

Кизиллов Кирилл Евгеньевич, студент,
Тихоокеанский государственный университет,
Хабаровск
Kizilov Kirill Evgenievich,
Pacific National University,
Khabarovsk

ФИЛОСОФИЯ ГЕЙМДИЗАЙНА: ОПЫТ АНАЛИЗА

Аннотация: В статье рассматривается, каким образом геймплейн – компонент, отвечающий за взаимодействие игры и игрока, – влияет концепцию видеоигр и их эволюцию, способствуя появлению их новых жанров.

Ключевые слова: геймплей, видеоигра, философия геймплея.

Видеоигры отсчитывают свою историю с 1950-х гг. Тогда они существовали в виде симуляций и использовались в качестве средства развлечения. Первой такой игрой – симулятором тенниса для двоих игроков, – собранной на осциллографе и аналоговых компонентах, считается Tennis for two. Массовый потребитель впервые увидел видеоигры на аркадных автоматах в игровых залах. Игровой процесс был простым и незамысловатым, но интенсивным и затягивающим. Galaxy Game, Pong, Tank, Space race – все эти примитивные в техническом и геймплейном плане игры стали основой для развития игровой индустрии. Параллельно с ними появились игры с более комплексным геймплеем – первые глобальные стратегии Empire и Star Trek, трехмерные игры Maze War и Spacism. Особый интерес среди прочих вышедших в 1970-х гг. представляют две игры – Oregon Trail и Colossal Cave Adventure. Первая – по своей сути симулятор выживания про группу американских пионеров, путешествующих по Орегонской тропе. Эта игра позиционируется как образовательная: ее цель – рассказать школьникам в доступном формате историю заселения Америки. Вторая – стала прародителем жанров квеста, RPG, roguelike и пр., в том числе и interactive fiction – интерактивный художественный вымысел. Вся игра происходила в текстовом формате, и всякое действие, которое хотел бы сделать игрок, он должен ввести текстом. Таким образом, Colossal Cave Adventure – интерактивная книга, в ней пока отсутствует сюжет, а единственная цель – заработок очков посредством поиска сокровищ и убийства монстров. Становится понятным, что даже на заре игровой индустрии компьютерные игры отличались разнообразием и инновационностью.

В современной культуре игры считаются полноценным видом искусства, таким же, как литература, кино, музыка [1]. Справедливо заявление, что игры крайне похожи на другие виды искусства, и даже пытаются пародировать их. Существует отдельный жанр игрового кино, представители которого отличаются от настоящего только возможностью принимать сюжетно важные решения. Современные технологии позволяют создавать исключительные виды на экране монитора, из-за чего некоторые игры сложно отличить от высокобюджетного кино. Существуют и визуальные новеллы: в них не играют, их читают как книги, лишь иногда делая выбор.

Ключевая особенность, которая отличает игры, – это их интерактивность [2]. Человек-игрок принципиально отличается от человека-зрителя или человека-читателя. Игры зависят от играющего, и без него не имеют смысла. Несмотря на то, что игры могут содержать в себе элементы других видов искусства, в их основе лежит совершенно новая концепция – геймплей. Игровой процесс, или геймплей, – компонент игры, отвечающий за взаимодействие игры и игрока. Геймплей описывает, как игрок взаимодействует с игровым миром, как игровой мир



реагирует на действия игрока и как определяется набор действий, который предлагает игроку игра. Геймплей представляет собой паттерн взаимодействия игрока с игрой на основании ее правил, определяет связь между игроком и игрой, предлагаемый игровой вызов и способы его преодоления, сюжет, в котором принимает участие игрок.

Пример игры с «голым» геймплеем – Dwarf fortress. В ней используется так называется ASCII-графика – вся игра «отрисовывается» символами латинского алфавита, что серьезно поднимает порог вхождения, даже не учитывая комплексности геймплея. Понятие порога вхождения приближает к тому, что обычно называют философией игры, или философией геймдизайна. Порог вхождения – это, в общем случае, дружелюбие игры по отношению к игроку, то, насколько легко игроку начать играть в игру. Если рассматривать примеры игр с низким или высоким порогом вхождения, то сразу вспоминается несколько проектов.

