

Матякина Элина Николаевна

магистрант

Новикова Марина Михайловна

канд. культурологии, доцент

ФГБОУ ВО «Нижневартковский государственный университет»

г. Нижневартковск, ХМАО – Югра

DOI 10.21661/r-497135

ВИЗУАЛЬНЫЕ СТИЛИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Аннотация: статья посвящена визуальным стилям компьютерных игр, их связи с традициями классической графики и анимации, сравнительный анализ проводится на примере игр «GRIS», «Child of Light», «Neverending Nightmares», «Cat Notebook», «The Whispered World», «Don't Starve», «Paper Moon», «Okami» и других.

Ключевые слова: компьютерные игры, анимация, мультипликация, графические образы, визуальный стиль.

В последние годы игровая индустрия продвинулась весьма далеко в визуальном исполнении. В первые годы, когда игры только зарождались, разработчикам была доступна не самая богатая палитра средств для придания своим произведениям уникальности. Сейчас же над визуальным исполнением игр работают целые команды дизайнеров и с помощью разнообразных средств, программ, а, главное, благодаря собственной фантазии и воображению, они добиваются оригинальности и узнаваемости графических образов игры, ее персонажей и виртуальной среды.

Визуальное оформление играет огромную роль в человеческом восприятии, ведь большую часть информации люди воспринимают через зрение. Правильное, эффектное и приятное оформление вызывает у человека интерес и привлекает его внимание, будь то реклама, брошюра, титры или сами игры. На данный момент существует невероятное множество стилистических направлений в графике компьютерных игр. Визуальный стиль в компьютерных играх включает в себя

визуализацию игрового окружения и персонажей, спецэффекты, интерфейс, вступительную заставку, титры.

В этой статье хотелось бы затронуть визуальные стили компьютерных игр на примере некоторых произведений, которые действительно отличаются запоминающейся графикой. Во-первых, хотелось бы выделить игры, в которых все изображения воспринимаются как полностью или частично нарисованные вручную – рисованная графика.

Так, к примеру, игра под названием «GRIS» от независимой команды испанских разработчиков «Nomada Studio» выполнена в невероятно красивой акварельной технике. Игра поражает своей красотой: акварельное небо, стеклянные дворцы, стилизованный кубический лес – все получилось весьма эстетично, разработчики уделили много внимания деталям и это, безусловно, сыграло свою роль в передаче атмосферы и окружающего игрового мира. Также игра имеет хорошее музыкальное сопровождение и глубокий сюжет, повествующий человеку о том, как главная героиня постепенно излечивается от душевной травмы. В самом начале игры мир героини бесцветен и скучен, он утратил все свои краски. Но постепенно мир начинает вновь приобретать утраченные цвета.

Примером рисованной анимации также является игра «Child of Light» от «Ubisoft Montreal». Но хотелось бы отметить, что несмотря на то, что по исполнению она близка к «GRIS», есть в ней и другие, отличительные приемы. Так, окружающий мир игры похож на иллюстрации в технике акварели, но все силуэтные линии, предметные контуры очерчены тушью. Child of Light повествует о приключениях девочки в некоем сказочном мире, и применяемые авторами изобразительные приемы как нельзя лучше передают его атмосферу.

Игра «Neverending Nightmares» от «Infinital Games» тоже отличается оригинальным визуальным стилем, исполнение которого напоминает имитацию карандашного рисунка или рисунка черной гелевой ручкой. В игре использовалась рисованная 2D графика и минимум цветов. Подобной манерой исполнения разработчики добились весьма внушающего эффекта погружения в атмосферу

игры. Данная игра также имеет глубокий сюжет и посвящена обсессивно-компульсивному расстройству.

Игра «Cat Notebook» от разработчиков «Nair» по исполнению чем-то похожа на «Neverending Nightmares», но в то же время визуально достаточно сильно отличается. В данном случае изображения по своему характеру напоминают рисунки и кляксы цветными гелиевыми ручками на листах бумаги в блокноте. Главные герой игры – маленький кот, который передвигается по нарисованным дорожкам и выходит за границы рисунков. В зависимости от того, куда направит маленького героя игрок, будут меняться рисунки и звуковое сопровождение.

Следующая игра – «The Whispered World» от «Daedalic Entertainment». Визуальный стиль данной игры решен таким образом, что весь игровой процесс развивается как самый настоящий мультфильм, однако при этом игрок сам управляет персонажем. Стилистику игры разработчики максимально приблизили к стилю рисованных мультфильмов, что сделало это произведение уникальным в своем роде.

Помимо множества интересных техник в рисованной графике существуют многие другие визуальные исполнения. Например, игра «The Neverhood» от студии «DreamWorks Interactive» отличается тем, что вся игровая обстановка и персонажи выполнены в технике пластилиновой анимации. Идея создания «пластилиновой» игры зародилась у Дугласа Тен-Нэйпела в 1988 году. В 1995 году он обратился со своей идеей к Стивену Спилбергу и его студии «DreamWorks Interactive». На создание игры ушло около трех тонн пластилина и год работы, после чего «DreamWorks Interactive» и «Microsoft» выпустили совместную игру в продажу.

Окружающий мир в игре «Don't Starve» от «Klei Entertainment» визуально напоминает картонные декорации (театральную бутафорию). И весь игровой процесс напоминает театральную постановку, что усиливают «декорации» домов, деревьев, кустов и т. д., благодаря чему создается специфическая атмосфера, усиливающая эмоциональный настрой игрока.

