

Невербальное повествование сюжета в играх

Дисциплина: «Погружение в виртуальные миры: современные
компьютерные игры»

Топоркова Е. В.
Группа: УГИ 363 410

Цель — исследовать необычные подачи сюжета и то, как они влияют на игру.

Задачи:

- Рассмотреть пять игр с невербальной подачей сюжета;
 - Понять, в чем заключаются основные способы невербальные подачи сюжета.
-

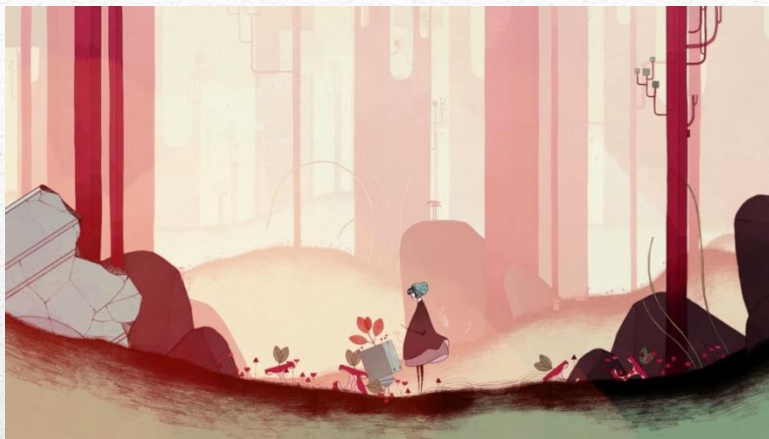


Gris

Разработчик: Nomada Studio (2018)



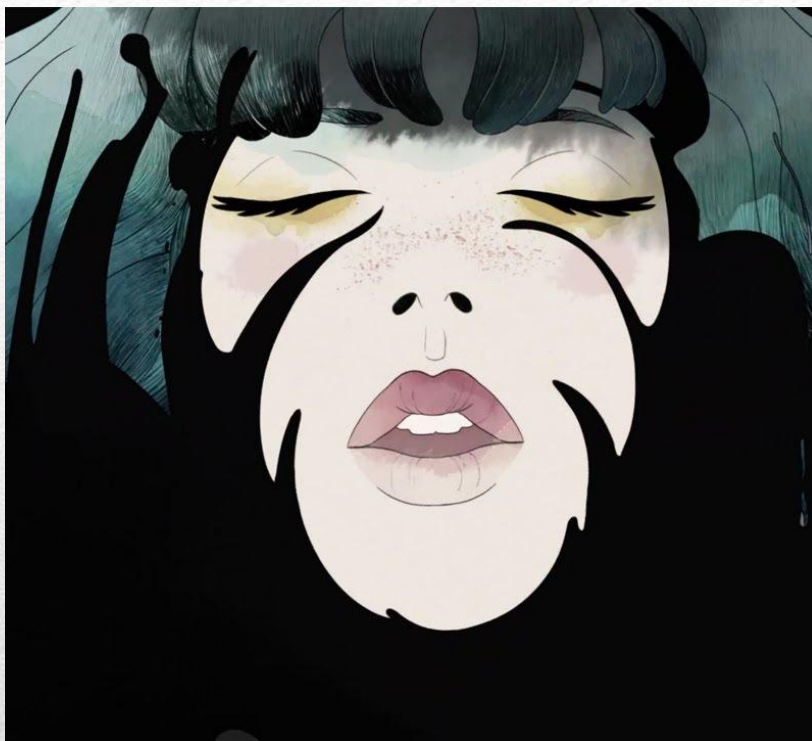
Все повествование игры ведется с помощью метафорических образов, многие из которых трактуются довольно неоднозначно.