Tetris – бессмертная классика, одна из самых продаваемых игр в истории. Правила максимально просты – нужно ровно выкладывать падающие блоки в линии, чтобы те удалялись, принося очки и освобождая на экране место для новых блоков. Управление донельзя интуитивно – перемещение блока влево-вправо, поворот, ускорение падения. В начале игровой сессии скорость падения блоков достаточно низка, чтобы даже ребенок смог успеть среагировать. Но если блоки будут всегда падать медленно, то игрок со временем привыкнет и заскучает, поэтому надо повысить сложность, то есть заставить скорость расти со временем. Таким образом, игрок вынужден постоянно адаптироваться под новые условия и совершенствовать свою реакцию, чтобы не проигрывать. Но чтобы выигрывать, то есть набирать максимум очков, существует механика, в честь которой названа игра: тетрис – четыре линии удаляются одновременно, что приносит намного больше очков, чем если бы эти линии удалялись по отдельности. Тетрис возможен только при использовании «палки» и требует от игрока планирования и сноровки. В Tetris низкий порог вхождения, потому что в него легко играть, но чтобы достигать высоких результатов, игрок должен тренироваться и совершенствоваться.

В качестве другого примера – EVE online – космическая ММО, где предстоит вжиться в роль пилота корабля и бороздить просторы космоса для добычи ресурсов, сражаться с другими пилотами и участвовать в заговорах корпораций. Эта игра известна своим высоким порогом вхождения. Ее называют «симулятором таблиц Эксель», потому что количество взаимосвязанных между собой механик, описываемых большим количеством цифр и таблиц, отпугивает неподготовленного игрока. Тем не менее, это одна из самых популярных ММО игр, потому что тех, кто смог преодолеть порог вхождения, она затягивает на многие сотни часов, заставляя игрока планировать свои действия, сотрудничать с другими игроками, усердно работать и решать разнообразные задачи.

Таким образом, целью любой игры является получение игроком удовольствия от игрового процесса, что может быть достигнуто разнообразными способами. Их разбор способствует пониманию мышления геймдизайнеров и их философии, отражающейся в играх. Стоит начать с того, что многие игры удерживают интерес игрок с помощью челленджей – испытаний, вызовов. Почти весь жанр платформеров построен на челленджах. Платформер – жанр компьютерных игр, в которых основу игрового процесса составляют прыжки по платформам, лазанье по лестницам, сбор предметов, необходимых для победы над врагами или завершения уровня. Простейшая базовая формула платформера создает такой же простой, но не надоедающий геймплей. В основе любого платформера лежит перемещение в пространстве и достижение определенной точки в этом пространстве. Челлендж поддерживает интерес и внимание игрока трудностями, которые стоят между точкой появления и финалом. К платформерам относится одна из самых известных в массовой культуре игр – Super Mario Bros, вышедшая в 1985 г. и считающаяся революционной. Она задала каноны геймдизайна,



которые используются до сих пор. Главный герой – Марио – сражается с противниками, прыгая на них сверху, в зависимости от длительности нажатия кнопки прыжка высота этого прыжка увеличивается. Марио может выбивать бонусы из кирпичных блоков, ударяя по ним снизу, – это стимулирует игрока к исследованию уровня и методов его прохождения, так как не все блоки имеют бонусы, а некоторые из них способны существенно изменить геймплей, например, гриб, выскакивающий из некоторых блоков, увеличивает Марио в размерах, давая ему возможность ломать кирпичи, пробивая себе неординарные пути прохождения уровня, а подсолнух делает Марио огненным, позволяя ему кидаться файерболами, убивая противников на расстоянии. Существует несколько видов противников, которые ведут себя и уничтожаются по разному: черепахи после первого удара прячутся в панцирь. У Марио в начале игры три «жизни»: каждый раз при ранении / смерти он теряет одну жизнь и возвращается к последнему чекпоинту (контрольной точке, позволяющей вернуться к определенному уровню прогресса прохождения уровня после проигрыша). Когда «жизней» не осталось, игра начинается с самого начала. Всего в игре восемь миров по четыре уровня, и каждый из них имеет свой уникальный и оригинальный левел-дизайн – идею, концепцию, заложенные в конкретный уровень и определяющие его устройство и пути его прохождения. Левел-дизайн каждого уровня подразумевает какой-то особый метод его прохождения или отдельную задачу [3]. Например, третий уровень первого мира отличается от предыдущих тем, что вся поверхность для перемещения находится над пропастью, что добавляет опасности и заставляет игрока адаптироваться и создавать новый стиль игры. Каждый уровень имеет несколько скрытых полезных элементов, которые сможет найти только игрок, несколько раз прошедший уровень до этого и теперь в качестве эксперимента отошедший от намеченного левел-дизайнером пути. Это обязательно нечто полезное или интересное, например, зона с дополнительными бонусами или быстрое перемещение на несколько уровней. Таким образом, игра не просто дает игроку интересный челлендж в виде уникальных уровней, требующих особого подхода, но и поощряет любопытство и пробуждает чувство исследования, что становится дополнительными источниками удовольствия для игрока.

