

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.ifmo.ru/ru/2019/v4-i4/208>

Сюжет и геймплейные механики видеоигры как средства трансляции мировоззренческих идей (на примере «Undertale»)

А.В. Лозовский

Белорусский государственный университет, Беларусь

lozovskiy.1992@mail.ru

Аннотация. В данной работе проанализирована инди-игра «Undertale» как пример деконструкции духа борьбы и соперничества, традиционно поддерживаемых видеоиграми. Для демонстрации отличий мировоззренческих идей «Undertale» автор рассматривает сначала смыслы, транслируемые классическими видеоиграми второй половины XX в. и первого десятилетия XXI в. посредством сюжета и геймплейных механик — в частности, идеи «соперничества» («наличия оппонента / противника / врага»), «права на ошибку» и «пользы исследования окружающего мира». Рассматриваются мировоззренческие идеи, транслируемые взаимодействием геймплея и сюжета современных видеоигр образца 2000–2010-х гг. (на примере «DEFCON» (2006), «Spec Ops: The Line» (2012), «Vonneguts & Glory» (2012)). Далее автором проводится анализ нарратива и геймплея видеоигры «Undertale» (2015), выделяются ее ключевые геймплейные механики: возможность выбора между «агрессивным» и «пацифистским» поведением при встрече с монстрами, «запоминание» игрой действий игрока, частичная адаптация игрового процесса под способности игрока. Выделяются принципы, по которым развивается сюжет этой игры: «социализация» игрока, суггестия при помощи метода «разрушения четвертой стены» и соблюдение принципа людонарративного консонанса. Автор размышляет о гуманистическом послые, который может транслироваться игрой: в «Undertale» это — пацифизм как способ разрешения конфликта.

Ключевые слова: видеоигра, игровая индустрия, инди-игры, мировоззрение, социализация, «Undertale», пацифизм

«Undertale» — проект независимого американского разработчика Тоби Фокса (Toby Fox), вышедший на PC в сентябре 2015 г. и портированный на консоли PS4, PS Vita и Switch в 2017–2018 гг. Строго говоря, это пародия на классические ролевые игры (в частности, жанра JRPG), ключевой особенностью которой является предложение пользователю неагрессивной — «пацифистской» — модели взаимодействия с существами, населяющими внутриигровой мир. Одновременно с этим, такая модель является и главной игровой механикой игры: пройти «Undertale» «правильно» и получить наилучшую из возможных концовок можно лишь не убив ни одного «монстра».

Вместе с тем «Undertale» — это еще и крупный медиафеномен Интернета середины 2010-х гг.: видеоигра, изначально рассчитанная на поклонников творчества Тоби Фокса в рамках Интернет-проекта Homestuck, за считанные месяцы добилась невероятного (по меркам

независимой разработки) успеха у широкой аудитории, очаровав сотни тысяч геймеров по всему миру не только атмосферой, сюжетом и персонажами, но и главной идеей — на первый взгляд банальным утверждением о том, что практически у любого конфликта есть мирный путь разрешения, что предрассудки и ксенофобия могут быть преодолены благодаря конструктивному взаимодействию, и что не все, кто кажутся наблюдателю враждебно настроенными «монстрами», действительно обладают враждебными мотивами.

«Undertale» — это образец редкого для игровой индустрии проекта с мощным гуманистическим посылом, который успешно транслируется игроку не через морализаторство или экспозицию в диалогах, но благодаря грамотной комбинации сюжетных элементов и использованных автором геймплейных механик, которые успешно дополняют и подкрепляют друг друга. Тем не менее, прежде чем перейти к анализу этих составляющих игры, мы считаем необходимым описать историко-семантический контекст, в рамках которого она будет рассматриваться в данной работе.

В 2011 г. правительство США в лице Национальной программы поддержки искусства (National Endowment for the Arts) официально признало видеоигры формой искусства, предложив выделять разработчикам гранты на их создание [1]. Споры о том, можно ли считать видеоигры искусством, активно ведутся и по сей день [2, 3], однако даже скептически настроенные авторы не отрицают возможности интерактивных цифровых проектов с четко прослеживаемым нарративом к трансляции аудитории определенной информации об окружающем мире. Иными словами, на сегодняшний день немногие из исследователей медиа сомневаются в том, что сюжетно-ориентированные видеоигры способны влиять на мировоззрение своих реципиентов как минимум в той же степени, что и литературные либо кинематографические произведения (если даже не в большей степени, учитывая интерактивность первых).

Сегодня, в зависимости от бюджета, над видеоигрой могут трудиться десятки и сотни людей совершенно различных профессий, включая программистов, сценаристов, художников, музыкантов и геймдизайнеров. Последние занимаются проработкой различных аспектов «геймплея» — т.е. непосредственно игрового процесса; они же отвечают за то, как игровой процесс соотносится с сюжетом и общей атмосферой проекта. И если история, рассказываемая игрой, представляет собой «классический» способ трансляции игроку определенных идей, установок, ценностей и стереотипов, то использование для тех же целей механик геймплея сравнительно редко встречается даже в современной игровой индустрии [4, 5].

Рассматривая видеоигры с точки зрения дискурсного анализа Я. Паркера [6] и формулируя исследовательскую задачу фразой «Чему игрока может научить непосредственно геймплей?», мы можем выделить три основных мировоззренческих идеи, которые транслировались игровым процессом большинства классических проектов, вышедших в промежутки с 1958 г. по 2005 г.: это идеи «соперничества», «права на ошибку» и «пользы исследования окружающего мира».

