

СОСТОЯНИЕ МИРОВОГО РЫНКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Шубникова Евгения Александровна, магистрант

Кубанский Государственный Университет (г. Краснодар)

Индустрия компьютерных игр сегодня приняла мировые масштабы. В ней можно выделить страны-лидеры – это США и Япония. Однако не отстают и остальные: если в стране нет крупных компаний-разработчиков, то имеют место небольшие независимые компании. Опыт, финансовые возможности и желание выпустить коммерчески успешную игру дают большой потенциал для развития жанров и компьютерной графики. Красивая и интересная игра способна принести ее разработчикам успех и большой доход. Если крупные компании используют самые современные средства компьютерной графики и программного обеспечения, то маленькие компании делают акцент на идейности. Такая ситуация на рынке дает возможность каждому пользователю найти игру по своим предпочтениям.

Ключевые слова: компьютерные игры, игровая индустрия, графика.

CONDITION OF THE WORLD MARKET OF COMPUTER GAMES

Shubnikova Evgeniya Alexandrovna, a candidate for a Master's degree

Kuban State University (Krasnodar)

Today the industry of the computer games got a global scale. Country leaders of games industry are the USA and Japan. However others are not fall behind. If there is not a big developer in a country, they have not large independent companies. Skill, the financial potential and potation to produce a marketable game can give a big potential for development genre and a computer graphics. The beautiful and interesting game can get a success and a considerable income for a company. If the large companies use the high-tech items of the computer graphics and soft, the small companies emphasize the ideological content. This market situation gives a chance to every user find the game of their preference.

Key words: the computer games, the games industry, graphic.

На сегодняшний день компьютерные игры, как феномен культуры, активно развиваются и занимают прочную позицию в жизни людей, и не только молодежи. Из всех видов электронных развлечений компьютерные игры представляют особый интерес для науки, так как обладают максимальной информативностью и системной сложностью по отношению к другим электронным играм [7].

Разработкой компьютерных игр может заниматься как один человек, так и большая команда специалистов. Обычно крупномасштабными коммерческими играми занимаются компании, специализирующиеся на играх для персонального компьютера или консолей. Основной рынок разработки компьютерных игр делят между собой США и Япония. Однако, некоторые страны, в том числе и Россия, вносят свой вклад в мировую индустрию.

В данной сфере трудно говорить о каких-либо этнокультурных особенностях – рассчитывая на интернациональную аудиторию разработчики стараются сделать игры максимально понятными широкой публике. Но, например, Япония всегда отличалась своей самобытностью. Не стала исключением и сфера развлечений. У японских игр иное

графическое оформление и своеобразное звуковое сопровождение. Если говорить о жанрах – в стране особенно популярны РПГ (ролевая игра) и новеллы. Новеллы – это эмуляторы жизни, где главный герой или героиня должны пройти определенный путь, например, подняться по карьерной лестнице. Обычно новеллы имеют несколько альтернативных финалов. Японские РПГ чаще упоминаются как JRPG: настолько они отличны от аналогичных американских игр. Игрок управляет очень хорошо проработанной группой персонажей, где каждый описывается набором характеристик (стрельба из лука, исцеление и т.п.). Игра сопровождается большим количеством диалогов, а сам мир – яркий с хорошо прописанной историей. Сама идея таких игр пришла в Японию из США, но японцы добавили много своего – заметное влияние японской мифологии и философии, большая роль взаимоотношений персонажей в ходе игры, нетривиальный дизайн персонажей. Бывает, в подобных играх не столько интересен игровой процесс, сколько интересно смотреть ролик после прохождения нового уровня. Часто по мотивам РПГ игр снимают полноценные фильмы и аниме, тем не менее сюжетно связанные с игрой [6].

Стоит отметить, что в отличие от стран запада (особенно США), в японских квартирах не так много места, чтобы поставить персональный компьютер. Поэтому в основе японского рынка компьютерных развлечений лежат игры для приставок, таких как «Sega», «Nintendo», «Gameboy», «Sony Playstation» и других. Главной особенностью процесса написания игр под приставки является то, что приставки обычно не допускают возможности постепенной замены отдельных компонентов на более совершенные, как это происходит с персональными компьютерами. В результате невозможно добиться популярности игр исключительно за счет новых графических решений, достигаемых за счет более суровых аппаратных требований. Здесь необходимо гораздо больше, чем обычно принято в американских играх, внимание к дизайну персонажей, разработке сценария игры, проработке разнообразных мелочей – только это может привлечь покупателей к новым приставочным играм. Естественно это влияет на процентное соотношение различных жанров в японских играх [6].

