

РИСОВАНА ГРАФІКА ЯК АЛЬТЕРНАТИВНИЙ НАПРЯМ У ВІЗУАЛЬНОМУ ОФОРМЛЕННІ ВІДЕОГРИ

Постановка проблеми. Відеоігри, створені із застосуванням рисунку, займають особливе місце в усій ігровій галузі. Хоча найяскравіший період їх історії припадає на 1990-і, сьогодні ми можемо спостерігати відродження цікавості до рисунку у відеоігри. З поширенням руху інді-ігор, рисована гра стає популярнішою. Візуальна складова гри, у даному випадку, значною мірою впливає на її структуру. Це робить актуальним аналіз канону, виробленого старими платформерами та квестовими іграми як такого, що увібрав найбільш типові, універсальні правила та прийоми поєднання двовимірного зображення й інтерактивного середовища.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Темі комп'ютерних ігор у вітчизняному науковому просторі досі було приділено недостатньо уваги. Нині відома незначна низка дисертаційних робіт та публікацій, переважно загального, оглядового характеру, котрі у майбутньому здатні стати базовими для локальних досліджень. Так І. Югай у роботі «Компьютерная игра как жанр художественно выразительного творчества на рубеже XX–XXI веков» [7] проводить жанрову класифікацію відеоігор. Також авторка аналізує художнє рішення ігор, персонажів та анімації. М. Мошков [3] у дисертації «Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция» аналізує відеоігру у її співвідношенні з кінематографом. Науковця цікавить передусім адаптація кінематографічних прийомів у відеоіграх — кадру, внутрішньокадрового мізансценування, використання прийомів суб'єктивної та динамічної камери, міжкадрового та внутрішньокадрового монтажу.

Куди ширший список досліджень, присвячених тематиці відеоігри, ми знайдемо серед англomовних джерел. Темі відеоігор та геймдизайну у своїх роботах торкались: Дж. Шелл, Т. Фуллертон, М. Чіксентміхайі, Д. МакГонігал, Б. Бретвейт, Р. Костер, С. Свінк, К. Сален, Е. Зіммерман, Г. Голдберг, С. Роджерс, Е. Адамс, К. Бейтмен, Р. Бум, Д. Фрімен, Б. Бретвейт, К. Кроуфорд, Р. Бартл, Д. Перрі, Д. Парлетт та багато ніших.

Ціль дослідження — виявити особливості впливу рисунку на структуру відеоігри. Дослідити специфіку будови ігрової сцени та рівня у рисованих 2D іграх.

Викладення основного матеріалу дослідження. Використання малюнку у якості виразної основи відеоігри, має чи не найдовшу історію, якщо не враховувати

традиційнішу для відеоігор піксельну графіку. Спочатку, використання малюнку у відеоіграх було зумовлено суто технічними аспектами. З появою полігональної графіки, здатної створювати деталізовані об'єкти у тривимірному просторі, увага індустрії була сконцентрована здебільшого на її розвитку, як найбільш прогресивного та багатообіцяючого напрямку.

Відеогра — віртуальна модель світу, тож тривимірне зображення тут є логічним етапом розвитку візуальної складової. На цьому тлі двовимірне зображення видається недорозвинутим варіантом ігрового світу, не здатним втілити усі його можливості й надати гравцеві максимальну повноту відчуттів. У такому випадку закономірно, що увага гравця і розробника була спрямована в напрямі, найбільш пріоритетному, посунувши рисунок на периферію індустрії та в область інді-ігор.

Власне, пріоритетним він лишається і по цей час. Ніхто не ставить під сумнів потенціал тривимірного світу, тоді як двовимірній грі лишається місце цікавого, проте не основного напрямку. Однак, навіть за таких умов, двовимірні ігри ніколи не зникали зі сцени впродовж всієї історії галузі, і не демонструють тенденції до цього і нині. Двовимірне зображення, до якого належить малюнок, має свої неповторні виразні можливості. У відеоіграх він обумовлює особливий підхід до категорії простору, специфічні правила його зображення, побудову рівнів — інакше кажучи, накладає власну специфіку на відеоігру [6].

