

Усложнение сюжетных видеоигр: от квестов до ролевых приключенческих игр

Крутов Никита Юрьевич

Аспирант

Дальневосточный федеральный университет, Школа искусства, культуры и спорта,
Владивосток, Россия
E-mail: findellius@ya.ru

Видеоигры, появившиеся более чем полвека назад, уже давно не представляют собой простые программы с рудиментарным сюжетом и простейшей конечной целью. За прошедший период вся индустрия прошла этап бурного роста и развития, преобразая старые жанры и создавая новые. Развитие двух наиболее нарративно и сюжетно насыщенных жанров: квест (в англоязычных источниках известный как *adventure game*) и ролевая приключенческая игра (иначе, РПГ), происходило практически совместно из-за очевидных похожестей в задачах. Тем не менее, работа над сквозной историей, над краеугольным камнем всей разработки проектов этих жанров, в квесте и в ролевой приключенческой игре различалась в начале их зарождения, и различается сейчас. И сложность построения сюжетной структуры увеличивается, когда мы переходим от первого жанра ко второму.

Целью этого выступления стало рассмотрение подобных процессов усложнения внутри самих жанров, так и в их точках взаимодействия друг с другом. Подобный опыт позволит нам понять, что вкладывали в эти понятия и в работу над нарративом в прошлом и сейчас, и что это, возможно, означает для будущих проектов. Также, мы увидим, как это отражает предпочтения современного игрока. Например, фэнтези тематика в ролевых приключенческих играх популярна сейчас не меньше, чем в начале зарождения этого жанра, что говорит о передающемся интересе к подобному сеттингу.

Для начала следует обозначить, что понимается под каждым названием. Квест определяется как один из основных жанров видеоигр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Включает в себя несколько узких поджанров, таких как «побег из комнаты», визуальные новеллы (и интерактивная литература/кинематограф в целом), симуляторы «ходьбы» (проекты, рассказывающие историю через изучение местности) и др., каждый из которых работает по принципу взаимодействия игрока с головоломками или решением проблем внутри четко заданной нарративной структуры [2]. Под ролевой приключенческой игрой понимается один из основных жанров видеоигр, в которых игрок управляет действиями персонажа (или нескольких членов группы), погруженного в некий авторский прописанный мир, обычно включающий некоторую форму развития персонажа. При схожести с квестом в области управления персонажем-протагонистом в некоем четко заданном сеттинге, ролевая приключенческая игра предполагает гораздо большее количество стратегического или тактического мышления и/или активного управления персонажем.

Наиболее ранний представитель квеста - *Colossal Cave Adventure* (1976), представляет интерес в контексте этого исследования по двум причинам. Первая заключается в том, что это полностью текстовая видеоигра, разработанная таким образом, чтобы уметь различать около 1000 слов, напечатанных игроком, что используется в качестве основного метода прохождения [1]. Игрок должен был сам вводить любые команды, которые посчитает нужным для достижения цели (например, подойти к предмету, взять предмет, прыгнуть, и так далее) Таким образом, при простом сюжете (исследование пещеры с целью

найти сокровища), гейм-дизайнер предложил свободный метод обращения с видеоигрой, имитирующий попытку общения с реальным человеком и создающий впечатление владения гораздо большим объемом информации у компьютерной программы, чем было на самом деле. И вторая причина заключается в факте того, что подобные проекты (и сам Colossal Cave Adventure) стали одним из источников вдохновения для создания ролевых приключенческих проектов.

Ролевые приключенческие игры вышли из реального ролевого отыгрыша, когда люди принимают на себя роли в определенном выдуманном мире в разнообразных сеттингах, наиболее популярным из которых является фэнтезийный Dungeons & Dragons (Подземелья и Драконы) [5]. Текстовые квесты с небольшими задачами, требующими креативного подхода и умения придумывать нужные команды идеально подошли как базис для небольших приключений для героя или группы героев. Таким образом, квесты прочно вошли в обиход ролевых игр, как часть более сложного целого, разделяясь затем на основные квесты (необходимые для завершения игры) и сайд-квесты, или дополнительные квесты (необязательные, но желательные для полного погружения в мир и цельного понимания мотиваций различных участников сюжета) [4].

Оба жанра, конечно, не стояли на месте и в техническом плане, и в нарративном. Исчезновение текстовых приключений в результате улучшения визуальных средств и программных мощностей привело к исчезновению творческого, экспериментального подхода к прохождению (в 1990-х годах даже утверждалось о вырождении жанра [1]) и к появлению новых средств повествования, близких к кинематографу. В 2010-х появились жанры, предлагающие исследовать видеоигровой сюжет без головоломок и активных действий, кроме самого факта ходьбы и созерцания [3]. Ролевые приключенческие игры от небольших квестов с одним исходом пришли к масштабным заданиям с несколькими вариантами развития, каждый из которых может повлиять на события и в этой видеоигре, и в следующей.

Заклячая, стоит отметить, что оба жанра продолжают развиваться совместно, меняя подход к рассказу и вводя в свой инструментарий множество кинематографических приемов, с тем различием, что ролевая приключенческая игра сложнее в своей нарративной структуре.

Источники и литература

- 1) Симонович, С. Adventure games - Блеск и Нищета Пятого Поколения или Ностальгия по Прошлому // ZX-ревью. – №3. – 1994. – URL: http://zxpress.ru/book_articles.php?id=420 (дата обращения: 15.02.2023).
- 2) Bronstring, M. What are adventure games? // AdventureGamers. – 2012. – URL: <http://adventuregamers.com/articles/view/17547> (дата обращения: 15.02.2023).
- 3) Clark, N. A brief history of the “walking simulator,” gaming’s most detested genre // Salon. – 2017. – URL: <https://www.salon.com/2017/11/11/a-brief-history-of-the-walking-simulator-gamings-most-detested-genre/> (дата обращения: 15.02.2023).
- 4) Paez, D. How a video game chore became a storytelling technique for TV and movies // Inverse. – 2020. – URL: <https://www.inverse.com/gaming/side-quest-meaning-video-games> (дата обращения: 15.02.2023).
- 5) Price, M. Our Hero’s Quest: An Examination of the History and Influence of Role-playing Games. – [б/м] – 2014. – 37 pp.