

© 2013 г. Т.Х. Кутлалиев

УДК 7.01

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕКВИЗИТА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ:
К ВОПРОСУ ОБ ЭСТЕТИЧЕСКИХ
СВОЙСТВАХ ВИРТУАЛЬНОСТИ**

**The use of props in the computer games:
the problem of the aesthetic properties of virtuality**

In addition to the audiovisual means of depicting a virtual world, computer and video games allow the use of props, which serve to increase the players' immersion into the game's reality and enhance specific parts of the narration. Known cases of systematic prop use are limited to the games, that offer a detailed simulation of flying an aircraft, and the interactive fiction games of the 80's. Even though limited in number, those examples demonstrate the possible applications of the props as artistic means.

Key words: computer video game, props, interactive fiction, simulation, control, smell.

Игры для персональных компьютеров, автоматов и приставок создают образ виртуального мира для своей аудитории почти теми же средствами, что и кинофильмы: игрок видит персонажей, объекты и их взаимодействие, слышит речь, звуковые эффекты и музыку. Действие игры оказывается четко отгороженным от реальности – все что происходит на экране остается неосязаемой иллюзией, управляемой наборами универсальных кнопок, ручек и переключателей. Однако в дополнение к этим стандартным средствам ряд игр прибегают к реквизиту, позволяющему игроку прикоснуться к объектам виртуального мира.

Задача данной статьи – изучение существующих примеров использования реквизита в компьютерных играх, на основании которых можно сделать некоторые выводы о потенциале его применения. Важным представляется проследить, во-первых, как реквизит может служить и для усиления правдоподобия виртуального мира в целом (независимо от сюжета), и как для дополнения отдельных эпизодов повествования. Важно сопоставить функции рекви-

зита в театре и виртуальном сценарии компьютерной игры. Следует определить, какую роль при восприятии реквизита игры играют форма и материал предмета. Реквизит компьютерной игры, по сравнению с театральным реквизитом, требует от изготовителя намного большего внимания к деталям и функциям объекта, поскольку может подвергаться пристальному осмотру. Письмо Макбета на театральной сцене вполне может быть чистым листом бумаги, однако если возникнет необходимость включить то же самое письмо в комплект игры по мотивам этой пьесы, то разработчикам придется не только нанести на страницу текст, но и имитировать почерк. Следует принять во внимание то что массовое использование связанного с сюжетом реквизита современной игровой индустрией маловероятно из-за роста популярности электронных форм распространения, из-за того что подобный инвентарь теряет свое значение вне контекста отдельной игровой ситуации и должен быть уникальным для каждой рассказываемой истории, то есть игры.

Рассматриваются два вида игрового реквизита, позволяющего прикоснуться к виртуальному миру: реалистичные устройства управления и бутофорский вспомогательный инвентарь.

Вопрос реалистичности органов управления становится актуальным всегда, когда игра предоставляет аудитории контроль над транспортным средством или боевой машиной. Даже в электромеханических автоматах конца 60-х гг. Periscope, Sea Raider и советской копии последнего, «Морском бое»[1], создававших крайне приближенную имитацию торпедной атаки, игрок для прицеливания и наблюдения за движением мишеней должен использовать перископ. Для игр, предлагающих полетать на самолете, типичным устройством управления служит ручка-«джойстик», формой и функциями похожая на рукоятку в реальных летательных аппаратах. Электронные автогонки, в том числе простые игры 70-х годов редко обходятся без руля. Существуют и игровая панель управления электропоездом, и даже набор «джойстиков» для вождения гигантского боевого робота [2]. Однако в большинстве случаев для игроков достаточно лишь некоторого правдоподобия устройства: руль должен поворачиваться и изменять направление движения машины на экране, но не обязан быть точной копией руля ее прообраза. Игра, в которой игрок управляет абстрактным летательным аппаратом, не требует чего-либо более реалистичного, чем абстрактный «джойстик».

