

Анализ использования технических и программных средств для создания эстетики в компьютерных ролевых играх, на примере «Ведьмак 3»

Блохинцева Дарья Михайловна

Студент (бакалавр)

Сибирский федеральный университет, Гуманитарный институт, Красноярск, Россия

E-mail: dashkablok@gmail.com

По разным данным от 58 до 70% россиян разного возраста играют в компьютерные игры. Соответственно, команды разработчиков каждый год производят больше игр, чтобы удовлетворить потребности населения, реализовать свою идею и заработать на этом. Одними из самых продаваемых игр являются ролевые игры со сквозным сюжетом, второстепенными квестами и открытым миром. Но не все произведенные продукты проходят проверку времени, и почему-то к некоторым играм игроки каждый год с удовольствием возвращаются, а к некоторым больше не притрагиваются. Игры первого рода игроки называют эстетичными с точки зрения сюжета и графики.

Для того, чтобы определить, какие программные и технические средства помогают реализовать эстетику в ролевых компьютерных играх, стоит рассмотреть игру, ставшую культовой во многом благодаря эстетичности и умению погружать игрока в новый мир благодаря средствам создания эстетики - «Ведьмак 3».

Целью исследования стало выявление технических средств в игре «Ведьмак 3», благодаря которым достигается эстетичность ролевой игры. Для достижения данной цели решаются следующие задачи: прохождение «Ведьмак 3», получение мнения экспертов и рядовых игроков, прошедших данную ролевую игру, ведение списка наиболее запомнившихся и впечатливших игроков деталей игры, выявление использованных для такого эффекта средств. Выявление и анализ программных средств создания эстетики в игре «Ведьмак 3» поможет разработчикам компьютерных игр дорабатывать их продукты и создавать игры, которые с большим успехом будут приняты публикой.

Для того, чтобы собрать список технических средств создания эстетики, были изучены точки зрения популярных игровых блогеров, специализирующихся на прохождении и обзорах видеоигр. Также во внимание были взяты научные работы, касающиеся одного или нескольких средств создания эстетики. Для выявления элементов субъективной оценки и получения информации от игроков проводится анкетирование.

Изучение уже имеющихся онлайн материалов и личного опыта позволило определить, что существует четыре обобщенных вида средств создания эстетики в «Ведьмак 3»: Создание форм (вид персонажей и локаций, а также звук в игре), проработка мира (лор игры, культура и религия), характеристика (характер и психология персонажей, их история и конфликты главного героя с ними) и создание системы моральных выборов (тщательная проработка последствий выбора игрока для самого игрока и для игрового мира, проработка самих выборов и их усложнение).

Примеры создания удачных и запоминающихся форм можно наблюдать в ходе прохождения игры - внешний вид основных и второстепенных персонажей, локаций - Велен, Новиград, Скеллиге и Белый сад. Проработку мира можно оценить по незначительному второстепенному квесту, в ходе которого можно заступиться за женщину, окруженную бандитами. Если вступить, то бандиты оставят женщину, но от потерпевшей не будет слов благодарности, она скажет, что и сама бы смогла себя защитить. Пребывая в этом же городе в следующий раз можно снова наткнуться на разбойников. В этот раз ведьмаку поможет отбиться девушка с мечом, та самая, которую в прошлый раз защитил главный герой.

Примеров удачной характеристики в игре тоже много. В пример приведем персонажа, ярко запомнившегося многим игрокам, - кровавого барона. По сюжету игрок должен помочь барону найти пропавших жену и дочь. Постепенно игрок узнаёт, что жена и дочь сами ушли от барона из-за его жестокости, но прежде чем сделать поспешный вывод можно ознакомиться с предысторией персонажа, чтобы лучше его понять и почувствовать, что барон раскаивается в содеянном.

Таким образом, собрав запомнившиеся примеры из личного опыта прохождения игры и из прохождения других игроков и выделив средства, благодаря которым эти моменты стали запоминающимися, получится составить список проанализированных программных средств достижения эстетики в игре «Ведьмак 3», который также будет применим для разработки будущих ролевых игр.