

УДК 7.072.2:791.28:004.9

Наталія Маренич

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ РИСУНКУ ТА АНІМАЦІЇ У ВІДЕОІГРАХ

У статті досліджено особливості використання рисунку та анімації у відеоіграх. Хоча рисунок не є основною лінією у розвитку відеоігор, він займає міцне положення у окремих нішах, серед яких найбільш помітними є жанри квесту, платформеру, стратегії, RPG, екшен, візуальні новели, браузерні й мобільні ігри. Проаналізовано впливи рисунку на гру, від анімаційної стилістики у дизайні персонажів, до структури ігрових рівнів та композиції сцен.

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

Наталія Маренич

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РИСУНКА И АНИМАЦИИ В ВИДЕОИГРАХ

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. Проанализировано влияние рисунка и анимации на видеоигру, начиная от стилістики в дизайне персонажей, до структуры игровых уровней и композиции сцен.

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

Natalia Marenich

THE ROLE OF DRAWING AND ANIMATION IN VIDEO GAMES

The article explores the peculiarities of using drawing and animation in a video games. Although the drawing is not a mainline in development of video games, it occupies strong position in certain niches. Among them, the most notable are the quest genre, platformer, strategy, RPG, action, visual novel, browser and mobile games.

Although three-dimensional games will remain mainstream trend for the gaming industry, the increasing 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.

A separate category of games are those that combine animation style and three-dimensional modeling. In this case, the figure becomes mostly an ornament, a decoration, not penetrating deep into the structure of the game. Games of this type tend to use only some of the visual effects of the picture.

The most complete use of drawing and animation, as the basis of visual solutions in video games, associated with the genre of quest. These games mostly are a set of scenes, where each represents a single static backdrop, painted by a principle similar to stage sets in the theater. The frame in the quest is extremely detailed and rich, because in a video game frame designed for a very slow, a careful look, for long observation and study.

Another, closely connected with animations and drawing subspecies of the games are platformers. Inseparable from this genre is scroll-like space deployment. The basis of such type of space is the idea that the game scene is a great one-piece pattern, the size of which can be several times larger than the screen. The figure in the video game combines the features of the scheme, the map, plan, and most importantly, it becomes the game world.

So, after a brief analysis it can be seen that quest and platformer have their visual specificity, largely depending on the characteristics of drawing and animation.

Key words: *video game, animation, drawing, quest, interactivity.*

Відеоігри, створені із застосуванням рисунку, займають особливе місце у всій ігровій галузі. Хоча найяскравіший період їх історії припадає на 90-ті роки XX століття, сьогодні ми можемо спостерігати відродження цікавості до рисунку у відеоіграх. По мірі набуття рухом інді-ігор все більшого масштабу, рисована гра набуває все більшої популярності.

При цьому, візуальна складова гри, у даному випадку, тісно 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 і інтерактивного середовища.

Тема комп'ютерних ігор у вітчизняному науковому просторі досі розглянута надто мало. Нині ми маємо незначний ряд дисертаційних робіт та публікацій, переважно загального, оглядового характеру, котрі у майбутньому здатні стати базовими для більш 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 художні рішення ігор, персонажів та анімації. М. Мошков 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 [3].

Куди ширший список досліджень присвячених тематиці відеоігри ми знайдемо серед англomовних джерел. Теми відеоігор та геймдизайну у своїх роботах торкалися: 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 інших.

Мета статті – виявити особливості впливу рисунку на структуру відеоігри. Дослідити специфіку будови ігрової сцени та рівня у рисованих 2D іграх.

Використання малюнку у якості виразної основи відеоігри, має чи ненайдовшу історію, якщо не рахувати ще більш традиційну для відеоігор піксельну графіку. Як і у випадку пікселя, на початку, використання малюнку у відеоіграх було зумовлено суто технічними аспектами. З появою полігонної графіки, здатної створювати деталізовані об'єкти у тривимірному просторі, увага індустрії була сконцентрована здебільшого на її розвитку, як найбільш прогресивного та багатообіцяючого напрямку.