Хоча тривимірні ігри залишаються мейнстрімною течією ігробуду, зростаюча довершеність анімації робить запит на реалізм менш важливим, аніж він був на світанку появи полігональної графіки у 1990-х та у наступне десятиліття — період її бурхливого розвитку. Сьогодні вже дається взнаки насиченість ігрової індустрії реалістичними іграми, в результаті чого можна бачити помітну диверсифікацію контенту, результатом чого є значна популярність «хіпстерської» піксельної графіки та умисне грубих, спрощених, низькополігональних зображень. До цих явищ належить і відродження ігор, де малюнок використано як візуальну основу гри.

Пошук візуального розмаїття втілюється у дедалі цікавіших формах та ідеях. Художники звертаються до найрізноманітніших джерел натхнення. Ми можемо бачити імітування: старих, мультфільмів 1950-х — «Cuphead»; стилістики плакатів — «Firewatch»; аплікації — «Yearwalk»; ксилографії — «Incredipede»; пластилінової анімації — «Neverhood», «Armikrog»; паперових фігурок — «Tearaway» чи «Luna»; лялькового театру; малюнку олівцем чи аквареллю — «Childoflight».

Крім того, у відеоіграх матеріал отримує додаткове значення, адже вказує на нові можливості персонажів. Цей прийом використовувався і в мультиплікації, зазвичай як своєрідний гет, де герой здатен, незважаючи на закони природи і властивості матерії, прикріпити назад відірвану руку, або лишитися живим впавши з даху будинку. З новим матеріалом ми граємо у світ з новими можливостями, й у грі це має куди більше наслідків. Матеріал вказує на здібності героя, те,

як саме ми взаємодіємо зі світом, які правила і способи вирішення ситуації можуть існувати.

Проте, навіть у відеогрі, матеріал зазвичай є виключно зовнішньою естетикою, а його обігрування на рівні геймплею зустрічається не часто. Одним з прикладів, де матеріал покладений в основу естетики гри, одночасно використовується на геймплейному рівні, є «Teardown». Усі персонажі та ігровий світ тут створені з паперу і мають відповідні властивості. Гра дає нам можливість відчувати матеріал, адже персонаж тут такий же легкий як папірець та здатен трансформуватись, а гравець, доторкнувшись пальцями до сенсорної панелі на ігровому пристрої, може «розірвати» землю в ігровому світі та власною рукою, у прямому смислі цього слова, допомогти своєму герою. Матеріал, у даному випадку, змінює фізичні якості світу, а отже і геймплей. На відміну від скульптури, де він впливає перш за все на візуальний ефект, відеогра має потенціал змінити сам принцип взаємодії зі світом, складаючи значно глибші відносини між естетикою та поведінкою реципієнта.

Окремою категорією ігор є ті, що поєднують анімаційну стилістику та тривимірне моделювання. Як вже згадувалось, тривимірний простір найбільш повно втілює можливості віртуального світу, а 2D-анімація, відповідно, накладає забагато обмежень [7, с. 93]. Якщо ми бажаємо зберегти багатофункціональність першого та виразність другого, виходом є збереження стилістики мультфільму та тривимірних моделей одночасно.

У такому випадку рисунок стає здебільшого орнаментом, прикрасою, не проникаючи глибоко у структуру гри. Ігри цього типу схильні використовувати лише окремі візуальні ефекти малюнку, як це відбувається у серії «Borderlands», «Tiny&Big : Grandpa's Leftovers», «The Darkness II», чи «The wolf among us», котрі звертаються до коміксового рисунку. Об'ємні моделі тут оздоблюються контуром чи узагальнювальними штришками, часто умисне грубими та помітними, від чого складається враження намальованості персонажа. Прийоми, що здавалось би, здатні використовуватись лише на площині (адже працюють лише у одному, конкретному ракурсі), активно підлаштовуються під нові потреби. Лінія, штрих, локальний колір, характерні для графіки, стають засобом підкреслити чи створити деталі об'ємного об'єкту. Проте, не зважаючи на такі вдалі приклади як ігри «Telltalegames» або японські візуальні новели, що копіюють аніме-образи, малюнок у тривимірному просторі лишається зовнішнім ефектом. Справжня царина рисунку, де він здатен проявити себе, це 2D-ігри, поза котрими він не має можливості істотно вплинути на ігрову структуру.