Начиная с автомата «Tennis for Two» (1958) физика У. Хигинботамы, продолжая «Spacewar!» (1962) программиста С. Рассела, играми для консоли Magnavox Odyssey (1972) от Р. Баера и автомата «Pong» от компании Atari (1972), видеоигры учили игрока тому, что у него всегда есть соперник. На первый взгляд «бессюжетные» проекты предлагали игроку стать частью истории о том, как он соревновался с другим игроком — и победителем в ней всегда оказывался кто-то один. С развитием технологий наличие второго игрока перестало быть необходимым условием для игры, и роль «соперника» все чаще стала доставаться игровому устройству — например, аркадному автомату или домашней консоли Famicom (1983 г.), известной в США и Европе как NES (Nintendo Entertainment System, 1985 г.); на постсоветском пространстве ее тайваньские копии продавались под названием Dendy (1992 г.).

Большинство видеоигр, вышедших в 1980-х гг., учат игрока тому, что у протагониста всегда есть противники. К примеру, главному герою «Pac-Man» (1980 г.) приходится убегать от разноцветных привидений, которые блуждают по игровой карте, при встрече «отнимая» у него одну жизнь и заставляя игрока начинать уровень сначала; впрочем, найдя на уровне специальный бонус, протагонист на время оказывается способен в прямом смысле поглощать своих обидчиков (тем самым отсылая их к точке старта в центре уровня). Главный герой «Donkey Kong» (1981 г.) спасает возлюбленную из плена огромной гориллы, которая удерживает даму в заложниках на

верхнем этаже уровня, по ходу дела швыряя в главного героя катящиеся бочки. Протагонисту «Q*bert» (1982 г.) приходится прыгать по пирамиде из блоков, избегая встречи с вредоносными геометрическими объектами. Мальчик из «Paperboy» (1984 г.) должен доставлять газеты, забрасывая их на порог дома подписчиков во время езды на велосипеде, в то время как местные жители постоянно ему мешают, а герои «Ghosts'n Goblins» (1985 г.) и «Gauntlet» (1985 г.) и вовсе противостоят фэнтезийным чудовищам.

К слову, иногда благодаря вычислительным мощностям консоли второй игрок мог помогать первому в борьбе — уже не столько с «соперниками», сколько с многочисленными, но слабыми «противниками», которыми обычно оказывались приспешники главного злодея игры (так было в «Super Mario Bros» (1985 г.); «Double Dragon II» (1989 г.); «Chip 'n Dale Rescue Rangers» (1990 г.) и других).

Хотя компания Nintendo и прославилась тем, что запрещала разработчикам проектов, выпускаемых для ее консоли, использовать в играх слова «смерть» и «убить» — противников можно было только «побеждать», поскольку NES позиционировалась в качестве «игровой приставки для всей семьи» — независимые разработчики видеоигр для аркадных автоматов и PC вполне могли позволить себе демонстрировать в своих играх жестокость (что в начале 1990-х гг. позитивно сказывалось на продажах). Так видеоигровой «противник» превратился в открытого «врага», которого необходимо было безжалостно истреблять: в роли однозначных «врагов» могли выступать адские демоны («Splatterhouse» (1988 г.); «Doom» (1993 г.)), нацисты («Wolfenstein 3D» (1992 г.); «Medal of Honor» (1999 г.)), инопланетные пришельцы («Duke Nukem 3D» (1996 г.); «Half-Life» (1998 г.)), зомби («Resident Evil» (1996 г.); «House of the Dead» (1997 г.)), террористы («Rainbow Six» (1998 г.); «Syphon Filter» (1999 г.)) или просто «вражеские солдаты» («Goldeneye 007» (1997 г.); «NAM» (1998 г.)). Характерно, что если в 1980-е гг. за видеоиграми закрепился ярлык «развлечений для детей», то в 1990-е гг., с появлением в них образа «врага» и возрастанием популярности жанров FPS и TPS — «шутер от первого лица» и «шутер от третьего лица» соответственно — имидж видеоигр в зарубежных и отечественных СМИ сменился на «стрелялки, пропагандирующие насилие и жестокость» (несмотря на несогласие с данным стереотипом, мы вынуждены отметить, что у него все же были свои основания: уничтожение противников действительно является центральной геймплейной механикой в классических шутерах 1990-х гг., а основным способом разрешения сюжетного конфликта между протагонистом и его оппонентами остается, по факту, хладнокровное убийство последних).

Подчеркнем, что в большинстве случаев «видеоигры с отсутствием жестокости», вышедшие в 1980–2000 гг., стремились именно избежать спорных тем, но не научить игрока конструктивному поведению. К их числу относятся логические игры и паззлы («Tetris» (1989 г.); «Microsoft Solitaire», (1990 г.); «Chessmaster 5000», (1996 г.); «Pandora's Box», (1999 г.)), симуляторы какой-либо «мирной» деятельности (уход за домашними животными — серия «Petz» (1996–2007 гг.); фермерство — серия «Harvest Moon» (1996–2012 гг.); симуляторы спортивных и гоночных игр — серия «FIFA» (1993–2019 гг.); серия «NASCAR» (1997–2009 гг.); градостроительные симуляторы — серия «SimCity» (1989–2003 гг.); серия «Caesar» (1992–2006 гг.); и т.д.), либо геймплейные копии «жестоких» видеоигр, согласно сюжету которых протагонист не «убивает» противников, а лишь «усыпляет их на время» («Super 3D Noah's Ark» (1994 г.)) — впрочем, идея принуждения антагонистов к условному «спокойствию» присутствует даже в них, в отличие от идеи ненасильственных методов воздействия на оппонентов.

