Проявление искусства в видеоиграх XXI века

Немного истории

Еще в 2011 году в США видеоигры были официально признаны отдельным видом искусства правительством США и американским Национальным фондом.

Как только это произошло, все местные разработчики получили доступ к получению государственных грантов. Компьютерные игры встали в один ряд с театром, кино, скульптурой, живописью и прочим. А независимые разработчики получили финансовую поддержку для своих концептуальных проектов.

О том, заслуживают ли компьютерные игры такого гордого звания, или это попытка геймеров приобщить свое хобби к полезному провождению времени – знакомству с искусством, в то время не писал только ленивый. Однако факт остается фактом. Но можно разобраться, что же приобщает любимую многими сферу развлечений к искусству.

DISTRIBUTION BY
SIDESHOW
BIOSHOCK
BIG DADDY & LITTLE SISTER
threezero
2K
IRRATIONAL GAMES

Бывают игры, которые проходишь и забываешь на следующий день об их существовании. Бывают игры, которые запоминаются работами художника/композитора/сценариста. А бывают такие игры, которые запоминаются шикарными работами художников, композиторов, которые смогли сделать саундтрек, который отлично вписывается в геймплей, сюжет, который никогда не забудешь, а после прохождения еще и задумаешься над событиями игры.

Такой набор встречается редко. Но одиннадцать лет назад вышла игра, которая понравилась мне с первых же кадров, купил ее… Проходил ее на слабеньком компьютере, требования к «железу» были высоки, приходилось играть на минимальных настройках графики… В последствии, игру прошел не один раз.

По ходу игры предстоит повстречать самых разных людей. Но все они с прогнившими насквозь душами, помешанные на славе, а еще и на плазмидах. Последнее – местная разновидность наркотического вещества… только эта «дурь» действительно дает сверхчеловеческие способности.

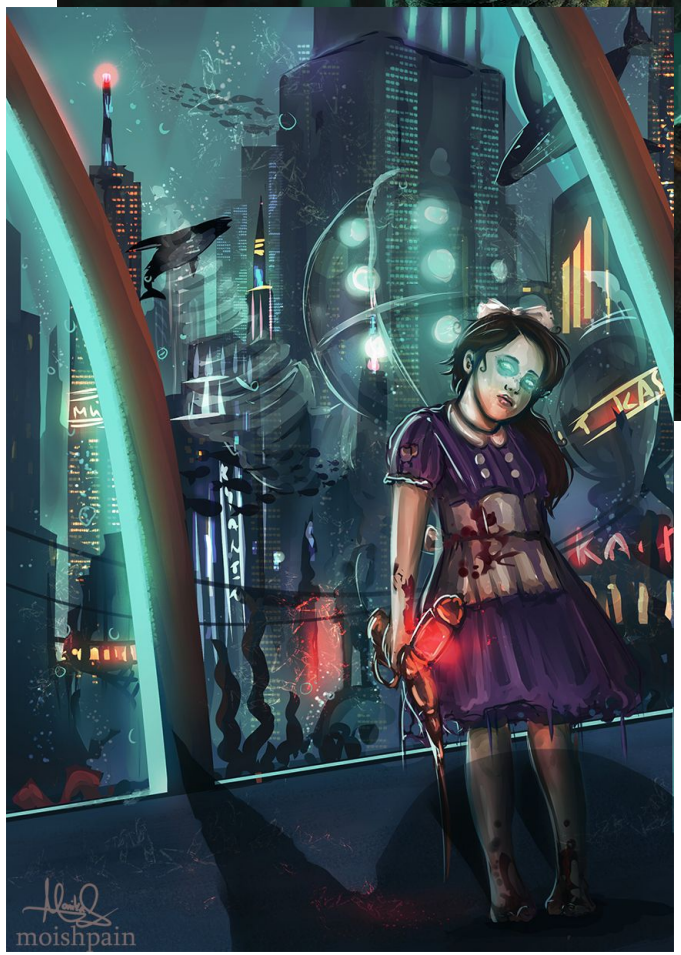
Наш герой, Джек, попадает в Рэпчур(да, буду называть его именно так, «1С» в свое время перевела название города дословно, что не очень хорошо: достаточно глянуть в словарь, и вы поймете, что слово имеет несколько значений, одно из которых является полным антиподом тому, где на самом деле находится город) , причем, не в первый раз. Он – уроженец города – утопии. Пока он плывет к месту действия, в батисфере на экране появляются слайды с Эндрю Райаном – основателем Рэпчур а (к слову, родился он в России, еще при императоре, сбежал в США от большевиков), а из динамика вещают его речь: Я — Эндрю Райан, и я пришел, чтобы спросить у вас: разве не имеет права человек на то, что зарабатывает в поте лица своего? Нет, говорят нам в Вашингтоне. Всё принадлежит бедным. Нет, говорят в Ватикане. Всё принадлежит богу. Нет, говорят в Москве. Это принадлежит всем. Я отверг эти ответы. Вместо них я выбрал нечто иное. Я выбрал невозможное. Я выбрал … Рэпчур . Город, где художник не боится цензора, где великое не ограничено малым, где учёного не стесняет ханжеская мораль… Рэпчур может стать и Вашим городом тоже.

