

ДИНАМИЧЕСКОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ В ВИДЕОИГРЕ «BASTION»

Кириченко Владислав Владимирович

магистрант, Санкт-Петербургский государственный университет, РФ, Санкт-Петербург

Dynamic Narrative in the videogame «Bastion»

Kirichenko Vladislav

graduate student, St. Petersburg State University, Russia, St. Petersburg.

Аннотация. В настоящей работе анализируется явление динамического повествования в видеоигре «Bastion», разработанной студией «Supergiant Games».

Abstract. The current paper is an attempt to analyze the phenomenon of dynamic narrative in the videogame «Bastion» developed by «Supergiant Games».

Ключевые слова: динамическое повествование; исследование видеоигр; сюжет.

Keywords: dynamic narrative; game studies; plot.

В современном мире индустрия видеоигр, кажется, готова предложить новый материал для разносторонних исследований. Компьютерная игра, в принципе, как и многие объекты человеческой деятельности, может считаться произведением искусства, так как выполняет основную его функцию: эстетическую. Кроме того, видеоигра по сути является достаточно сложным сочетанием в себе нескольких видов искусства, что подтверждается в теоретической статье об искусстве на сайте «gamesisart.ru» от пользователя с ником «D_ED_2» [4].

Данная схема ярко демонстрирует положение, высказанное выше. Видеоигра как один из видов искусства представляет собой весьма непростую структуру для восприятия и для изучения, что видно по схеме. Более того, не стоит забывать о том, что такой тип искусства изначально все же является текстом, сценарием игры (англ. Game Design Document). Это позволяет применять филологическую методологию для анализа текстуальных и собственно-языковых явлений в видеоиграх. Однако, заметим, что феномен игры, будучи слабо исследованным, не только являет собой открытое поле для его изучения, но и содержит в себе некоторые спорные моменты для исследователя.

В свою очередь, настоящее исследование посвящено вопросу динамического повествования, происходящего в диегезисе видеоигры «Bastion» (2011) от студии разработчиков «Supergiant Games».

«Bastion» – дебютная игра, созданная семью (на тот момент) американскими разработчиками, объединенных в компанию «Supergiant Games». При создании данной видеоигры

руководителем проекта был Амир Рао — одно из основных лиц студии. Сценарий и все реплики главного нарратора, озвученного Логаном Каннингемом, написал Грег Касавин. Арт-дизайн (художественное оформление) принадлежал художнику Джен Зи. Гэвин Симон занимался геймплеем (игровым процессом) [5]. Интересно, что Симон и Рао ранее были сотрудниками небезызвестной компании «Electronic Arts», в которой принимали участие в разработке классических стратегий в реальном времени «Command & Conquer 3» и «Red Alert 3».

«Bastion» представляет собой смесь изометрического экшена (Action) и ролевой игры со стандартной уровневой структурой и локациями в виде «парящих в воздухе частей земли». В большинстве случаев поверхности этих «островков» появляются прямо перед игровым персонажем в процессе прохождения уровня. Эти локации и уровни — руины городов, джунгли, айсберги, вулканы и болота. Цель каждой локации — обнаружить с помощью главного героя «Парня» (The Kid) специальные предметы, которые помогут восстановить Бастион — «летающий остров-крепость, парящий над обломками страны, известной до Катастрофы как Селондия» [6].

