

Владислав Владимирович КИРИЧЕНКО / Vladislav KIRICHENKO

| Многоязычность компьютерной игры: о геймплейной функции звука / Multilinguality of Computer Game. On the Gameplay Function of Sound|

Владислав Владимирович КИРИЧЕНКО / Vladislav KIRICHENKO

*Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия
Филологический факультет
Аспирант**Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
Ph.D Student of the Faculty of Philology
kirlimfaul@gmail.com*

МНОГОЯЗЫЧНОСТЬ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ: О ГЕЙМПЛЕЙНОЙ ФУНКЦИИ ЗВУКА

Компьютерные игры представляют собой комплексные объекты. Они обладают не одним языком, но совокупностью различных средств создания смысла. Каждый из этих условных «языков» имеет собственную специфичную область в общей конструкции компьютерной игры. Одним из таких языков является звук. Значимость звука для компьютерной игры обычно ошибочно понимается только как средство для создания реалистичности виртуального мира и как способ погружения в игру. На самом деле, звук в компьютерной игре может выполнять разные функции: орнаментальную, семантическую и геймплейную. Значимость последней функции имеет три степени, каждая из которых может актуализироваться в том или ином типе игр. Первая степень включает игры, построенные вокруг принципиальной важности звуковой составляющей. Ко второй степени относятся игры, которые изначально требовательны к вниманию игрока по отношению к звуку. Третья степень включает игры, в которых звук работает как прием. На каждый из случаев приводится ряд примеров с их последующим анализом. В заключение работы автор приходит к выводу о значительной роли геймплейной функции звука для компьютерных игр, т. к. именно эта функция раскрывает уникальную область звукового, соединенного с компьютерно-игровым целым.

Ключевые слова: аудиодизайн, звук, музыка, функция, геймплей, язык игры, интерфейс, диегезис, компьютерная игра, видеоигра.

MULTILINGUALITY OF COMPUTER GAME. ON THE GAMEPLAY FUNCTION OF SOUND

Computer games are complex objects. They do not have one language, but a combination of several ones. Each of these relative "languages" has its own specific area in the complex construction of a computer game. One of these languages is sound. The significance of sound for a computer game is usually mistakenly understood only as a means of creating a realistic virtual world and as a way of immersing player into the game. In fact, the sound in a computer game can perform various functions: ornamental, semantic, and gameplay. The significance of this function has three degrees, each of which can be actualized in a particular type of game. The first degree includes games built around the fundamental importance of the sound component. The second degree includes games that initially require attention of the player to the sound. The third degree includes games in which sound works as a device. For each of the cases, a number of examples are given with their subsequent analysis. Then, the author comes to the conclusion about the significant role played by the gameplay function of sound for computer games, since it is this function that reveals the unique sphere of sound connected to a computer-game whole.

Key words: audio design, sound, music, function, gameplay, game language, interface, diegesis, computer game, video game.



Введение

В 2001 г. Маркку Эскелинен написал весьма провокационную статью «Игровая ситуация»¹, в которой определил, что игра как процесс – это конфигуративная практика, а игровая ситуация является комбинацией целей, средств, правил, оборудования и манипуляций. Эта людологическая и редукционная позиция хорошо демонстрирует изначальную теоретическую деятельность специалистов *game studies* по поиску определений основных понятий, метода(-ов), терминологического аппарата и т. п. Однако, кажется, на практике журнал «*Game studies*» и его участники лишь пытались собрать наибольшее число различных взглядов на то, как можно изучать компьютерные игры, а не выработать собственную «политику» исследований. Та ситуация, которая произошла в действительности, хорошо показывает настоящие особенности компьютерной игры, а именно ее комплексную структуру с различными аспектами (графика, звук, техника, модели, сценарий и т.п.), каждый из которых может иметь эссенциальное значение для конкретного случая. Таким образом, кажется, что компьютерные игры обладают не просто каким-то одним языком², но множеством различных языков, которые могут изучаться с помощью отличных друг от друга методов. Сами эти языки изначально относятся к различным

областям и сходятся в конусе компьютерной игры. В упрощенном понимании компьютерная игра – это игра вообще с техническим оснащением и программным оформлением в виде произведения. Даже определение, данное в таком редукционном виде, представляет собой смесь ряда объектов. Комплексность структуры компьютерной игры ставит перед исследователями не просто задачу по выделению различных аспектов и их изучению, но и по удержанию в голове всей той остальной машинерии, которая остается вне фокуса внимания ученого. Таким образом, тот факт, что у компьютерной игры есть много языков, на которых она «говорит» в одно и то же время, свидетельствует об одновременной важности данных аспектов.