Стоит также отметить, что некоторые ролевые игры все же позволяли игроку либо решать проблемы малой кровью, либо и вовсе проходить сюжетную линию без применения насилия: развитый навык «Красноречие» позволял персонажу успешно договариваться со своими противниками («Fallout», (1997 г.); «Arcanum», (2001 г.)). Впрочем, такой способ прохождения игры обычно оказывался долгим и трудным, и являлся лишь одним из множества возможных — большая часть из них все же включала в себя нанесение противникам того или иного вида урона.

Каким бы опытным геймер ни был, в случае регулярного взаимодействия с цифровыми «соперниками» либо «врагами» ему рано или поздно приходилось сталкиваться с экраном «Game Over». В проектах для аркадных автоматов «смерть» протагониста — это геймплейная механика, которая выступает поводом для того, чтобы игрок опустил в автомат еще один жетон: любая ошибка поправима, если у вас есть достаточно денег и времени. Позже данная механика

перекочевала в разработки для домашних консолей и PC — скорее всего, потому, что без нее игры проходились бы слишком быстро из-за низкой сложности (буквально за пару часов, в то время как игрок ожидал, что картридж или диск за \$ 60 увлечет его хотя бы на неделю). Но даже в этом случае «смерть» главгероя — лишь повод начать игру заново: у геймера всегда остается шанс сделать все «правильно». Иными словами, геймплейная механика «смерти» (или, более абстрактно, «проигрыша») учит игрока тому, что ошибки являются неизбежными ступенями на пути к развитию его навыков, и что, если он будет пытаться снова и снова, однажды у него получится достичь мастерства. Один из основных принципов любой классической видеоигры: встретившись с проблемой и не преодолев ее с первого раза, игрок всегда может попробовать еще раз.

Отметим, что в некоторых классических играх упомянутая геймплейная механика не представлена вовсе — как в квестах 1990-х гг., где протагонист может надолго «застрять на одном месте» в попытках разгадать загадку, но не может «умереть» или «проиграть» («Sam & Max: Hit the Road» (1993 г.); «Broken Sword» (1996 г.); «Grim Fandango» (1998 г.)). В этих проектах идея о том, что любая ошибка поправима, заменяется не менее оптимистичной идеей о том, что у любой задачи есть решение (и если вы не нашли его с первой попытки, то обязательно сможете найти его в будущем, если продолжите поиск).

Наконец, геймплей ряда классических видеоигр учит тому, что внимательное исследование мира, который окружает игрока, приносит ему значительную пользу. Первой игрой, где исследование являлось важной геймплейной механикой, считается «The Legend of Zelda» (1986 г.) — чтобы завершить ее, недостаточно было просто «идти слева направо», как в случае с большинством проектов того времени. Впрочем, любопытство игроков поощрялось даже в платформерах вроде «Super Mario Bros.» (1985 г.) и «Castlevania» (1986 г.) — игрок, «для профилактики» пробивавший летающие в воздухе блоки и атаковавший стены на уровнях, иногда находил тайники с бонусами. Исследование игрового мира в поисках активных точек, предметов и переходов с одной карты на другую также является важным геймплейным аспектом ролевых игр — в частности, жанров RPG (серия «Ultima» (1981–1999 гг.); серия «Might and Magic» (1986–2014 гг.)) и jRPG (серия «Dragon Quest» (1986–2017 гг.); серия «Final Fantasy» (1987–2016 гг.)).

Трудно сказать, намеренно ли геймдизайнеры интегрировали в свои работы идеи «соперничества» («наличия оппонента / противника / врага»), «права на ошибку» и «пользы исследования окружающего мира», либо они являются побочным результатом использования классических геймплейных механик, однако долгое время авторы видеоигр не поднимали в сюжетах своих проектов социально значимых тем. Большинство разработчиков рассматривали сюжет в качестве необязательной «красивой обертки», скрепляющей различные геймплейные эпизоды, которые без него казались бы совершенно несвязанными.

Например, сюжет классической стратегии в реальном времени «StarCraft» (1998 г.) повествует о военном противостоянии человечества с двумя враждующими инопланетными расами — при этом в истории нет однозначно «положительных» и «отрицательных» персонажей, поскольку каждая из трех фракций при ближайшем рассмотрении оказывается раздираема политическими интригами, внутренними противоречиями и пороками собственных лидеров. С точки зрения сценария «StarCraft», война — это бойня, которая либо физически уничтожает, либо морально уродует своих участников; время от времени она бывает полезна политикам, но никогда — солдатам. Вместе с тем, сюжет и его посыл никак не влияют на игровой процесс проекта — геймеру раз за разом предлагается собирать войска и разрушать вражеские базы, какие бы эмоции он ни испытывал по отношению к своим виртуальным «командирам». При желании игрок и вовсе мог отказаться от погружения в историю, проматывая все текстовые описания и «прощелкивая» диалоги — игровой процесс от этого как минимум не становился хуже.

