

УРОВНИ

00 ПРЕДИСЛОВИЕ

9

01 ВВЕДЕНИЕ

15

[ВИДЕОИГРЫ КАК РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ, ИНТЕРАКТИВНЫЙ
И НАРРАТИВНЫЙ ФЕНОМЕН]

17

02 ИСТОРИЯ ИГРЫ PORTAL

25

[ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ DIGIPEN, КИМ СВИФТ,
NUCLEAR MONKEY SOFTWARE И NARBACULAR DROP]

27

[ОТ NARBACULAR DROP — К PORTAL]

30

[STILL ALIVE: МУЗЫКАЛЬНЫЙ ФЕНОМЕН ДЖОНАТАНА КОЛТОНА]

38

[ИЗ ПЕРВОГО ПОРТАЛА ВО ВТОРОЙ]

44

[ПОРТАЛЫ И ГЕЛИ. СТАРОЕ И НОВОЕ]

45

[РАСШИРЕННАЯ ВСЕЛЕННАЯ APERTURE SCIENCE]

47

[Portal 2. КОТОРОЙ НЕ БЫЛО]

50

[АТЛАС И ПИ-БОДИ. КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА]

53

03 ТВОРИМ НАУКУ!

55

[ЭМПИРИЧЕСКИЕ МЕТОДЫ VALVE ПРИ РАЗРАБОТКЕ ВИДЕОИГР:
ВСЕ ПО НАУКЕ]

57

ДАЛЕЕ

УРОВНИ

04 БОЛЬШОЙ УСПЕХ!

[ПРИНЯТИЕ, КРИТИКА, ВЛИЯНИЕ]

67

69

05 PORTAL

[APERTURE LABORATORIES ОТКРЫВАЕТ ДВЕРИ]

[ТЕСТОВАЯ КАМЕРА 16]

[ДЕДУКТИВНЫЙ НАРРАТИВ]

[КУБ-КОМПАЬОН]

[ПОБЕГ. ИЗНАНКА APERTURE]

[ПОНИМАНИЕ ПРОСТРАНСТВ. СКАЧОК К ТРЕХМЕРНОСТИ]

[ЧТО БЫСТРО ВЛЕТАЕТ, ТО БЫСТРО И ВЫЛЕТАЕТ — МЕХАНИКА ПОРТАЛОВ]

79

81

83

84

86

88

90

93

06 PORTAL 2

[APERTURE LABORATORIES. ВОЗРОЖДЕНИЕ]

[УИТЛИ: НАРРАТИВНЫЙ И СЮЖЕТНЫЙ ЭЛЕМЕНТ]

[ГЕНЕТИЧЕСКАЯ ФОРМА ЖИЗНИ И ДИСКОВАЯ ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА]

[ЛАБОРАТОРИИ СТАРОГО КОМПЛЕКСА. ПАДЕНИЕ]

[КЭРОЛАЙН]

[ЧЕЛЛ — НЕ ПУСТАЯ ОБОЛОЧКА]

[РАТТМАН]

[КЕЙВ ДЖОНСОН, APERTURE SCIENCE, ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ
И КОГНИТИВНАЯ ПСИХОЛОГИЯ]

[МЕХАНИКА ИГРЫ]

97

99

101

103

105

109

110

114

115

119

НАЗАД

ДАЛЕЕ

УРОВНИ

07	КУЛЬТУРНЫЙ КОНТЕКСТ	125
	[МИФЫ, ТЕХНОЛОГИИ И ГЕНДЕРНЫЙ ВОПРОС]	127
08	PORTAL КАК УЧЕБНЫЙ МАТЕРИАЛ	137
	[PUZZLE MAKER]	139
	[УЧИТЕСЬ ВМЕСТЕ С PORTAL]	141
	[ЧЕМУ МОГУТ НАУЧИТЬ ПОРТАЛЫ?]	142
09	НАСЛЕДИЕ PORTAL	155
	[ПЕРЕНЯТОЕ НАСЛЕДИЕ]	157
	[QUANTUM CONUNDRUM]	160
	[THE STANLEY PARABLE]	161
	[THE SWAPPER]	165
	[ANTICHAMBER]	168
	[PORTAL STORIES: MEL]	169
	[THE TALOS PRINCIPLE]	171
10	ПОСЛЕСЛОВИЕ	179
00	БИБЛИОГРАФИЯ	183

НАЗАД

00

00/10



ПРЕДИСЛОВИЕ



ALLEN, S. Video Games as Feminist Pedagogy, The Journal of the Game Studies Association Vol 8 (13) (pp. 61–80).

