



ИССЛЕДОВАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ СТИЛЕЙ ОФОРМЛЕНИЯ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Губницкая Ю.С., Одегова Е.Х.

Харьковский национальный университет радиоэлектроники

На сегодняшний день компьютерные игры являются популярным видом времяпрепровождения. IT-компании, которые занимаются разработкой внутриигрового пространства, уделяют внимание деталям соответствия и принадлежности тому или иному стилю игры. Но некоторые визуальные решения могут оттолкнуть потребителя неуместностью и анахронизмом (например, в исторических играх).

Стиль оформления игры называют сеттингом. Он задает сразу несколько параметров игры, такие как место, время действия, внутренний антураж. Дизайнеры могут комбинировать различные сеттинги между собой так, что появляются гибридные вымышленные миры: мир фэнтези в эпоху киберпанка; мифологии различных стран в одном мире; «гостевые» персонажи из других вселенных [1]. Проведем классификацию сеттингов.

По месту действия:

- реальный мир;
- параллельные миры;
- альтернативная история;
- фэнтези;
- геройская мифология;
- христианская мифология;
- современная мифология.

По времени действия:

- зарождение жизни;
- доисторические времена;
- Зарождение цивилизаций;
- средневековье;
- эпоха колонизации;
- эпоха индустриализации;
- прошедшие войны;
- наше время;
- информационная эпоха;
- освоение космоса;
- эволюция.

По условиям внутри мира:

- место с определенной культурой;
- определенная климатическая зона;
- наличие катаклизма;
- хоррор.



Примером качественного оформления может служить прекрасная серия Heroes of Might and Magic в сеттинге фэнтези, выдержанная от начала и до конца в одном стиле. Действие игры переносит игрока в различные вымышленные вселенные, наполненные войнами, необычными созданиями, магическими расами, строго придерживаясь выбранному стилю [2].

Иногда создатели компьютерных игр смешивают несколько стилей, что позволяет родиться новому захватывающему сеттингу, в который игроки с радостью примут. Такие решения привлекают, не только новых игроков, но и позволяют завлечь новую аудиторию поклонников и тех, и других стилей. Удачными примерами такой комбинации могут служить: серия Thief, где действие игр происходит в стимпанк-мире, напоминающем одновременно позднее Средневековье и викторианскую эпоху; кроме того, присутствуют элементы фэнтези (магия, фантастические существа) и техно (необычные электрические и механические устройства). Несомненно, создатели игры нашли правильную стилистику, которая позволяет играм выпускаться дальше и быть востребованной [3].

Иногда гейм-дизайнеры сознательно идут на добавление различных предметов, событий и персонажей, не соответствующих заданной стилистике игры. Это также обусловлено расширением фанатской аудитории. Примером подобранных внутриигровых стилей может послужить известная многопользовательская ролевая онлайн-игра World of Warcraft, где направляющим стилем является фэнтезийное средневековье в параллельном мире, куда умело вкрапляется стимпанк в виде фракции гоблинов и дварфов [4].

Можно подытожить, что индустрия компьютерных игр стремительно развивается, исходя из желаний потребителей, но дизайнеры не всегда удачно подбирают стили оформления продукта, что зачастую влияет на популярность игры у пользователей, как в плохую, так и в хорошую сторону. Но зачастую это делается сознательно, и такие решения, несомненно, радуют глаз и приятно удивляют.

1. Кирилзеев Александр, Классификация компьютерных игр [Электронный ресурс] // GamesIsArt.ru Компьютерные игры как искусство. – Режим доступа: http://gamesisart.ru/game_class_all.html

2. Дмитрий Веселов Обзор Might and Magic Heroes VI. Герои не умирают [Электронный ресурс] // tc.ua. – Режим доступа: http://itc.ua/articles/obzor_might_magic_heroes_vi_56299/

3. Thief: The Dark Project [Электронный ресурс] // SQUARE ENIX. – Режим доступа: <https://eu.square-enix.com/en/games>

4. Goblin [Электронный ресурс] // World of Warcraft. – Режим доступа: <https://worldofwarcraft.com/en-us/game/races/goblin>