Как только мы попадем в город, некто по имени Атлас начнет нам пудрить мозги по рации – мол, помоги спасти мою семью, а я тебе помогу выбраться из города…

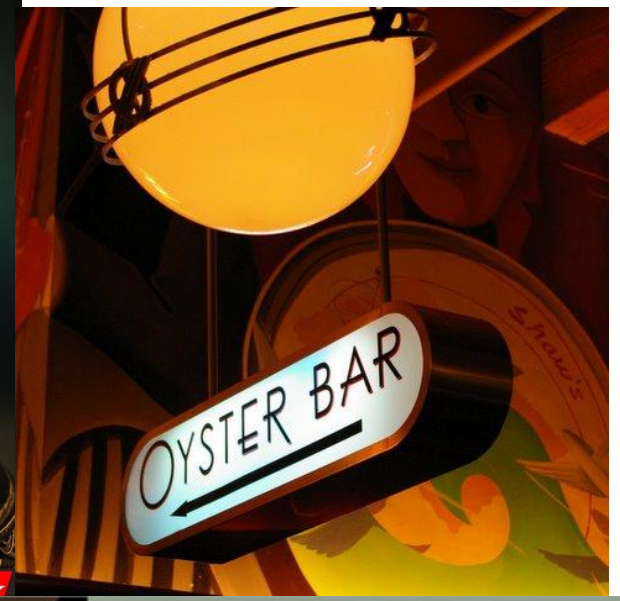
Сюжет повествует о том, как идет вымирание личностей некогда гениальных людей, с огромными амбициями… Но не все у них сложились – они в Рэпчуре , городе, где собрано элитарное сообщество из музыкантов, художников, политиков. Каждый из жителей – по-своему интересная личность, со своей историей. С ними мы знакомимся через аудиодневники, которые разбросаны повсюду. В них можно услышать и радость, и горечь, и слезы… Да и много полезной информации, необходимой для прохождения игры там много. А эти сплайсеры… бездушные монстры, в которых от вида Homo Sapiens осталось только строение тела. Как внешне, так и душевно – они уроды. Уроды, которых сгубило тщеславие и АДАМ. И тем не менее, можно встретить сплайсера, который напоминает женщину… она будет стоять, что-то шептать в коляску… Однако в коляске той пусто.

АДАМ – вещество, на котором жители Рэпчур помешаны. Вырабатывается оно морскими моллюсками, однако, моллюски не в состоянии вырабатывать вещество в больших количествах. Поэтому было решено использовать «маленьких сестричек» — маленьких девочек, которые стали носителем этих моллюсков в своем теле.

