

История
видеоигр

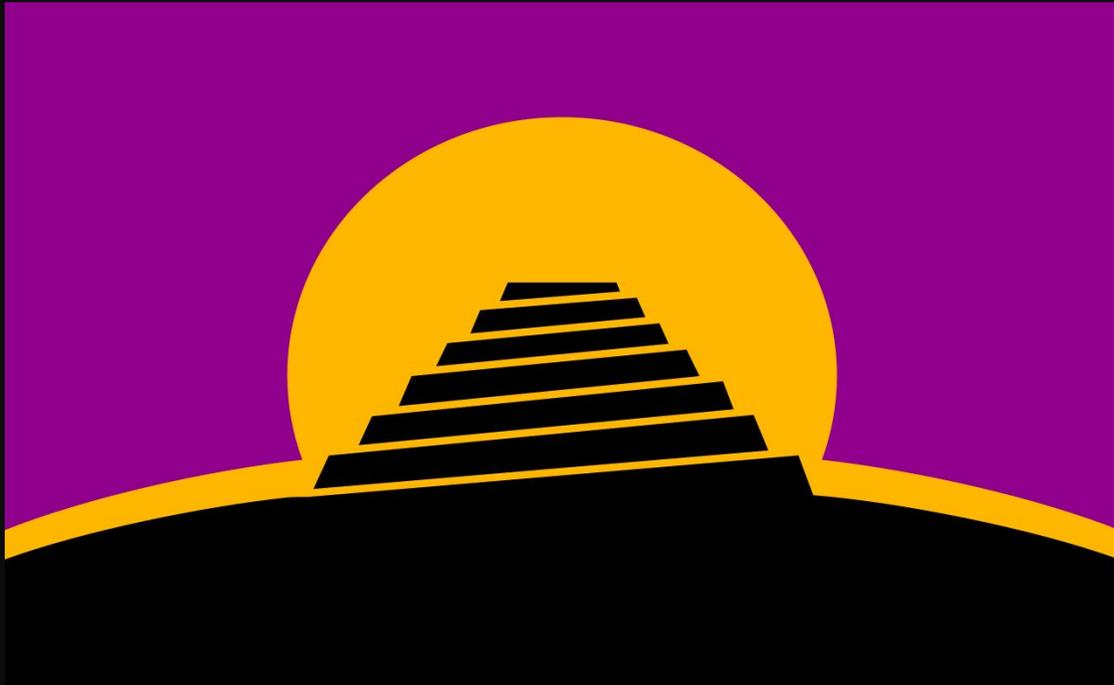
Роль искусственных языков в видеоиграх

Кузьмина
Любовь
2010

Искусственный язык - что это

Искусственные языки — это специализированные языки, в которых лексика, фонетика и грамматика были **специально** разработаны для воплощения определённых **целей**.

Именно **целенаправленность** отличает искусственные языки от естественных. Иногда данные языки называют ненастоящими.



Флаг искусственных языков
представляет собой
Вавилонскую башню на фоне
восходящего солнца



немного истории



Чаще всего **искусственные языки** встречаются в RPG и квестах — играх, где предполагается наличие **детально проработанного** мира.

Это объяснимо, потому что RPG — наследник **настольных** игр и обычно полагается на продуманный сюжет и игровой мир.



немного истории

Поначалу функция искусственных языков была чисто утилитарной, практической — еще в 80-х годах задачи на расшифровку незнакомой речи считались едва ли не обязательной программой для любого текстового квеста. Обычно фразы на искусственном языке являлись определенным **шифром**, который игрок должен был разгадать, чтобы продвинуться дальше. Вообще, в большинстве случаев языки в играх — это шифры.

Порой вся игра строилась на расшифровке языка. Например, во французской игре **Captain Blood** (1988) игрок становился капитаном космического корабля, и его задачей было выловить и уничтожить пять собственных клонов, разбежавшихся по всей галактике. Чтобы выяснить их местоположение, необходимо было вступать в контакт со множеством инопланетян.