Найбільш повне використання малюнку та мультиплікації, як основи візуального вирішення відеоігор, пов'язане з квестом [7, с. 101], адже саме квест є найяскравішим прикладом того, як рисунок стає інтерактивним середовищем. Хоча золотий вік цього виду ігор був надто коротким (переважно останні три чверті 1990-х), створені

у той час серії «Broken Sword», «The Curse of Monkey Island», «Leisure Suit Larry», лишаються одними з найвідоміших представників рисованого квесту й понині. Загальні принципи, сформовані у них, лягли в основу пізніших ігор цього ж типу. Через п'ятнадцять років їх наслідували такі ігри як «Deponia», «Broken Age», відроджена кікстартером «Broken Sword 5 — The Serpent's Curse» та інші.

Говорячи про квест, ми одразу уявляємо собі конкретний тип геймплею. Коли ми говоримо про мальований квест, то наше уявлення про те, як виглядатиме і відчуватиметься гра, звучується. Мальований квест це перш за все доволі чіткий канон. Уявлення про те, як виглядають і як граються подібні ігри, мало змінилось з кінця 1990-х, до середини 2010-х.

Кожна з названих вище ігор це — point-and-click adventure, гра де ми взаємодіємо зі світом, натискаючи на інтерактивні, сюжетні предмети курсором мишки. Подібні ігри, у більшості, являють собою набір сцен, де кожна має окремий статичний задник, намальований за принципом, схожим на сценічну декорацію у театрі. В межах цієї декорації пересувається герой, тоді як решта персонажів, зазвичай, є статичними, та відповідає лише на дії гравця. Графічний квест, як потім більш пізній 3D-квест, використовує прийом на зразок «склейки», «монтажу» епізодів. Хоча, застосовувати цей термін тут можна лише з певною умовністю. Скоріше ми маємо ситуацію близьку до театру, де різне оздоблення сцени вказує на зміну оточення, у котрому діятимуть персонажі.

У рисованому квесті ми маємо справу саме з окремими сценами — малюнками-фонами та прив'язаними до них статичними персонажами, що ріднить їх як з кадром, так і з мізансценою. Однак, те що ми бачимо, докорінно відрізняється від кадру. Рівень у такій грі хоча і є набором «кадрів», але кадрів самодостатніх, котрі не змінюються один за одним аби створити миттєвий ланцюжок смислу. Кадр-мізансцена квесту є надзвичайно детальним та насиченим, він створений для довгого розглядання та вивчення. Кожен містить свою загадку, подію, що має відбутись у рамках даної сцени та зав'язана саме на її вмісті — предметах та персонажах. Саме звідси походить ґрунтовніший, дещо картинний підхід до композиції ігрового кадру, навантаженого деталями, розрахованого на повільний, уважний погляд, котрий слідує, ув'язує, шукає вирішення, експериментує, робить висновки. Усе це не схоже на кіно-кадр, що є зрозумілішим, конкретнішим у своєму посланні до глядача та не призначений для того, аби його споглядали надто довго.

Нижче ми розглянемо кілька ігрових сцен, торкнемося їх основних елементів та принципів конструювання, спробуємо зрозуміти яку роль тут відіграє малюнок. У якості прикладу слугуватиме один із найтиповіших, але водночас яскравих квестів — «The Curse of Monkey Island» 1998 р. Створений на завершенні ери рисованих квестів, він є однією з вершин еволюції даного жанру у свій час, увібравши найбільш типові для подібних ігор риси. Дана гра цікава для нас і тим, що тут серія

досягає найбільшої виразності порівняно із ранніми квестами, де композиція сцен одноманітніша, тяжіє до статичності та фронтальності.

Візьмемо для прикладу сцену з «The Curse of Monkey Island», де головний герой, Гайбраш Тріпвуд входить у міську перукарню. Перед нами невелике, насичене деталями приміщення, де перебувають четверо зайнятих своїми справами персонажів. Едвард ван Хелген стоїть майже коло входу, гострячи лезо бритви. Він здається найбільш привітним та відкритим з усіх, що не є випадковим. Другий персонаж, Каттроат Білл, стоячи спиною до нас, нависає над дівкою з пранням, ніби натякаючи на свою закритість і небагатослівність. Третій, Хаггіс Мак Маттон обернений анфас, що робить його кремезну фігуру ще більшою. Схилившись над кріслом, у котрому сидить клієнт, — розслаблений і повний достоїнства капітан Рене Роттінгем, він сконцентровано працює. Швидко окинувши оком кімнату, гравець розуміє: відірвати від роботи розмовою Едварда буде легше ніж двох інших, а в особливості Хаггіса Мак Маттона, котрий на момент нашого приходу зайнятий обслуговуванням клієнта. Отож, з одним із героїв ми розпочинаємо розмову та здатні одразу ж просунути його сюжетну лінію, тоді як з двома іншими буде не так просто. Усе це з першого погляду можна оцінити завдяки їх розташуванню та послідовності у сцені [3, с. 75].