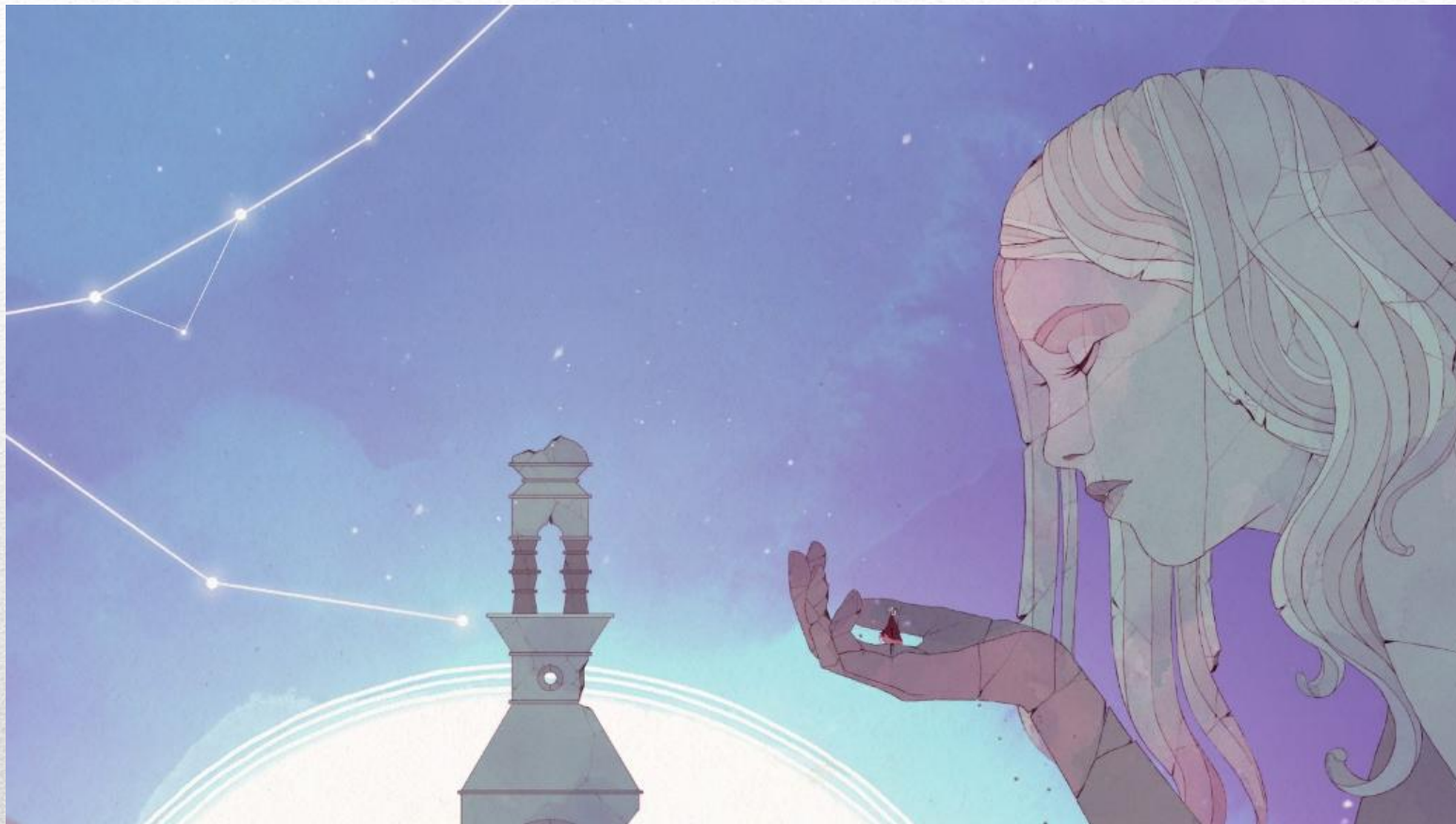
Сюжет раскрывается с помощью цветов: красного, зеленого, желтого, синего, серого и черного.



Серый, обесцвеченный и разрушающийся мир раскрывает
ГГ в самом начале игры, передавая ее состояние после
потери.



Черный цвет олицетворяет смерть и боль, которую она в себе несет. Теневые существа все время преследуют ГГ, напоминая о трагедии.



Постепенно мир окрашивается цветами, а разрушенное собирается по частям, показывая то, как ГГ обретает силы и принимает боль утраты.



Katana Zero

Разработчик: Askiisoft (2019)

Диалоги между персонажами содержат выделенные разными цветами фрагменты, которые подчеркивают связь некоторых фраз и слов с миром игры.