Вообще, Bioshock кладезь интересных цитат и высказываний. Философия в игре сочится через край. Возможно, по этой причине многим игра кажется скучной. Но те, кто увлекаются философией, или просто любит такие произведения, которые запоминаются, и над которыми можно подумать – оценят игру по достоинству.



Дизайнеры и композиторы потрудились на славу! У них получилось воссоздать атмосферу шестидесятых: повсюду слышен джаз, играющий из граммофонов, висят плакаты с рекламой плазмидов, АДАМа, афиши… Все помещения выдержаны в едином стиле – они просторны, невероятно красивы и разнообразны, все выполнено в едином стиле арт-деко. Саундтрек содержит лицензированные треки известных исполнителей того времени. Но русскому геймеру запомнится сцена, где нужно будет сражаться с людьми Коэна, и на фоне будет играть «Лебединое озеро» Чайковского.



Оценки в зарубежной прессе

По данным сайта Gamerankings.com средняя оценка, поставленная более 40 изданиям, посвящённым играм — 9,5 из 10. 10 изданий (1UP, Game Industry News, Gameguru Mania, Game Chronicles, VideoGamer, G4 — X-Play, Gamer 2.0, GameSpy, GameTap, GameDaily, Jolt UK) поставили игре максимальную оценку. 19 изданий (GamingExcellence, Netjak, IC-Games, GameAlmighty, IGN, Fragland, PC Zone UK, Cheat Code Central, 2404 — PC Gaming, PC Format UK, Play Magazine, GameShark, GameZone, Gaming Age, Game Revolution, Gametrailers, GamerNode, UGO, PC Gamer) поставили оценку от 95 до 99 %.

Награды

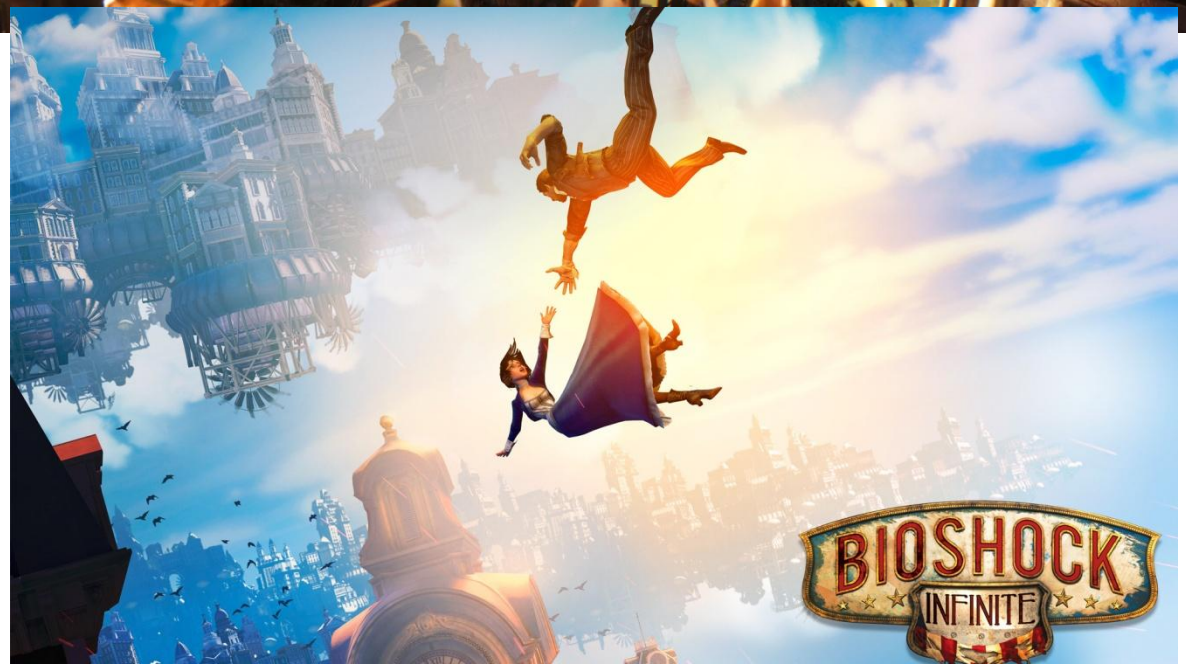
До выхода игры она уже была названа «Игрой года» разными сетевыми сайтами игр, GameSpot, IGN, GameSpy. GameTrailers назвал трейлер к игре лучшим трейлером года. BioShock получил премию, как лучшая игра для Xbox 360 в Лейпциге на Games Convention.