В настоящей работе речь пойдет об одном из таких «языков» – о звуке. Звук является одной из важных составляющих компьютерной игры. В настоящее время даже сложно помыслить, что столь сложное синтетическое целое как компьютерная игра может обойтись без аудиодизайна. Как известно, звук определяется как объективно существующая физическая волна, которая может быть воспринята слушающим. Игровой звук не имеет естественную природу, а воспроизводится механически, хотя также становится частью нашей реальности, несмотря на смещение актуального мира при погружении в игровой процесс. Аудиодизайн создает определенное настроение и атмосферу, делает игру более реалистичной / оживленной, подсказывает игроку о его окружающем пространстве, увеличивает развлекательную ценность игры, обуславливает тактильную и интерфейсную обратную

¹ Eskelinen M. The Gaming Situation [Электронный ресурс] // *Game Studies*, №1 (1), 2001. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. (Дата обращения: 22.01.2019).

² Проблема языка как способа эффективности компьютерной игры рассматривалась в примечательной работе: Буглак С. С. Вторжение языка компьютерных игр в пустыню Реального // *Медиафилософия IX. Языки медиафилософии*. СПб.: Издательство РХГА, 2013. С. 131–136.



Владислав Владимирович КИРИЧЕНКО / Vladislav KIRICHENKO

| Многоязычность компьютерной игры: о геймплейной функции звука / Multilinguality of Computer Game. On the Gameplay Function of Sound |

связь, а также формирует идентичность той или иной студии-разработчика³.

Значимость звукового оформления особенно заметна на примере абстрактных игр. Согласно исследованию Ашера⁴, люди, игравшие в *Osmos* (2009) с включенным звуком, имели более усиленное сердцебиение и дыхание в сравнении с теми, кто играл без звука, что указывает на то, что звук способствует большему переживанию и погружению игрока. В свою очередь, ученые Д. Шелтон и Г. П. Кумар доказывают, что ответная реакция геймеров происходит намного быстрее при аудиальных стимулах, чем при визуальных⁵. По мнению психолога Сиу-Лан Тан, большинство игроков, которые впервые начали проходить какую-то игру, лучше справляются с ней, если в ней присутствует неотвлекающая фоновая музыка. С ее точки зрения, более продвинутые геймеры стараются фокусироваться на визуальной информации, тогда как профессиональные игроки (например киберспортсмены) равным образом распределяют свое внимание⁶. Киберспортсмены высокого уровня способны определять действия противника по звуку. В

некоторых случаях эти звуки оказываются дополнительной информацией, позволяющей лучше понимать игровую ситуацию.

Звук в играх может присутствовать в различных положениях по отношению к игроку и персонажу. Так, диегетическое⁷ звуковое оформление демонстрирует факт, что источник звука очевиден не только для игрока, но и для персонажа. Соответственно, недиегетическое пространство звука доступно только игроку (звуки меню)⁸. Однако есть необычные случаи трансдиегетического присутствия звуковых эффектов: речь персонажей, направленная напрямую к игроку, а не к персонажу, например, – озвученная информация о том, что персонаж игрока перегружен и не может нести больше вещей, или же фраза: «Инвентарь полон». Гипотетически можно предположить, что сам персонаж произносит эту реплику, хотя обычно озвучена фраза не голосом аватара, а некоторого «диктора», что легко заметить на примере стратегии *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002). Трансдиегетические звуки близки т. н. «системным сообщениям», когда по какой-либо технической причине прерывается игровой процесс.

³ Marks A., Novak J. *Game Development Essentials: Game Audio Development*. Course Technology. 2008. 336p.

⁴ Usher R. *How does In-Game Audio Effect Players* [Электронный ресурс]. 2012. URL: https://www.gamasutra.com/view/feature/168731/how_does_ingame_audio_affect_.php?page=3. (Дата обращения: 22.01.2019).

⁵ Shelton J., Kumar G. P. *Comparison between auditory and visual simple reaction times* // *Neuroscience & Medicine*, №1 (1), 2010. P. 30-32.