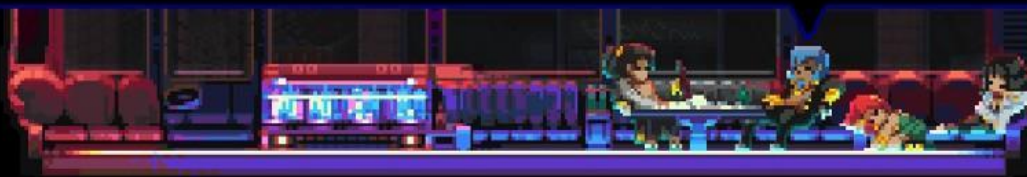
Мир наполнен различными неоновыми цветами, передавая настроения многих сцен одним лишь видом.

Ask your shrink about NULL and Chronos.
He might have something interesting to say.





Me and the boys are working on remaking this wartime
combat drug. You gotta try it sometime, it's crazy shit.

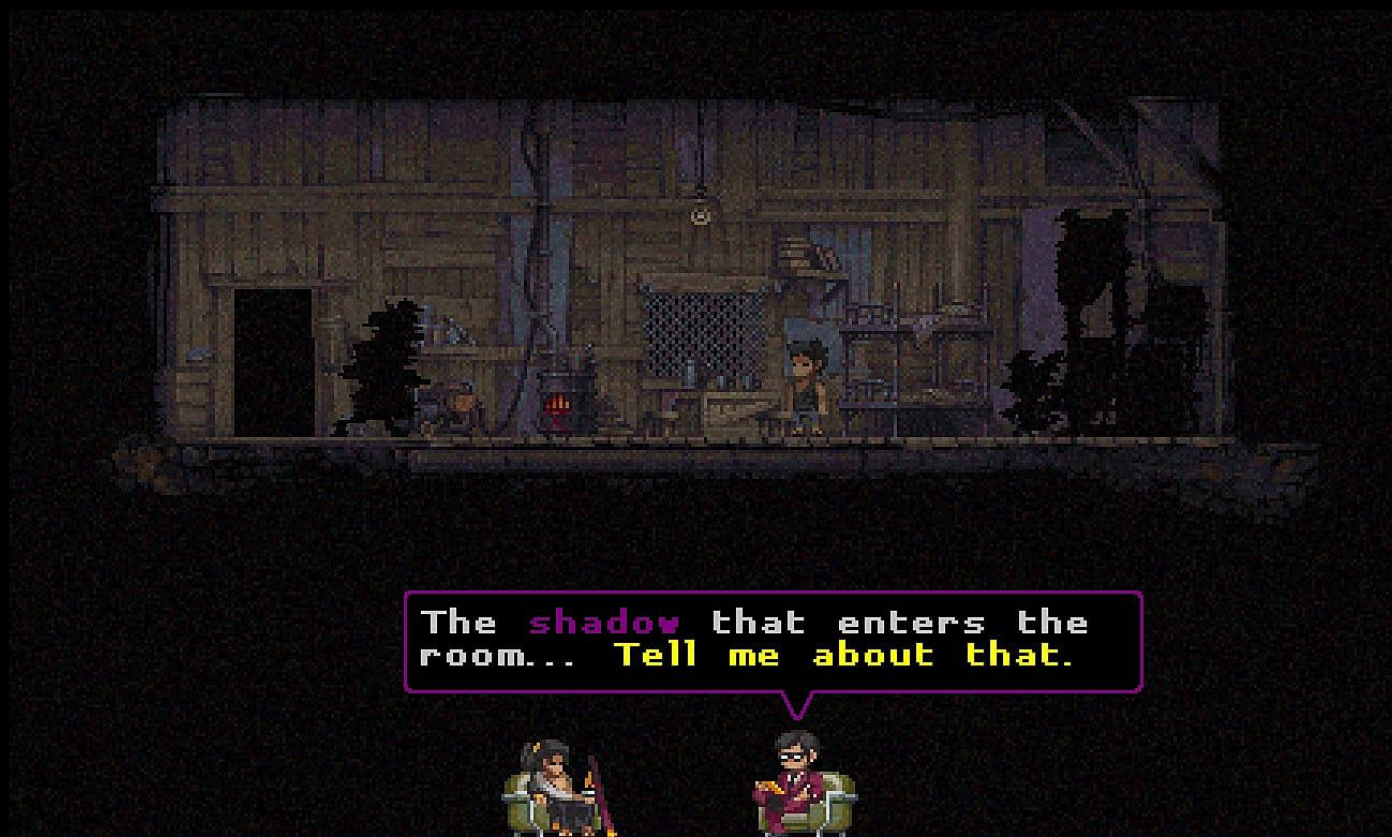


Все, что связано с наркотиком подсвечивается голубым, будь то название наркотика, имя производителя или капсулы, заполненные веществом. Также, когда персонажам становится плохо и они теряют связь с реальностью, их речь опять же выделяется голубым.

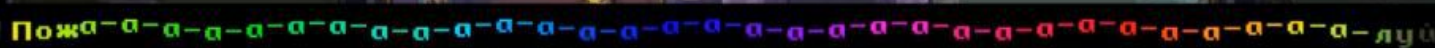
The other night at the factory?