немного истории

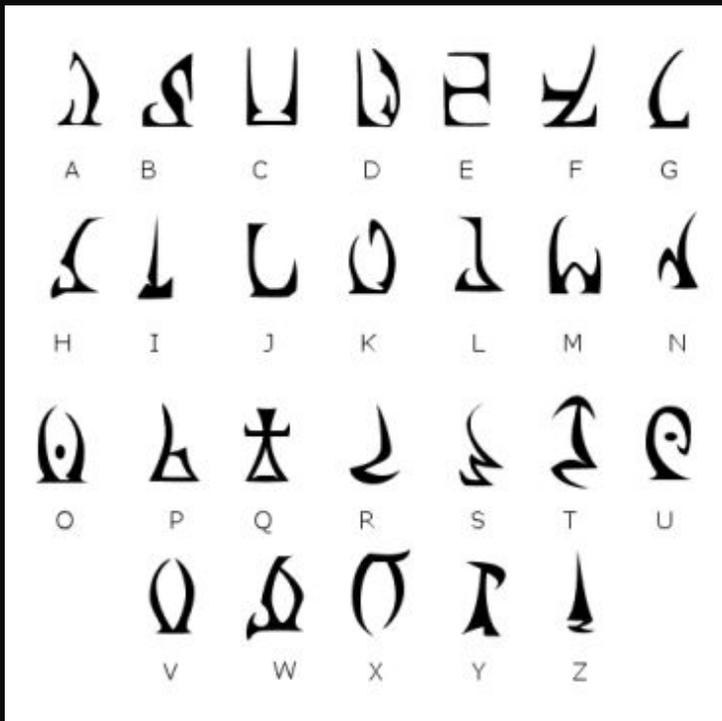


Для общения игрок был снабжен **150** различными значками, с помощью которых и налаживались контакты с внеземным разумом. Причем одни и те же комбинации каждый инопланетянин понимал по-своему и реагировал тоже по-разному.

За иконку «друг» одни влюблялись в капитана на месте, другие — ругались и выкидывались со своей планеты.

немного истории

Искусственный алфавит (конскрипт) — **лайт-версия** искусственного языка. Язык часто оставляют свой, родной (английский чаще всего). Искусственные языки иногда поставляются с алфавитом в комплекте, а иногда используют существующий алфавит. В то же время довольно часто используется только алфавит, без языка.



Многие искусственные алфавиты являются руническими (то есть, буквы имеют характерную угловатую форму и предназначены для высекания и вырезания).

В некоторых случаях алфавиты, по сути не являющиеся руническими, всё равно называют «**руны**», потому что слово красивое.

немного истории

В ролевых играх искусственные языки появились в начале 90-х, в частности, в играх серии **Ultima**.



Gargish alphabet	Runic alphabet
᠘ p	᠗ a
᠘ b	᠗ b
᠘ m	᠗ c
᠘ f	᠗ d
᠘ v	᠗ e
᠘ u	᠗ f
᠘ t	᠗ g
᠘ d	᠗ h
᠘ n	᠗ i
᠘ s	᠗ j
᠘ z	᠗ k
᠘ e	᠗ l
᠘ ch	᠗ m
᠘ j	᠗ n
᠘ ny	᠗ o
᠘ sh	᠗ p
᠘ zh	᠗ q
᠘ i	᠗ r
᠘ kl	᠗ s
᠘ gl	᠗ t
᠘ nl	᠗ uv
᠘ hl	᠗ w
᠘ l	᠗ x
᠘ o	᠗ y
᠘ k	᠗ z
᠘ g	᠗ th
᠘ ng	᠗ ee
᠘ h	᠗ ng
᠘ r	᠗ ea
᠘ a	᠗ st

Чтобы в полной мере понять **роль** искусственных языков, нужно рассмотреть их **функции**.



Функции искусственных языков

(анти) Коммуникативная

Коммуникативная функция является базовой для **реальных** языков. Язык нужен, чтобы общаться. Но **искусственные** языки в играх создавались не для нашего общения с игрой, мы не должны понимать то, что нам говорят. Нередко искусственный язык — единственный, на котором общаются персонажи в течение всей игры.