⁶ Tan S.-L. *Video Games: Do You Play Better With the Sound On or Off? The role of music and sound effects in video games* [Электронный ресурс]. 2014. URL: <https://www.psychologytoday.com/blog/what-shapes-film/201402/video-games-do-you-play-better-the-sound-or>. (Дата обращения: 22.01.2019).

⁷ В данном случае под «диегезисом» понимается «внутреннее пространство мира игры», или просто «мир игры». Несмотря на то, что термин чаще всего используется в литературоведении, исследователи компьютерных игр тоже прибегают к нему. Подробнее о дополнительных оттенках значения понятия «диегезис» см.: Genvo S., Pignier N. *Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo* [Электронный ресурс] // *Communication*, №28 (2), 2011.

URL: <http://journals.openedition.org/communication/1845>. (Дата обращения: 22.01.2019).

⁸ Деникин А. А. *Модель диегетического анализа звука в экранном медиа* // *Медиамузыка*. №2, 2013. URL: http://mediamusic-journal.com/Issues/2_5.html. (Дата обращения: 22.01.2019).



Владислав Владимирович КИРИЧЕНКО / Vladislav KIRICHENKO

| Многоязычность компьютерной игры: о геймплейной функции звука / Multilinguality of Computer Game. On the Gameplay Function of Sound|

Попытки создания классификации видеоигровых звуков предпринимались достаточно давно. Одна из первых примечательных работ в этой области была написана в 2004 г. Фрибергом и Гарденфорсом. Они предложили следующую таксономию: 1) звуки аватара (шаги); 2) звуки объектов (открытие двери); 3) звуки персонажей (речь); 4) орнаментальные звуки (ветер, ambient)⁹.

В 2008 г. исследователи аудиодизайна С. Хьюбертс и Р. Ван Тол расширили эту классификацию и разработали схему (IEZA) для изучения концептуального дизайна звука в компьютерных играх. Схема объясняет различие между диегетическим и недиегетическим звуком и включает четыре области: 1) интерфейс; 2) эффект; 3) зона; 4) аффект. «Интерфейс» обозначает то, что происходит в игре, но относится к разного рода меню. «Эффект» означает активность в игровом мире. «Зона» указывает на игровой «сеттинг» как на материальную форму (географический, культурный, топологический). Наконец, «аффект» тоже обозначает «сеттинг», только с точки зрения его эмоционального, социального и морально-ценностного наполнения¹⁰.



Рис. 1. Схема игрового звука

Можно предположить, что главным образом игровой звук выполняет **три базовые функции**:

1) *Иммерсивная, или орнаментальная.* Звук является фундаментальным элементом дизайна игры. Проекты, не имеющие этого элемента, покажутся среднестатистическому геймеру странными. Тем не менее, частичное отсутствие диегетического звука может быть хорошо обыграно в играх, где звук скорее выполняет геймплейную функцию, в то время как отсутствие недиегетического звука ведет к ухудшенному погружению в игровой процесс. Орнаментальность звука связана не только с полнотой погружения в виртуальный мир игры, но и с характеристиками самого мира, его реалистичностью. Так один и тот же звук или музыка могут быть рассмотрены с точки зрения орнаментальности или семантической нагрузки. Например, в играх жанра хоррор фоновый dark ambient и разнородные пугающие звуки работают на атмосферу произведения, хотя минимальные изменения общего тона музыки могут сигнализировать об изменении положения дел в игре. Обычный скрип двери, происходящий при ее открытии, сам по себе орнаментален для игрового субъекта, однако появляется резкое сигнализирование, если этот

⁹ Friberg J., Gärdenfors D. (2004). Audio games: New perspectives on game audio // Proceedings of the ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology. 2004. P. 148-154.

¹⁰ Huiberts S., Van Tol R. IEZA: A Framework For Game Audio [Электронный ресурс]. 2008. URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/131915/ieza_a_framework_for_game_audio.php. (Дата обращения: 22.01.2019).



Владислав Владимирович КИРИЧЕНКО / Vladislav KIRICHENKO

| Многоязычность компьютерной игры: о геймплейной функции звука / Multilinguality of Computer Game. On the Gameplay Function of Sound |

скрип происходит по причине действий кого-то другого.