Во второй половине 2000-х гг. средства разработки видеоигр стали доступнее для массового пользователя, а скорость Интернета возросла до такой степени, что автор мог самостоятельно распространять собственные творения среди покупателей, не прибегая для этого к помощи со стороны крупных издательств. В результате на свет появилось множество проектов от независимых разработчиков, которые в среде геймеров стали называться «инди-играми» (сокращение от «independent video games»). Одиночки-энтузиасты и небольшие группы начали

создавать собственные проекты, которые обычно страдали от недостатка финансирования, но все равно обретали крепкие фан-базы благодаря введению свежих геймплейных механик и раскрытию тем, которые до этого редко поднимались в формате видеоигр («Narbacular Drop» (2005 г.); «DEFCON» (2006 г.); «Aquaria» (2007 г.); «World of Goo» (2008 г.); «Coil» (2008 г.); «Devil's Tuning Fork» (2009 г.); «Today I Die» (2009 г.); «Beautiful Escape: Dungeoneer» (2010 г.); «Limbo» (2010 г.) и др.). В начале 2010-х гг. на инди-игры стали обращать внимание крупные издатели, в результате чего формат «независимой разработки» вышел в мейнстрим и стал пользоваться популярностью у широкой аудитории. В то же время, многие авторы не желали идти на уступки издателям и менять собственные концепты в угоду спонсоров для лучшей «продаваемости», предпочитая собирать деньги на разработку видеоигр методом краудфандинга (отметим, что именно благодаря краудфандингу Тоби Фоксу удалось собрать средства на разработку «Undertale»).

Популярность сюжетно-ориентированных инди-игр позволила разработчикам по-новому использовать возможности геймплея для трансляции игрокам своей точки зрения относительно вопросов, которые они считали социально значимыми. Тем не менее, даже когда нарратив игры был посвящен проблеме насилия, главной ее темой становился не столько гуманизм, сколько ужасающие результаты последствий проявления неконтролируемой жестокости. К примеру, с точки зрения геймплея стратегия «DEFCON» (Introversion Software, 2006 г.) представляет собой «симулятор ядерной войны» — игровое поле оформлено в виде радара, на котором изображены войска и траектории полета ядерных ракет. В финале практически каждого матча игрок — независимо от того, «победил» ли он своих оппонентов либо «проиграл» им — остается с осознанием того факта, что Земля стала практически непригодна для жизни из-за повышенного радиационного фона в результате использования атомного оружия. Хотя формально в игре нет «сюжета», игрок понимает, что он только что поучаствовал в процессе самоуничтожения человечества — так ключевая идея проекта о неприемлемости ядерных войн становится очевидной без дополнительных экспозиций со стороны разработчиков, поскольку она подчеркивается самим геймплеем.

Еще более наглядным примером использования геймплейных механик для вызова у игрока чувства страха и отвращения к насилию в ходе военных действий служит шутер «Spec Ops: The Line» (Yager Development GmbH, 2012 г.), сочетающий антимилитаристский сюжет с весьма оригинальной концепцией игрового процесса. Чем дольше геймер играет в «The Line», тем больше жестоких и бесчеловечных приказов от своего командования получает главный герой — американский военный, который, как и сам игрок, не может отказаться от их исполнения. По ходу сюжета протагонист (а с ним и игрок) постоянно сталкивается либо с событиями, на которые он неспособен влиять из-за стремления выполнить «долг перед родиной», либо с моральными дилеммами, не имеющими «благополучного» разрешения. В перспективе «игровой» истории «The Line» является первой видеоигрой, которая использует чувство вины игрока для того, чтобы донести до него идею об ужасах войны — протагонист медленно сходит с ума от осознания кошмара, который был учинен на «вражеской территории» его руками по воле его же начальства. В то время как геймер понимает, что на самом деле это он подчинялся приказам «виртуального командования» по истреблению «виртуальных гражданских», демонстрация страданий которых вызывает у него совершенно реальные эмоции. Для трансляции антимилитаристских идей разработчики используют две геймплейные механики: первой является невозможность игрока делать сюжетно важный выбор в рамках игры, второй — возможность игрока влиять на то, как зловещий сюжет «разворачивается» в виртуальном пространстве (без активных действий геймера главный герой просто стоит на месте и не причиняет никому вреда, а история не движется дальше). Ни игрок, ни протагонист неспособны повлиять на течение сюжета «The Line» — правила таковы, что солдат обязан беспрекословно исполнять приказы своего командования — однако, в отличие от главного героя, геймер может осознанно отказаться от участия в геноциде населения «вражеского» города, нажав на кнопку «Exit» и попросту выйдя из игры.

Если авторы «Spec Ops: The Line» транслируют игроку антивоенный посыл, заставляя его сначала учинять, а затем погружаться в созданный его же стараниями милитаристский ад, малоизвестная инди-игра «Vonneguts & Glory» (Shaun Inman, 2012 г.) достигает того же результата через «обратный нарратив о насилии», идея которого была позаимствована из романа К. Воннегута «Бойня номер пять, или крестовый поход детей». С точки зрения геймплея

«Vonneguts & Glory» представляет собой постмодернистский «шутер наоборот»: бегая по одинаковым коридорам вражеской базы, игрок не «убивает», но «оживляет» погибших вражеских солдат, размахивая над их телами ножом; в финале игры он обнаруживает лежащий на земле парашют, одевает его и улетает в небо, предположительно залетая обратно в самолет, из которого он недавно десантировался на базу неприятеля. С одной стороны, геймплейные механики «V&G» пародируют механики классических шутеров от первого лица; с другой стороны, только они позволяют автору рассказать историю «обычного солдата на войне» таким образом, чтобы ее концовка была «хорошей»: герой не высаживается на вражескую базу, убивает всех, кого видит, и в финале погибает сам, но «просыпается» на вражеской базе, возвращает погибших к жизни и счастливо летит домой (что доставляет игроку гораздо больше приятных ощущений).

Безусловно, ключевые идеи «Defcon, Spec Ops: The Line» и «Vonneguts & Glory» являются гуманистическими: авторы данных проектов порицают военную агрессию и насилие в целом, увеличивая силу влияния рассказываемых историй при помощи согласующихся с ними геймплейных механик. Тем не менее, в отличие от «Undertale», ни одна из них не касается темы гуманизма напрямую.

