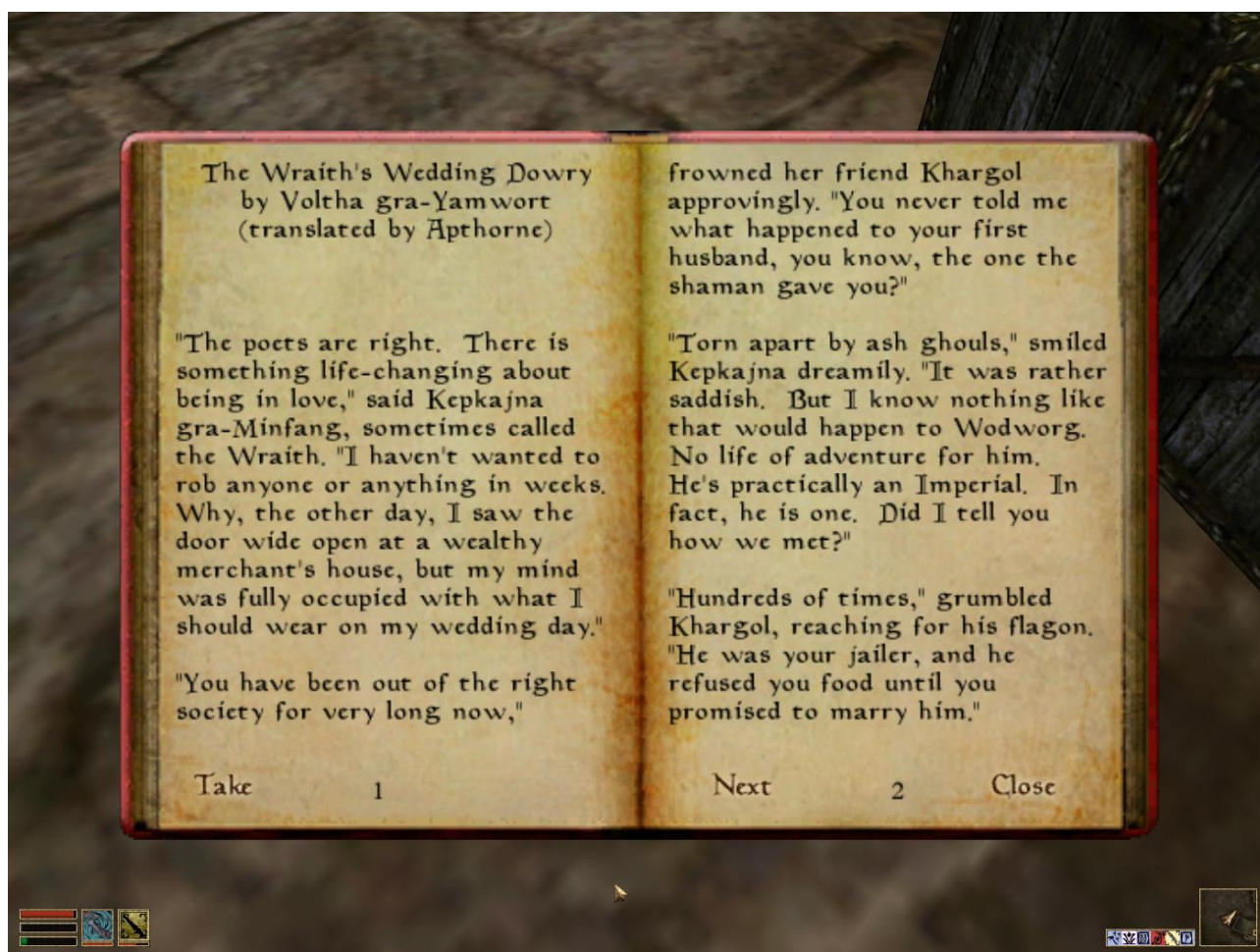


Рисунок 6. Скриншот игры The Elder Scrolls III: Morrowind, демонстрирующий



журнал

Рисунок 7. Скриншот игры The Elder Scrolls III: Morrowind, демонстрирующий начальные страницы внутриигровой книги