2) *Семантическая*. Звук имеет значение. Наиболее ярко это заметно в случае батальной музыки или мелодраматической сцены. Все эти примеры и многие другие посредством их формульности перешли из кинематографа в видеоигры, закрепившись на новом медиуме. Смены музыкально-звукового настроения могут быть использованы как средства для создания более типичной сцены, так и для привнесения чего-то оригинального. В связи с интерактивной природой данного медиума игровой звук может сигнализировать о (не)возможном действии аватара. Например, звук проворачивания заржавевшей щеколды или поворот ручки двери часто означает, что дверь закрыта или сломана. Семантическая функция звука определенно имеет динамическую природу и почти всегда сопутствует геймплейной функции – показательным исследованием на эту тему является работа К. Йоргенсен¹¹ о World of Warcraft, где она рассматривает звук как семантический сигнал, существующий неотрывно от геймплея, дополняющий игровой мир и подсказывающий игроку в PvP.

3) *Геймплейная*. Звук может быть частью геймплея, причем степень его значимости сильно различается в зависимости от жанра. Кажется, можно выделить всего три степени звука в играх. Так, к *первой степени* относятся игры, сконфигурированные вокруг звука вообще: игры для незрячих, аудиоигры, ритм-

игры и некоторые частные проекты. Игры со *второй степенью* требуют серьезного внимания игрока к звуку в принципе: хоррор-игры, стелс-игры, симуляторы и некоторые особые случаи. К *третьей степени* важности звука относятся игры, в которых звук работает как геймплейный прием: к этому полю относится множество разнородных примеров.

Первая степень геймплейной функции звука

Впервые ритм-игры, или музыкальные игры, (rhythm game) ярко обозначились с выходом *PaRappa the Rapper* в 1996 г., которая определила будущее жанра. Как заявляет Тристан Донован: «До появления *PaRappa the Rapper* концепция игры, которая позволяла игрокам давать создавать музыку, фактически никак не была воплощена»¹². Важными представителями этого жанра являются *Dance Dance Revolution* (1998-2016), *Guitar Hero* (2005-2016), *osu!* (2007), *Audiosurf* (2008), *Just Dance* (2009-2017), *Persona 4: Dancing All Night* (2015), *Hatsune Miku: Project Diva* (2009-2016). Ритм-игры являются абсолютной реализацией геймплейной функции звука. В большинстве случаев музыкальные игры используют достаточно простые механики с абстрактным отображением. Они во многом близки играм-симуляторам без предзаданной конечной цели, хотя в некоторых случаях, например *Persona 4: Dancing All Night*, обладают режимом истории. В ритм-играх перед игроком чаще всего стоит задача правильно слышать музыку, чувствовать ее ритм и вовремя нажимать обозначенные клавиши. Правильность нажатия бывает нескольких видов: 1) «промах»; 2) «хорошо»; 3) «великолепно»;

¹² Донован Т. Играй! История видеоигр. М.: Белое яблоко, 2014. С. 356.

¹¹ Jørgensen K. Audio and Gameplay: An analysis of PvP Battlegrounds in World of Warcraft // Game Studies. №8 (2), 2008.

URL: <http://www.gamestudies.org/0802/articles/jorgensen>. (Дата обращения: 22.01.2019)



Владислав Владимирович КИРИЧЕНКО / Vladislav KIRICHENKO

| Многоязычность компьютерной игры: о геймплейной функции звука / Multilinguality of Computer Game. On the Gameplay Function of Sound |

4) «идеально». Эти элементы могут немного варьироваться (например, в *Audiosurf* игроку надо управлять машиной под музыку и уворачиваться от препятствий), но суть будет оставаться той же. Некоторые музыкальные игры могут выходить за рамки фикционального пространства игры или вовсе его не иметь и взаимодействовать напрямую с телом игрока: *Just Dance*, *Guitar Hero*. В *Just Dance* игрок может танцевать перед монитором компьютера, используя специальное приложение на телефоне для отслеживания его передвижения, соответственно, существуют специальные motion контроллеры (motion controller) для приставок.

В контексте ритм-игр возникла и особая хардкорная игровая деятельность – «скорраннинг» (scorgerunning), которая состоит в достижении максимально эффективного исполнения действий, что приносило наибольший результат по очкам. В действительности явление скорраннинга происходит еще от первых игровых автоматов с показателями финального счета сессии. В настоящее время особой популярностью пользуются киберспортивные чемпионаты по *osu!* (*osu! World Cup*), в которых участвуют команды по четыре игрока и сражаются за лучшее исполнение мелодии.