Переходя к анализу сюжета и игрового процесса «Undertale», отметим, что мы считаем тремя ее ключевыми геймплейными механиками возможность выбора между «агрессивным» и «пацифистским» поведением при встрече игрока с монстрами, «запоминание» игрой действий игрока и частичную адаптацию игрового процесса под способности игрока. Важными принципами развития сюжета «Undertale» при этом являются «социализация» игрока (через последовательное представление ему персонажей, чье отношение к главному герою от максимально дружелюбного становится максимально агрессивным), суггестия при помощи метода «разрушения четвертой стены» и соблюдение принципа людонарративного консонанса (соответствия сюжетных ходов геймплейным аспектам игры).

Согласно сюжету «Undertale», когда-то раса людей и раса монстров жили в мире, пока война не разделила их. Люди одержали победу и остались жить на поверхности, в то время как монстры и их правитель, король Асгор, были заперты под землей при помощи магического барьера. Тем не менее, на вершине высокой горы есть отверстие, провалившись в которое человек может оказаться в «подземном мире» — именно это и происходит с протагонистом игры, ребенком по имени Фриск (пол которого намеренно не указывается в сценарии для простоты идентификации игрока с персонажем).

Первым, кого встречает Фриск, придя в себя под землей, оказывается Флауи — говорящий цветок, поначалу прикидывающийся дружелюбным. Он обучает игрока «неправильным» правилам игры в «Undertale», которые совпадают с правилами игры в большинство классических ролевых видеоигр. По версии Флауи, в подземном мире правит принцип «убей или будь убитым», и игрок непременно будет встречать чудовищ на каждом шагу — к счастью, он может атаковать противников и уничтожать их, чтобы обезопасить себя. Флауи быстро доказывает свои слова об опасностях подземного мира, в конце «обучения» коварно пытаясь убить неопытного игрока.

Планы Флауи нарушает вовремя появившаяся Ториэль, которая выступает для только что попавшего под землю героя в качестве материнской фигуры: она обучает Фриска «настоящим» правилам игры (согласно которым вместо битв с монстрами игроку следует взаимодействовать с ними) и приглашает ребенка в свой дом. С этого момента начинается путешествие Фриска по «подземному миру»: протагонист желает вернуться на поверхность — обратно к людям — но, чтобы сделать это, ему придется пройти через город монстров, достичь магического барьера и понять, при каких условиях через него можно пройти. Стоит упомянуть, что эти условия гораздо сложнее, чем просто «быть пацифистом», и по задумке создателей барьера они связаны с убийством живых существ — действием, которое «Undertale» порицает — отчего достижение «истинной» (наилучшей) концовки и обнаружение альтернативного способа разрушения барьера оказывается интригующим занятием для игрока, увлеченного сюжетом.

По ходу развития истории выясняется, что у «монстров» есть свои города, законы, инфраструктура, работа, наука, средства массовой информации и развлечения, и что большинство из тех существ, что вступают в контакт с протагонистом в так называемой «фазе боя», на самом деле хотят от него вовсе не боя, а помощи в решении некой проблемы, моральной поддержки или

общения. В то же время, поскольку когда-то в результате войны с расой людей монстры оказались заточены под землей, многие сюжетные персонажи поначалу относятся к Фриску с предубеждением, страхом или агрессией, и убедить их в том, что не все люди представляют опасность, можно лишь с помощью миролюбивого поведения.

Главной темой «Undertale» является пацифизм как гуманистическая ценность: дружелюбное отношение, взаимная поддержка, отказ от насилия и, что немаловажно, терпение и вера в позитивный исход, необходимые для соблюдения перечисленных принципов, в совокупности позволяют преодолеть ксенофобию, которую «монстры» испытывают по отношению к «людям». Вместе с тем, игра затрагивает и тему социализации, необходимой для усвоения данной идеи: первую четверть игры «Undertale» знакомит игрока с максимально миролюбивыми «монстрами», демонстрирующими Фриску все перечисленные позитивные качества и служащими для игрока в качестве ролевых моделей для подражания (наиболее важными в этом плане персонажами являются Торизель и Санс). Чуть позже по сюжету игроку встречается в целом неагрессивный персонаж, который, однако, имеет предубеждения относительно людей — «пацифистская» модель поведения позволяет с ним подружиться.

Познакомив игрока с дружелюбными героями, «Undertale» испытывает стойкость его «пацифистского» мировоззрения, сталкивая его с агрессивно настроенными персонажами. Если игрок продолжает вести себя миролюбиво, легендарная воительница, которая поначалу не видит в протагонисте ничего кроме опасности для «подземного мира», меняет свое отношение к ребенку после благородного поступка с его стороны. Еще более серьезным испытанием становится встреча с королем Асгором — правителем, который поклялся уничтожать каждого встреченного человека, поскольку старая война между расами не только привела к заточению его народа под землей, но и к гибели его сына (Асгор остается непреклонным, даже когда игрок использует методы дружелюбного взаимодействия во время «битвы» с ним). Главным испытанием игры является финальная встреча с Флауи, чья роль в сюжете «Undertale» оказывается гораздо большей, чем кажется во время прохождения — это единственный настоящий «злодей» игры и одновременно трагический персонаж, у которого по ряду причин действительно есть основания считать, что мир строится на принципе «убей или будь убитым». Тем не менее, если игрок будет придерживаться «пацифистского» пути и действительно не допустит ни одной смерти по собственному желанию, именно Флауи расскажет ему, как пройти игру, достигнув наилучшей концовки (то, как именно «Undertale» использует метод «разрушения четвертой стены», мы рассмотрим чуть позже).

