



7universum.com
UNIVERSUM:

ФИЛОЛОГИЯ И ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОЙ ИНТЕРАКЦИИ В ВИДЕОИГРЕ EXPERIENCE 112

Кириченко Алёна Аркадьевна

*аспирант, Санкт-Петербургский государственный университет,
РФ, г. Санкт-Петербург,
E-mail: aa-kirichenko@mail.ru*

Кириченко Владислав Владимирович

*студент, Государственная полярная академия,
РФ, г. Санкт-Петербург,
E-mail: kirlimfaul@gmail.com*

SPECIFIC FEATURES OF INTERACTION IN THE VIDEOGAME “EXPERIENCE 112”

Kirichenko Alena

*postgraduate student, Saint Petersburg State University,
Russia, Saint Petersburg*

Kirichenko Vladislav

*student, State Polar Academy,
Russia, Saint Petersburg*

АННОТАЦИЯ

В настоящей статье представлена попытка анализа специфики построения интерфейса видеоигры “eXperience 112” и возможностей взаимодействия игрока с миром игры. В статье акцентируется внимание на средствах создания имитации сотрудничества между игроком и игровым персонажем.

ABSTRACT

This article is an attempt to analyze the specific features of the videogame “eXperience 112”, its user interface and player's possibilities to interact with the world of the videogame. The article focuses on the means which imitate a process of cooperation between a player and a playable character.

Ключевые слова: интеракция, видеоигры, eXperience 112, игровой дизайн, четвертая стена.

Keywords: interaction, videogames, eXperience 112, game design, fourth wall.

По словам российского разработчика компьютерных игр Андрея Кузьмина, «по сути, игра стала чуть ли не единственным способом взаимодействия с физической реальностью для хомо сапиенс, как ни странно это звучит» [2]. Игровой процесс, отображающийся на экране, в подавляющем большинстве случаев управляется игроком по привычным правилам: игрок действует посредством одного или нескольких персонажей, управляя ими с помощью клавиатуры и мыши или геймпада, а все необходимые для игры действия совершаются внутри нее. Игроки, привыкшие к такому типу взаимодействия с игровой средой, не удивляются тому, насколько он далек от того, как человек пользуется компьютером во внеигровых ситуациях. Во французской студии “Lexis numérique” сумели отойти от привычных правил игрового процесса, заставив игроков взаимодействовать с игрой так, как они обычно взаимодействуют с привычными приложениями на компьютере. Результатом этого стала имитация пересечения игровой вселенной с реальным миром и сотрудничества между игроком и персонажами игры.

Интеракция — (англ. interaction, лат. inter — между и actio — деятельность) взаимосвязанное поведение участников [1, с. 54], вовлеченных в процесс взаимодействия. В ситуации одиночной игры, интеракция — это совокупность средств, предоставляемых играющему для изменения игровой среды [3], и действия по использованию этих средств. В индустрии видеоигр типы

интеракции в целом соответствуют жанрам игр: метки “action”, “adventure” или «платформер» позволяют игроку понять основные принципы взаимодействия с игровой средой, даже не запуская игру. Тем не менее появление в 2012 г. таких игр, как “Ingress” от Google [5] или “Alt-Minds” от “Lexis numérique” [6], демонстрирует, что возможности разработчиков по созданию геймплея (игрового процесса), выходящего за привычные рамки, далеко не исчерпаны.

“Lexis numérique” — французская студия по разработке видеоигр, основанная в 1990 г. Эриком Вьено и Жозе Шанси. Эта студия сумела разработать приемы нестандартной игровой интеракции, создав в 2003 и в 2006 гг. серию из двух весьма неординарных игр “In Memoriam” и “In Memoriam 2: the Last Ritual”, которые представляли собой триллеры с механикой Point-n-click Adventure. Их основной спецификой стало то, что элементы, с помощью которых игрок может продвигаться дальше по сюжету, находятся не только в самой игре: чтобы узнать решение загадки, игрок должен заходить на специализированные сайты, пользоваться google-картами и т. д.; персонажи игры присылают сообщения и подсказки на электронный адрес игрока (который указывается при первом запуске игры для получения пароля для входа), туда же приходят письма с угрозами от главного антагониста игры. Таким образом, мир игры растворяется в мире реальном, становится ее частью (особенно учитывая ту роль, которую играет Интернет в информационном пространстве современного мира).