Также существуют игры типа *Rez* (2001) или *Child of Eden* (2011), которые представляют собой медитативный шутер от третьего и первого лица. Особенность этих игр заключается в том, что попадание по абстрактным целям вызывает различные звуковые эффекты, совокупность которых создает музыкальную композицию. Таким образом, сам процесс игры («играние») становится не сочинительством музыки, а исполнением предзаданной разработчиками композиции. Первая из этих игр

была создана в период серьезной популярности электронной музыки жанра trance, в связи с чем игра унаследовала концепт «электронной медитативности», проще говоря, саму идею транса. В Японии для *Rez* был даже выпущен специальный контроллер – «трансвибратор». Как утверждают разработчики механизма, это была шутка без сексуального подтекста, на самом деле задача была в том, чтобы усилить геймплейную необычность *Rez* с помощью устройства, добавляющего к визуально-музыкальному потоку еще и телесную область, кинестетику¹³. На практике устройство было обыкновенным вибратором с USB-проводом для PS2, т. е. он осуществлял дополнительную вибрацию по отношению к контроллеру PS2. Основная проблема трансвибратора состояла в том, что игроки не понимали, куда его класть для получения правильного эффекта.

Другим любопытным случаем является экспериментальная игра *L-Zone* (1992), сделанная под руководством Харухики Соно. Этот практически забытый японский проект представляет собой уникальный пример использования звука в компьютерных играх. Как указывалось на самом диске с игрой, это не совсем игра, а «интерактивный театр». Сюжета в игре почти нет, в то время как текст совсем отсутствует, вниманию игрока предлагается какой-то футуристический комплекс, который он исследует с позиции неизвестного субъекта, и звук является его единственным проводником. Основной геймплей игры состоит в перемещении в духе point-and-click и взаимодей-

¹³ Byford S. Tokyo Thrift: The Rez Trance Vibrator is gaming's most intense peripheral [Электронный ресурс]. URL: <https://www.theverge.com/2016/9/25/13046770/rez-trance-vibrator-ps2>. (Дата обращения: 22.01.2019).



Владислав Владимирович КИРИЧЕНКО / Vladislav KIRICHENKO

| Многоязычность компьютерной игры: о геймплейной функции звука / Multilinguality of Computer Game. On the Gameplay Function of Sound |

ствии с фантастическими технологиями, значение которых не всегда понятно. Именно взаимодействие с технологией и машинами ставится во главу угла, познание через нажатие на все подряд: разные машины издают различные звуки, по форме напоминающие коротенькие семплы из первых программ по работе с музыкой. В целом весь комплекс выполнен в духе авангардной музыки и стиля industrial, жизнь комплекса передается через его звучание, повседневность работы «одиноких механизмов» как жизнь будущих автоматизированных комплексов. Совершение «музыкальных действий» в *L-Zone* не было таким интересным, если бы они были вписаны в какую-то осмысленную последовательность, имели за собой некоторую целесообразность. Именно за счет пересборки повседневных вещей, остранения различных неестественных звуков машин игра обретает свое авангардное звучание. Сейчас эта игра, явно опередившая свое время, может прочитываться как футуристическое предсказание безлюдного (но не бесчувственного) «гаджетизма».

Само название «игры для слепых» уже свидетельствует о незначительности графического плана, но не об его обязательном отсутствии, и о важности звукового оформления. Преимущественно такие игры работают со включенным «экранным диктором», приложением, зачитывающем игроку то, что находится под его курсором или просто активировано, учитывая, что тактильная передача информации затруднена при работе с компьютерной техникой. Примерами таких игр могут служить *Smugglers 4* от *Niels Bauer Games* – графическая космическая пошаговая стратегия с уклоном в военное или экономическое развитие, где можно активировать экранного диктора.

Также встречаются логические игры от *7-128 Software*, классические карточные игры от *Spoonbill Software*¹⁴ и т. д. Обычно такие игры создаются как инди-проекты (independable) и распространяются бесплатно. Известны также случаи, когда незрячие люди неплохо справлялись с управлением в играх, изначально не ориентированных на такую аудиторию, но обладающих подходящим звуковым оформлением для ориентирования без визуальной опоры: например, серии файтинг-игр (fighting) *Mortal Kombat* (1992-2016) и *Tekken* (1994-2017).