ANDERSON, A. & BAVELIER, D. (2011). Action game play as a perception, attention and cognition. In S. Tobias & D. Fleet (Eds.), Computer games and instruction (pp. 307–330).

ASHTON, M. (2012) Measuring Cooperative Behavior in Contextual Games, McGill University.

BEAUD, M. (2013) Historia del capitalismo: de 1500 a nuestros días. Economía.

BERENQUER, X. (1998) Histories por ordenador, Serra d'Or.

BERENQUER, X. (1999) El medio es el programa. La colonització digital. Institut d'Estudis Catalans, Barcelona.

BONNEFOY, Y. (1997) Diccionario de las mitologías vol. II–III. Ed. Edebé, Barcelona.

CAPEK, K. (1920) R. U. R. (Robots Universales Rossum), EDEBÉ.

CHARSKY, D. (2010) Making a connection: Game genres, genres and teaching structures. In R. Van Eck (Ed.), Gaming and learning: and perspectives from the learning sciences (pp. 189–200).

CHOMSKY, N. (2003) La arquitectura del lenguaje. Kapeluz.

CLARKE, A. (1968) 2001: Una Odissea Espacial, Debolsillo.

COHEN, R., ALLARD, T., & ACHILLE, L. (1998) Gender and cyberspace virtual spaces: An introduction. In R. van Eck (Ed.), Gaming and learning: and perspectives from the learning sciences (pp. 189–200).



МЫ, ЛЮБИТЕЛИ ВИДЕОИГР, верим в некий миф, и эта вера уже стала особой религией. Дистрибьюторы, компании и сами игры — все они должны работать исключительно в наших интересах. Забудем о коммерческой стороне индустрии, завышенных требованиях разработчиков и едва заметных глюках. Игры и всё с ними связанное — это отдельная вселенная, а геймер — центр этой вселенной. Кто, если не он, спасет мир и победит зло? С каким облегчением он наконец проходит *Dark Souls*, как отважно защищает линию в *League of Legends*! Все заслуги он присваивает себе.

Потому что игры — это синтезированное пространство, созданное за счет незримой математической красоты чистое поле. Абсолютно поддельное. Гравитации в нем не существует. Твердых тел тоже нет, законы физики там ненастоящие, и всё остальное тоже. Дальнейшее продвижение по сюжету возможно только в том случае, если результат считается данными как положительный. Давайте подумаем: почему смерть — это конец игры (или конец матча, если речь идет о мультиплеере)? Почему приходится начинать заново, в то время как смерть противника или захват позиции, наоборот, продлевают время существования симуляции? Это нужно для того, чтобы связь между игроком и игрой стала теснее. Мы, критики, довольно много говорим о погружении — о том, насколько глубоко этот эффект позволяет пользователям окунуться в виртуальный мир, чуждый нашему, над которым мы едва ли можем властвовать.

Погружение должно заставить нас почувствовать себя новорожденным, существом с неокрепшей, по меркам взрослых, психикой, для которого полученная через органы чувств информация — неотъемлемая часть его существования. Синтезированное пространство во власти игрока, все объекты внутри симуляции принадлежат ему. Он волен создавать их или разрушать любыми способами, будь то удары, прыжки



или порталы. Еще со времен *Super Mario* в нас зарождается чувство собственной важности. В играх этой серии сам герой движется в редких случаях, иллюзию создает ускользающая из-под его ног панорама. Виною тому — ограниченность движков того времени, один из их недостатков. Хорошая иллюстрация того, чего стоит ждать от видеоигр: реальность подстраивается под нас.