Игра “eXperience 112”, выпущенная в 2008 г., представляет специфическую интерпретацию жанра Adventure. Завязка такова: доктор Леа Николс просыпается на заброшенном корабле-лаборатории, не понимая, что с ней произошло. В ходе игры ей предстоит узнать, что случилось с судном и работавшими на нем сотрудниками, чтобы суметь покинуть корабль и решить, как она будет жить дальше. Эта история могла бы стать классическим Point-n-click Adventure, или квестом от первого лица. Но разработчики из “Lexis numérique” предпочли создать игру с уникальным геймплеем, превратив

“eXperience 112” в своеобразный «симулятор камер видеонаблюдения». У игрока в мире “eXperience 112” нет собственного персонажа, которым он мог бы напрямую управлять. Все, что есть у него в распоряжении, — интерфейс программы EDEHN: десятки видеокамер, разбросанных по различным помещениям корабля (большинство из них вполне исправны, некоторые показывают изображения с помехами, а некоторые и вовсе испорчены), панель доступа к профилям сотрудников лаборатории и пульта управления различными устройствами. Персонажем, посредством которого осуществляется взаимодействие с игровым миром, является Леа Николс, но отношения игрока с ней — это скорее сотрудничество, чем управление. Леа беспомощна без игрока, сидящего за компьютером и управляющего движением камер и света в помещениях, так как только он может находить пароли к профилям сотрудников в их личной переписке, показывать ей путь, открывать запертые люки и управлять электронными устройствами (батискаф, робот и пр.) — у нее нет доступа к панели управления корабля. Однако и игрок без Леа абсолютно беспомощен: у него нет доступа на корабль и, следовательно, нет возможности самому узнать, что произошло в мире игры.

Этот тип геймплея технически реализован не идеально: беспомощность Леа Николс без подсказок игрока иногда становится чрезмерной, но он создает уникальную атмосферу. “eXperience 112” пытается создать впечатление того, что может действительно связать реальный мир с миром игры, а игрока — с персонажем. Так, если зайти в игру после трехдневного перерыва, Леа напоминает игроку, что ей пришлось выживать на корабле в течение трех дней, пока она ждала появления игрока. Видеокамеры с ограниченным полем видимости никогда не позволяют увидеть игровые локации полностью, создавая эффект приоткрытого игрового мира. Позиция игрока относительно этого мира не раскрывается: Леа Николс не знает, кто помогает ей выбраться с корабля, в файлах профилей сотрудников нет информации на эту тему. Игрок не имеет возможности узнать, кого он отыгрывает в мире “eXperience 112”. Наиболее вероятной представляется идея о том, что игрок играет за себя самого.

Леа: Кто Вы? Член экипажа?

Игрок покачивает камеру влево-вправо, что означает «НЕТ».

Леа: Вы не с этой базы? Но кто же Вы? Военный?

Игрок снова отвечает «НЕТ».

Леа: Ладно, давайте выбираться отсюда...

(Диалог в начале игры “eXperience 112”)

Уже в этом незначительном для дальнейшего прохождения эпизоде в начале “eXperience 112” игроку демонстрируется весьма интересная механика игры: он может как лгать персонажу Леа Николс, так и говорить правду. В дальнейшем, когда информация, получаемая игроком из файлов профилей сотрудников, понадобится Леа для решения задач и продвижения по сюжету, игрок может помогать ей или обманывать ее, затрудняя дальнейшее прохождение. Впрочем, линейность игры заставляет игрока сотрудничать с персонажем, так как это единственный способ продвинуться дальше: именно Леа загружает на сервер панели управления кораблем (EDEDNET 1.38) карты новых локаций при переходе в них. Соответственно, игрок, теоретически имеющий доступ практически ко всему оборудованию на корабле-лаборатории, фактически оказывается заперт на той локации, где находится игровой персонаж.

Обращает на себя внимание и то, как игрок и персонаж видят одни и те же локации и взаимодействуют с интерактивными объектами. Взгляд игрока никогда не идентичен взгляду Леа Николс. Даже в последней части игры, когда Леа вешает на себя камеру, передвигаясь по Колодцу тириад, мы видим не совсем то, что видит она: она вертит головой независимо от камеры, а мы, в свою очередь, можем вращать камерой независимо от ее действий. Взгляд игрока и персонажа, как правило, направлен на разные вещи. Леа видит предметы, которые освещены и находятся рядом с ней, и может с ними взаимодействовать. Игрок может видеть на нескольких свободно настраиваемых экранах (а при игре обычно используются две-три камеры,

показывающие происходящее с разных ракурсов) практически всю локацию в огромном радиусе: зачастую это несколько этажей с десятком комнат на каждом из них. При этом единственным постоянно работающим средством обратной связи игрока с персонажем является возможность включать и выключать освещение, привлекая внимание персонажа. Таким образом, если игрок хочет, чтобы Леа спустилась на этаж ниже или прошла в комнату на другом конце этажа, он должен постепенно провести ее по всей локации, включая и выключая лампочки на ее пути. По сути, около 70 % игрового процесса игры сводятся к методичному изучению помещений с помощью камер и «выщелкиванию» пути Леа Николс к нужной точке, около 20—25 % отводятся под изучение профилей погибших сотрудников лаборатории в поисках паролей, кодов или же просто для понимания происходящего, и 5—10 % тратятся игроком на удаленное управление различными устройствами. Единственное, что персонаж и игрок видят одновременно и, как предполагается, одинаково — это видения-воспоминания (flashbacks) Леа Николс, несколько раз возникающие по ходу прохождения игры. Как и почему они возникают, Леа не знает. Тем более не знает об этом и игрок. Способность транслировать видения Леа на экран игрока просто преподносится как одна из возможностей интерфейса EDEHN.