Ситуация изменяется по мере усложнения модели конкретного объекта, что наиболее заметно в авиасимуляторах, играх имитирующих управление самолетом или вертолетом. Степень реалистичности имитации физических явлений, нюансов работы механизмов у представителей этого жанра разнится, и среди игр, посвященных современной авиации, сформировалась группа симуляторов, предлагающих игроку по возможности наиболее детальную модель какой-то одной летающей машины. К таким играм относится серия Falcon (1987 – 2005), посвященная самолету F-16, серия Digital Combat Simulator, две игры которой посвящены вертолету Ка-50 (2008) и самолету А-10 (2011). Уровень детализации этих симуляторов таков, что, например, руководство игрока Falcon 4.0 занимает более пятисот страниц [3], а список клавиш, отвечающих за важные функции, имеет более ста пунктов. Для усиления иллюзии реалистичности игрового процесса, создаваемой правдоподобным поведением техники и необходимостью следовать тем же процедурам, что и пилот моделируемого самолета, используются и копии реальных ручек управления. Игровые версии «джойстика» F-16 выпускались, в компании Thrustmaster в 1993 и 2001 гг., а в 2010 была выпущена копия органов управления А-10. Эти устройства могут быть использованы и в симуляторах других самолетов, но именно в предназначенных для них играх они производят дополнительный эффект. Как пишет рецензент на сайте combatsim.com: «...Вы хотите включить вспомогательную силовую установку, щелкаете переключателем на мило подсвеченной ручке управления двигателем, и видите, как это же происходит в виртуальной кабине...» («...you want to fire up the Auxiliary Power Unit (APU), you flip the switch on your nicely lit up throttle quadrant, see it happen in the virtual cockpit...» [4]). Используя точную копию органов управления моделируемого самолета, игрок может видеть следы своих действий и перед экраном и «за» ним при осмотре виртуальной кабины.

Только ручьятками реквизит любителей авиасимуляторов не ограничивается, поскольку ряд игр позволяют подключить к ним и копии реальных приборов, информирующих пилота о скорости полета, высоте и других параметрах. Копиями могут быть и отдельные индикаторы, и целые приборные панели, позволяющие полностью отказаться от изображения приборов на экране. Следующий шаг к усилению эффекта реалистичности симулятора – это раз-

мещение игрока и игрового оборудования в самодельном или приобретенном коробе, повторяющем очертания кабины настоящего самолета[5]. В результате «виртуальная» кабина, все функции которой связаны исключительно с компьютерной моделью самолета, оказывается реальным, физически ощутимым объектом, способным воссоздать такие трудно передаваемые другими средствами особенности конструкции, как например, тесноту.

Еще более полная иллюзия присутствия в настоящем самолете может быть создана установкой кабины игрока на подвижную опору, но настолько сложное оборудование, как правило, обслуживает уже не игровые, а учебные симуляторы. В большинстве случаев динамическое воздействие игры на игрока ограничивается легкой вибрацией органов управления, которая применяется не только в симуляторах. За последнее десятилетие вибрация стала распространенным вспомогательным приемом информирования игрока о событиях в виртуальном мире. Она сообщает об ударах, привлекает внимание игрока к важным, но малозаметным объектам (улики в *L.A. Noire* (2011) или дыни в *Yoshi's Story* (1997)) и даже в неинтерактивных роликах может передавать испытываемые персонажем тряску и громкий шум.

В то время как в области устройств управления еще продолжают появляться новые разработки, практика включения в комплектацию игры буффорских объектов из виртуального мира в наши дни почти прекратилась или изменилась до неузнаваемости. Для современной индустрии компьютерных игр обыденным стал выпуск «специальных», «коллекционных» или других особенных изданий игр, отличающихся от обычных ценой и расширенной комплектацией, содержащей различные сувениры: значки, фигурки персонажей и другие предметы, например фрагменты Берлинской стены, которые в 2007 г. были вложены в коробку коллекционного издания *World in Conflict*. Несмотря на то что подобные объекты обычно как-то связаны с сюжетом или сеттингом игры, ни один из них не является полноценной частью виртуального мира и не служит ключом к пониманию событий в нем. Владелец стандартного издания игры имеет те же шансы на ее успешное завершение, что и обладатель эксклюзивной подставки под стакан или плаката. Однако предметы, прилагавшиеся к играм, не всегда были посторонними украшениями для программ, которые они сопровождали.