Those were my guys you killed.



Красный цвет ярости и опасности. Им выделяют угрозы. Красным отмечено и небо за окном в локаций, где в конце будет битва с одним из самых **опасных** противников. Красным мигают **сигнальные лампочки** в подвале, что является распространенным способом отображения опасности.



Фиолетовый — цвет секретного отряда Нуль, фигурирующего в предыстории. Все, что связано с этим отрядом и их делами, выделяется фиолетовым, раскрывая некоторые сюжетные связи лишь с помощью одних диалогов.

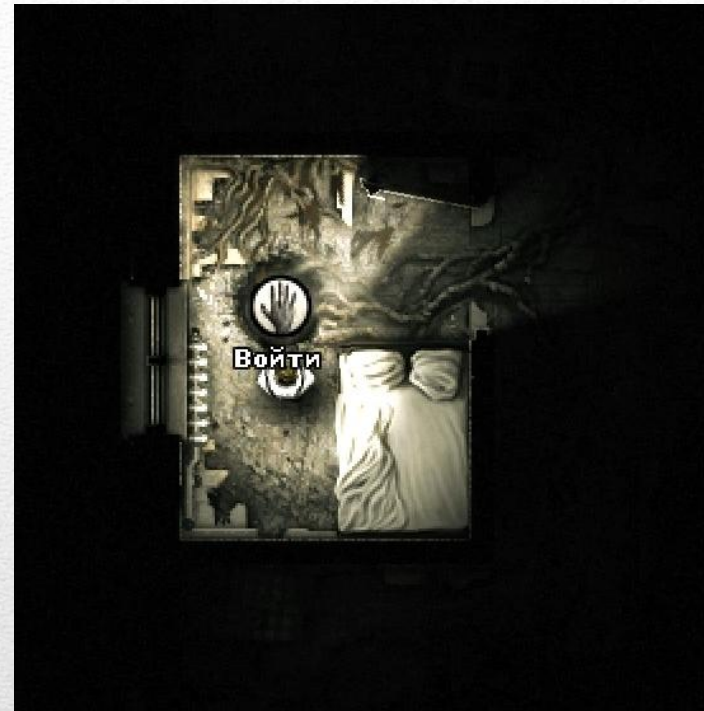


Радужным переливом выделяются слова и фразы, несущие в себе много экспрессии. Персонажи радуются или восхищаются, говоря это.