Симлиш

Создатель **The Sims** Уилл Райт не хотел, чтобы персонажи говорили на английском — большую часть игры составляет ежедневная рутина, и реплики очень скоро стали бы повторяться. Оставалось придумать **новый** вид общения. В итоге было решено создать



Симлиш - это всего лишь смесь украинского, тагалога (язык филиппинских аборигенов) и наречия индейцев навахо.

А	В	С	Д	Е	F	G	H	I	J	K	L	M
Н	Ф	Р	О	Б	С	Т	У	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

(анти) Коммуникативная

Панзерез (панцерис)

Panzer Dragoon - серия видеоигр, выпущенная компанией Sega, так же, как и **The Sims**, использует искусственный язык, но на основе древнегреческого, латинского и русского.

Антикоммуникативная серия видеоигр, основанная на искусственном языке, на котором говорят

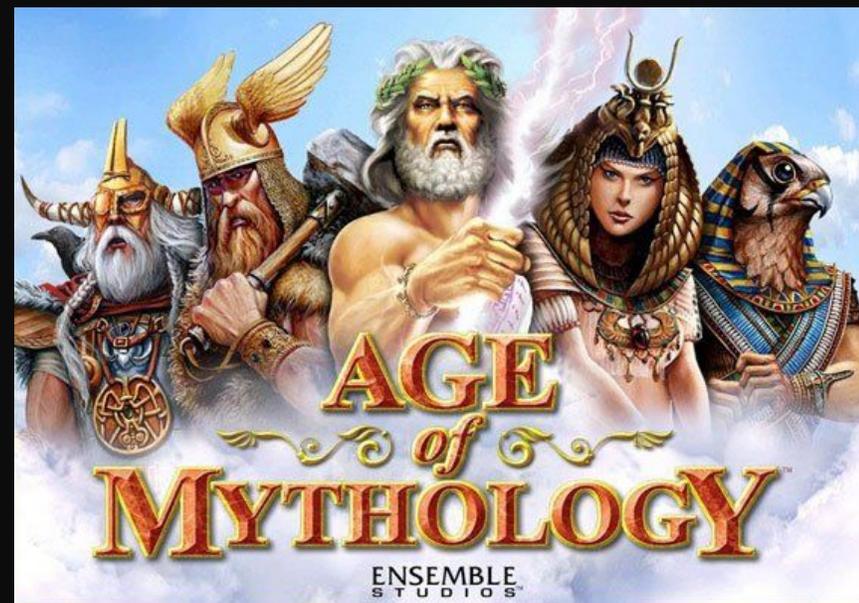


(анти) Коммуникативная

Греческий, египетский и скандинавский (Age of Mythology)

Да, это существующие языки, но мы с вами не носители, потому большая часть игры (весь геймплей, кроме катсцен) нам абсолютно непонятна.

Язык здесь работает в ином направлении. Он не дает коммуницировать нам с игрой, но он дает возможность прочувствовать атмосферу каждой из «рас». Но об этом чуть позже.



(анти) Коммуникативная

Старшая речь (игры серии The Witcher)

«Язык эльфов — это смесь, «коктейль Молотова» из уэльского, ирландского, итальянского, и — там, где я хочу, чтобы меня понимали — английского и немецкого. Для читателя это должен быть **чужой язык**. Он не должен знать, что там написано, он должен это чувствовать.»

Пан Сапковский описал предназначение Старшей речи весьма ясно. Конечно, он говорил про книги, но игры используют тот же самый язык.

Большую часть игры мы все же понимаем, потому ситуация здесь отличается от представленных ранее, но все равно основная функция данного искусственного языка именно антикоммуникативная.



Фатическая

(контактоустанавливаю
щая)

Предназначение языка - **быть средством** завязывания **контактов** между индивидами, однако в нашем случае **связь** устанавливается между игрой и игроком. Данная функция позволяет не только войти в **контакт** с самой игрой, но и спроецировать игрока на персонажа игры.

Яркий пример – **Warcraft 3**, а именно кампания орков и ночных эльфов. Через **фразы-приветствия** (что ясно из контекста), язык вовлекает нас в мир этих героев, здороваются с нами и просят пройти с ними дальше.



Регулятивная

(побуждение к
действию)

Рядом с фатической стоит побуждающая функция. Возьмем все тот же пример. Игра посредством приветствия побуждает нас двигаться вперед по сюжету.