После того, как игра была выпущена для Xbox360 и PC Spike TV Awards (североамериканская кабельная сеть, подразделение MTV Network) назвал BioShock лучшей игрой года, лучшей игрой года для Xbox 360, и номинировала игру на 4 награды: Лучший шутер, Лучшая графика, Лучшая игра для ПК, Лучший саундтрек. Игра также была названа лучшей игрой года британской академией BAFTA. Игра была названа X-Play (ТВ программа о компьютерных играх, выходящая в США, Канаде, Австралии, Израиле) Игрой года, а также получила награды за Лучший оригинальный саундтрек, Лучший сценарий, и Лучший арт-дизайн.

Игра вышла просто замечательная. Она не для всех – не каждый осилит сюжет, не каждому понравится такой геймплей. Однако Bioshock стала современной легендой, примером того, что в играх с идеальным сюжетом может быть прекрасный, не однокнопочный геймплей.

BIOSHOCK
INFINITE
SUPERB
WALLPAPERS

BioShock Infinite поражает воображение старым, дедовским способом — за счет богатого воображения его авторов, которым удалось создать по-настоящему захватывающую историю, наполненную яркими образами, запоминающимися персонажами и резкими сюжетными поворотами. Идея города в небесах выглядит еще менее правдоподобной, чем идея города на океанском дне, но в этот заоблачный «диснейленд» веришь практически сразу и безоговорочно. Совокупность мелких, тщательно продуманных деталей, изящная экспозиция и в особенности то, как быстро этот диснейленд превращается в гитлерюгенд — конечно, в антиутопию куда проще поверить, чем в утопию.



Сюжет.

В 1912 году Букер ДеВитт отправляется в летучий город Колумбия за «магической» девицей Элизабет, чтобы сдать ее своим таинственным заказчикам в обмен на погашение игорного долга.. В отличие от экзотического помешательства сплайсеров в первом BioShock, здешнее сумасшествие куда прозаичнее и реалистичнее — оно широко представлено в истории XX века. Гротескная сатира на ку-клукс-клановский оголтелый расизм, циничную коммунистическую демагогию, заигрывания нацистов с мистицизмом — все это лишь на градус-другой абсурднее того, что существовало в реальности. Проверенная веками фабула — спасение принцессы от дракона — обернута в жесткую комедию нравов. Впрочем, вместо «комедия» уместнее сказать «хоррор».