Малюнок, котрий виконує тут функцію декорації, є цілісним простором лише на перший погляд, насправді ж він має невидиме поле для пересування, що зазвичай інтуїтивно відчувається гравцем, або швидко віднаходиться завдяки «проклацуванню» екрану мишкою. Простір та можливість пересування у конкретну його точку для гри є первинною підказкою. Сама можливість підійти до певного місця, персонажа, предмету, зайняти певне положення, є натяком на можливу взаємодію і сюжетне значення. Така можливість є сигналом, інформацією, адже у квест рідко коли вводиться простір, не обіграний у геймплеї чи не введений у сюжетну лінію.

Таким чином, простір тут невід'ємний від смислового насичення, від сюжету. Він є частиною сюжетної дії, частиною головоломки. Тому, знайти місце, куди можна дістатись, навіть у випадку якщо гравець не знає, що там робити, часом рівнозначне новій сюжетній інформації. Ми оглядаємо сцену, щоб визначити доступні місця, а значить і зрозуміти коло предметів й можливостей, котрими оперуватимемо. Досвідчений гравець здатен доволі швидко визначити основні активні зони у сцені, так само як і ті, в яких буде відбуватись основна сюжетна дія.

Побудова ігрової сцени дає нам можливість на око визначити приблизні зони активності, коло предметів, з котрими можлива взаємодія, найбільш знакові місця, приблизний шлях нашого пересування, точку входу та точку виходу. Маршрут персонажа зазвичай відбувається по найбільш сильних лініях, які підказують розташування інтерактивних предметів, цікаві місця. Так, у перукарні, Гайбраш проходить діагональною лінією, йдучи від зменшеної за масштабом задньої частини кімнати (що забарвлена у синю кольорову гаму) до крупніших фігур, розташованих у освіт-

леній теплими сонячними променями правій нижній частині сцени. Саме тут буде розіграватись найбільша кількість дій та ключовий сюжетний поворот. Тут ми поговоримо з Ротгінгемом, котрий стане нашим суперником надалі, примусимо Хаггіса викинути його з перукарського крісла та самі зайmemo це місце. Тож не дивно, що саме ця пара персонажів винесена у крупнопланову, акцентовану частину сцени, тоді як для Білла та Едварда відведені скромніші позиції.

За подібним принципом побудована і композиція у харчевні Білоборода, де пряма лінія проводить нас прямо до столу, на котрому ми можемо узяти ключовий предмет, а світлова пляма висвітлює основну область пересування. Інша сцена у грі — приміщення за кулісами театру, аналогічним чином робить натяк на ряд точок, у котрих, як ми одразу можемо здогадатись, є потенціал взаємодії. Перше, що кидається в очі — яскраво освітлений та детально промальований стіл-гримерна, де лежать перука, циліндр фокусника, рукавички та багато інших речей. Також нас зацікавить скриня на передньому плані, далі, дерев'яні сходи, котрі ведуть у приміщення з ліхтарями та, звісно, куліси, за котрими відкривається сцена. Отже ми маємо одну точку входу, дві точки виходу та кілька місць де може розіграватись сюжет — гримерна, технічне приміщення, сцена.

Мета ліній руху, котрими пересувається персонаж — вказати на основні частини головоломки та підказати можливість їх використання, зіставлення з частинами, що були знайдені раніше, чи будуть знайдені найближчим часом. Простір у графічному квесті це межа дозволеного, тісно поєднана з сюжетом, ракурсами, положенням камери, рухом героя. У задалегідь намальованому просторі-декорації ми маємо обмежене поле для пересування та не здатні вийти за визначені художником межі, блукаючи лише деякими зонами у площині малюнка. Ми завжди займаємо стосовно персонажів та сцени загалом, задалегідь передбачену позицію [3]. Таким чином, герой ще більше схожий на актора, вимушеного рухатись за наведеними сюжетом лініями, від одного персонажа до іншого та займаючи найбільш ефектні й вирашні положення при розмові.