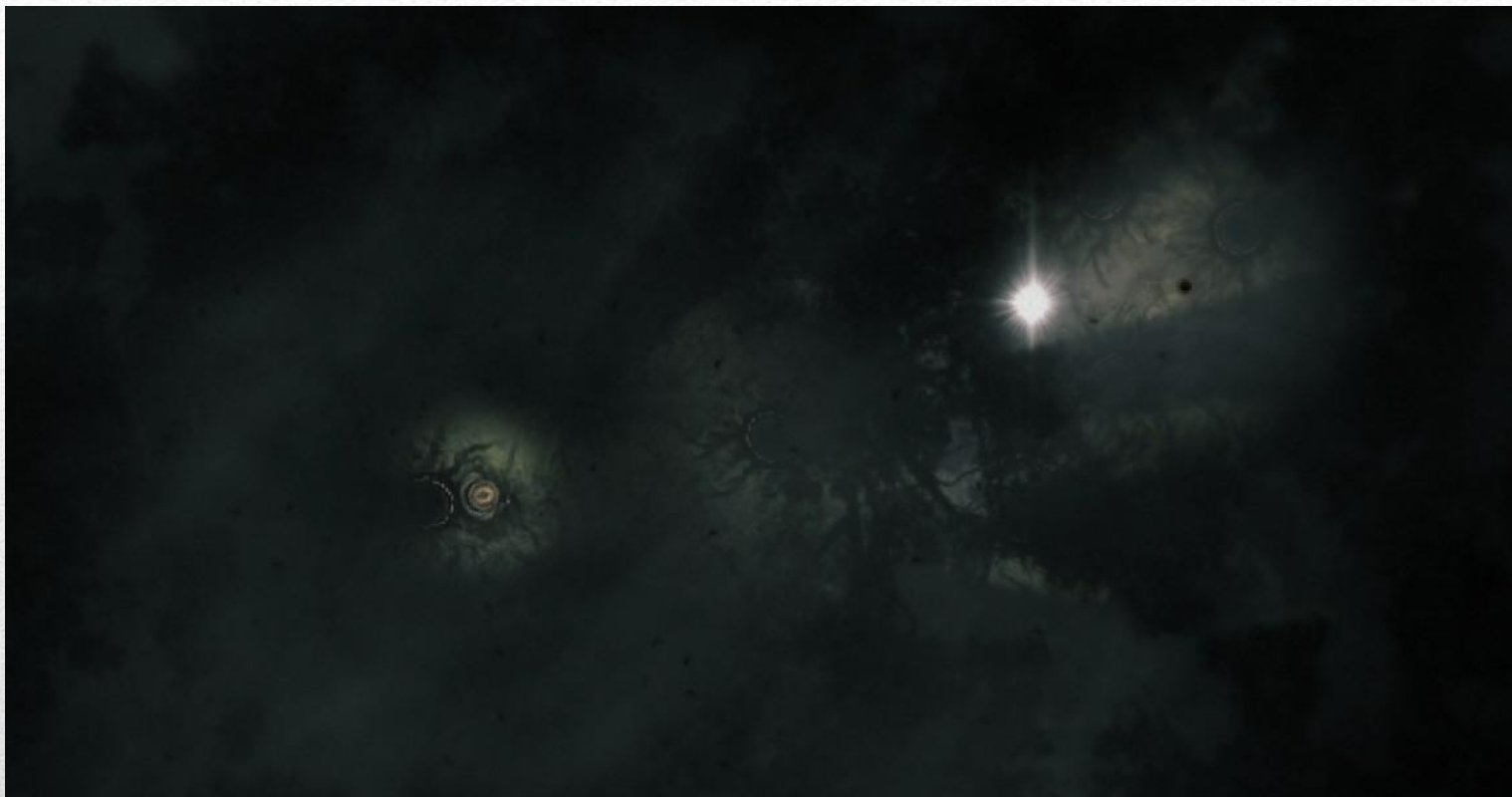


Darkwood

Разработчик: Acid Wizard Studio (2017)



Покинув лес, в котором происходил основной сюжет, игрок возвращается домой. И только если он заметит маленькие корни по периметру комнаты, он сможет понять, что не находится в безопасности. От наблюдательности будет полностью зависеть, какой конец игрок увидит и узнает ли, что происходило на самом деле.



Маленькие детали (например, светящиеся огоньки) по ходу игры рассказывают, что происходит во сне. В них также присутствуют намеки на истинную концовку.