Хорошим примером того, как игрок может окунуться с головой в исследование игрового мира, является The Elder Scrolls 5: Skyrim – игра в жанре action/RPG с открытым миром. Начиная с 1980-х гг. было создано множество классификаций компьютерных игр, основанных на разных факторах, но ни одна полностью не удовлетворяет потребности игроков и разработчиков в жанровой систематизации игр, поскольку геймдизайн, совмещая особенности разных игровых жанров, склонен порождать новые. Например, изначально существовало два жанра – ритм-игры, предполагающие нажатие кнопок в такт музыке, и шутеры, основывающиеся на стрельбе из огнестрельного оружия по противникам, но в 2020 г. вышла BPM: BULLETS PER MINUTE, чьей основной идеей было изменение формулы шутера из «Стреляй точно или умри» в «Стреляй ровно в такт музыки или умри», что привело к появлению игр ритм-шутеров. Легендарная франшиза шутеров Doom всегда была известна своей музыкой, но она предполагала лишь забег с целью уничтожения демонов, и незначительно влияла на особенности геймплея. В BPM же добавляется важный элемент: визуальный метроном вокруг прицела посередине экрана, показывающий игроку ритм на фоне играющей хардкор-метал музыки, и если игрок не будет следить за музыкой и стрелять точно в ритм, то его атаки и способности не будут происходить и он, соответственно, проиграет [4]. Таким образом, фокус жанра сменяется с меткости на ритмичность, что приносит новый опыт игрокам, и рождает новый игровой жанр.

Концепция открытого мира в игре подразумевает, что игрок волен исследовать этот самый мир в удобном ему порядке, и что ему обязательно будет что исследовать. Существуют игры, заявляющие об открытом мире, но фактически его не имеющие: обычно они дают



огромное пустое пространство, где нечего исследовать. Skyrim предлагает иной дизайн игрового мира: он устроен так, что игрок в любом случае увидит точку интереса, двигаясь к следующей сюжетной цели: локацию или объект, в связи с которыми будет, чем заняться (сундук с сокровищами, редкое растение для алхимии, вход в подземелье, агрессивные противники и пр.) [5]. Грамотность геймдизайна Skyrim проявляется в распределении точек интереса вдоль путей следования игрока по сюжету и связи их друг к другу. Философию TES 5: Skyrim описывают как «Делай, что хочешь». Игра никак не наказывает за неследование основному сюжету, и даже, наоборот, поощряет обилием второстепенных заданий и необязательных механик. Skyrim можно назвать песочницей с полной свободой исследования. Но, кроме того, стратегия поведения в игре тоже зависит исключительно от игрока. Он может выбрать путь яростного воина, бросающегося в пыл битвы с двуручным оружием и сокрушающий противников, путь волшебника, манипулирующего стихиями и волшебными силами, использующего алхимические зелья и могущественные артефакты, или путь скрытного убийцы, разящего врагов одним ударом из тени и способного украсть что угодно. Не запрещается комбинировать и смешивать эти стили игры для удовлетворения любых потребностей и идей игрока.

В компьютерной игре можно получать удовольствие не только от свободы исследования и прохождения сюжета, но и от свободы творчества. Песочницей, с точки зрения жанра, является другая легендарная игра – Minecraft – инди-игра, созданная шведским программистом М. Перссоном и выпущенная его студией Mojang AB. Она является самой продаваемой игрой в истории, известна далеко за пределами игрового сообщества, а в нем – приобрела статус культовой. На ней вырастает уже не первое поколение геймеров.