Останнє теж доволі показово, адже модель Гайбраша промальована так, аби більшість часу ми сприймали обличчя героя у три чверті, що дозволяє бачити його міміку та максимально вирашно показує рухи. Аналогічним чином ми бачимо що більшість інших дій персонажа, котрий бере речі чи взаємодіє з ними відбувається теж з поворотом у три чверті, так, аби ми мали змогу повністю оцінити ефект виконаної дії.

Як вже згадувалось, сцена квесту подібна до театральної. Персонаж має точку входу і виходу, тут є герої, що займають свої місця, відіграють чітко відведені їм ролі та говорять репліки. Навіть головний герой інколи здатен заговорити прямо в екран до гравця. Камера є фіксованою, тобто як і у театрі, глядач займає одну позицію та не може керувати точкою погляду. Однак, саме абстрактна, а не фізична

присутність глядача, робить камеру гнучкішим інструментом. Це дозволяє помістити фіксовану камеру у будь-яку точку та подавати сцену з будь-якого, заздалегідь обраного ракурсу.

Це зумовлює ще одну цікаву особливість композиції кадру у графічних квестах — наявність переднього плану, котрий розташовано у безпосередній близькості від глядача, створюючи ефект обрамлення, завіси. Це справляє враження, що сцена замкнена, а всі події відбуваються у цілком закритому приміщенні, де ніщо не порушує його цілісність, тоді як у театрі завжди існує ефект відсутності передньої стіни.

Як приклад, можна навести сцену з «The Curse of Monkey Island», як та, де Гайбраш грає у покер із двома злодіями, у маленькій, схожій на скарбницю кімнаті. Ми споглядаємо сцену згори, десь на рівні невеликого балкону, намальованого ліворуч. При цьому живописні гори мотлоху, нагромаджені у кімнаті, збільшують свій масштаб при наближенні до точки положення уявного гравця. Цей, передній план, найближчий до нас, однак зазвичай малопомітний чи приглушений, створює ефект глибини, дозволяє краще відчутти масштаб та посилити ефект присутності у грі. Адже ігрова камера, котра є річчю чисто абстрактною, у графічних квестах, зазвичай, абсолютно статична. Гравець не керує нею, не може змінити масштаб, що в інших іграх допомагає ліпше злитись із героєм. За допомогою ж такого простого прийому, як передній план, камера підкріплюється оптичною трансформацією предметів. Звісно, у двовимірному світі гри це лише ілюзія, однак така проста деталь робить відчуття присутності повнішим, а гравцю дарує конкретне місце. Завдяки даному прийому створюється враження, наче «відеокамеру» поклали десь нагорі, серед мотлоху, а не лишили літати безтілесною, абстрактною точкою.

Якщо рисований квест є одним з оплотів рисунку у відеоіграх, то іншим, тісно пов'язаним із ним підвидом ігор є платформери. Невіддільною від цього жанру є сувоподібне розгортання простору. Зазвичай, ігри що мають такий тип простору, використовують у якості візуальної основи рисунок і анімацію. Навіть у тому випадку, якщо у них задіяні 3D-моделі, тут зберігається пласкість простору у якому рухається персонаж. Найчастіше ігри з таким принципом будови ігрового простору та рівнів належать до жанру платформера, інколи екшена, проте елементи сувоподібного простору можна зустріти і у квесті.