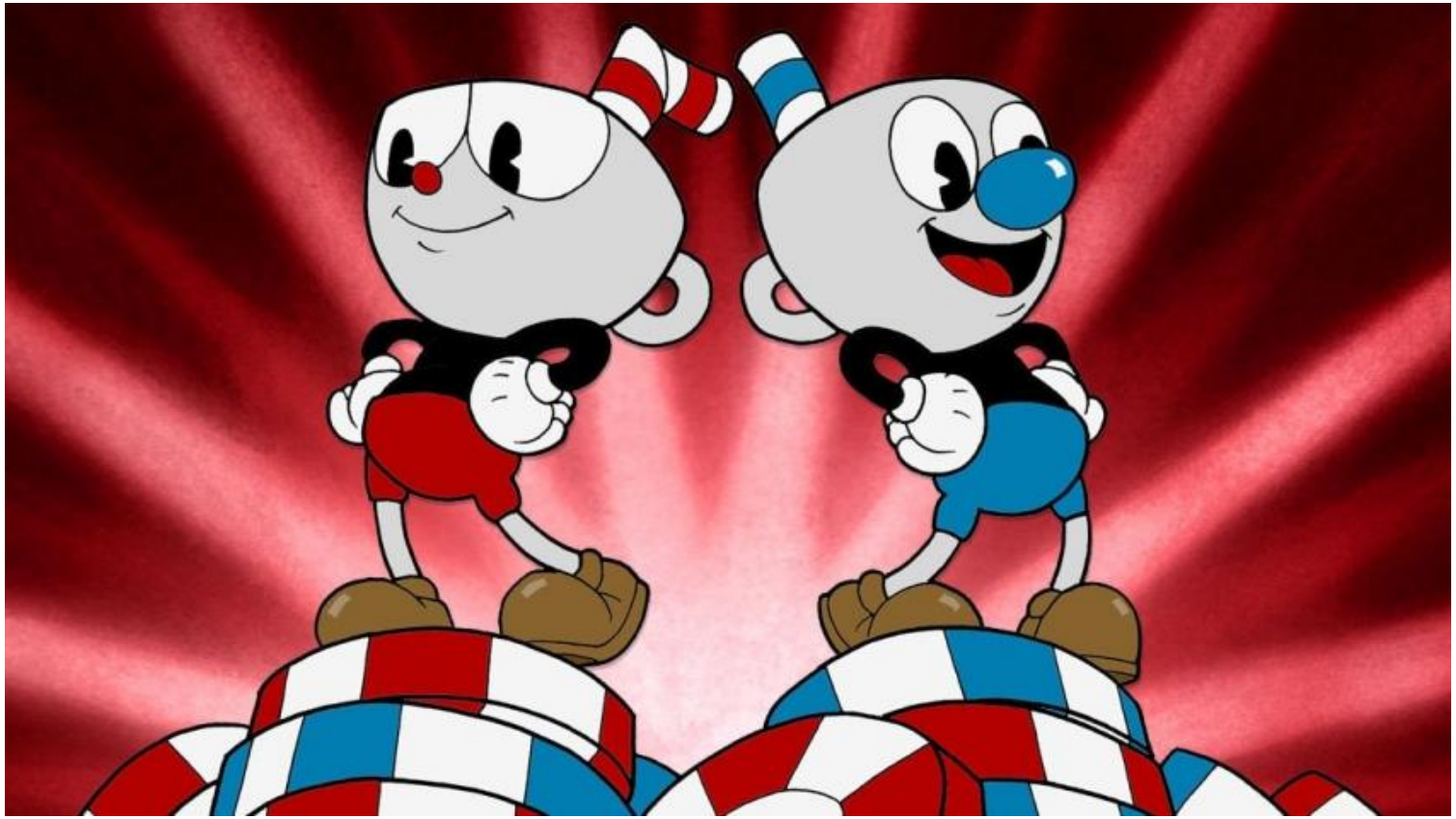
Итак, перед нами еще одна блестяще стилизованная антиутопия, настоящий сиквел первого BioShock. Я говорю «настоящий», потому что BioShock 2 был хоть и неплохим, но вторичным подражанием от сторонней студии, лишенным главного — авторского видения Кена Левина. Именно он так мастерски играет на контрастах роскоши и нищеты, приторной пропаганды и отвратительной реальности, именно он выписывает этих превосходных персонажей, снабжает их такими прочувствованными репликами, именно его геймдизайнерский перфекционизм обеспечивает такую выверенность интонаций, красок и форм. Левин — чертовски хороший сценарист и отличный креативный директор. Перед нами редкое явление: авторская игра AAA-класса.

BioShock Infinite получила хорошие отзывы критиков, рецензенты особенно хвалили сюжет, сеттинг и визуальную составляющую. Сайт GameRankings дал BioShock Infinite среднюю оценку в 96 % на основе 17 обзоров для версии на PlayStation 3, 93 % на основе 39 обзоров ПК-версии, и 92 % на основе 27 рецензий для Xbox 360. Сайт Metacritic дал игре общую оценку 94/100 на основе обзоров 27 критиков для версии PlayStation 3, 94/100 на основе 68 оценок критиков для ПК-версии, и 93/100 для 33 рецензий на версию Xbox 360, все три версии получили статус «всеобщее признание». По оценкам на Metacritic BioShock Infinite стала третьей самой высокооценённой игрой 2013 года на всех платформах, после *Grand Theft Auto V* и *The Last of Us*.