Відеоігра – віртуальна модель світу, тож тривимірне зображення тут є логічним етапом розвитку візуальної складової. На цьому тлі двовимірне зображення видається недорозвинутим варіантом ігрового світу, нездатним втілити усі його можливості та дати гравцю усю повноту відчуттів. У такому випадку закономірно, що увага гравця і розробника була спрямована в напрямі, найбільш пріоритетному, посунавши рисунок на периферію індустрії та у область інді ігор.

Власне, пріоритетним він лишається і по сьогодні. Ніхто не поставив під сумнів потенціал тривимірного світу, тоді як двовимірній грі залишається місце цікавого, проте не основного напрямку. Однак, навіть за таких умов, двовимірні ігри ніколи не зникли зі сцени впродовж всієї історії галузі, та, вочевидь, не збираються робити це і у майбутньому. Двовимірне зображення, до котрого відноситься 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 лишатимуться мейнстрімною течією ігробуду, все більша довершеність анімації робить запит на реалізм не таким важливим, яким він був на світанку появи полігонної графіки у 90-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 відноситься і відродження ігор де у якості візуальної основи гри використано малюнок.

Пошук візуального розмаїття втілюється дедалі у все більш цікавих формах та ідеях. Художники звертаються до самих різноманітних джерел натхнення. Ми можемо бачити імітування: старих, мультфільмів 50-х років – “Cuphead”; стилістики плакатів – “Firewatch”; аплікації – “Year walk”; ксилографії – “Incredipede”; пластилінової анімації – “Neverhood”, “Armikrog”; паперових фігурок – “Tearaway” чи “Luna”; лялькового театру; малюнку олівцем чи аквареллю – “Child of light”.

Крім того, у відеоіграх матеріал отримує додаткове значення, адже вказує на нові можливості персонажів. Цей прийом використовувався і у мультиплікації, зазвичай як своєрідний гег, де герой здатен, наче знаючи про властивості матеріалу з котрого створений, прикріпити назад відірвану руку, або не померти впавши з даху будинку. З новим матеріалом ми граємо у світ з новими можливостями, і 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 обігравання на рівні геймплею зустрічається не часто. Одним з прикладів, де матеріал покладений в основу естетики гри, одночасно використовується на геймплейному рівні, є “Tearaway”. 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 ми, доторкнувшись пальцями до сенсорної панелі на ігровому пристрої, можемо “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 куди більш глибокі відносини між естетикою та нашою поведінкою.

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 багатofункціональність 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 коміксного рисунку. Об’ємні моделі тут оздоблюються контуром чи узагальнюючими 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 дивлячись на такі вдалі приклади як ігри “Telltale games” або японські візуальні новели, що копіюють аніме образи, малюнок у тривимірному просторі лишається зовнішнім ефектом. Справжня царица 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]. Передусім саме квест є найбільш яскравим прикладом того, як рисунок стає інтерактивним середовищем, хоча золотий вік цього виду ігор був надто коротким, протривавши переважно останні три чверті 90-х. Серії ігор “Broken Sword”, “The Curse of Monkey Island”, “Leisure Suit Larry”, одні з самих відомих представників рисованого квесту. Загальні принципи, сформовані у них, лягли в основу більш пізніх 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 стають ще більш вузькими. Мальований квест це перш за все доволі чіткий канон. Уявлення про те, як виглядають і як граються подібні ігри мало змінилось з кінця 90-х, до середини 10-х років XXI ст.

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 представляє 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 дещо 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 статичними персонажами, що ріднить їх як з кадром, так і з мізансценою. Однак, те що ми бачимо, глибинно 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 бере причину більш ґрунтовний, в чомусь картинний підхід до композиції ігрового кадру, навантаженого деталями, розрахованого на повільний, уважний погляд, котрий слідкує, ув’язує, шукає вирішення, експериментує, робить висновки. Усе це не передбачає кіно-кадр, що є більш легким і конкретним у своєму посланні до глядача та не призначений для того, щоб його споглядали надто довго.