Графічний квест має як абсолютно статичні сцени, задник у котрих повністю вичерпується рамками екрану, так і ті, де задник подібний до довгого сувою, що розгортається по мірі просування гравця. Так, у «Broken Sword II: The Smoking Mirror», в першій сцені Джордж Стоббарт перебуває у кімнаті, розмір якої значно перевищує розмір екрану. Рухаючись ліворуч, гравець тим самим розгортає нові частини сцени, доки не доходить до дверей, котрі дозволять перейти в інше приміщення. Аналогічно у «The Curse of Monkey Island»: Гайбраш іде узбережжям від форту. Але тут ми маємо навіть цікавіший приклад. Якщо у випадку з попере-

дньою грою рух героя відбувається за абсолютно прямою лінією, то тут Гайбраш здатен пройти найрізноманітніші плани. Починаючи з центру екрана, ми можемо піти до зламаного мосту біля підніжжя форту, де персонаж віддаляється від нас, можемо піти в ліву частину екрану, і героєм перейде ближче до позиції камери ніж був від самого початку, а можемо рухатись паралельно їй, обравши стежку до болота. Таким чином, графічний квест здатен навіть при статичній камері та заднику створювати динамічні події та урізноманітнити видовище, за рахунок гри з планами.

Суттю сувоєподібного простору є ідея про те, що ігрова сцена є великим цілісним малюнком, розмір якого може у кілька разів перевищувати розмір екрана, однак зберігати при цьому композиційну, або смислово цілісність та послідовність. Те, що ми бачимо у квесті, не може зрівнятись із тим, як розвивається зображення у платформері, де рисунок, окрім вже знайомих нам, виконує безліч нових функцій. Тут він є світом у розрізі, що поєднує риси схеми, вертикальної мапи, плану, і головне, стає безперервним оповіданням. Аналогом цьому можуть бути хіба китайські пейзажні сувої, чи настінні фрески, котрі розповідають нам сюжет у довгій низці сцен, «перетікають» одна в одну.

Розгортання рівня відповідно до просування героя є типовим для більшості ігор, навіть для ранніх. Так, у аркадних іграх, де ми керуємо літаком, котрий знищує ворожі кораблі, «камера» зазвичай рухається сама, примусово розгортаючи для нас рівень. У старих двовимірних іграх, як екшен-едвенчер «Golden axe», або RPG ми також рухались за структурою сувою, або по відкритій мапі у різних напрямках.

Такий тип рівня характерний для більшості платформерів, де ми йдемо за класичним напрямком — з лівої частини екрану до правої. Один чи не з найкращих прикладів такої структури можна знайти на початку платформера «Braid», де ми бачимо на екрані чорні обриси дахів, контур мосту та героя, на тлі палаючого вогняними барвами нічного міста. Рухаючись праворуч ми перетинаємо міст, розкриваючи панораму ширше, аж раптом опиняємось перед будинком, на тихій вулиці, над якою сяє сузір'я. Далі вбігаємо у дім, проходимо кімнати. Всі ці зміни представлені одним великим, суцільним малюнком, де разом із задником розвивається і безпосередньо гра, одразу вбудована у композицію та розвиток зображення. В іншій грі — «Limbo», рівень може тривати близько п'ятнадцяти хвилин та складати один безперервний план. Інколи гравець може навіть не усвідомлювати, що усе пройдене ним протягом п'ятнадцяти хвилин чи пів години, є одним безперервним малюнком.

У подібних іграх рисунок має іншу якість та розрахований на інакше, поетапне сприйняття, аніж рисунок класичний. На відміну від квесту, де кожна сцена є самодостатнім, окремим елементом, наповненим купою деталей, рисунок-сувій у платформері змушений бути сильно полегшеним. Однак, саме тут рисунок стає чимось більшим, повніше включаючи категорії простору, часу, та перетворюючись у справжній ігровий світ [2].

Існують також ігри, де рисунок здатен розвиватись не лише за вектором з ліва на право, а в усіх напрямках. Якщо узяти для прикладу тактичну RPG «Child of light», або платформер-едвенчер «The Cave», шлях героїв тут взагалі не має ніяких конкретних векторів. Ми пересуваємось як уперед так і назад, рівень простягається як униз, так і вгору та не має композиційного центру порівняно зі звичайним зображенням. Крайню межу у цьому здатен продемонструвати «Spelunky», де загальна схема згенерованого рівня не має центру чи вісі та виглядає хаотичною. У даному випадку рівень вже важко назвати саме малюнком, це схематична графічна композиція, котра, однак, володіє своєю динамікою та правилами будови. Крім того, ми ніколи не бачимо рівень повністю, як картину на стіні, ми здатні лише запам'ятовувати уривки котрі вже пройшли та здогадуватись про наявність інших частин рисунку чи відкривати їх. Ця картина створена для того, щоб її бачили частинами, у процесі і ніколи всю одномоментно.