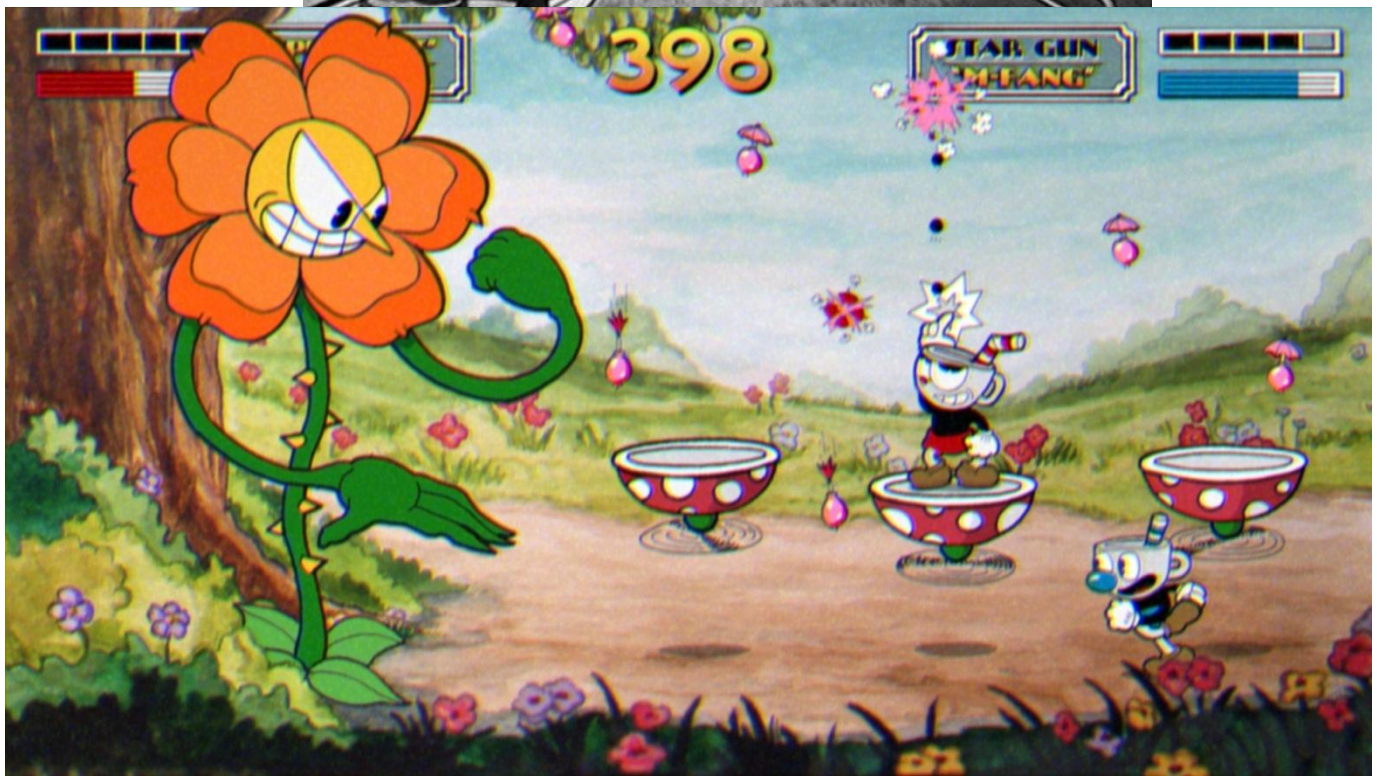
GameRankings	(PS3) 96 % (PC) 93 % (X360) 92 %
Metacritic	95/100 (PC) 93/100 (360) 95/100 (PS3)
Edge	9/10
EGM	10/10
Eurogamer	10/10
Game Informer	10/10
GameSpot	90/100
IGN	9,5/10 (PC) 9,4/10 (360, PS3)
Joystiq	5/5
OPM	10/10
OXM	9,5/10
PC Gamer (US)	91/100
Polygon	10/10
VideoGamer	8/10
Absolute Games	100 %
Kanobu.ru	9,5/10
PlayGround.ru	9,5/10
Riot Pixels	85/100
Игромания	9,5/10

