

Секция «11.8 Инновационные коммуникации в креативных индустриях»

Инструменты создания ужаса в независимых хоррор-играх (на примере игры Five Nights At Freddy's)

Научный руководитель – Лапин Даниил Андреевич

Свистунов Егор Дмитриевич

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет журналистики, Кафедра телевидения и радиовещания, Москва, Россия

E-mail: svista3@inbox.ru

Разработка видеоигры требует финансовых вложений, с увеличением бюджета ответственность за качество итогового продукта возрастает. Как следствие, крупные компании не заинтересованы применять неоднозначные механики в своих играх, требующих значительных временных и финансовых вложений, и экспериментировать. Новаторство остаётся за независимыми студиями, работающими над созданием и запуском инди-игр в разных жанрах, что способствует привнесению новых элементов в привычный геймплей. За последнее несколько лет игровая индустрия показала рост доходов инди-игр на онлайн сервисе цифрового распространения компьютерных игр и программ – Steam: В 2023 году на инди-игры пришлось 31% всех доходов Steam, по сравнению с 25% в 2018 году (gam3s.gg). Успех инди-игр разных жанров является свидетельством не только всестороннего интереса независимых разработчиков, но и привнесение ими новых игровых механик и элементов во все жанры, в том числе в жанре сурвайвл-хоррора.

Исследование инди-хорроров перспективно, о чем свидетельствует возрастающая популярность сурвайвл-хорроров инди-сегмента. Интерес аудитории в этой области могут репрезентировать данные VG Insights, согласно которым копию инди-сурвайвл-хоррора Five nights at Freddy's купили более 2,7 миллионов раз, а Lethal Company купили более 12,2 миллионов раз. Эти достижения становятся ещё более примечательными, если учитывать продажи таких AAA-игр как Aliens: Colonial Marines и Fallout 76, базирующихся на широко известных франшизах, но проданными в количестве 0,661 и 4 миллиона копий соответственно. Таким образом, мы видим проблему: широкий интерес массовой аудитории к независимым сурвайвл-хоррорам на данный момент ещё не подкреплён равноценным интересом научного сообщества, что делает данное исследование актуальным.

В рамках исследования мы систематизировали механики хоррор игр в контексте создания ими ужаса. Для достижения этой цели были использованы как теоретический, так и практический методы исследования. Первый представлен в изучении, анализе и синтезе литературы соответствующей тематики. В практической главе будет проанализирован эксперимент, осуществлённый в виде прохождения игр Five nights at Freddy's, Silent Hill: Downpour и Resident Evil: Revelations 2.

Полученные данные позволяют нам выделить основные и факультативные механики для создания ужаса в процессе игры. Таким образом, для достижения страха в сурвайвл-хорроре кажется нужным стимулировать у геймера чувство одиночества, в условиях ограниченных возможностей игрового персонажа. Следует уделять внимание звуковому сопровождению игровой сессии, таинственности повествования и загадочности лора, а главное – использованию геймером его воображения. Как следствие, среди «необязательных» условий создания ужаса можно выделить кинематографичность, полностью объяснённый и понятный сюжет, широкие возможности взаимодействия с внутриигровым миром и отсутствие случайных событий в процессе игры.

Источники и литература

- 1) 1) Ветушинский А.С Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре [Текст] / Ветушинский А.С — 1-е изд. — Москва: Бомбора, 2021 — 27 с.
- 2) 2). Григорьев С.Л. Хоррор-видеоигры: экранный страх // Общество. Среда. Развитие. — 2022 №4. — С. 41-47.
- 3) 3). Перрон Б. Silent Hill. Навстречу ужасу. Игры и теории страха [Текст] / Перрон Б. — 1-е изд. — Москва: Бомбора, 2020 — 208 с.
- 4) 4) Eliza Crichton-Stuart Indie Games Claim 31% of All Steam Revenue / Eliza Crichton-Stuart [Электронный ресурс] // GAM3S.GG : [сайт]. — URL: <https://gam3s.gg/news/indie-games-claim-31-perfect-of-all-steam-revenue/>
- 5) 5) Indie games make up 40% of all units sold on Steam / [Электронный ресурс] // VG Insights : [сайт]. — URL: <https://vginsights.com/insights/article/indie-games-make-up-40-of-all-units-sold-on-steam>