Помимо этого, существуют просто «аудиоигры», которые делают особый акцент на звуковой составляющей. Используя звук как главный компонент аудиоигры, они могут создать условия для новой атмосферы, новых геймплейных возможностей, которых нет у визуальных игр. Это стремление к новому опыту продиктовано не практичной необходимостью, но концептуальным подходом, подобно тому, что предлагают *notgames* или *serious games*, при этом наблюдается некоторая ностальгия по ретро, старым дографическим играм. Спектр жанров подобных игр включает множество вариаций: от аркад и MUD до шутеров от первого лица и MMORPG¹⁵.

Вторая степень геймплейной функции звука

При разговоре о стелс-играх (stealth) стоит обратить внимание на серию *Metal Gear Solid* (1998-2015) или *Thief* (1998-2014). В жанре «стелс» крайне важно слышать шаги и

¹⁴ Blind Computer Games [Электронный ресурс]. URL: <http://www.blindcomputergames.com/samplegames/samplegames.html>. (Дата обращения: 22.01.2019).

¹⁵ Audiogames [Электронный ресурс]. URL: <https://www.audiogames.net/list-games/>. (Дата обращения: 22.01.2019).



Владислав Владимирович КИРИЧЕНКО / Vladislav KIRICHENKO

| Многоязычность компьютерной игры: о геймплейной функции звука / Multilinguality of Computer Game. On the Gameplay Function of Sound|

действия врагов, чтобы предположить или узнать, где они находятся, т. к. геймдизайн этого жанра устроен таким образом, что сражаться против большого количества противников – почти всегда самоубийственный поступок. Поэтому в стелс-играх звуковое оформление стандартного звука шагов становится геймплейным фактором, влияющим на выполнения поставленной перед игроком задачи. Тем не менее стоит признать, несмотря на то что на звук можно опираться при поиске противника и его выслеживании, визуальный фактор все-таки преобладает в этом жанре. Так, например, в снайперской дуэли со знаменитым боссом The End в *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004) игрок может прислушиваться к шуршанию или сопению (враг иногда засыпает) с помощью усилителя звукового сигнала и так обнаружить босса. Обратный пример можно встретить в играх серии *Tenchu* (1998-2009): они примечательны отсутствием миникарты и небольшим горизонтом прорисовки окружающего пространства, что затрудняет возможность увидеть противника, зато разговоры и шаги НИПов (неигровых персонажей) всегда хорошо слышны. Кроме того, в стелс-играх всегда есть фактор шума самого аватара (не всегда эксплицитно выражен), который нужно стараться держать на минимуме, чтобы не оказаться замеченным врагами.

Любопытное явления можно встретить в синтетических RPG, включающих стелс-механики. Например, *Persona 5* (2017) как игра четко делится на две геймплейные части: 1) симуляция жизни обычного японского школьника, реализующая элементы социальной жизни аватара, накопления различных очков, прокачивание личностных навыков и т. д. 2) путешествия по подземельям / лабиринтам, в

процессе которых происходят пошаговые бои с противниками, с целью обезвреживания их владельцев. Однако в *Persona 5* встречи с врагами происходят не случайным образом, как во многих классических японских RPG: игрок явно видит присутствие патрулирующих повсюду врагов и старается незаметно напасть на них сзади из-за угла, что позволит ему нанести удар первым, что оказывается крайне важным при пошаговой системе боя. Соответственно, если игрок будет замечен, его застигнут врасплох, и он начнет ход вторым. В игре также присутствует графический показатель уровня шума при беге.

Геймплейной функции звука реализуются и в хоррор-играх (horror). В этом жанре важно прислушиваться к окружающей среде и различным сигналам (стонах, мычании, шороху, звуку шагов и т. д.), чтобы не попасть в нежелательную ситуацию и не оказаться убитым. Так как с 2010-х гг. многие рафинированные хоррор-игры эксплуатируют механику бегства, а не борьбы, то звуковые условия необходимы не только для создания пугающей атмосферы, но и для выживания игрока, например, *Outlast* (2013) или *Amnesia: The Dark Descent* (2010). Первые игры серии *Resident Evil* были сделаны с изометрическим видом камеры, что не позволяло игроку полностью увидеть пространство, в котором находится его персонаж, таким образом, опора на звук выступала надежным средством удостоверения (не)присутствия врагов в локации.