Визуальный стиль игры «Paper Moon» от «Alec Holowka» и «Flashbang» заслуживает отдельного внимания. Характер изображений таков, что возникает впечатление, будто главный герой и весь игровой мир вырезаны из бумаги и разрисованы маркером. Сам игровой процесс, его сюжетная линия весьма просты и примитивны, но визуальное исполнение выглядит очень необычно и оригинально.

Художники Эрик Зеринг и Андерс Густафсон создали игру «The Dream Machine», игровой мир которой представляет еще одно оригинальное стилистическое решение: все окружение и персонажи выполнены из глины и картона. Художники утверждают, что 3D-графика выглядит слишком унифицированно и одинаково, и что на ее фоне приемы классической мультипликации смотрятся позволяют находить более выразительные, а главное, оригинальные и неповторимые визуальные решения.

Также стилистика классической графической иллюстрации была использована в игре «Night in the Woods» от «Infinite Fall», что, безусловно, привлекло к ней внимание. Визуальный ряд выполнен в технике 2D иллюстрации. Окружающий мир и персонажи отрисованы в духе детской книжной иллюстрации. Но несмотря на то, что игра выглядит так, будто бы предназначена для детей, посыл данного произведения предназначен для взрослой аудитории, а это создает дополнительные эмоциональные ассоциации.

Своей визуальной частью ярко выделяется игра «Liberated» от «Atomic Wolf», выполненная в стиле интерактивной графической новеллы. Игра исполнена в стиле комикса. Процесс игры разворачивается так, что у игрока создается впечатление, будто он на самом деле «читает» книгу комиксов. Действия игры происходят прямо на страницах этой книги, в специальных «окошках».

Игры, выполненные в пиксельной графике, на первый взгляд, выглядят довольно просто, но, порой, пиксельная графика способна вызвать у человека действительно хорошие впечатления и эстетическое наслаждение. Например, игра «To the Moon» от «Freebird Games», в которой, визуальная стилистика красивой и приятной глазу «мягкой» пиксельной графики гармонично сочетается с

сюжетной основой игры. Общий ансамбль всех составляющих игры прекрасно дополняет отличное звуковое сопровождение.

Говоря о визуальных стилях компьютерных игр, нельзя не затронуть и 3D графику, которая хорошо закрепилась в компьютерных играх. Заметим, что с понятием «компьютерные игры», в первую очередь, и ассоциируется именно 3D мир и его персонажи. Однако, не смотря на традиционность и единообразие трехмерного исполнения, 3D графика может быть очень разной.

Так, игра «Journey» от «Thatgamecompany» отличается весьма необычной «интерпретацией» трехмерной графики. По общему мнению дизайнеров – разработчиков компьютерных игр, эта игра «гармонична во всем настолько, что даже сложно рассказывать об ее элементах отдельно», она «от начала и до конца уникальна», и «это не новое слово в каком-то там жанре, но новое слово вне всяких жанров», «новое слово в интерактивном искусстве» [4].

В игре «State of Mind» от «Daedalic Entertainment» используется стиль, который дизайнеры обозначили как «Low poly». Данный стиль характеризуется низкополигональными моделями без сглаживания, когда на модели или рисунке четко прослеживаются «границы» объекта. В данном визуальном стиле преобладает минимализм и «чистота» моделей, за что он и полюбился очень большой аудитории. Разработчикам игры «State of Mind» удалось добиться весьма интересного эффекта: низкополигональности и одновременно реалистичности персонажей.

В 2006 году компания «Clover Studio» с помощью издателя «Capcom» выпустила игру под названием «Okami». Визуальная стилистика 3D графики этой игры явно восходит к традиционной японской живописи «суми ё». «Суми ё» – рисование тушью. Работая в этой технике, художник должен минимализировать количество мазков, и каждая линия должна нести свою смысловую нагрузку. Авторам игры «Okami» удалось воспроизвести этот прием и на его основе разработать весьма оригинальное решение графики игры. Утонченный рисунок усиливает метаморфозы предметного мира: цветы вырастают, когда главная героиня пробегает мимо них по полям. Ветер изображается завитками, характерными для

японской манеры рисования. Все это делает игру высокохудожественным произведением. И не удивительно, что, когда речь заходит о «художественности», эстетике игр, «Okami» приводят в пример.

Таким образом, современные видеоигры по своим художественно-эстетическим характеристикам вполне сопоставимы с произведениями изобразительного искусства. Визуальный ряд компьютерных игр позволяет созерцать красоту и улавливать глубокие смыслы их сюжетных линий. Оригинальность игровых миров может выражаться в необычном оформлении окружения, в необычном исполнении персонажей, в необычной геометрии моделей, в ярких цветовых решениях и т. д. Рассмотренные выше примеры компьютерных игр убедительно подтверждают это.

Список литературы

1. Ажгихин С.Г. Информационные технологии в дизайнерском творчестве [Текст] // Информатика и образование. – 2007. – №12. – С. 106–107.
2. Бурлаков И.В. Номо Gamer. Психология компьютерных игр [Текст]. – М.: Класс, 2000. – 84 с.
3. Дворко Н.И. Интерактивные медиа и виртуальная реальность: десятилетний итог развития [Текст] // Проблемы развития кинематографа и телевидения: Сб. научн. тр. – Вып. 20. – СПб.: СПбГУКиТ, 2007. – С. 159–166.
4. Игра года: лучшая игра 2012. Interview: Composer Austin Wintory On Journey [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.thesixthaxis.com/20-12/03/15/interview-journey-composer-austin-wintory/>
5. Игры и визуальный стиль [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.old-games.ru/articles/59262.html>
6. Мошков Н.А. Развитие художественно-выразительных средств компьютерных игр жанра «экшен» // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2010. – №2 (1). – С. 313–319.