Нижче ми розглянемо кілька ігрових сцен, торкнемось їх основних елементів та принципів конструювання, спробуємо зрозуміти яку роль тут відіграє малюнок. У якості прикладу слугуватиме один з найбільш типових, 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 знаходяться 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 МакМаттон обернений у фас, 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 МакМаттона, котрий на момент нашого приходу зайнятий обслуговуванням клієнта. Отож, з одним із героїв ми розмовляємо одразу та здатні одразу ж просунути його сюжетну лінію, тоді як з двома іншими буде не так просто. Усе це з першого погляду ми можемо 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 і можливість пересування у конкретну його точку є первинною підказкою у грі. 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 квест рідко коли вводить простір не обіграний у геймплеї чи не введений у сюжетну лінію.

Таким чином, простір тут невід’ємний від смислового насичення, від дії, від сюжету. Сам простір є частиною сюжетної дії, частиною головоломки. Тому, знайти місце куди можна дістатись, навіть у випадку якщо гравець не знає, що там робити, зазвичай рівносильне новій сюжетній інформації. Ми оглядаємо сцену, щоб визначити доступні місця, а значить і зрозуміти коло предметів і можливостей котрими оперуватимемо. Досвідчений гравець здатен доволі швидко визначити основні активні зони у сцені, так же як і ті, де 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, ідучи від зменшеного масштабу заднього плану, що забарвлений у синю кольорову гаму, до більш крупних фігур, котрі знаходяться у освітленій теплими сонячними променями правій нижній частині сцени. Тут буде розіграватись найбільша кількість дій та ключовий сюжетний поворот. Саме тут ми поговоримо з Роттінгемом, 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 Біла та Едварда відведені більш скромні позиції.

За подібним принципом побудована і композиція у харчевні Білоборода, де пряма лінія проводить нас прямо до столу, де ми можемо узяти ключовий предмет, а світлова пляма висвітлює основну область пересування. Інша сцена у грі – приміщення за кулісами театру, аналогічним чином дає кілька точок, у котрих, як ми можемо здогадатись одразу, є потенціал взаємодії. Перше, що кидається у очі одразу – яскраво освітлений та детально промальований стіл-гримерна, де знаходяться 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 пересується 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 заздалегідь 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 по відношенню до персонажів та сцени в цілому, заздалегідь 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 героя у три четверному обороті, що дозволяє бачити його міміку та максимально вирашно показує рухи. Аналогічним чином ми бачимо більшість інших дій персонажа, котрий бере речі чи взаємодіє з ними у тих самих три чверті, так, аби ми мали змогу повністю оцінити ефект зробленої нами 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 у 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 більш гнучким 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, зависи. Це створює враження ніби 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.

В якості прикладу, можна узяти 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 зліва. При цьому, живописні гори мотлоху, нагромаджені у кімнаті, збільшують свій масштаб по мірі наближення до точки положення уявного гравця. Цей, передній план, найближчий до нас, однак зазвичай малопомітний чи приглушений, утворює ефект глибини, дозволяє краще відчутти масштаб та посилити присутність у грі. Адже ігрова камера, котра є річчю чисто абстрактною, у графічних квестах, як правило, абсолютно статична. Гравець не керує нею, не може змінити масштаб, що у 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 більш повним, а гравцю дарує конкретне місце. 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 сувоєподібне розгортання простору. Зазвичай, ігри що мають такий тип простору, використовують у якості візуальної основи рисунок та анімацію. Навіть у тому випадку, якщо у них задіяні 3D моделі, тут зберігається пласкість простору у котрому рухається персонаж. Найчастіше ігри з таким принципом будови ігрового простору та рівнів відносяться до жанру платформи, інколи екшена, проте елементи сувоєподібного 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 знаходиться у кімнаті, розмір котрої значно перевищує розмір екрану. Рухаючись вліво гравець тим самим розгортає все нові частини сцени, доки не доходить до дверей, котрі дозволять перейти у 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 попередньою грою рух героя відбувається за абсолютно прямою лінією, то тут Гайбраш здатен пройти самі різні плани. Починаючи у центрі екрану, ми можемо піти до зламаного мосту біля підніжжя форту, де персонаж віддаляється від нас, можемо піти в ліву частину екрану і герой перейде куди ближче до позиції камери ніж знаходився відначально, а можемо рухатись паралельно їй, обравши стежку до болота. Таким чином, графічний квест здатен навіть при статичній камері та заднику створювати динамічні події та різноманітні видовище, за рахунок гри з планами.