Игра начинается после Катастрофы (Calamity) — катаклизма, изменившего большую часть мира и его жителей: «Белокурый герой просыпается в тесной комнате после какой-то условной катастрофы: мир развалился на множество осколков, и единственное место, в котором можно все начать с начала — так называемый «Бастион», убежище для всех выживших по итогам апокалипсиса» [7]. В структуре игры три основных мира: Селондия (Caelondia), Дикое Неизвестное (Wild Unknown) и страна Ура (Ura). Также наличествуют дополнительные уровни для проверки мастерства владения различными видами оружия, которые не имеют отношения к сюжету, и т. н. уровни на выживание «Кто знает, где» (Who knows where), где нужно продержаться от 10 до 30 волн врагов, при этом получая новую информацию об окружающем игровом мире от главного повествователя в процессе. Таких уровней всего четыре, как и всех персонажей: «Трубка Зулфа» (Zulf's Pipe), «Книги» (Books), «Котел Зии» (Zia's Stockpot), «Постель Парня» (The Kid's Bedroll). Соответственно, систему персонажей представляют: Парень (The Kid) — протагонист игры; Зиа (Zia) — урожденная Ура, которая с детства жила в Селондии, воевавшей с Ура до Катастрофы; Зулф (Zulf) — из рода Ура, как и Зиа, он сознательно был советником между враждующими странами; Рукс (Rucks, The Stranger) — единственный повествователь в игре и создатель Бастиона, который не просто рассказывает историю (диалогов в игре почти нет), но и комментирует все действия Парня, подшучивает над ним, а под конец даже проникается к нему теплыми дружескими чувствами.

Все ниже использованные данные (цитаты и информация) были взяты из игры «Bastion» [3].

Далее рассмотрим наиболее уникальное явление в «Bastion», это т. н. «динамическое повествование», т. е. процесс непрямого и постоянного рассказывания истории, а еще и периодические реакции на действия игрока в виде остроумных шуток, ремарок, замечаний о типах врагов и оружия, личные отступления [8]. В роли повествователя, как уже известно, Рукс — пожилой мужчина, озвученный Канингемом. Интересно, что Рукс как нарратор изъясняется достаточно разговорным (американским) языком, при этом используя иногда сложные грамматические конструкции и архаизмы: «*They've rounded up their survivors just like we have*» («И они создали выживших, как и мы»), «*He's done what's best for them, don't you worry. Don't you worry...*» («Он сделал то, что было благом для них, не беспокойся об этом. Не беспокойся...»), «*Even since the Ura surrendered to us, the Marshals kept a wary eye on 'em*» («Даже после того, как Ура сдались нам, Маршалы продолжали следить за ними»).

Наличие рассказчика в игре задумывалось изначально, так как это избавляло игрока от надобности читать много текста и ждать завершения роликов, которые только замедляли бы темп игры. Но для еще большей динамичности повествования и, собственно, игры рассказчик чаще использует яркие, короткие предложения с выдержанной паузой между фразами [9]. Например, «*Let it fall. You should not go back*» («Пусть он падет. Не следует тебе возвращаться»), «*I'd like to say I'd never forget him. What he's doing, or what he's done. I surely would*» («Хотел бы я сказал, что никогда его не забуду: того, что он делает, или сделал. Но я забуду»). Рассказчик, по словам Касавина, должен вызвать у игрока ощущение «старого знакомого», который изредка комментирует малые или значимые действия. Касавин стремился вызвать чувство непосредственной причастности к истории, создаваемую игроком

и пересказываемую рассказчиком [10].

Рассказчик в игре, очевидно, диегетический [1. с. 20, 82], т. е. повествующий из мира героев, однако, это не совсем так, потому что для такого типа повествователя характерна передача событий посредством первого лица единственного числа и прикрепленность к определенному месту в пространстве. Но тот факт, что он, находясь в Бастионе, видит все, что происходит с Парнем и комментирует это, говорит о его вездесущности и о наличии здесь элементов экзегетического нарратора [1. с. 20, 82]. К тому же, Рукс то говорит с Парнем и обращается к нему, то повествует о нем в третьем лице. Также отметим, что повествователь здесь личный, сильно выявленный, эксплицитный, но посменно внутринаходимый и вненаходимый, т. е. способный к проникновению в сознание персонажей [1. с. 69-80].