Вже після короткого аналізу можна бачити, що рисований квест та платформер мають свою візуальну специфіку, багато в чому зав'язану на особливостях рисунку. Гра частково наслідує картинну композицію та правил театральної мізансцени. Намагаючись досягти найбільшої виразності та насиченості свого простору, вона проводить гравця від одного цікавого персонажа до іншого, від одного предмету до іншого. Будова ігрової сцени, а відповідно і малюнку, передбачає нашу активність, пересування, еволюцію наших здогадок про те, як тут усе має працювати, передбачає дослідження і кульмінацію, що можуть розіграватись у даній локації. Безсумнівно, аби витримати усе це навантаження, рисунок повинен мати особливу структуру та бути продуманим у відповідності до сюжету.

Саме тому, рисунок у відеогрі хоча й використовує класичні правила композиції, часто може вигадувати щось нове, задовольняючи вимогам конкретного жанру або типу геймплею. Він не обмежений стандартним, звичним для нас форматом та може мати складний, розгалужений простір, або настільки великий масштаб, що різні його частини просто не здатні бути ув'язані ані людським оком, ані свідомістю одна з одною. Таким чином, процесуальна та інтерактивна природа відеогри накладає на малюнок подвійний відбиток. З одного боку навантажуючи його деталями та прихованими смислами, а з іншого, витягуючи у нитку без конкретного композиційного центру.

Висновки. Таким чином, ми торкнулися лише основних прикладів використання малюнку у відеоіграх, та точок перетину гри з анімацією. Рисунок не є основою лінією у розвитку відеоігор, проте займає міцне положення в окремих нішах, серед яких найбільш помітними є жанр квесту, платформеру, стратегії, RPG, екшен, візуальні новели, браузерні й мобільні ігри. Можна говорити про найрізноманітніші приклади впливу рисунка на гру — від анімаційної стилістики у дизайні персонажів, до структури ігрових рівнів та композиції сцен.

У рисованому квесті значення рисунку та анімації вельми помітне. В даному жанрі малюнок є декорацією, ключовим елементом сцен, з послідовності яких складається ігровий сюжет. Кожен рисунок вміщує поле пересування, інтерактивні зони, точки входу та виходу. Також він композиційно підкреслює напрямки руху героя, вказує на інтерактивні предмети або способи їх застосування. Таким чином, композиція рисунку підкоряється не лише естетичним принципам, але й вписана у процес взаємодії героя зі світом, змушена давати підказки та сприяти інтуїтивному розумінню вирішення ігрової ситуації.

З жанрами квесту та платформеру тісно пов'язаний сувоєподібний тип простору, що є прикладом унікальної трансформації рисунка задля побудови цілісного, безшовного ігрового світу. У подібних іграх малюнок виходить за рамки звичного нам формату та перетворюється на розгорнуту оповідь, позбавлену композиційного центру, але розподілену на низку смислових вузлів-конфліктів. Подібний тип рисунку не призначений для одночасного сприйняття у повному обсязі. Він розгортається у часі, а окремі його частини набувають актуальності лише у зв'язку з активацією попередніх, або логічно пов'язаних з ними частин. В усіх випадках ми можемо бачити як малюнок видозмінюється, набуваючи нових якостей порівняно з класичним рисунком, відповідно до проблем та завдань, що їх ставить інтерактивна природа відеоігри.

Література

1. Компьютерные игры. Как это делается [Текст] : [секреты ведущих мировых разработчиков] / сост. М. Зальцман. — М. : Логрус.Ру, 2000. — 528 с. : ил.
2. Маклюэн Г.М. Понимание медиа: внешние расширения человека [Текст] / Г.М. Маклюэн ; пер. с англ. В.Г. Николаева ; закл. ст. М.К. Вавилова. — М. ; Жуковский : Канон пресс-Ц : Кучково поле, 2003. — 464 с.
3. Мошков Н.А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр : типология и эволюция [Текст] : дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09 / Мошков Никита Алексеевич. — СПб., 2011. — 220 с.
4. Негодаев И.А. Виртуальная реальность [Текст] / И.А. Негодаев, М.И. Пранова // Вестник ДГТУ. — 2004. — Т. 3. — № 4 (18). — янв.
5. Селезнёв А.Е. Компьютерная графика в экранных искусствах рубежа XX–XXI веков [Текст] : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : спец. 17.00.09 / Селезнёв Артём Евгеньевич. — СПб., 2012. — 22 с.
6. Хейзинга Й. Homo ludens [Текст] / Й. Хейзинга ; сост., пер., вступ. ст. Д.В. Сильвестрова, коммент. Д.Э. Харитоновича. — СПб. : Прогресс — Традиция, 1997. — 416 с.
7. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков [Текст] : дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09 / Югай Инга Игоревна. — СПб., 2008. — 226 с.

