

ОЛЬГА КОЗЛОВА

# ГЕЙМДЕВ ПО КЛАССИКЕ

ОТКУДА БЕРУТСЯ СЮЖЕТНЫЕ  
ПРИЁМЫ В ВИДЕОИГРАХ

ИЗДАТЕЛЬСТВО АСТ  
МОСКВА



**ВИДЕОИГРЫ**

ГЛУБОКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ





ОЛЬГА КОЗЛОВА

# ГЕЙМДЕВ ПО КЛАССИКЕ

ОТКУДА БЕРУТСЯ  
СЮЖЕТНЫЕ ПРИЕМЫ  
В ВИДЕОИГРАХ



ИЗДАТЕЛЬСТВО АСТ  
МОСКВА

УДК 004.94  
ББК 32.973  
К59

**Козлова, Ольга**

К59      Геймдев по классике. Откуда берутся сюжетные приемы в видеоиграх / Козлова Ольга. — Москва: АСТ. — 2025. — 256 с. — (Видеоигры: глубокое погружение).

ISBN 978-5-17-168958-2

Видеоигры существуют уже больше полувека. За это время искушенные геймеры, казалось бы, видели уже все... Но талантливые разработчики умеют удивлять! Современный гейм-дизайнер — это человек-оркестр, который знает о всех компонентах видеоигр и умеет грамотно соединять их в единое целое.

В книге рассматриваются все составные части видеоигры и рассказывается, как они создают общий нарратив. На примерах известных зарубежных и отечественных видеоигр наглядно демонстрируется, как разработчики объединяют разные культуры для создания своих цифровых продуктов и превращения их в произведения искусства.

УДК 004.94  
ББК 32.973

ISBN 978-5-17-168958-2

© Ольга Козлова, текст, 2024  
© ООО «Издательство АСТ», 2025

## ВВЕДЕНИЕ

Говоря о видеоиграх, как об искусстве (а видеоигры, безусловно, являются искусством, причем многокомпонентным и многосоставным), следует сначала разобраться в том, как с помощью технологий, развития и цифровизации искусств, а также нашего психологического развития и потребностей человечество пришло к ним. Нужно увидеть процесс развития человечества и технологий, развитие потребностей в чем-то прекрасном, увлекательном и образовательном. И уже из этого мы сможем понять, откуда взялись видеоигры и откуда берутся те самые сюжетные приемы, которые заставляют геймеров проводить за видеоиграми почти целые дни

Видеоигры сегодня являются неотъемлемой частью массовой культуры: их герои становятся личностями не менее популярными, чем актеры, исполнители, телеведущие; гейм-дизайнеры (люди, придумавшие эти самые игры) становятся в один ряд с известными писателями и режиссерами; киберспортивные соревнования собирают миллион-

ные аудитории, как мировые чемпионаты по футболу или Олимпийские игры; одна простая мобильная игра может сделать ее создателя миллионером.

Как же так получилось, что на пантеоне самых разных искусств и спорта видеоигры смогли за очень короткое время занять достойное место?

Гейм-дизайнеры, игровые сценаристы и нарративные дизайнеры способны создавать миры и сюжеты, цепляющие игроков настолько сильно, что видеоигры приобретают статус культовых и становятся рядом с выдающимися произведениями литературы и кино.

Сейчас, в ретроспективе, мы можем проследить путь видеоигровой индустрии и понять, что ее появление и популярность — это логичный процесс, который должен был произойти в любом случае. Хотя когда-то, на заре этой индустрии, в нее мало кто верил. Наоборот, ей даже пророчили крах в период аркадных автоматов. Тогда считали, что видеоигры станут недолгим развлечением публики детского и подросткового возраста, а потом выйдут из тренда и перестанут быть интересными ввиду своей несерьезности, подачи быстрого дофамина и отсутствия глобальных смыслов и ценности.

Для рассмотрения тех самых цепляющих сюжетных приемов и того, что нужно сделать при создании игры, чтобы эти приемы работали, в этой книге мы рассмотрим суть игровой природы человека и его путь от подражания до осмысленного создания игрового искусства. Мы пройдем путь от зарождения искусств до появления видеоигр. Поймем, каким образом лучшим гейм-дизайнерам

удается мастерски синтезировать искусства в видеоигру, связывая все элементы. И конечно же, рассмотрим развитие игровых сюжетов от самых примитивных и линейных до масштабнейших по своему содержанию игр. Такая ретроспектива поможет создать полную картину пути видеоигрового искусства и понять, откуда берутся сюжетные приемы в видеоиграх.