Но более явным примером будет драконий язык из **The Elder Scrolls: Skyrim**. В этой игре язык является **побуждением** изучать мир. Просто так скалу с рунами не найти, ради пары-тройки слов силы нужно бродить по миру, изучая его **глубже**, погружаясь в него.

Регулятивная

(побуждение к
действию)

То, что сделали создатели **Skyrim** , по-своему гениально. Они приравняли искусственный язык к **сокровищу**.



Данная композиция звучит всегда, когда игрок побеждает дракона (поглощает его душу), что само по себе весьма непросто сделать. Но так же она звучит всегда, когда игрок изучает новое слово силы.



Чаще всего стены слов спрятаны в глубинах мира игры и надежно охраняются мощными врагами. Но те смельчаки, что прошли через все испытания, получают достойную **награду**.

(анти) номинативная

Мир познан и освоен только тогда, когда назван. Мир без наших названий – чужой.



Кель' Талас



Даларан



Дарнас



Дол Блатанна

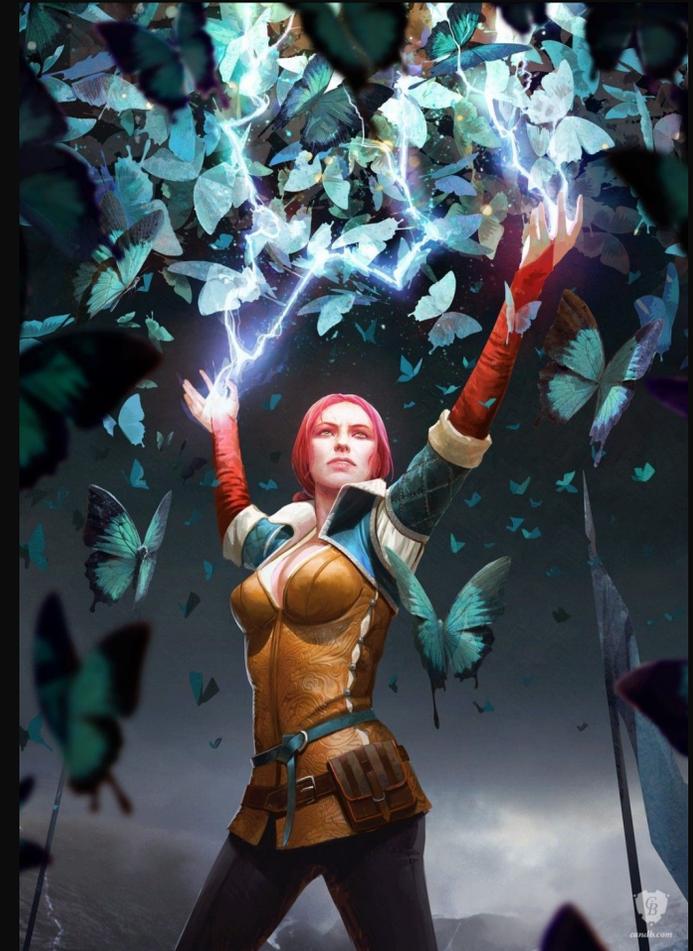
В основном, данная функция позволяет углубить мир игры, создавая атмосферу инаковости, некой чужеродности.

Магическая

(заклинательн
ая)

В видеоиграх **заклинание** традиционно не ограничивается словами и звуками, но в своей работе я рассматриваю только вербальный аспект.

Языку придается потусторонняя сила.
С помощью слов можно творить магию.



погружающая

Если для **реальных** языков основной является функция коммуникативная, то для **искусственных**, используемых в видеоиграх, основной является именно погружающая. Однако ее нельзя назвать самостоятельной. Она вбирает в себя все остальные функции и как бы состоит из них.

Каждая из вышеперечисленных функций по отдельности, помимо своей основной характеристики, может быть также и погружающей, потому что все они создают атмосферу, поддерживают ее и углубляют мир игры, погружая игрока в ее **пространство**.

Таким образом, искусственные языки являются **формой освоения** виртуального пространства и важнейший компонент игровых миров.