

Скайбокс как императив пространства в “Dishonored”

Научный руководитель – Евгения Александровна Шафферт

Беляев Егор Глебович

Студент (магистр)

Новосибирский национальный исследовательский государственный университет,
Новосибирск, Россия

E-mail: e.belyaev@g.nsu.ru

Вне зависимости от стиля прохождения “Dishonored” (скрытое перемещение с устранением противников или без; «открытые» сражения; смешанный), игрок погружён в события вокруг себя, решая «тактические» задачи вместо «стратегических». Этому способствует не только вид от первого лица, но и эмерджентный геймплей, полигоном для которого выступает пространство игры, разделённое на замкнутые уровни.

На первый взгляд может показаться, что в таком случае любые ассеты, имитирующие далеко расположенные объекты («пейзаж»), не обладают выраженной функцией. Особенно если речь идёт о скайбоксе - цифровом объекте, который создаёт иллюзию неба в 3D-пространстве, а также участвует в системе симуляции погодных условий. Геймплей и интерактивная сторона игры принципиально не изменятся, если вместо «неба» будет монотонная плоскость без выраженных опознавательных характеристик.

Однако, как представляется, в случае “Dishonored” именно скайбоксы обладают особой ролью, выполняя ряд значимых для общей композиции игры функций.

1. Скайбокс помогает сконструировать «антитезу» к потоку геймплея с высокой динамикой, и сконцентрированного вокруг строгого набора целей. Исследователь архитектуры и видеоигр М. Боннер интерпретирует комплекс эффектов восприятия, возникающих в играх с открытым миром, через привлечение понятий «гладкости» и «рифлённости», изложенных у Ж. Делёза и Ф. Гваттари [Bonner. 2021. С. 92-93]. *Рифлённый* геймплей связан с жёстким предписанием (например, это выполнение квестов или следование конкретным целям). *Гладкий* геймплей связан с исследованием игрового мира в рамках относительно свободного выбора самого игрока. Боннер утверждает, что для игр с открытым миром *гладкий* режим открытого исследования, подразумевающий переживание погружения в мир и пейзаж, является уникальной целью, которая имеет принципиальное значение сама по себе. Автор заключает, что для хронотопа игр с открытым миром акцент на пространстве важнее акцента на времени. Как представляется, из вывода М. Боннера следует то, что *гладкий* геймплей в таких играх - это не просто «выбор из двух», а ключевая характеристика таких игр.

В случае “Dishonored” можно наблюдать инверсию этой ситуации. Вместо открытого мира здесь пространство, делящееся на уровни, которые делятся на подуровни. Несмотря на широкую свободу перемещения в рамках каждого отдельного уровня, глобальное поведение игрока структурировано жёсткой системой целей (достигнуть места; найти предмет; устранить противника). У. Эко указывал на присутствие в архитектуре *императивной функции* (организация модусов действия и перемещения в пространстве) [Эко. 2004. С. 269-270]. Замкнутые уровни-лабиринты, императивно организующие пространство и помещающие кажущееся многообразие выборов игрока в набор ригидных рамок, приводят к выводу о том, что “Dishonored” стремится позволять игроку только *рифлённый* режим геймплея.

Однако, несмотря на целый ряд строгих ограничений, в структуре каждого уровня “Dishonored” есть места, позволяющие игроку увидеть линию горизонта или чистое пространство неба: таковы крыши, балконы, набережные, технические конструкции и любые

высокие места. Моменты, в которых игрок волей или неволей созерцает скайбокс, разрывают поток *рифлёного* геймплея и решения строгих игровых задач, создавая вспышки *гладкого* геймплея, то есть, радикально меняя темпоритм.

2. Скайбокс подчёркивает вертикальную развитость уровней, значимую для интерактивности и эмоционального воздействия. В “Dishonored” игроку доступны многие высокие объекты: на них можно запрыгнуть, взойти или телепортироваться при помощи дополнительной способности. Возвышенности служат не только в качестве «точек интереса» (узловых зон с повышенной интерактивностью и навигационными элементами), но и в качестве регулярно доступного игроку инструмента планирования действий (именно с высоты удобнее всего изучать паттерны перемещения противников). Постоянное взаимодействие с высотой приводит к тому, что игрок регулярно смотрит на небо, - или, в свою очередь, на силуэты объектов, выделяющиеся на фоне неба. В таком случае небо становится напоминанием о том, что даже предельная доступная для перемещения высота - ничтожна по сравнению с высотой потенциальной. Это дополнительно развивает эстетическое воздействие, добавляя к нему элемент острого переживания одиночества и заброшенности в мир. Вместе с этим, регулярно повторяющийся «опыт восхождения» может быть подвержен целому ряду истолкований: например, как попытка «возвыситься» (отделиться, отвлечься) от хаотичной обстановки, развивающейся в городе (чума; смерти), или же как попытка на время «сбежать» от неизбежных выборов.

3. Скайбокс участвует в сборке мифологического измерения игрового нарратива “Dishonored” зрительно отражая взаимные отношения (резкая противопоставленность; схождение; слияние) между такими мифологическими актёрами, как *Вода*, *Город* и *Небо*. Идея водной стихии представлена симуляцией «материальных» объектов (река), мифологемами (например, *кит*), подразумеваемой топологией воображаемого мира (например, город Дануолл, в котором разворачивается действие игры, является столицей «*Островной империи*»). Идея *Города* связана с мифологией городского пространства, с которым игрок вступает в регулярные интеракции: город раскрывается как напластование временных и культурных слоёв, будто бы обладающих собственной жизнью. В свою очередь, идея *Неба* связана с уже отмеченной вертикальной развитостью игры, а также разнообразием репрезентаций «небесной сферы» (смена скайбоксов от уровня к уровню проводит игрока через суточный цикл, хотя и с нарушенной последовательностью). Как представляется, трёхчастная структура, сориентированная по *axis mundi* (идеальной вертикали), может быть истолкована как вариант Мирового Древа [Топоров. 2014. С. 453]. По мере продвижения к финалу сюжета Мировое Древо вселенной Dishonored рушится: происходит взаимное «схождение» *Воды* и *Неба* в точке погружённого в беспорядок *Города*. Сначала через метафору затопления (7-й уровень “The Flooded District”), и затем через метафору шторма, бури (9-й и последний уровень “The Light at the End”).

Источники и литература

- 1) Bonner, M. (2021) The World-Shaped Hall. Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception, edited by Bonner, M. Heidelberg: Heidelberg University Publishing, pp. 65-98.
- 2) Топоров В. Н. Мифология: Статьи для мифологических энциклопедий. Т.1 / Ред.-сост. А. Григорян. М.: Языки славянской культуры, 2014. 600с.
- 3) Эко У. Отсутствующая структура. СПб: Симпозиум, 2004. 544 с.