В недавней хоррор-игре *Perception* (2017) была сделана попытка продемонстрировать аутентичный способ восприятия мира слепым человеком. Эта геймдизайнерская стратегия получалась несколько условной: игрок управлял персонажем от первого лица и



Владислав Владимирович КИРИЧЕНКО / Vladislav KIRICHENKO

| Многоязычность компьютерной игры: о геймплейной функции звука / Multilinguality of Computer Game. On the Gameplay Function of Sound|

ориентировался в игре по звуку, однако звук подсвечивал очертания предметов, их формы и пространство (эффект эхолокации), по той же логике освещались объекты, которые сами издавали звуки. В целом принцип работы мало отличался от подсвечивающей камеры из *Outlast* или даже стандартного фонарика. Сложность игры состояла в том, что, если игрок хотел видеть, куда направляется, необходимо было стучать белой тростью, что могло привлечь монстра.

Подобные механики битв с невидимыми врагами естественным образом являются примером геймплейной функции звука, причем, она реализуются всегда примерно одинаково. Например, в *Hellnight* (1998) врагов можно было услышать заранее, а увидеть только на миникарте, но, когда происходила встреча лицом к лицу, главный герой сразу же умирал (или его напарник). Этот принцип one-hit-life («смерть от одного удара») в дальнейшем стал полноценным топосом подобных игр. Похожая ситуация была и в *Enemy Zero* (1998), где героиня не могла видеть опасных существ, но отслеживала их передвижение с помощью пугающе плачущего устройства.

Серьезную роль геймплейная функция звука играет в таком явлении, как спидраннинг (speedrunning), т. е. прохождении игры на скорость. Скорость прохождения часто зависит от языка, на котором сделано озвучение игры. Например, *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Prip'yat* (2009) спидранят на французском языке, потому что так быстрее всего проходят катсцены. Геймплейно значительную роль музыка играет в спидранах *Resident Evil 3*, где пропуски анимации открытия двери зависят от того, была ли смена музыки в настоящей локации или нет. Если смена музыки была, а это происходит то-

гда, когда на героиню внезапно нападает Немезида, то нужно нажимать кнопку пропуска чуть с большим запозданием, чем в случае отсутствия смены музыкальной композиции, что связано с техническими особенностями движка игры.

Геймплейная функция звука также актуализируется в «хардкорных челленджах» (hardcore challenge), сложных испытаниях, которые устраивают для себя сами игроки или стримеры, т. к. подобные прохождения игр являются достаточно увлекательными в геймерской среде. Наиболее известные челленджи часто включают в себя какой-то гандикап для противника, например, игрок проходит игру без использования каких-либо предметов, оружия и т.п. или, наоборот, с применением только чего-то одного. К челленджам, в которых звук имеет решающее значение, относятся прохождения вслепую, что абсолютно повторяет историю с играми для незрячих за исключением того, что геймеры стараются заранее подготовиться к этому, лучше запомнить визуальное окружение, звуковые действия и т. д.

Геймплейная функция звука имеет место и в симуляторах. Несмотря на то, что симуляторы имеют множество вариаций, начиная с порнографических и заканчивая градостроительными, не во всех типах симуляторов звук исполняет геймплейную функцию. В реалистических симуляторах машинной езды / грузовых перевозок / авиаполетов и т. п. звук оказывается необходимым элементом игрового процесса, т. к. передает ситуацию на дороге, отражает состояние транспортного средства (не заводится двигатель), помогает коммуницировать с участниками дорожного движения (использование гудка или включение поворот-



Владислав Владимирович КИРИЧЕНКО / Vladislav KIRICHENKO

| Многоязычность компьютерной игры: о геймплейной функции звука / Multilinguality of Computer Game. On the Gameplay Function of Sound|

ника) и т. д. Все эти звуковые элементы можно встретить в играх *Euro Truck Simulator* (2008) или в русском учебном автосимуляторе для обучения вождению по городу *City Car Driving* (2007), в котором можно сдать экзамен по ПДД. Важность верного звукового оформления для симуляторов задается самой особенностью жанра – стремлением к передаче реалистичных процессов.