CUPHEAD
"DON'T DEAL WITH THE DEVIL"

Cuphead — это очень прозаичный и даже примитивный shoot 'em up. Бег, прыжок, выстрел — за исключением небольших мелочей, игра полностью выезжает на классическом наборе действий. Посмотрев на неё, вы наверняка почувствуете что-то такое ностальгическое, но решите, что целевая аудитория сего развлечения посещает детский сад, а вам оно вряд ли нужно. И допустите большую ошибку — Cuphead способна удивить вас не только оригинальным сеттингом.



Большеглазые персонажи в белых перчатках, винтажные одёжки, жирные контуры вокруг объектов — почерк ранних Disney или Warner Bros. невозможно не узнать. Все эти огромные улыбки, гротескные эмоции у героев знакомы каждому, но далеко не каждый их застал. Здесь любой предмет становится живым — достаточно дорисовать ему два глаза. Здесь повсюду играет лёгкий джаз с ребяческими хлопками, а изображение намеренно подпорчено «шероховатостями».



Визуальный дизайн Cuphead, безусловно, восхитителен. Художники аутентично передали настроение мультфильмов 30-х годов и нарисовали огромное количество различных декораций и персонажей в духе того времени. Стилизация идеальна, и уже за это художественное чудо
мастера StudioMDHR достойны всяческих похвал. Здесь не повторяется ничего: все три игровых мира уникальны в своём визуальном воплощении, каждый уровень со всем его содержимым нарисован с нуля.

Плюсы: аудиовизуальный стиль ранних мультфильмов **Disney**; «челлендж»; обилие неповторяющегося контента.

Минусы: верните мне мою клавиатуру!

Оценки и мнения

Cuphead получил «в целом положительный» приём, согласно анализу агрегатора Metacritic.

Бен Кучера из Polygon написал, что Cuphead было одним из пяти самых интересных открытий на пресс-конференции Microsoft на E3 2014, хоть он и мало знал об игре, помимо её эстетики. Он сказал, что игра «сразу выделяется» и что все в пресс-центре бурно отреагировали на трейлер. Cuphead выиграл награду «Лучшая игра для Xbox One» от IGN на E3 2015.

Игра также была отмечена трудностью несколькими средствами массовой информации. Бретт Македонски из Destructoid приветствовал высокую сложность, которую он отметил как «жесткую, но справедливую». Похвалив эстетику 1930-х годов как сплочённую, Македонски обнаружил, что саундтрек, основанный на джазе, «похож на сказочный». Рэй Карсилло в Electronic Gaming Monthly отметил, что несмотря на 188 смертей в своём прохождении, он не чувствовал разочарования от сложности игры, и был мотивирован к повторным попыткам вновь и вновь. Карсилло похвалил «великолепные» рисованные визуальные эффекты, утверждая, что единственное, что превзошло визуальные эффекты — это геймплей, который, по его словам, вышел «за рамки распознавания образов». Питер Браун из GameSpot предположил, что борьба с врагами произвела невероятные впечатления. Он описал эстетику мультфильма как очаровательную, добавив, что она вливала в игру «цвет и выражение». Кроме того, он видел Cuphead как «настоящее воссоздание» ручной анимации тех времён. Браун также наслаждался тем, как быстрое время загрузки оказалось полезным для тактики проб и ошибок.