Большая часть компьютерных игр, чья стандартная комплектация включала дополняющие виртуальный мир предметы, была выпущена в восьмидесятых годах XX века. Особенно интересна в этом отношении продукция компании Infocom, которая в 1980-1989 гг. сопровождала свои игры в жанре «interactive fiction» (т.е. «интерактивная литература» - игры, представляющие свой мир текстом и требующие ввода команд на естественном языке) множеством бутафорских документов и реквизита, обычно называемых «feelies» – «то, что можно потрогать». Часть этих материалов, строго говоря, не была необходимой, однако вводила дополнительные связующие элементы между игроком и миром за экраном. Например, в коробке с игрой *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1984 г.) (основанной на одноименной книге, радиоспектакле и телесериале «Путеводитель “Автостопом по Галактике”» Дугласа Адамса), как и в кармане халата ее главного героя, обнаруживался сваленный комок ниток. Также в упаковке лежал прозрачный пакетик с этикеткой «Микроскопический космический флот», на флагмане которого проходил один из эпизодов игры.

За примером бутафории, более глубоко вовлеченной в игровой процесс, можно обратиться к *Sherlock: The Riddle of Crown Jewels* (1987) [6] и *The Witness* (1983) [7] той же компании и относящейся к тому же жанру *Jinxter* (1987) [8] студии *Magnetic Scrolls*. В *Sherlock*, позволяющей игроку оказаться в роли доктора Ватсона, в одной из первых сцен герой входит в кабинет Шерлока Холмса, где видит своего друга в состоянии глубокой депрессии. Осмотревшись, Ватсон замечает, что в комнате среди прочих предметов лежит непрочитанная газета. Игрок отдает команду «взять газету», и она оказывается среди вещей, переносимых доктором. Однако на команду «прочитать газету» игра отвечает: «Это газета, лежащая в Вашей упаковке с игрой» («It's the newspaper that came in your game package»). Действительно, в комплект *Sherlock* входил реальный (то есть, не электронный) выпуск бутафорской лондонской газеты «*The Thames*» («Темза») от 17 июня 1887 г. Среди множества заметок о подготовке к празднованию пятидесятилетия правления королевы Виктории (оно состоялось 20 июня 1887 г.), прогноза погоды, рекламы лекарств, частных объявлений игрок мог найти короткое сообщение о неожиданном закрытии Тауэра для посещений. Посчитав новость подозрительной, игрок мог показать газету Холмсу, – точнее доктор Ватсон в игре должен

был показать предмет «газета» сыщику, что служило отправным пунктом детективного сюжета. В *The Witness* сходным образом был реализован спичечный коробок, который одновременно находился и в кармане главного героя, и в наборе сопровождающих игру материалов. Только при осмотре реального коробка игрок мог обнаружить пару телефонных номеров (один из них якобы написанный от руки), необходимых персонажу. Записка «Для служебного пользования» из *Jinxter* – еще более изобретательный предмет реквизита. Документ, протянутый протагонисту бессмертным существом, жующим бутерброд с сыром, содержит не только информативный официальный текст с печатями «получено» и «срочно», но и сделанные предыдущим владельцем заметки на полях, пятно от кружки кофе, чернильные кляксы, партию игры в «крестики-нолики». Так эта бумага, с одной стороны, вводит играющего в суть дела и обозначает цель приключения, а с другой стороны, сразу же дает основания не воспринимать сюжет серьезно, подчеркивая ироничный характер игры. Прообразом использования интерактивного реквизита как элемента сюжета считается книга «*Murder Off Miami*», изданная в 1936 и переизданная в 1979 году, представлявшая собой подшивку материалов дела об убийстве с уликами, фотографиями и отчетами и предлагавшая читателю вычислить преступника самостоятельно [9].