Теперь вернемся к четырем уровням на выживание. Зайдя в каждый из них, игрок получит определенную информацию о событиях до Катастрофы. Например, в Трубке Зулфа: «*The past catches up with the Kid. Hardly had a moment's rest since all this started. Fair to say he's lived a hard life, supposin' what he says in his sleep ain't no lie...*» («Прошлое гонится за Парнем. У него не было ни минуты покоя с тех пор, как все это началось. Если верить тому, что он бормочет во сне, то жизнь у него была тяжелая»); в Книгах: «*Here we go; 'A' is for Acobi, the goddess of oath and abandon. Make a promise, and the Chastened Maid will hold you to it. B is for Breaker. He's faster than a fork of lightnin', and his aim is always true. If news needs spreadin', tell it to a Breaker...*» («Итак, начнем: А — это Акоби, богиня клятв и клятвопреступлений. Дай слово, и Карающая Дева заставит тебя его сдержать. Б — это Брейкер, дробильщик. Он быстрее молнии, и всегда попадает в цель. Если хочешь, чтобы весть распространилась, - расскажи ее Брейкеру»); в Котле Зи: «*Once there was a normal Ura girl. But she wasn't born in the Tazal Terminals like the rest of her people. She was from Caelondia...*» («Жила-была обычная девушка из народа Ура. Но она была рождена не в Терминалах Тазала, как ее сородичи. Она была родом из Сейлондии»); в Постели Парня: «*It wasn't the first time Zulf had nothin' to lose. He was born to a simple Ura couple, who didn't last long before plague took 'em...*» («Зулфу уже не впервой было нечего терять. Он был рожден в обычной семье Ура, а его родители вскоре умерли от чумы»). Учитывая, что здесь указана лишь примерно 1/20 всех реплик в уровнях на выживание, можно сделать вывод, что там находится весьма большая событийная часть истории мира «Bastion».

Однако тут встает серьезная проблема: игрок может не выполнять эти уровни, так как они являются опциональными, т. е. необязательными. Таким образом, можно полагать, что игрок как активный участник игрового процесса имеет право не ограничивать повествование в данном произведении, что само по себе достаточно необычное явление из мира интерактивных произведений. Получается, что полнота полученной информации зависит не только от типа нарратора, но и от желания игрока. Важно, что в игре вообще отсутствуют диалоги и в их каноническом варианте. Они презентуются как вопросно-ответная форма, передаваемая нарратором игры:

- «*Why are they flooding the City, ransacking its remains?*» («Почему они наводняют Город, растаскивая все, что в нем еще осталось?»)

- «*The Windbags used t'be alright. Then the Calamity took the floor out from under 'em*». («С Пустомелями все было в порядке. А потом Катастрофа выбила землю у них из-под ног»)

Также, интересным моментом может считаться возможность игрока провоцировать повествователя на реплики: объясняется это очень просто, так как Парень совершает несчетное количество разнообразных действий, реакций Рукса так же много быть просто не может, таким образом, существует лишь определенное количество реплик на какое-то действие. Например, если часто возвращаться в Бастион, Рукс будет иногда повторять фразу «*The Bastion: Caelondia's safe haven. Once the highest point in the City. Too bad it wasn't finished when the Calamity struck*» («Бастион — убежище Селондии. Когда-то он был самой высокой точкой Города. Жаль, что он не был завершен до того, как разразилась Катастрофа»).

В зависимости от личного выбора игрока в конце игрового процесса в «Bastion» может иметь кольцевую композицию или линейную. Данный выбор реализуется в связи с наличием в игре двух вариантов концовок, исходя из постмодернистской парадигмы вариативности сюжета.

Первая концовка (кольцевая композиция) — возвращение протагониста во времени с целью воссоздать мир до Катастрофы (что вызывает амнезию у всех героев, приводящую к ощущению дежавю у нарратора при повторном прохождении); вторая концовка (линейная композиция с открытым финалом) — принятие гибели мира и жизнь в Бастионе.