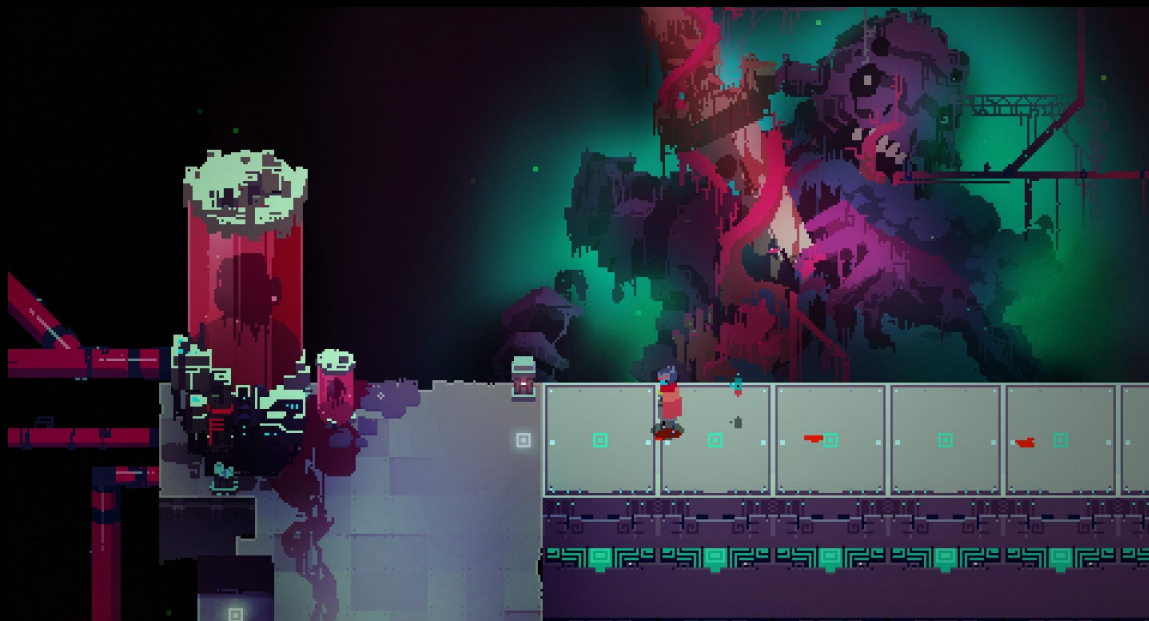


Hyper Light Drifter

Разработчик: Heart Machine (2016)

В игре отсутствуют
письменные диалоги.
Речь персонажей состоит
из изображений, которые
повествуют о их судьбах.





История мира также нигде не описывается привычным образом и отражена по большей части в фонах и их деталях.



Большое количество информации о мире рассказывается в начальной кат-сцене, которая содержит в себе лишь визуальный ряд с музыкальным сопровождением. По ходу игры затем попадаютсся отсылки на ее события.



FAR

L O N E S A I L S



FAR: Lone Sails

Разработчик: Okomotive (2018)



В деталях игрового мира содержатся намеки на то, что привело к осушению морей и океанов. Например, различные знаки об аномальных погодных условиях или гравюры, повествующие о цикле жизни народа до событий игры, где опять же были указаны различные природные катаклизмы.



С помощью изображений на задних планах рассказывается история изобретателя, создавшего некоторые заброшенные машины, попадающие на пути. В игре содержится много фотографий и чертежей, повествующих хронологию создания механизмов.





Мир в игре окрашен в серые, тусклые тона, что указывает на его упадок и безжизненность.



Красным цветом выделены объекты связанные с людьми и с жизнью. ГГ, как единственный представитель людей в игре, одета в красную куртку и путешествует на красной машине. Плакат с надписью «Мы создаём будущее» окрашен красным. Топливо также красного цвета, указывая на то, что без него и машин не добраться к источнику воды.



К концу игры, когда ГГ добирается до воды, мир окрашивается красками, показывая, что рядом с водой находится жизнь.

Вывод: самый распространенный способ невербальной подачи сюжета — с помощью фона. Также часто используются цвет и небольшие детали в окружении.

Подобные способы позволяют игроку больше погружаться в игровой мир и получить от игры реальный эмоциональный опыт, а не просто весело проводить время.

- 1.** Gris (2018) Nomada Studio
- 2.** Katana Zero (2019) Askiisoft
- 3.** Darkwood (2017) Acid Wizard Studio
- 4.** Hyper Light Drifter (2016) Heart Machine
- 5.** FAR: Lone Sails (2018) Okomotive

Людография

Спасибо за внимание