Интересно и оформление руководств пользователя, применявшееся в отдельных представителях «интерактивной литературы». Стандартным для печатной игровой документации является наличие двух компонентов, а именно: описания функций игры и изложения предыстории или сведений об игровой вселенной, – которые содержатся либо в отдельных брошюрах, либо объединяются в общем типовом «руководстве». Infocom же неоднократно маскировала свои брошюры с инструкциями под другие материалы. Например, *Cutthroats* (1984) сопровождал бутафорский номер журнала «*True Tales of Adventure*» («Правдивые рассказы о приключениях») сентября 1984 г., первые восемь страниц которого содержали редакторскую колонку, статьи о подводных искателях сокровищ и фотографии ныряльщиков [10]. С девятой страницы начиналось стандартное руководство пользователя с перечнем команд и описанием принципов работы программы. Брошюра с инструкциями к игре *Moonmist* (1986) начиналась как издание «*Legendary Ghosts of Cornwall*» («Легендарные призраки Корнуолла»), на чей солидный возраст

намекали пожелтевшие страницы и библиотечная карточка, свидетельствующая о том, что книгу регулярно выписывали с 1948 по 1986 гг. [11]. Руководство игры Trinity (1986) открывалось комиксом «The Illustrated History of the Atom Bomb» («Иллюстрированная история атомной бомбы»), четырнадцать страниц которого в стиле научно-популярного издания для детей рассказывали о создании и применении ядерного оружия [12]. Авторы документации к упомянутой выше Jinxter не стали отделять инструкции от дополнительного текста: в прилагаемом к игре выпуске бутафорского еженедельника «The Independent Guardian» («Независимый страж») есть статьи, разносторонне описывающие сеттинг; руководство по командам управления персонажем, поданное в формате интервью с ветераном службы; набор кодов для получения внутриигровых подсказок, представленный как секретное dossier, похищенное журналистами.

Нужно отметить, что дополнительные материалы, необходимые для завершения игры, служили не только (а порой и не столько) художественными средствами погружения игрока в виртуальный мир. Для издателей важно было и то, что они обеспечивали защиту от бытового копирования программ: любой пользователь компьютера мог сделать копию данных на дискете, однако изготовление дубликата многостраничного цветного документа в домашних условиях в восьмидесятые годы представляло значительные трудности.

Отдельного упоминания заслуживает крайне редкая практика сопровождения действия игры набором ароматов. Диск симулятора автогонок Gran Turismo 2 (1999) имел участок с запахом горелой резины [13]; аромат футбольного газона испускал диск FIFA 2001 (2000) [14]; рассматривалась возможность покрыть дискеты детектива Snatcher (1988) составом с запахом крови [15]. Примеров использования запахов не для усиления общей атмосферы игр, а для дополнения образа конкретного помещения или ситуации в настоящее время известно всего два. Первый – игра Leather Goddesses of Phobos (1986), выпущенная Infocom, тоже представитель «интерактивной литературы». В ее комплектацию была включена карточка с семью пронумерованными участками, на каждом из которых в микроампулах содержалось свое ароматизирующее вещество. В определенных сценах игроку предлагали поцарапать участок с указанным номером, что высвобождало запахи шоколада, шариков от моли, чеснока и т. д. [16]. Аналогичная технология была применена позднее в

Leisure Suit Larry: Love for Sail! (1996), в нескольких эпизодах которой игроку предлагали поскрести участки карточки CyberSniff 2000, что в числе прочих высвобождало запахи моря, духов, рыбы, кишечных газов [17].

К сожалению, многие приемы оформления материалов и комплектации игр, сформировавшиеся в рамках «интерактивной литературы», со временем перестали практиковаться по целому ряду причин. Среди них были и вытеснение самого жанра (и специализировавшихся на нем компаний) похожими играми, изображавшими мир не текстом, а эффектной графикой; и распространение компакт-дисков, чья защищенность от копирования сделала связанные с игрой бумажные приложения лишними; и развитие графических технологий, позволившее показывать нужные книги и газеты на экране без лишних расходов на печать. Рост популярности жанра среди разработчиков-любителей в начале 90-х гг. [18] не привел возвращению игрового реквизита, поскольку любительские игры распространяются преимущественно через электронные сети и не имеют даже физической упаковки.