Но у такого отношения есть пагубное влияние: это и консольные войны, и залитые желчью форумы, если вдруг кто-то или что-то (ограниченное оборудование, фрагмент кода или озабоченный лишь прибылью компании толстосум) посягнет на владения столпа индустрии. Стоит создателям или дистрибьюторам видеоигр заявить о своем статусе истинных демиургов, творцов цифрового мира, это будет расценено как покушение на право собственности. Их заявление может выразиться в цене товара, в выборе платформы (эксклюзивно на ПК или консоли), в программной ошибке, в неудачных решениях по балансу механик или в добавлении персонажа, чья сущность противоречит устоям игрока. Такая ситуация произошла с *Dragon Age: Inquisition*, например. Игрок диктует создателям, что можно, а что нельзя; выступает от имени всего сообщества, хотя на самом деле выражает лишь свои собственные предпочтения. Ну не цирк ли?

Любые изменения всегда воспринимаются как нарушение условий контракта, согласно которому разработчики тихонько сидят в сторонке, а геймер полностью присваивает себе их собственность.

Я всегда считал *Portal* первой полноценной игрой с продуманным повествованием. Мы получили такой мир, где внимание уделено не только началу и концу истории, но и середине, с уникальным пониманием возможного и невозможного — ничего подобного раньше не было. Пространство, смерть, границы симуляции — герметичная конструкция, иллюзорная среда. *ГладОС* — не что иное, как пародия на гейм-мастера: на создателей видеоигр, на ожидания аудитории, журналистов или всей индустрии.

Portal 2, переняв достижения первой части, наконец-то позволяет нам, игрокам, сосредоточиться на нас самих же, а не на мире вокруг. Позволяет предаться созданию легенд, рассуждениям о Прометее, о человеческом бытии, о картошках и птицах... Узнать, что скрывается за симуляцией, и отправиться навстречу приключениям в неизведанные дали. Обе части, полностью противоположные друг другу, — шедевры игровой индустрии. В них цифровой мир становится не самоцелью, а отправной точкой сюжета.

Челл, главная героиня — это проводник, аватар игрока-новичка. С помощью критического мышления геймер может узнать, что скрывается за белыми стенами, а не просто смиренно завершить прохождение. Помню, как впервые наткнулся на работы Евы Сид. Тогда она обитала в ином синтезированном пространстве, в интернете, и на аватарке у нее стояла Челл. Не случайно она выбрала ее. В этом я увидел то, что описал выше. То, что мы с Джоном Тонсом неоднократно пытались выразить в книге *Mondo Pixel* — необходимость выходить за рамки. Нужно перестать рассматривать игру в рамках симуляции и задуматься о правилах построения мира, диалогов и взаимоотношений между пользователем и разработчиками.

Эта книга — священный трактат, разбор сразу двух игр и одной движущей силы: компании Valve с ее светлой и темной сторонами, благодаря которым части грамматики (прыжки в *Super Mario*, стрельба в *DOOM*, уровни...) стали самостоятельными частями речи: глаголами, существительными и т. д. В видеоиграх есть только один допустимый способ выразиться — действие.

Кинематика — это способ транслокации в иную среду, раз уж на то пошло. Примитивное заимствование иной системы символов и знаков для заполнения пробелов, говоря более пафосным языком. Переход от написания слов к построению мыслей на письме, если уж делать какие-то сравнения. *Portal* не перестает удивлять, сколько бы я ее ни перепроходил. Среди сотни игр, к которым прикасалась моя рука, эта — одно из редчайших исключений, где целое представляет собой гораздо большее, чем сумма всех частей. Где разработчикам не надо ни прятаться, ни подстраивать симуляцию под игрока, чтобы его ничего не раздражало. Ева Сид взяла на себя задачу понять, досконально изучить и разобрать по полочкам каждую часть игры, чтобы узнать сокровенное. Работа долгая и кропотливая, но дающая бесценные плоды. И теперь Ева может объяснить, что такое *Portal*. А вы, прочитав эту книгу, сможете понять и *Portal*, и что такое видеоигра в целом: что она представляет собой как средство массовой информации, мысли, способа повествования и даже религиозного течения.