В заключение можно сказать, что явление динамического повествования в видеоигре «Bastion» кажется достаточно уникальным для компьютерных игр в целом, так как в основном в них наррация представляется в двух видах:

1. Постоянный (Например, «Dear Esther» от студии разработчиков «The chinese room»)
2. От точки к точке (*Имеется в виду процесс активации определенных игровых триггеров, которые включают реплики повествования*)

(Характерна для игр в жанре Action / Shooter. Например, «Doom» от компании «Id software»)

Также, укажем, что на данный момент существует идея о повествующем окружении, разработанная Дэном Пинчбэком [2] (основатель студии «The chinese room») на материале классической игры «Doom», где в принципе основной сюжет передавался благодаря текстовым вставкам в конце каждого уровня.

Такая форма повествования, как в «Bastion», создает и любопытную сюжетную картину: игрок может специально провоцировать то или иное повествование, выполняя некоторые определенные действия. Важно, что и диалогов как таковых нет. И получается, что сюжетное развитие и информация о мире игры сильно зависят от желания игрока их узнать. Здесь речь идет об уровнях на выживание, разобранных выше в рамках данной статьи. Причем, «Bastion» - игра, сама по себе обладающая особым ритмом, с которым плавно сочетается динамика повествования. Кроме того, несмотря на почти непрерывное присутствие нарратора в игровом процессе, повествование не существует само по себе, оно постоянно привязано к действиям игрока, то есть здесь наличествует не столько прямая презентация событий, но также и различные комментарии и отступления, что не просто раскрывает суть локального мира, но и личность рассказчика. Подобные особенности повествования могут привести к различным вариантам интерпретации сюжета, который в зависимости от личного выбора игрока в конце игрового процесса в «Bastion» может иметь кольцевую композицию или линейную.

Список литературы:

1. Bastion // Интернет-магазин цифровых товаров Steam. PC (Windows) [Электронный ресурс]. URL: <http://store.steampowered.com/app/107100/> (Дата обращения: 25.06.2017).
2. Шмид В. Нарратология. М., 2008. – 304 с.
3. Pinchbeck, D. An Analysis of Persistent Non-Player Characters in the First-Person Gaming genre 1998-2007: a case for the fusion of mechanics and diegetics. Eludamos: Journal of Computer Game Cultures // Eludamos: Journal for Computer Game Culture, 2009. Vol. 3, № 2. – 20 p.
4. Понятие «искусство» // Видеоигры как искусство [Электронный ресурс]. URL: <http://gamesisart.ru/sxema.html> (Дата обращения: 22.06.2017).
5. Supergiant Games – Official Web site. [Электронный ресурс] URL: <http://supergiantgames.com/> (Дата обращения: 23.06.2017).
6. Bastion — рецензия и обзор // Портал «Absolute Games». [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ag.ru/games/bastion/review> (Дата обращения: 25.06.2017).

7. Рецензия на Bastion // Портал «Канобу». [Электронный ресурс]. URL: <http://kanobu.ru/articles/obzor-bastion-malenkij-prints-266471/> (Дата обращения: 25.06.2017).
8. Miller Greg. Bastion Review. // IGN.COM. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ign.com/articles/2011/08/22/bastion-review> (Дата обращения: 25.06.2017).
9. Interview: Storytelling Through Narration In Bastion // Gamasutra: The Art & Business of Making Games. [Электронный ресурс]. URL: http://www.gamasutra.com/view/news/36327/Interview_Storytelling_Through_Narration_In_Bastion.php (Дата обращения: 27.06.2017).
10. Graft Kris. Road To The IGF: Supergiant Games' Dynamically Narrated Bastion // Gamasutra: The Art & Business of Making Games. [Электронный ресурс]. URL: http://gamasutra.com/view/news/33156/Road_To_The_IGF_Supergiant_Games_Dynamically_Narrated_Bastion.php (Дата обращения: 21.06.2017).