

Жанровые особенности симуляторов ходьбы

Научный руководитель – Лапин Даниил Андреевич

Иванова Екатерина Александровна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет

журналистики, Москва, Россия

E-mail: Ivikatirdinkon2005@yandex.ru

Первый симулятор ходьбы был создан в 2000-х, когда доминирующим жанром в игровой индустрии стал шутер, основой игрового процесса которого является сражение с использованием огнестрельного оружия [3]. Его популярность обусловлена успешными релизами таких проектов как Counter-Strike, Half life 2 от американской студии Valve, Max Payne от финской студии Remedy Entertainment и т. д. На контрасте с хитами, обогатившими устоявшийся классический жанр новыми механиками и запоминающимися игровыми вселенными, небольшой командой разработчиков The Chinese Room было решено провести эксперимент. Идея заключалась в том, чтобы создать «неправильный», с точки зрения геймдизайна, шутер от первого лица. Так в 2008 году появился мод Conscientious Objector для проекта Doom 3 2004 года от американской студии id Software. Игроку предстояло пройти космическую станцию, вооружившись ружьем с резиновыми пулями, при помощи которого убивать врагов не представлялось возможным. В добавок ко всему, главный герой на протяжении всего прохождения получал по рации оскорбления и упреки от неизвестного персонажа. Несмотря на это, концепция «неправильного шутера» начала обретать популярность.

Название «симулятор ходьбы» появилось благодаря еще одному проекту студии – Dear Esther. Разработчики решили окончательно отойти от концепции шутера и оставили игрокам исключительно слуховое и зрительное восприятие информации, без возможности как-то влиять на окружение. Взаимодействие с миром ограничивалось лишь ходьбой, а вся суть проекта заключалась в путешествии из точки «А» в точку «Б» под комментарии закадрового рассказчика [1]. Так, разработчики смогли погрузить игрока в меланхолическую историю, побудив его лишь созерцать и слушать. В 2013 году с похожим, но более юмористическим нарративом, выйдет проект The Stanley Parable от британской студии Galactic Cafe. Здесь молчаливый главный герой проходит линейный путь под голос рассказчика, но на этот раз у игрока есть возможность отклониться от пути и увидеть другие исходы истории. Несмотря на разветвленный сюжет и юмористическую концепцию, основой геймплея все еще остается именно ограниченное взаимодействие с игровым миром, что объединяет вышеперечисленные проекты. Таким образом, жанрообразующая механика симуляторов ходьбы заключается в изучении локаций без лишних обыденных инструментов вроде стрельбы, диалогов или инвентаря. Нарратив строится исключительно на визуальной, аудиальной и минимальной геймплейной составляющих.

Наличие рассказчика не является основой жанра. Например, в проекте 2012 года Journey от американской студии Thatgamecompany игроку предстояло взять на себя роль загадочного безмолвного персонажа в мантии и отправиться в путешествие по пустыне. За все путешествие нельзя услышать ничего, кроме музыки и звуков природы. В качестве еще одного примера можно привести проект 2016 года ABZÛ от студии Giant Squid, где игроку необходимо исследовать подводные просторы за молчаливого героя. В симуляторах ходьбы нарратив строится не только на визуальной и звуковой составляющих, но и на геймплейной. В обоих проектах ключевую роль играет решение несложных головоломок,

благодаря которым игрок может получить дополнительные кусочки паззла сюжета. В совокупности с музыкой, звуками природы, отсутствием серьезных противников и таймера, простые загадки создают дополнительный эффект медитации. Но, в отличие от жанров платформер и головоломка, эти элементы не имеют функции озадачить игрока или бросить ему вызов. Наоборот, они служат дополнительными инструментами размеренного погружения в атмосферу. Таким образом, симуляторы ходьбы создают особый медитативный нарратив за счет визуальной и звуковой составляющих, а также спокойного ритма игрового процесса.

Отсутствие текста не служит жанрообразующим признаком, однако его присутствие в ряде случаев выступает в качестве дополнительного инструмента в построении нарратива. Например, в проекте 2009 года *The Path* от бельгийской студии *Tale of Tales* для создания полной картины происходящего, игроку необходимо читать мысли главных героинь о каждом найденном в лесу предмете. В проекте 2012 года *The Unfinished Swan* от американской студии *Giant Sparrow* сюжет подается в формате сказки, а в проекте 2017 года *What Remains of Edith Finch* от тех же разработчиков – в формате дневника главной героини. На протяжении всего прохождения каждой игры игрок читает и слушает небольшие отрывки текста, а также взаимодействует с тематическим окружением. Но основной акцент все также делается на визуал, звук и минималистичный игровой процесс.

Несмотря на то, что жанр закрепился в игровой индустрии и до сих пор имеет популярность, нам не удалось найти его официальное и наиболее полное определение. Поэтому в рамках исследования мы вывели собственное, исходя из анализа вышеперечисленных проектов, стоящих у истоков формирования жанра. Симулятор ходьбы – это жанр видеоигры с минималистичным геймплеем, где основная механика заключается в ограниченном перемещении персонажа по локациям, сюжет подается через исследование окружения, а погружение в повествование осуществляется без традиционных элементов вроде сражений или диалогов, с помощью визуальной и аудиальной составляющих.

Источники и литература

- 1) «Симулятор ходьбы». Рождение, становление и принятие жанра // DTF: офиц. сайт. Игры – 17. 08. 2020. URL: <https://dtf.ru/games/190308-simulyator-hodby-rozhdenie-i-prinyatie-zhanra>
- 2) Шедько И. И. Культурные параллели: авангард в индустрии видеоигр // Электронный научный журнал «Культура: теория и практика». Номер 5: Гуманитарные науки, 2018. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kulturnye-paralleli-avangard-v-industrii-videoigr/viewer>
- 3) Шутер. Жанр видеоигр // CGItems: офиц. сайт. Курсы, Статьи о 3D – 29. 10. 2022. URL: <https://cgitems.ru/articles/shuter-zhanr-videoigr/>