Но есть еще одна причина, почему я не перестаю читать Еву. Она поднимает такую тему, как человеческая сущность. В беседах о *Portal* она рассуждает о том, что побуждает нас — игроков, людей, мыслящих существ — действовать. Мы не можем просто смириться с окружающими нас белыми стенами, нам нужно знать, что скрывается за ними. В этом трактате ответы не только на мои вопросы о *Portal* и предназначении



человека. Благодарю автора за то, что дала мне почву для размышлений, чтобы идти дальше и задаваться новыми вопросами. По моему мнению, лучше про *Portal* уже не напишешь. Эта книга — достойное произведение об игре, где нет границ, возносящихся словно стены лабиринта. Ведь смысл простеньких видеоигр в том, чтобы геймер не смог найти выход, будь то казино, тестовые камеры ГЛадОС или комнаты страха. Эта книга побуждает выйти за все возможные рамки.

Большое ей спасибо.



01

01/10



ВВЕДЕНИЕ







➔ [ВИДЕОИГРЫ КАК РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ, ИНТЕРАКТИВНЫЙ И НАРРАТИВНЫЙ ФЕНОМЕН]

ЭВОЛЮЦИЯ ВИДЕОИГР обычно рассматривается с технической точки зрения — совершенствование программного обеспечения и различных составляющих аппаратного оборудования, частично или полностью предназначенного для поддержки игр. Описать и проанализировать технические и визуальные изменения, которые претерпели видеоигры, крайне легко, так как выражаются они в очевидных скачках развития. Однако изобразить график изменений на механическом, жанровом и нарративном уровнях куда сложнее. Такая задача требует от специалиста тщательного анализа.

С самого зарождения видеоигра — некий гибрид. Ровно как любое живое существо в стадии развития, она очень пластична, благодаря чему ей можно придать любую форму. Особенно если учесть непосредственное влияние, которое из-за тематической, контекстуальной и культурной близости на нее оказывают кино, комиксы и даже литература. Не стоит забывать и о полной зависимости от технологий, что постоянно обновляются.

Тем не менее видеоигры обладают своим собственным языком, уникальным и присущим только своей индустрии. И это не что иное, как взаимодействие. На фоне огромного количества технических новаторов и порой чрезмерного заимствования из других сфер, которые часто применяются в качестве заплаток для плохого гейм-дизайна, мы забываем, что взаимодействие — это основной язык интерактивных развлечений. Как забываем и о том, что это универсальная человеческая деятельность. Как выразился Йохан Хёйзинга в книге «Homo Ludens. Человек играющий», игра — это «добровольная деятельность, которая осуществляется в определенных пространственных и временных рамках, подчиняется свободно принятым, но обязательным правилам, имеет самоцель и всегда сопровождается чувством напряжения и радости».



Такое определение идеально подходит видеоиграм. Интересный концепт представил Ги Жакин: «Игра создает препятствие, которое нужно преодолеть». Это подтверждает идею получения удовольствия от преодоления трудностей, что, в свою очередь, подкрепляет правдивость определения выше. В толковании Ги Жакина также прекрасно узнается еще одна особенность интерактивных развлечений, в частности многопользовательских.

Если отойти от теории, вполне очевидно, что игры по Homo Ludens¹ и видеоигры по своей сути основаны на взаимодействии. И это отнюдь не бессмысленное времяпрепровождение. Они задействуют целый ряд психических процессов: восприятие, память, внимание, ориентирование в пространстве, скорость реакции, логическое мышление и иные ког-

нитивные механизмы, используемые для решения задач.