Что же представляет из себя программа EDEHN, посредством которой игрок погружается в мир научной базы по изучению мистических существ — тириад? Внешне она имитирует сложную программу по управлению камерами и оборудованием, объединенную с сервером баз данных сотрудников этой базы. Для игрока EDEHN выступает как интерактивная четвертая стена, ограничивающая его возможности по управлению игровым персонажем, но предлагающая вместо них способы изучать и влиять на мир игры альтернативным способом. Но с таким функционалом EDEHN совершенно не увязывается не только способность этой программы транслировать видения Леа Николс, но и приветствие, возникающее при входе в игру “eXperience 112”:
«Закройте глаза / расслабьтесь / Вы плывете по морю в окружении дельфинов /

*вода теплая / волны убаюкивают Вас / позвольте безмятежности глубин
забрать Вас / дышите медленно /мы немедленно отправляемся вглубь
галактики / закройте глаза / вытяните руки вдоль туловища /
Вы растворяетесь в легкости атмосферы / Вы быстро и бесшумно летите
в пузыре / слушайте / бесконечная глубина космоса / дышите / Вам хорошо» [4].*

EDEHN таким образом дает игроку понять, что не является просто симуляцией программы по управлению системами корабля, как можно предположить, исходя из функциональности интерфейса. Здесь игроку намекают, что именно он становится объектом эксперимента. Это эксперимент по взаимодействию с миром игры через «четвертую стену» интерфейса EDEHN, создающего дистанцию между миром игрока и миром игры и тут же разрушающего ее тем, что игроку предлагается прибегнуть к сотрудничеству с игровым персонажем (вместо механического контроля над ним, характерного для видеоигр). Это пролом «четвертой стены», осуществляемый не персонажами игры, но самим игроком: Леа Николс не видит мир игрока через невидимую стену и не обращается к нему как к игроку; он сам входит в мир “eXperience 112” на правах персонажа без роли (или же в роли себя самого), становясь частью эксперимента “Lexis numérique” по созданию игры, которая пытается выглядеть «не-игрой».

В игре “eXperience 112” французская студия «Lexis numérique» реализовала ряд новаций в сфере взаимодействия игрока с игровой средой:

1. Интерфейс, нехарактерный для видеоигр и имитирующий среду программного обеспечения (что приближает игровой опыт к опыту повседневной работы за компьютером).

2. Непрямое управление главным игровым персонажем, имитирующее процесс сотрудничества игрока и персонажа в процессе достижения общих и индивидуальных целей и задач (общими задачами являются обнаружение информации о мире игры и дальнейшее продвижение по локациям, индивидуальной целью игрока является прохождение сюжетной линии игры, индивидуальной целью персонажа — спасение с заброшенного корабля

и встреча со 112-ым — одним из участников эксперимента по общению с тириадами).

3. Намеки на участие именно игрока, а не его игровой проекции, в некоем эксперименте, реализующемся в процессе игры. По нашему мнению, сутью этого эксперимента является «обратный» пролом «четвертой стены»: вторжение игрока в мир игры на правах персонажа, играющего себя самого (человека за компьютером).

В концовке игры Леа Николс покидает научную базу, а игроку показывают ее внутренний монолог. Относится ли ее обращение на «ты» в этом монологе к игроку за компьютером или только к 112-му участнику эксперимента с тириадами, которого она искала на протяжении игры? “eXperience 112” не дает четких ответов о присутствии проекции игрока в мире игры (и ряд особенностей игры говорит в пользу того, что этой проекции нет), соединяя реальный мир с игровой симуляцией.

Список литературы:

1. Абельс Х. Интеракция, идентичность, презентация. Введение в интерпретативную социологию. — СПб.: «Алетейя», 2000. — 272 с.
2. Неформальный разговор: Не хлебом единым (запись беседы между Николаем Дыбовским и Андреем Кузьминым) // DTF.RU / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://dtf.ru/articles/read.php?id=50782> (дата обращения: 30.10.2014).
3. Пажитнов А.Л. Логическая структура компьютерной игры // Микропроцессорные средства и системы. — 1987. — № 3 / [перепечатано на сайте «Виртуальный компьютерный музей»] / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.computer-museum.ru/games/gamlogic.htm> (дата обращения: 30.10.2014).
4. eXperience 112 [видеоигра]. Разработчик: Lexis numérique. Издатель: Новый Диск, 2008. 1 DVD-диск.

5. Ingress [сайт игры] / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.ingress.com/> (дата обращения: 30.10.2014).
6. Overview of Alt-Minds. // Alt-Minds [сайт игры] / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.alt-minds.com/decouvrir_alt_minds.html (дата обращения: 15.09.2014).