Существует множество похожих друг на друга трактовок термина «видеоигра». Где-то используется термин «компьютерная игра», но сейчас они стали синонимами. В этой книге будет использоваться термин «видеоигра», как обозначение всех первых, современных игр, а также игр для разных платформ: аркадных, консольных, компьютерных, мобильных, VR-игр. Этот термин подходит для всех игр, о чем свидетельствует «Энциклопедия видеоигр: культура, технологии, игровое искусство»: «...термин „компьютерные игры“ иногда используется как синоним „видеоигр“».<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Mark J. P. Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming / Mark J. P. Wolf, editor. 2012.

## НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ ЖИЗНИ

Игра является неотъемлемой частью человеческой культуры. О том, что игра как процесс подражания буквально заложена в природе человека, писал греческий философ Аристотель еще в 335 г. до н. э. в своем трактате «Поэтика». Разбирая трагедию, комедию и эпос, философ подчеркивал важность подражания, как основу искусств: «Так и во всех только что упомянутых искусствах подражание совершается в ритме, слове и гармонии, отдельно или вместе»<sup>2</sup>. То есть все искусство в изначальной своей сути и форме — это подражание тому, что человек видел и слышал тогда и видит и слышит сейчас вокруг себя. И — самое главное — интерпретация увиденного и услышанного, наделение его смыслами. Например, изначально музыка — это подражание пению птиц, звуку падения капель дождя. Подражание круговороту всех зву-

---

<sup>2</sup> Аристотель. Метафизика. Политика. Поэтика. Риторика. ООО «Издательская группа „Азбука-Аттикус“», 2021. С. 501

ков природы, которые окружали человека. Из этого, как мы видим сейчас, появились музыкальные композиции и песни. Живопись изначально была сугубо информативной, да и живописью в привычном, современном понимании слова ее нельзя было назвать — люди изображали на стенах пещер свой быт, животных, которых они наблюдали в природе, свои ритуалы.

Подражание начало выходить за рамки смысла самого исконного процесса и информативности благодаря развитию человеческого мышления. Неумная фантазия, желание создавать что-то новое, экспериментировать и творчески проявляться побуждали творцов всех времен добавлять в сформировавшиеся жанры новое, соединять их, синтезировать с другими видами искусства. И эта творческая кропотливая работа создавала в итоге новые жанры и способы самовыражения.

Кроме подражания для создания произведений искусства и способа творческого самовыражения, подражание с психологической точки зрения важно в нашем взрослении, познании мира и обучении. Игровой элемент присутствует с нами с самого нашего рождения и помогает освоиться в этом мире, понять его законы и нормы. Аристотель подметил, что «подражание присуще людям с детства, и они тем и отличаются от прочих животных»<sup>3</sup> и указывал на то, что подражание, то есть сама игровая форма этого подражания, доставляет людям удовольствие.

---

<sup>3</sup> Там же. С. 503.

О том, что игра нам жизненно необходима на самых ранних стадиях развития как личности, через много сотен лет после Аристотеля писал в своих трудах нидерландский философ Йохан Хёйзинга. В своей наиболее значимой работе «Homo Ludens. Человек играющий» он анализирует игровой характер не только человеческой природы, но и культуры, которая под влиянием этого характера возникла. Философ писал, что игровая деятельность существует в детстве человека в виде практик, помогающих осознать и освоить социальные принципы и нормы, постичь основы науки и познать окружающий мир. Сутью многих детских игр является имитация какого-либо социального конструкта и повседневных действий. Например, классические игры в «дочки-матери», в которых дети обыгрывают семейные отношения, подражая своим родителям, привнося туда свое понимание и осознание. Можно привести пример проще: когда человек учиться разговаривать, он сначала имитирует звуки, слоги и произношение слов, которые ему называют взрослые, а уже потом осознает, что у всего им подражательно произнесенного есть смысл — один звук обозначает, например, одного родителя, другой звук нужно произносить, когда хочешь попросить о чем-то, и так далее.

Так же в этом же труде Хёйзинга пишет очень важную вещь, которая непосредственно обозначает значимость игры: «то, что первоначально было

игрою, позже стало чем-то, что игрою уже не являлось и могло по праву называться культурой»<sup>4</sup>.

Мы можем соединить это с важной мыслью из трактата Аристотеля (что впоследствии определит одну из путей искусства, и видеоигрового тоже) касаясь искусства изобразительного — что дает людям искусство? «Взирая на них (изображения), могут учиться и рассуждать»<sup>5</sup>. И это более чем точное попадание в суть всего прекрасного, что было создано людьми, которое стало классикой, которое было признано гениальным и которому еще предстоит стать таковым и запомниться людям на долгие годы, если не на века. Именно побуждение к размышлению, поиску смыслов, отсылок на другие произведения, отражение и донесение опыта автора до зрителя, читателя, слушателя или, как в нашем случае, игрока — в этом и состоит хорошее произведение, к какому бы искусству и жанру оно ни относилось.