8. Adams E. Game Mechanics : Advanced Game Design [Text] / E. Adams, J. Dormans. — Berkeley : New Riders, 2012. — 360 p. — (Series «Voices That Matter»).
9. Bateman C. Beyond Game Design : Nine Steps Towards Creating Better Videogames [Text] / Chris Bateman. — Boston : Course Technology, 2009. — 256 p.
10. Swink S. Game Feel : A Game Designer's Guide to Virtual Sensation [Text] / Steve Swink. — Burlington : Elsevier, Inc., 2008. — 376 p. — (Series «Morgan Kaufmann Game Design Books»).

Наталія Маренич. Рисована графіка як альтернативний напрям у візуальному оформленні відеоігор

Анотація. У статті досліджено особливості використання рисунку та анімації у відеоіграх. Хоча рисунок не є основною лінією у розвитку відеоігор, він займає помітне місце в окремих нішах, серед яких найбільш помітними є жанри квесту, платформеру, стратегії, RPG, екшн, візуальні новели, браузерні й мобільні ігри. Не зважаючи на те, що тривимірні ігри зберігають першість та представляють мейнстрімний напрям ігрової галузі, зростання якості комп'ютерної анімації знижує потребу у реалістичному зображенні. Завдяки широкому проникненню реалізму в усі відеоігрові жанри, сьогодні ми спостерігаємо помітну диверсифікацію контенту. Пошук свіжого візуального стилю втілюється часом у найнепередбачуваніших формах та ідеях. До них належать: імітація художниками старих мультфільмів, плакатів, аплікацій, гравюри, пластилінової анімації, лялькового театру, малюнку олівцем чи аквареллю.

Ключові слова: відеогра, анімація, рисунок, квест, інтерактивність.

Наталья Маренич. Рисованная графика как альтернативное направление в визуальном оформлении видеоигр

Аннотация. В статье исследованы особенности использования рисунка и анимации в видеоиграх. Хотя рисунок не является основной линией развития видеоигр, он занимает заметное положение в отдельных нишах, среди которых наиболее знаковыми являются жанры квеста, платформера, RPG, экшена, визуальной новеллы, браузерных и мобильных игр. Не смотря на то, что трехмерные игры сохраняют за собой первенство и являются мейнстримом в игровой индустрии, растущее совершенство анимации делает реалистичность изображения не столь востребованной. Благодаря всеобщему проникновению реализма во все видеоигровые жанры, сегодня мы видим заметную диверсификацию контента. Поиск свежего визуального стиля воплощается в порой в самых непредсказуемых формах и идеях. Мы видим имитацию старых мультфильмов, плакатов, аппликации, гравюры, пластилиновой анимации, кукольного театра, рисунков карандашом и акварелью.

Ключевые слова: видеоигра, анимация, рисунок, квест, интерактивность.

Nataliya Marenich. Drawing as an alternative direction in the visual design of video games

Summary. The article explores the peculiarities of using drawing and animation in a video games. Although the drawing is not a main line in development of video games, it occupies strong position in certain niches. Among them, the most not able are the quest genre, platformer, strategy, RPG, action, visual novel, browser and mobile games. Although three-dimensional games will remain main stream trend for the gaming industry, their creasing perfection of the animation makes a request for realism is less important. Today, thanks to the saturation of the gaming industry by realistic games, we can see a noticeable diversification of content. Search of visual diversity is embodied in an interesting shapes and ideas. The artists use a variety of sources of inspiration. We can see imitation of old cartoons, posters, appliques, woodcuts, clay animation, paper figures, puppet theatre, drawing in pencil or watercolor.

Keywords: videogame, animation, drawing, quest, interactivity.