

Серия игр Assassin's Creed и игровая философия истории.

Козлова Ольга Сергеевна

Студент (магистр)

Тверской государственной университет, Тверь, Россия

E-mail: olya.ya.feyu@yandex.ru

Целью данной работы является анализ исторической концепции и принципов создания образов исторических личностей в серии игр Assassin's creed.

В работе рассматриваются шесть игр серии: Assassin's creed, Assassin's creed II, Assassin's creed: Откровения, Assassin's creed III, Assassin's creed: Единство и Assassin's creed: Синдикат. Эти игры охватывают яркие события истории: Третий Крестовый поход; Эпоху Возрождения и правление Папы Римского Александра VI; борьба за престол Османской империи в начале XVI века между сыновьями султана Баязида II Шехзаде Ахмеда и Селимом I Грозным; Североамериканский театр Семилетней войны, Великая Французская революция, Промышленная революция в Лондоне во второй половине XVIII века.

Задачи работы:

- 1) проанализировать феномен «исторических игр»;
- 2) рассмотреть игровую философию истории, основанную на принципе допущения;
- 3) проанализировать персонажей игр с точки зрения мистифицирующей интерпретации личности.

Основные события всех игр серии происходят в далеком прошлом, начиная с Третьего Крестового похода и заканчивая революцией в России 1918 году. Игры этой серии можно назвать историческими; их основа - реконструкция реальных событий. Это обуславливает популярность игры: в мире игры геймер может сам участвовать в исторических событиях. Исторические игры в большинстве своем - развернутые повествования, на сюжетную последовательность которых игрок никак не может повлиять. Он должен только идти от одного испытания к другому, приводя сюжет в уже прописанный автором игры финал. Данная линейность повествования, объединенная с игровой механикой, составляют интерактивное повествование.

В наше время существует множество трактовок термина «интерактивное повествование». Например, Зилас Н. определяет этот термин как жанр, пользователь в котором выступает в качестве одного из главных действующих лиц, а остальные персонажи и события автоматизированы, т.е. события разворачиваются согласно предусмотренным автором ситуациям [3; 756]. Линейность игры мы будем понимать по определению Мидоу М.С., как вид предустановленной конструкции сюжета, т.е. как узловую организацию [2; 66].

События игр, как было описано выше, соответствуют реальным, но с долей фольклорного допущения. Под фольклорными допущениями мы будем понимать следующее:

- Сказочное допущение: статичность образов персонажей (добро и зло, характеры, социальная роль героев);
- Легендарное допущение: использование легенд как достоверной истории места;
- Мифологическое (мифо-эпическое) допущение: очеловечивание природы, персонификация явлений (божественное вмешательство в сюжет) [4].

Метасюжет игры - попытки организации «Абстерго Индастриз» в 21 веке с помощью генетической памяти Дезмонда Майлса собрать информацию о технологиях Первой цивилизации - создателей человечества. Т.е., вся игра - следование легенде о создании человечества. Эту линию сюжета можно назвать глобальными событиями, т.е. «определяющими направление действия в целом» [1; 299]. Так же, отправляясь в прошлое, игрок имеет возможность сыграть за предков Дезмонда Майлза, которые являются ассасинами, и тоже при жизни искали артефакты Первой цивилизации. За каждым городом стоит своя легенда, и в каждом городе расположены определенные артефакты. Даная линия сюжета является локальной, т.е. отвечающая за внутреннее развитие игры [1; 299]. Эту концепцию игры объясняет в интервью креативный директор *Assassin's creed: Black Flag* Жан Гуэдсон: «ACIVBF, как и все другие игры серии, раскрывает завесу над событиями, стоящими за реальной историей, повлиявшей на развитие мира» [5].

Пример: Рим в первой игре не просто город - а гробница «бога», созданная в древние времена. Чтобы в нее попасть, нужно собрать некий артефакт, т.е. с начала и до конца следовать легенде о городе Риме.

Что касается исторических личностей, игра показывает их взлеты по карьерной лестнице, приход к власти и т.д. за счет магических артефактов и связей с тамплиерами или ассасинами; в основе этой сюжетной линии - модная конспирологическая интерпретация истории. В первой игре *Assassin's creed* главным антагонистом является Родриго Борджиа, ставший Папой Римским Александром VI для того, чтобы попасть в гробницу «бога», которая находится под Римом. Действительно, в эпоху возрождения Папой Римским с 1492 по 1503 гг. был Родриго де Борджиа, который, по мнению его современников, был отравлен яблоком, которое он готовил для своего сына Чезаре. Так же умирает Родриго Борджиа в самой игре [6].

В части игры под названием «Единство» одним из персонажей выступает Наполеон Бонапарт. В игре можно узнать факты из жизни реального Императора Франции: года жизни, места рождения и смерти. Но даже в жизни этого персонажа в игре нашлось место магическим артефактам. В реальной истории в 1798-1801 годах Наполеон Бонапарт совершал Египетский поход с целью завоевания Египта. В игре это делается для того, чтобы добыть артефакт. После этого события начинается восхождение Наполеона по карьерной лестнице - он становится консулом Франции. Так же это происходит при сотрудничестве с ассасинами.

В заключении мы можем сделать следующий вывод: мистификация истории в серии игр *Assassin's creed* становится частью исторического, по сути, нарратива. Сюжетная интерпретация прошлого в серии игр тяготеет к фольклорным моделям и ведет к становлению «нового фольклора» - как текстов, генерируемых игроками, так и текстов «по мотивам игр».

Источники и литература

- 1) Мошков Н.А. Эволюция драматургических приемов, используемых в компьютерных играх // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И.Герцена. 2011. №131. С. 295-300.
- 2) Meadows M.S. «Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative». Indianapolis // IN: New Riders, 2002. 272 p.
- 3) Szilas N. A computational model of an intelligent Narrator for interactive narratives. Applied Artificial Intelligence // All International Journal. Volume 21. Issue 8. Taylor & Francis, Inc. Bristol, PA, 2007. P. 753-801.

- 4) Сайт журнала «Мир фантастики»: <http://old.mirf.ru>
- 5) Gamer info: <http://gamer-info.com>
- 6) Ватикан: жизнь и тайны: <http://allvatican.3dn.ru>

Слова благодарности

Хотелось бы выразить благодарность моему научному руководителю Сорочану Александру Юрьевичу за поддержку и помощь в написании этой и многих других научных работ. Так же хотелось бы выразить благодарность Тверскому государственному университету, в частности, филологическому факультету за то, что его преподаватели поощряют и вдохновляют студентов на изучение современных видов искусства.