Первой ключевой геймплейной механикой «Undertale» мы считаем возможность выбора игрока между «агрессивным» и «пацифистским» поведением при встрече с монстрами, населяющими внутриигровой мир. Существует три стиля прохождения игры, которые отличаются как в плане игрового процесса, так и в плане сюжета: «пацифизм» — сохранение жизни каждому из встречающихся монстров и сюжетных персонажей, «нейтральный» — сохранение жизни некоторым из встречающихся монстров и сюжетных персонажей, и «геноцид» — уничтожение каждого из встречающихся монстров и сюжетных персонажей (Pacifist Route; Neutral Route; Genocide Route).

В то время как агрессивное поведение олицетворяет собой стереотипное взаимодействие «героя» и «монстра» в контексте игр жанра RPG и jRPG (в этом режиме монстров можно только атаковать, побеждая в мини-игре «останови движущуюся линию в нужном месте»), пацифистское поведение предлагает игроку несколько вариантов поддержания коммуникации с монстром — правильный выбор видов коммуникации и применение их в правильной последовательности позволяет завершить встречу мирно. О том, какие виды коммуникации являются «правильными», игрок может догадаться исходя из внешнего вида монстра и комментариев, которые игра предоставляет игроку в процессе «боя» с ним.

К примеру, если герою встречается олень с елочными игрушками на рогах, и игра подсказывает, что тот испытывает неприятные ощущения, игрок должен догадаться начать «снимать» с него игрушки в режиме взаимодействия. Если герой встретился с конем-русалкой, который очень гордится объемом своих мышц, вместо атаки игроку лучше будет принять участие в импровизированном состязании культуристов. Если герой встречает сирену, которая стесняется петь, вместо агрессивной реакции лучше будет проявить вежливость и морально поддержать ее. Если же герой встретил монстра, уверенного, что его собеседник опасен, и что единственно

правильным поступком будет уничтожить его, игрок имеет возможность ответить агрессией на агрессию — но куда лучшим для сюжета поступком будет уклонение от атак оппонента без ответных ударов, поскольку эти удары лишь убедят оппонента в его правоте.

Несмотря на то, что режим взаимодействия в «Undertale» можно назвать «квестовым элементом» игры (каждая «пацифистская» встреча представляет собой маленькую логическую задачу, которую при необходимости можно решить методом перебора), проект бросает реакции игрока определенный вызов: немногие монстры относятся к человеку дружелюбно с самого начала, поэтому между эпизодами «взаимодействия» игроку придется играть в мини-игру по уклонению от снарядов, летящих в его аватар в виде стилизованного изображения сердца. Судя по всему, режим «уклонения» является метафорой на эмоциональную устойчивость главного героя, его способность «уклоняться от агрессии» собеседника, не реагируя немедленной ответной агрессией, но обдумывая свои будущие действия в рамках режима «взаимодействия». После того, как игрок достаточное количество раз выберет нужный вариант коммуникации с монстром, тот перестанет атаковать его, и схватка будет считаться завершенной в «пацифистском» ключе.

Таким образом, «бои» с монстрами в «Undertale» представляют собой чередование режима «уклонения» и «режима взаимодействия», к которым по желанию игрока всегда может быть добавлен «режим атаки». Важно, что игра лишь намекает игроку, как нужно играть «правильно», но ничем не ограничивает его действия, тем самым превращаясь в «тестовый полигон» для исследования реакций различных персонажей игры на агрессивные либо миролюбивые ходы. Даже если игрок практически всю игру придерживался «пацифистского» стиля прохождения, он все еще способен в любой момент боя намеренно нанести удар любому монстру или сюжетному персонажу (интерфейс «Undertale» выполнен таким образом, что сделать это «случайно» не получится).

Стоит отметить, что миролюбивый режим «взаимодействия» с монстрами не является полностью оригинальным изобретением создателя «Undertale» — похожая механика под названием Demon Negotiation использовалась в «Persona 2: Innocent Sin» (Atlus, 1999 г.) и «Persona 2: Eternal Punishment» (Atlus, 2000 г.). Впрочем, в P2 нечастые успешные «переговоры с демонами» приводили к тому, что некоторые противники отказывались от схватки, повышали уровень здоровья персонажа либо дарили ему немного внутриигровой валюты — пройти всю игру в «режиме пацифиста» было невозможно, в то время как «Undertale» регулярно побуждает игрока к дружелюбному поведению (награда за которое оказывается отсроченной, но ценной — максимально «пацифистское» поведение обеспечивает максимально благополучное развитие сюжета, что влияет на эмоциональный опыт, который геймер получит в результате завершения игры).

Особенностью «Undertale», отличающей ее от многих видеоигр 2000–2010-х гг., является тщательно продуманная связь между геймплейными механиками и рассказываемой историей: важные для сюжета персонажи реалистично и предсказуемо реагируют на каждое важное для сюжета действие игрока. К примеру, если геймер решит убить брата одного из ключевых персонажей, концовка «Undertale» продемонстрирует игроку вполне ожидаемую реакцию данного героя — ненависть и презрение по отношению к протагонисту, отраженные во фразе, сформулированной таким образом, что игрок легко может принять ее и на свой счет. Если же геймер проявлял милосердие даже по отношению к персонажам, которые считали его противником и представляли для него угрозу, «Undertale» награждает его не только возможностью подружиться с данными героями в будущем, но и шансом открыть «наилучшую концовку» (в которой все сюжетные линии персонажей сходятся для того, чтобы позволить игроку благополучно разрешить один из главных сюжетных конфликтов игры).

