Для современного поколения игроков важной составляющей видеоигр наравне с механикой и сюжетной линией стало визуальное оформление мира. Если раньше создатели видеоигр ставили в приоритет работу над детальным раскрытием сюжета, то сейчас такая тактика не является актуальной.

 Разумеется, нельзя не уделить внимание игровым диалогам, поэтому современные разработчики находят баланс, вкладывая в дизайн мира видеоигры определенную часть нарратива, чтобы не проговаривать ее, а дать игроку возможность самостоятельно исследовать виртуальную местность. Благодаря виртуальному нарративу процесс человеко-машинного взаимодействия более продуктивен, что способствует «погружению» человека в виртуальное пространство[1]. Этот принцип можно выявить на примере вышедшей осенью 2020 года мобильной игры жанра action-adventure — Genshin Impact.

 Эта видеоигра в первую очередь известна своим дизайном, вдохновленным стилистикой японского аниме, но преобразованным в 3D-формат. Наравне с дизайном основной заслугой разработчиков считается уникальная механика игры, основанная на комбинации атак следующих элементов: Анемо (воздух/ветер), Гео (камень), Электро (электричество), Дендро (растения), Гидро (вода), Пиро (огонь), Крио (лед).

 Ключевой нарратив Genshin Impact заключается в том, что главный герой — путешественник (или путешественница) — ищет свою сестру (брата), которых много лет назад разлучило неизвестное божество. Цель путешественника — пройти через все регионы игрового мира под названием Тейват, чтобы воссоединиться с сестрой и найти виновника их разлуки. Термин environmental storytelling переводится как повествование через окружение, история сквозь пространство. В этом случае «история» понимается не как линейная последовательность событий, а скорее как основная тема игры и ее детализация, лор (lore), «общая картина» виртуального мира. «Окружение» или «пространство» подразумевает сам виртуальный мир, который представлен игроку[2].

 Тейват разделен на несколько регионов: на данный момент (февраль 2024) путешественник может пройти пять из них — Мондштат, Ли Юэ, Инадзума, Сумеру и Фонтейн. Каждая область имеет реальную страну-прототип, собственную цветовую гамму и символизирует одну из стихий.

 Каждый участок карты Тейвата обладает уникальной атмосферой, флорой и фауной, природными явлениями, что помогает путешественнику ориентироваться в пространстве без использования телепорта, предусмотренного для быстрых перемещений по карте. Часто местность проработана логически: многие тропинки протоптаны так, чтобы привести героя к противникам, которых надо одолеть, или к тайному месту, где должен продолжиться сюжет игры[4]. Также сохранена схема солнечного дня, позволяющая игроку ориентироваться во времени суток в игре. Части ландшафта — например груда камней — служат маскировкой для сундуков с ресурсами или определенных механизмов. В книге «Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace», выпущенной в 1998 году, профессор Дж. Мюррей утверждает, что компьютерные технологии и заложенные в играх принципы интерактивности и погружения создают новые формы и способы повествования, которые игроку еще только предстоит открыть и проанализировать[3]. Более того, в Genshin Impact есть отдельный анализ того, насколько хорошо игрок исследовал регион, что говорит о большой значимости игрового ландшафта для прогресса игрока. Многие сюжетные ответвления открываются только посредством взаимодействия путешественника с окружением.

 Из вышесказанного можно сделать первичный вывод о том, что визуальный ландшафт игрового мира выполняет множество различных функций, продвигая и расширяя основной сюжет. В рамках исследования мы предпримем попытку проанализировать то, как дизайн окружения дополняет нарратив видеоигры Genshin Impact. Будет представлен анализ визуального ландшафта в этих игровых локациях, чтобы проследить, как через них дополняется нарратив видеоигры.

**Источники и литература**

1. Самойлова Е. О. Компьютерные игры как виртуальный нарратив. // Грамота. 2016. №2. С. 171.
2. Смольников А. Д. Повествование через окружение: о художественных приемах в нарративах компьютерных игр. // Гуманитарная информатика. 2017. №12. С. 69 — 76.
3. Murray J. Н. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. N.Y.: The Free Press, 1997.
4. Pearce C. Narrative Environments: From Disneyland to World of Warcraft // Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level. 2007.