Третья степень геймплейной функции звука

Музыкальные загадки тоже являются геймплейно оформленными элементами. Обычно игроку предоставляется мелодия, которая должна быть воспроизведена на определенном устройстве, например, шкатулка из *Resident Evil 3* (1999) или загадка в космическом корабле из *Real MYST* (2000). В некоторых квестах нужно сыграть композицию по нотам: одна из загадок в *Nine Persons, Nine Hours, Nine Doors* (2009). В *The Curse of Monkey Island* (1997) игроку предстоит пройти состязание по игре на банджо. В печально известной *Takeshi's Challenge* (Tekeshi по Chōsenjō, 1986) игрок должен пройти непростое испытание, лично спев в караоке¹⁶.

Некоторые инди-проекты концептуализируют звук как элемент игрового процесса. Например, *Beyond Eyes* (2015) является игрой о незрячей девочке, которая, передвигаясь на ощупь, воображает окружающий мир. Однако данный проект представляется не совсем корректно реализующим свою идею, т. к. игрок видит мир в цвете, как и саму героиню, и со стороны. Слепота выражена лишь с помощью

¹⁶ При этом использовалась одна из необычных функций контроллера NES. Некоторые люди даже не подозревали о существовании такой функции по причине ее редкого использования.

графической метафоры, выстраивающейся через увеличение зоны видимого при ходьбе. В этом смысле классические стратегии в реальном времени использовали похожий прием при «тумане войны», например, *Starcraft* (1998) – пока игрок не разведал область, где была темнота.

В *Samurai Champloo: Sidetracked* (2004), созданной по одноименному аниме, боевая система построена на музыкальных композициях таким образом, что, меняя музыкальную дорожку, игрок получает другой набор комбо-атак, причем можно одновременно носить с собой два музыкальных семпла. Смена семплов позволяет подбирать необходимые атаки под разные типы врагов, изменяя не только стиль их исполнения, но и музыкальное оформление, которое, как и в оригинальном аниме, разрывает диегетическую реалистичность, т. к. события игры происходят в Японии в период Эдо, но фоном может играть джаз-рэп или хип-хоп (группа Nujabes). Этот пример хорошо показывает, насколько могут быть не связаны интерфейсное звуковое оформление (звук-для-игрока) и происходящее в игре. Безусловно, этот феномен появился гораздо раньше компьютерных игр, еще в эпоху зарождения кинематографа.

В *Luxuria Superbia* (2013) игрок может прикоснуться к постепенно расцветающему цветку, абстрактно представленному в виде разноцветного туннеля. Крайние стороны туннеля нужно стимулировать пальцами или курсором, уничтожая лепестки, для прохождения уровня. Соприкосновение с лепестками украшает музыкальную композицию и меняет расцветку туннеля. В связи с определенным звуковым наполнением сам игровой процесс



Владислав Владимирович КИРИЧЕНКО / Vladislav KIRICHENKO

| Многоязычность компьютерной игры: о геймплейной функции звука / Multilinguality of Computer Game. On the Gameplay Function of Sound|

напоминал медитативный акт абстрактного сексуального стимулирования.

Заключение

В итоге можно отметить, что звук является одним из семиотических каналов компьютерной игры, частью ее структурного целого. Его изучение позволяет лучше понимать, как работает данный медиум, если учитывается общая комбинация разных явлений, о которых, например, упоминал в М. Эскелинен. Игровой звук, будучи обязательной составляющей большинства игр, организует диегетическое и недиегетическое пространства игры. Звук в игре выполняет три фундаментальные функции: 1) иммерсивную; 2) семантическую; 3) геймплейную. Последняя функция оказывается специфической для медиума компьютерной игры, именно поэтому ее рассмотрению долж-

ны быть уделено особое внимание, учитывая, что особенности видеоигрового аудиодизайна все еще остаются недостаточно исследованными. Геймплейная функция имеет три степени, зависящих от конкретного случая. К первой относятся игры, сконфигурированные вокруг звука вообще: игры для незрячих, аудио-игры, ритм-игры и некоторые частные проекты. Игры со второй степенью требуют серьезного внимания игрока к звуку: хоррор-игры, стелс-игры, симуляторы и некоторые особые случаи. К третьей степени важности звука относятся игры, в которых звук работает как геймплейный прием: этому полю принадлежит множество разнородных примеров. Дальнейшее изучение проблем звука в компьютерных играх позволит углубить их понимание в русле как исторических форм, так и общекультурных значений.