Важным нарративным приемом игры, грамотно связывающим геймплейные механики с сюжетом и при этом позволяющим воздействовать на эмоции игрока и его отношение к персонажам, является «разрушение четвертой стены». По сюжету, некоторые из персонажей «Undertale» — в частности, Санс и Флауи — знают, что они находятся в «виртуальном мире», который способен перезапускаться, и даже умеют «управлять временем», взаимодействуя с игровым миром так же, как и игрок, нажимающий на клавиши «сохранения» и «загрузки». Это позволяет сценарию «Undertale» представить одного из персонажей как союзника, равного игроку

по своим способностям, а другого — как крайне опасного противника, при определенных обстоятельствах способного управлять игрой по собственному желанию. Таким образом, в «Undertale» прием «разрушения четвертой стены» используется не только и не столько в юмористических целях (как это случается в кинофильмах), сколько в целях суггестии — попытки внушить игроку, что персонажи видеоигры реальны, что они могут радоваться и страдать, и что поэтому они могут считаться «живыми» и заслуживают гуманного отношения. Данный художественный прием успешно позволяет вызвать у игрока эмоциональную реакцию, несмотря на то, что он осознает «нереальность» мира «Undertale». Примером использования суггестии через «разрушение четвертой стены» является просьба Санса «не запускать игру снова» после того, как игрок достигает наилучшей концовки, ведь в случае начала новой игры все в «подземном мире» вернется к тому же состоянию, каким оно было до достижения счастливого финала.

Что немаловажно, утверждения Санса и Флауи, что они способны «перемещаться во времени» и видели множество различных вариантов развития одних и тех же событий в «подземном мире» (отсылка к тому, что игрок может начинать игру заново несколько раз) подкрепляется тем, как устроена «Undertale»: игра действительно «запоминает» действия игрока, записывая их в файл сохранения; в том числе она учитывает, сколько раз геймер проходил сюжет целиком и каких концовок он достиг. На основании этой информации «Undertale» — в лице Флауи, Санса либо самого протагониста — напоминает игроку о его предыдущих деяниях. Мы считаем «запоминание» игрой действий геймера второй ключевой геймплейной механикой проекта.

С точки зрения Тоби Фокса, для того, чтобы пройти «Undertale» в стиле «геноцида», уничтожив буквально всех живых существ в игре и тем самым устроив в «подземном мире» локальный конец света, нужно быть не просто монстром, но чудовищем. Игра всячески сопротивляется тому, чтобы игрок проходил ее в стиле «классических RPG» — сначала при помощи намеков и просьб от лица персонажей, затем взывая к человечности игрока, убивающего в том числе беззащитных детей-«монстров», и, наконец, стремясь остановить его самым сложным боссом в игре — Сансом, для завершения битвы с которым игроку потребуется потратить не один час на изучение паттернов его атак. Если игрока не смог остановить даже Санс, то сразу после того, как Фриск убивает каждого из персонажей игры (включая Асгора и Флауи), «Undertale» попросту выключается и больше не желает «впускать» в себя чудовище, сидящее за монитором, вместо стартового экрана демонстрируя игроку черный экран со звуком ветра. После десяти минут ожидания игра обращается к геймеру, и если тот сможет правильно выстроить диалог, «Undertale» снова «впустит» его — правда, в этом случае даже если игрок идеально завершит прохождение в стиле «пацифиста», игра напомнит ему об учиненном геноциде в последних секундах финального ролика. По задумке автора, игрок никогда больше не сможет добиться истинно «хорошей концовки» — или как минимум до тех пор, пока он (посредством достаточно сложной цепочки действий) не найдет и не удалит файл сохранения, в который записывается информация о прохождении.

Наконец, третьей ключевой геймплейной механикой «Undertale» является частичная адаптация геймплея под способности игрока. К примеру, первая крупная «битва» с боссом механически упрощена: большая часть снарядов пролетает мимо аватара игрока даже если игрок намеренно стремится столкнуться с ними. Сюжетно это объясняется тем, что оппонент хочет не убить, а лишь напугать героя, помешав тому совершить действие, которое персонаж считает опасным и неразумным; на самом деле, упрощая игровой процесс на ранних этапах игры, разработчик заботится о том, чтобы схватка эффектно выглядела, но при этом была не слишком сложной для начинающих. Схожую ситуацию можно наблюдать в финальной битве в рамках «истинно пацифистического» пути, которая кажется непроходимой из-за всемогущества финального босса ровно до тех пор, пока игрок не выясняет, что возможности взаимодействия с монстром позволяют игроку активировать способности «Норе» (снижает получаемый игроком урон) и «Dream» (заполняет инвентарь игрока целебными предметами, что делает битву с боссом длительной, но достаточно простой).

Завершая анализ сюжета и особенностей игрового процесса «Undertale», мы хотели бы сравнить мировоззренческие идеи, транслируемые геймплейными механиками данной игры, с идеями, транслируемыми геймплеем классических игр, вышедших в период с 1958 г. по 2005 г. Оставаясь пародией на проекты жанра RPG и jRPG, Undertale все так же учит игрока идеям «права

на ошибку» и «пользы исследования окружающего мира». В ней находится место и классической идее «соперничества» («наличия оппонента / противника / врага»), однако на этот раз данный принцип применяется игрой относительного самого игрока, а не «монстров», населяющих ее мир. С точки зрения посыла, транслируемого игроку, «Undertale» заменяет идею «соперничества» на идею «пацифизма» и предлагает решать внутриигровые проблемы методами дружественного взаимодействия вместо «классических» для видеоигр агрессивных методов. В этом аспекте разработка Тоби Фокса кардинально отличается от большинства видеоигр, вышедших до 2015 г., и, на наш взгляд, без этого отличия проекту не удалось бы стать самым неожиданным релизом, добившимся успеха у широкой аудитории в середине 2010-х гг. (по версии сайта SteamSpy игра разошлась тиражом, превышающим два миллиона копий, что считается достаточно крупным числом по меркам независимой игровой индустрии [7]).