У суть сувоєподібного простору покладена ідея про те, що ігрова сцена є великим цілісним малюнком, розмір котрого може у кілька разів перевищувати екран, однак зберігати при цьому композиційну цілісність. 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 перетікаючих одна в одну сцен.

Розгортання рівня по мірі 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 ідемо за класичним напрямком – з лівої частини екрану до правої. Один чи не з самих гарних 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 вправо ми перетинаємо міст, розкриваючи панораму ширше, аж раптом опиняємось перед будинком, на тихій вулиці, над котрою сяє сузір’я. Далі вбігаємо у дім, проходимо кімнати. Всі ці зміни представлені одним великим, суцільним малюнком, де разом з задником розвивається і сама гра, одразу вбудована у композицію та розвиток зображення картинки. У іншій грі – “Limbo”, рівень може тривати близько п’ятнадцяти хвилин та складати один безперервний план. Інколи ми можемо навіть не віддавати собі звіт, що усе пройдене нами 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 вимушений бути сильно полегшеним. Однак, саме тут рисунок стає чимось більшим, включаючи більш повно категорії простору, часу, та перетворюючись у самий справжній ігровий світ [2].

Існують і ігри де рисунок здатен розвиватись не лише за вектором з ліва на право, а у всіх 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 вперед так і назад, рівень простягається як вниз, так і вгору та не має композиційного центру як звичне зображення. 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 увесь 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. Це картина створена для того, щоб її бачили частинами 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 слідує картинній композиції та правилам театральної мізансцени. Намагаючись досягти найбільшої виразності та насиченості свого простору, вона проводить гравця від одного цікавого персонажа до іншого, від одного предмету до іншого. Побудова ігрової сцени, 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 із сюжетом.

Таким чином, ми торкнулись тільки основних прикладів використання малюнку у відеоіграх, та точок перетину гри з анімацією. Рисунок не є основною лінією у розвитку відеоігор, проте займає міцне положення у окремих нішах, серед яких найбільш помітними є жанр квесту, платформеру, стратегії, RPG, екшен, візуальні новели, браузерні й мобільні ігри. Можна говорити про самий різноманітний вплив рисунку на гру – від анімаційної стилістики у дизайні персонажів, до структури ігрових рівнів та композиції сцен. У всіх випадках малюнок видозмінюється, набуваючи нових якостей порівняно із рисунком класичним, відповідаючи на поставлені проблеми та завдання.

ЛІТЕРАТУРА

1. Зальцман М. Компьютерные игры: как это делается / Сост. Марк Зальцман. – М. : Логрус, 2000. – [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://cybb.info/kompyutery-i-internet/igry/mark-zalzman-kompyuternye-igry-kak-eto-delaetsya.html> – Загл. с экрана.
2. Маклюэн Г. М. Понимание медиа: внешние расширения человека / Г. М. Клуэн, [Пер. с англ. В. Г. Николаева; Закл. стат. 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 : дис. канд. искусствоведения : 17.00.09 “теория и история искусства” / Мошков Никита Алексеевич. – Санкт-Петербург, 2011. – 220 с.