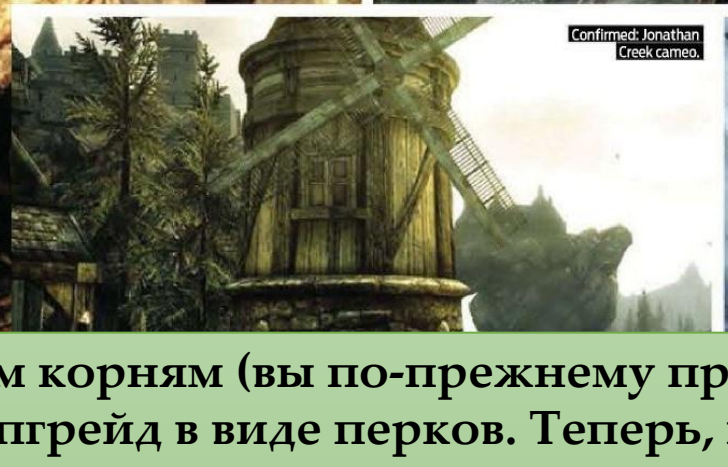
The Elder Scrolls V
SKYRIM

- The Elder Scrolls V: ***Skyrim – это маленькая новая жизнь. Мир, где можно делать все, что вздумается. Мир, где можно быть вором, разбойником, наемным убийцей – или привычно отправиться спасать вселенную от нависшей мистической угрозы.***
- У Bethesda Softworks получилось создать самый убедительный сеттинг за всю историю сериала The Elder Scrolls и наполнить его ну просто тоннами контента. Здесь есть все, что только может прийти в голову поклоннику ролевых игр, и каждый решает за себя, как прочитать эту сказку.

Сначала, правда, придется определиться с полом, расой и внешностью персонажа. Вашего героя везут на казнь вместе с какими-то мятежными голодранцами, но в списках его имени почему-то не оказывается. Недоразумение прерывает огромный огнедышащий дракон: здесь игра ненадолго позволит себе побыть Call of Duty, даст освоиться с управлением, после чего отправит игрока на все четыре стороны.

Skyrim is more alive than any *Elder Scrolls* yet.

Shirts made of belts make your back itchy.



Confirmed: Jonathan Creek cameo.

THE ELDER SCROLLS V

Ролевая система, пусть и осталась верной своим корням (вы по-прежнему прокачиваете навыки по мере их использования) получила апгрейд в виде перков. Теперь, по достижении каждого нового уровня, вы выбираете какой параметр увеличить – здоровье, ману или выносливость. После чего тратите полученное очко на выбор одного из пунктов ветки развития той или дисциплины – они в игре представлены звездами в созвездиях навыков. То есть за один уровень можно увеличить повреждения от двуручных мечей, стать менее восприимчивым к паучьему яду или, чем черт не шутит, вложиться в навык торговли и распродать награбленное добро по баснословным ценам.

Вообще Skyrim – это постоянный выбор, игра никак не ограничивает свободу, все подземелья, все города, все локации открыты сразу же и останутся такими до конца игры. Еще Skyrim очень часто играет сам в себя: драконы случайным образом нападают на города, огромные мамонты и лесные гиганты защищают свои владения, а горожане наконец-то начали вести себя хотя бы минимально правдоподобно.

- И пусть во многом Skyrim недалеко ушел от своих предшественников и их канонов, это определенно лучшая RPG с открытым миром со времен Fallout 3. Гигантская, глубокая, с невероятно тонко проработанной вселенной и до слез красивым миром. А еще она чем-то неуловимо напоминает Morrowind – в Skyrim, несмотря на суровый климат и неприветливых местных жителей, хочется отправиться прямо сейчас.

The Elder Scrolls V
SKYRIM
EPIC
ENHANCED SOUNDTRACK

SKYRIM
MAIN THEME
LINDSEY STERLING & PETER HOLLENS

The Elder Scrolls V
SKYRIM
DRAGONBORN

Спасибо за
внимание