Литература

- [1] Funk J. Games Now Legally Considered an Art Form (in the USA) // Escapist Magazine. URL: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/109835-Games-Now-Legally-Considered-an-Art-Form-in-the-USA> (дата обращения: 11.10.2019).
- [2] Bush S. After a decade of revolution, can we now call video games art? // New Statesman. URL: <https://www.newstatesman.com/culture/games/2018/09/after-decade-revolution-can-we-now-call-video-games-art> (дата обращения: 11.10.2019).
- [3] Faber T. When does a video game become art? // Financial Times. URL: <https://www.ft.com/content/c1da6f1e-b206-11e9-b2c2-1e116952691a> (дата обращения: 11.10.2019).
- [4] Чумаков, Н. Что такое людо-нарративный диссонанс в популярных играх // DTF.ru. URL: <https://dtf.ru/gamedev/629-chto-takoe-lyudo-narrativnyy-dissonans-v-populyarnyh-igrah> (дата обращения: 13.10.2019).
- [5] Hodge R.J. 3 Ways Ludonarrative Consonance Makes Better Games and Players // Laser Time Podcast. URL: <http://www.lasertimepodcast.com/2014/11/23/3-ways-ludonarrative-consonance-makes-better-games-and-players> (дата обращения: 13.10.2019).
- [6] Янчук, В. Методика проведения дискурсного анализа // Home page of professor Vladimir A. Yanchuk. URL: <http://www.yanchukvladimir.com/docs/Instr/Discoursemethod.html> (дата обращения: 13.10.2019).
- [7] Undertale Statistics // SteamSpy. URL: <https://steamspy.com/app/391540> (дата обращения: 14.10.2019).

Story and Gameplay Mechanics of a Video Game as a Means of Transmission of Worldview Ideas: A Historical Review and Analysis on the Example of «Undertale»

A.V. Lazouski

Belarusian State University, Belarus

Abstract. The article examines the worldview ideas that are suggested to players by the means of story and gameplay mechanics of classic video games of the second half of XX century and the first decade of XXI century: in particular, ideas of «rivalry» («the presence of a rival / an opponent / an enemy»), «right to make a mistake» and «benefits of the world exploration». Worldview ideas suggested by the means of complementary impact of the story and gameplay mechanics of modern video games (released in 2000's and 2010's) are discussed on the example of «DEFCON» (2006), «Spec Ops: The Line» (2012) and «Vonneguts & Glory» (2012). The analysis of narrative and gameplay aspects of «Undertale» (2015) is presented, that includes the discussion on key gameplay mechanics of the project: player's ability to choose between «aggressive» and «pacifist» behavior during the interaction with monsters, «memorizing» of player's actions during the game, partial adaptation of the gameplay to the player's abilities. Principles of development of the game's story are discussed: «socialization» of the player (exposition of a friendly characters that act like a role model for a player before aggressive characters), suggestion using the method of «breaking the fourth wall», respect for the principle of ludonarrative consonance. The characterization of a key worldview idea of the game is offered: «pacifism as a mean of constructive conflict resolution».

Keywords: video game, video game industry, worldview, «Undertale», pacifism

References

- [1] Funk, J. (2011) Games Now Legally Considered an Art Form (in the USA). Escapist Magazine. Available at: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/109835-Games-Now-Legally-Considered-an-Art-Form-in-the-USA> (access date: 11/10/2019).
- [2] Bush, S. (2018) After a decade of revolution, can we now call video games art? New Statesman. Available at: <https://www.newstatesman.com/culture/games/2018/09/after-decade-revolution-can-we-now-call-video-games-art> (access date: 11/10/2019).
- [3] Faber, T. (2019) When does a video game become art? Financial Times. Available at: <https://www.ft.com/content/c1da6f1e-b206-11e9-b2c2-1e116952691a> (access date: 11/10/2019).
- [4] Chumakov, N. Chto takoe ljudo-narrativnyj dissonans v populjarnyh igrakh [What is a Ludonarrative Dissonance in a Popular Video Games] // DTF.ru. Available at: <https://dtf.ru/gamedev/629-chto-takoe-lyudo-narrativnyj-dissonans-v-populyarnyh-igrakh> (access date: 13/10/2019).
- [5] Hodge, R.J. (2014) 3 Ways Ludonarrative Consonance Makes Better Games and Players. Laser Time Podcast. Available at: <http://www.lasertimepodcast.com/2014/11/23/3-ways-ludonarrative-consonance-makes-better-games-and-players> (access date: 13/10/2019).
- [6] Janchuk, V. Metodika provedenija diskursnogo analiza [Methodology of Discourse Analysis]. Home page of professor Vladimir A. Yanchuk. Available at: <http://www.yanchukvladimir.com/docs/Instr/Discoursemethod.html> (access date: 13/10/2019).
- [7] Undertale Statistics (2015). SteamSpy. Available at: <https://steamspy.com/app/391540> (access date: 14/10/2019).