То есть мы можем с уверенностью заявить, что игра — это психологическая потребность. Это способ не только повеселиться, но и обучиться важным навыкам посредством подражания взрослым в детстве, а позже игра превращается в ценный опыт и воспоминания, которые можно переработать в творчество.

---

<sup>4</sup> Йохан Хёйзинга. Homo Ludens. Человек играющий. Азбука, 2024. С. 59.

<sup>5</sup> Аристотель. Метафизика. Политика. Поэтика. Риторика. ООО «Издательская группа „Азбука-Аттикус“», 2021. С. 503.

## ПРИМИТИВНЫЕ ИГРЫ

Трансформировавшись за столетия, классические игры приобрели технологическую оболочку — и появились видеоигры. С использованием компьютерно-цифровых технологий привычные людям игры стали программами, позволяющими пользователю получать культурный и социальный опыт в одиночку за счет интерактивности программы.

12

Если с теорией искусства классического и привычного нам в силу давности его существования (литература, театр, кинематограф, музыка, живопись и т. д.) все понятно, и уже написаны тысячи книг, учебников и аналитических обзоров, то с видеоиграми все сложнее. Сложность состоит в том, что они сочетают в себе основные отличительные черты и особенности всех вышеперечисленных видов искусств. И более того — видеоигры изобретают в себе всевозможные их сочетания и вариации, даже в самом их примитивном виде. Но при всем разнообразии компонентов искусств, сочетающихся в видеоигре, они должны правильно и интуитивно

тивно понятно складываться для игрока. При этом видеоигра должна оставаться игрой, то есть нести не только высокий смысл, как и положено искусству, но и иметь развлекательный характер.

Самые первые видеоигры были не такими глубокими, сюжетными и нарративными, как современные, но были более чем развлекательными и интересными для своей аудитории. Это связано с техническими ограничениями, но они нивелировались самим воображением игрока. В видеоигровой хронологии 1970-е годы называют «Золотой век аркад». Большое распространение и популярность аркадных автоматов, которые устанавливались в торговых центрах и тематических местах, вывели игры на уровень общественного развлечения. Графика, музыка, геймплей<sup>6</sup> и особенно сюжет у видеоигр для аркадных автоматов были весьма примитивными. Герои, выглядывшие как несколько пикселей, преодолевали линейные уровни, где основной задачей было продвижение вперед и победа над противниками, приобретали в воображении геймеров более живой вид. Например, несколько белых пикселей на темном фоне представлялись реальным космическим кораблем, который летит через сотни препятствий. А желтые пиксели, составленные в виде круглого существа, вынужденного бегать по лабиринтам от медузообразных

---

<sup>6</sup> Геймплей — составляющая часть видеоигры, отвечающая за взаимодействие игрока с программой. Это комплекс действий игрока в видеоигре и ответ видеоигры на эти действия. Является синонимом термина «игровая механика».

произведений, заставляли чувствовать опасность. Ведь в любой момент вашего желтого персонажа могли настигнуть, и игра закончится. Конечно же, здесь речь идет об аркадных играх Computer Space и Pac-Man. Если мы посмотрим на их внешний вид, мы поймем, насколько примитивно они выглядели. Но тем не менее имели зачаточный сюжет, который переплетался с целями игры: космический корабль должен пролететь как можно большее расстояние, сбивая вражеские корабли, а круглый Pac-Man должен был, обходя своих врагов, собрать все точки, разбросанные для него в лабиринте. И тогда такого зачаточного сюжета вполне хватало для интереса игроков. Ведь главной частью видеоигры тогда (за неимением большего) был геймплей — взаимодействие игрока с видеоигровой программой, т. е. то, какими способами он может играть.

Игра без сюжета и персонажей, состоящая сугубо из геймплея, но тем не менее ставшая одной из самых известных игр в мире, — это «Тетрис», который разработал советский программист Алексей Леонидович Пажитнов в 1985 году. На удивление, в игре нет ничего сложного. За основу Алексей Леонидович взял популярные в советское время игры домино, тримино, тетрамино и пентамино, остановившись на версии, где фигуры состоят из четырех квадратов. Программист дал игре физической программную оболочку. Задача игрока в этой незамысловатой программе состоит в том, что ему необходимо правильно укладывать предлагаемые ему фигуры, создавая сплошные ряды. Когда создается горизонтальный ряд, заполненный фигура-