4. Негодаев И. А., Пранова М. И. Виртуальная реальность / Вестник ДГТУ. – 2004. – Том 3. – №4 (18). – Январь.
5. Селезнёв А. Е. Компьютерная графика в экранных искусствах рубежа XX–XXI веков : автореф. дис. на получение научн. звания канд. искусствоведения : спец. 17.00.09 “теория и история искусства” / Селезнёв Артём Евгеньевич. – Санкт-Петербург, 2012. – 22 с.
6. Хейзинга Й. Homo ludens / Й. Хейзинга, [Сост., вступ. статья. Д. Сильвестров, коммент. Д. Харитонович]. – СПб. : Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
7. Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков : дис. канд. искусствоведения : 17.00.09 “теория и история искусства” / Югай Инга Игоревна. – Санкт-Петербург, 2008. – 226 с.
8. Adams E. Game Mechanics: Advanced Game Design / E. Adams, J. Dormans // New riders games. – 2012. – [Электронный ресурс] Режим доступа до ресурсу: http://www.amazon.com/Game-Mechanics-Advanced-Design-voices/dp/0321820274/ref=pd_rhf_se_s_cp_1_X9F8?ie=UTF8&refRID=1P1REPDY5CAAQ2HQWDCS
9. Bateman C. Beyond Game Design: Nine Steps Towards Creating Better Videogames / Chris Bateman // Course technologi. – 2009. – [Электронный ресурс] Режим доступа до ресурсу: <http://www.amazon.com/Beyond-Game-Design-Creating-Videogames/dp/1584506717>.
10. Swink S. Game Feel: A Game Designer’s Guide to Virtual Sensation / Steve Swink // Morgan Kaufmann. – 2008. – [Электронный ресурс] Режим доступа до ресурсу: http://www.amazon.com/Game-Feel-Designers-Sensation-Kaufmann/dp/0123743281/ref=pd_bxgy_14_img_y.

REFERENCES

1. Saltzman, M. (2000), *Kompyuternyye ihry kak eto dyelayetsya [X-Play Insider’s Guide to Gaming: All You Ever Wanted to Know about Video Games]*, Lohrus, Moscow, (in Russian).
2. McLuhan, M. (2003), *Ponimanye myedia: vnyeshniye rasshireniya chelovyeka [Understanding Media: The Extensions of Man]*, Translated by Nikolayeva, V.N. and Vavilova, M.K., Kanon pryess-Ts, Kuchkovo polye, Moscow (in Russian).
3. Mochkov, A. (2011), “Artistic and Expressive Means of Computer Games: A Typology and Evolution”, The dissertation of the thesis candidate of art specials. 17.00.09. “theory and history of art”, St. Petersburg, 220 p. (in Russian).
4. Negodaev, I. and Pranova, M. (2004), *Virtualnaya realnost [Virtual Reality]*, Vesnyk DSTU [Bulletin of DSTU], 4th, ser. 3, pp. 18–26. (in Russian).
5. Seleznev, A. (2012), “Computer graphics in screen arts of the turn of XX–XXI centuries”, Thesis for Cand. Sc. (Art history.), 17.00.09, St. Petersburg, 22 p. (in Russian).
6. Huizinga, J. (1997), *Homo Ludens*, Translated by Silvyestrov, D.V., Progress-Traditsiya, St. Petersburg. (in Russian).
7. Ygay, I. Y. (2008), “Computer Game as a Genre of Artistic Creativity at the Turn of XX–XXI Centuries”, Thesis for Cand. Sc. (Art history.), 17.00.09, St. Petersburg, 226 p. (in Russian).
8. Adams, E. and Dormans, J. (2012), *Game Mechanics: Advanced Game Design*, CA New Riders, Bercley, available at: http://www.amazon.com/Game-Mechanics-Advanced-Design-Voices/dp/0321820274/ref=pd_rhf_se_s_cp_1_X9F8?ie=UTF8&refRID=1P1REPDY5CAAQ2HQWDCS (access May 13, 2015). (in English).
9. Bartle, R. A. and Bateman, C. M. (2009), *Beyond Game Design: Nine Steps towards Creating Better Videogames*, MA Charles River Media, Cengage Technology, Boston, available at: <http://www.amazon.com/Beyond-Game-Design-Creating-Videogames/dp/1584506717> (access May 13, 2015). (in English).
10. Swink, S. (2009), *Game Feel: A Game Designer’s Guide to Virtual Sensation*, Morgan Kaufmann, Elsevier, Amsterdam, available at: http://www.amazon.com/Game-Feel-Designers-Sensation-Kaufmann/dp/0123743281/ref=pd_bxgy_14_img_y (access May 13, 2015). (in English).