Minecraft дарит игроку не просто игровой процесс, но целую другую жизнь. Появляясь в безграничном нетронutom мире, полном изобилия и умиротворения, добывая ресурсы, создавая из них инструменты, создавая, как из конструктора, постройки, рожденные в фантазии, игрок переживает приключения, которые отвлекают его от реального мира. Свобода творчества, благодаря которой игру и называют песочницей (игрок имеет набор механик, с которыми он может творить что угодно, как с песком в песочнице), вкупе с элементами выживания, которые постоянно стимулируют развитие и движение, вводит игрока в т. н. состояние потока [6], когда игрок полностью уходит в игру, забывает про внешний мир, переносится в мир игры и начинает жить там. Подобный эскапизм также является частью геймдизайна.

Minecraft предлагает проживать жизнь в другом мире, где нет проблем, ограничений и трудностей, но при этом всегда есть возможность побывать где-то, заняться чем угодно, воплотить любую мечту. Аналогично казино, привлекающим свечением разноцветных огней и звенящими звуками, некоторые компьютерные игры чисто аудио-визуально доставляют игроку удовольствие. Этим грешат многие мобильные и условно-бесплатные проекты – яркие вспышки, множество больших цифр урона, сочные звуки, динамичные анимации. Даже если игра может привлечь игрока геймплейно-механически, то есть в нее интересно играть и без дополнительных эффектов, все равно возникает так называемый эффект аддиктивности. Во всех смыслах ярким примером этого эффекта является Vampire Survivors – компьютерная игра в жанрах shoot'em up и roguelike, разработанная и изданная Л. Галанте. «Тем не менее собираемый опыт в Vampire Survivors – своеобразный аналог монет из игр про Марио. На карте очень много этого самого опыта, и каждый его кусочек (цветной камешек) подбирается с характерным звуком, который громко телеграфирует, что вы подбираете нечто стоящее и вам обязательно нужно продолжать. Чем больше опыта за раз подбираете – тем чаще этот звук воспроизводится. После десятой минуты игры карта будет буквально усеяна камешками опыта. Благодаря этому нехитрому приему вы постоянно будете получать быстрый дофамин



и не заметите, как плотно подсядете на основной геймплейный цикл Vampire Survivors. А вот удерживать в игре вас будет другой аспект – прогрессия» [7].

Таким образом, под философией геймдизайна понимается система отношений игры и игрока, от которой непосредственно зависит игровой опыт. Она закладывается разработчиком через различные механики и обычно проявляет единую концепцию или идею. Не все игры имеют свою философию геймдизайна, но именно она придает им культурную значимость и ценность. Без собственной идеи геймдизайна или ее развития игра рискует стать лишь продуктом, а не произведением искусства. Зачастую, философией геймдизайна отличаются именно инди-игры – проекты, созданные маленькой командой или вовсе одним человеком без давления крупного издателя и с полной творческой и экспериментаторской свободой. Именно в таких условиях легче всего родиться особой философии, обеспечивающей успешное взаимодействие игрока с привлекающей его игрой.

Список литературы:

1. Терехов Д. А. Введение в структурный анализ геймплея видеоигр // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2024. – № 55. – С. 87–97.
2. Беляева У. П. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. – 2021. – № 3. – Код доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigry-kak-tehnokulturnyy-fenomen-istoriya-stanovleniya-i-sotsiokulturnaya-znachimost> (дата обращения: 23.12.2024).
3. Super Mario Brothers Map Select. Labeled Maps // Сайт Nesmaps.com. – Код доступа: <https://nesmaps.com/maps/SuperMarioBrothers/SuperMarioBrothers.html> (дата обращения: 23.12.2024).
4. Основные механики игры Skyrim: исследование мира, битвы и прокачка навыков // Хроники Гейминга. – Код доступа: <https://dzen.ru/a/ZKfTP10Yu1taQr24> (дата обращения: 23.12.2024).
5. Впечатления от BPM: Bullets Per Minute – адский ритм, шутер и рогалик // Сайт Belongplay. – Код доступа: <https://belongplay.ru/bpm-bullets-per-minute/> (дата обращения: 23.12.2024).
6. Хасиева М. А. Перспективы развития обучающих компьютерных игр в контексте теории «состояния потока» М. Чиксентмихайи // Педагогика и просвещение. – 2024. – № 3. – С. 16–26.
7. Секрет аддиктивности Vampire Survivors: почему так сложно перестать играть // Сайт Skillbox.ru. – Код доступа: <https://skillbox.ru/media/gamedev/sekret-addiktivnosti-vampire-survivors-pochemu-tak-slozhno-perestat-igrat/> (дата обращения: 23.12.2024).