В настоящее время реквизит находит крайне ограниченное применение в компьютерных играх, однако имеет потенциал для развития в систему художественных приемов и знаков, существенно отличающуюся от языка экрана. Способствовать этому процессу может развитие и рост доступности технологии «трехмерной печати» (то есть машинного формирования объекта произвольной формы из пластика), которая, возможно, позволит создателям игр в будущем дополнять свои проекты любого жанра электронными чертежами необходимой для погружения в виртуальный мир бутафории, для домашнего изготовления.

ЛИТЕРАТУРА

1. <http://morskoy-boy.15kop.ru/>
2. <http://www.steelbattalion.org/controller.php>
3. <http://www.replacementdocs.com/download.php?view.485>
4. <http://www.combatsim.com/htm/2010/12/hotas-warthog-dcs-a10c/thrustmaster-hotas-warthog-dcs-a10c.htm>
5. <http://www.simkits.com/product.php?prodid=1826>
6. <http://gallery.guetech.org/sherlock/sherlock.html>

7. <http://gallery.guetech.org/witness/witness.html>
8. <http://msmemorial.if-legends.org/games.htm/jinxter.php>
9. <http://ascii.textfiles.com/archives/1321>
10. <http://gallery.guetech.org/cutthroats/cutthroats.html>
11. <http://gallery.guetech.org/moonmist/moonmist.html>
12. <http://gallery.guetech.org/trinity/trinity.html>
13. <http://www.pistonheads.com/features/gt2.htm>
14. <http://www.mobygames.com/game/playstation/fifa-2001/trivia>
15. <http://www.eurogamer.net/articles/2010-10-04-kojima-wanted-game-to-release-blood-smell>
16. <http://www.csd.uwo.ca/Infocom/Invisiclues/lgop/chapter11/GeneralQuestions5/6.html>
17. <http://www.gamefaqs.com/pc/29100-leisure-suit-larry-love-for-sail/faqs/61451>
18. *Nelson G.*, Inform Designer's Manual Fourth Edition, 2001, p 360;
http://www.inform-fiction.org/manual/about_dm4.html

REFERENCES

1. <http://morskoy-boy.15kop.ru/>
2. <http://www.steelbattalion.org/controller.php>
3. <http://www.replacementdocs.com/download.php?view.485>
4. <http://www.combatsim.com/htm/2010/12/hotas-warthog-dcs-a10c/thrustmaster-hotas-warthog-dcs-a10c.htm>
5. <http://www.simkits.com/product.php?prodid=1826>
6. <http://gallery.guetech.org/sherlock/sherlock.html>
7. <http://gallery.guetech.org/witness/witness.html>
8. <http://msmemorial.if-legends.org/games.htm/jinxter.php>
9. <http://ascii.textfiles.com/archives/1321>
10. <http://gallery.guetech.org/cutthroats/cutthroats.html>
11. <http://gallery.guetech.org/moonmist/moonmist.html>

12. <http://gallery.guetech.org/trinity/trinity.html>
13. <http://www.pistonheads.com/features/gt2.htm>
14. <http://www.mobygames.com/game/playstation/fifa-2001/trivia>
15. <http://www.eurogamer.net/articles/2010-10-04-kojima-wanted-game-to-release-blood-smell>
16. <http://www.csd.uwo.ca/Infocom/Invisiclues/lgop/chapter11/GeneralQuestions5/6.html>
17. <http://www.gamefaqs.com/pc/29100-leisure-suit-larry-love-for-sail/faqs/61451>
18. Nelson G., Inform Designer's Manual Fourth Edition, 2001, p 360; http://www.inform-fiction.org/manual/about_dm4.html

Российский государственный

гуманитарный университет. г. Москва, Россия

17 июля 2013 г.