Но что делать, когда нам попадаются проекты, которые не соответствуют одной из упомянутых выше основных характеристик в любом проявлении? Что делать с теми, где интерактивная составляющая ничего из себя не представляет, потому что не обладает функциями игры или не оправдывает ни одной цели, приписываемых такой деятельности? В таких случаях речь идет о скучных, безыдейных вещах, которые не вызывают никакого интереса и не приносят практически никакого удовольствия или острых ощущений. Как было отмечено ранее, видеоигра — это пластичный гибрид, которому можно придать любую форму. Она отвечает всем правилам игры как присущей человеку деятельности, но в то же время вбирает в себя

элементы культуры, взятые из других медиа (кинематограф, литература и т. д.), постепенно обзаводится клише, характерными для своей индустрии. Таким образом, игра не обязательно должна быть развлекательной или сложной, ее цели могут быть представлены нечетко, ее прохождение может быть больше созерцательным, чем ориентированным на выполнение действий, и при этом она остается отличным продуктом.

Все, что происходит в игре, зависит от действий пользователя: насколько сильно он вовлечен в ее события. Взаимодействие — это базовая характеристика, определяющая игру как таковую. Оно обеспечивается нажатием клавиш, от «**нажмите E, чтобы открыть дверь**» до серий комбо из цепочки сложных приемов. Этот процесс и является языком видеоигр. Тем самым механизмом, который устанавливает связь между игрой и игроком; элементом, порождающим процесс обмена информацией

¹ Кратко о Homo Ludens — это концепция, по которой культура возникает из игры, а не наоборот; человек — это прежде всего «играющее существо» (homo ludens), а не только «разумное» (homo sapiens). Хёйзинга определяет игру как свободную деятельность, которая происходит вне обыденной жизни, имеет свои правила, временные и пространственные границы, и полностью захватывает участника, создавая особое сообщество и порядок, не связанный с материальной выгодой. — *Прим. ред.*

и побуждающим к действию. Кроме того, конкретно в ситуации с видеоиграми, взаимодействие — это не только психомоторная активность в виде координации рук и глаз, но и психологические процессы, как, например, проявление эмоций. Очень простая механически игра может прекрасно воздействовать на эмоции, отчего меняется и подход к решению поставленной задачи, если таковая имеется. Это пример видеоигры с высокой коммуникативной способностью, из чего следует, что она крайне интерактивна. Здесь всё зависит от действий игрока — они в большей или меньшей степени определяют ряд событий на экране, которые, в свою очередь, вызывают эмоции и дают новую информацию. Мы играем, чувствуем, проникаемся, переживаем и анализируем. И в ходе этого анализа рождается нарратив.

А что такое нарратив? Если рассматривать литературный термин, то под ним обычно понимается искусство рассказывать историю, реальную или вымышленную. Да, нарратив есть повествование, рассказ некой истории, но у этой истории не обязательно привычный нам вид. Согласно толковому словарю La Real Academia Española (RAE), нарратив — это «способность или умение повествовать или рассказывать о чем-либо». Заметьте, слова «история» в определении нет. Рассказывать можно о впечатлениях, чувствах или достоинствах. И, похоже, видеоигры с этим прекрасно справляются.

Разве *Journey* от Thatgamecompany не представляет собой сплошное повествование — даже при том, что в игре нет изложенной для нас привычным образом истории? Очевидно, что нарратив в таких проектах выглядит иначе: используются иные способы и приемы повествования. Но от этого он не перестает быть нарративом. Если говорить простым языком, не углубляясь в психологию, описание событий присуще нашему мышлению. Это позволяет устанавливать причинно-следственные связи в происходящем вокруг, понимать и предсказывать события, выживать в окружающей среде.

Здесь уместно упомянуть триадическую модель нарративного конституирования, предложенную Жераром Женеттом. Благодаря ей он решает проблему классической дихотомии. Женетт выделяет три уровня. Первый — история как совокупность фактов или описываемых событий, представленных в логическом и хронологическом порядке. Второй — повествование как дискурс, реализующий историю. И третий — наррация как порождение повествовательного акта, происходящего в реальной или вымышленной ситуации. Такую классификацию вполне можно применить к видеоигре как нарративному феномену.