Рынок японских игр в последнее время постоянно развивается, как количественно, так и качественно. Сейчас в их создании принимают участие профессиональные художники, дизайнеры, сценаристы, актеры и продюсеры, прошедшие школу аниме. Это дает основания надеяться на то, что взаимовлияние различных разновидностей японской массовой культуры будет углубляться и расширяться.

Игровая индустрия в США нацелена в основном на коммерческую выгоду. Разработчики выносят на первый план ценности, схожие с голливудскими: расчет на массового потребителя, красивая и высокотехнологичная графика в противовес не всегда удачному сюжету, отдельным жанром развивающиеся игры типа «боевик». В отличие от

японских производителей, если американский разработчик нашел идею (как в игровом мире, так и в графическом движке), приносящему ему большой доход, он не будет пытаться ее развить, пока она абсолютно не устареет. Они стараются поставить игры на конвейер, находят серии игр, которые как золотые жилы, приносят им доход. Например, «Call of Duty» за 7 лет обзавелась семью частями, которые друг от друга отличаются лишь уровнями и немного более улучшенной графикой, а игровой процесс и общее визуальное оформление не изменялось по сей день. Американские компании стараются вкладывать в такие проекты большие деньги, устраивают грандиозные рекламные компании, различные презентации, чтобы выручить вложенные деньги и заработать еще на разработку следующих частей. У них нет продуманного сюжета, каждая игра не продолжает предыдущую, зато использованы все самые востребованные публикой «трюки», погружающие игроков в гущу событий, где не надо думать о сюжете, надо «выживать».

С 70-х годов игры от незатейливых, примитивных, без какого-либо сюжета начали развивать новую киберкультуру. В 90-х, с появлением многополигональных технологий, появилась возможность отрисовывать на экране довольно реалистичную на то время картинку. В 1993 году в США выходит игра «Doom», которая дала начало новому классу игр – First person shooter («шутер от первого лица»). Она была построена на архетипической модели: герой-одиночка в постоянно ветвящемся темном лабиринте преследует и уничтожает чудовищ. Сюрреалистическая обстановка, в которой разворачивается сюжет, превратившийся в нескончаемую череду пограничных ситуаций, требующих немедленной агрессивной реакции, заставляет играющего погрузиться на подсознательный уровень. Это была первая игра, в которой нашли широкое применение психологические знания. Подобные игры («Quake», «Hexen», «Half-life») при всем своем визуальном разнообразии очень схожи психологически. Еще несколько лет назад было невозможно воспроизвести на экране монитора такие эффекты, как блеск, отражение на поверхностях, туман или сложное освещение. Сейчас же это стандартные эффекты для видеоигр. Прогресс налицо, но он касается только видеоряда. Субъективные переживания игрока остаются прежними [2].

Сейчас стали популярны видеоигры с большим свободным миром. Дизайнеры и разработчики уровней детально продумывают локации, так как игрок может путешествовать и исследовать мир вне зависимости от предложенных ему миссий. Например, в игре «Far Cry 3» игроку доступен целый тропический остров с пиратами, работоторговцами, аборигенами и дикими животными. Пользователь может играть в мини-игры с местными жителями, охотиться, встать на тропу войны против пиратов или просто собирать травы. Часто в подобных играх используется хорошо прорисованная реалистичная графика, что требует наличие в команде разработчиков профессиональных дизайнеров и художников.

Европа долго не занималась игровой индустрией в основном из-за нехватки финансовых возможностей. Поэтому, когда европейцы стали выходить на этот рынок, США и Япония уже были на много лет впереди по опыту и технологическим возможностям. Чтобы выделиться на фоне конкурентов, европейские разработчики стали делать упор на идейную составляющую игры. Так зародились инди-игры («независимые компьютерные игры»). Они создаются небольшими коллективами или маленькими независимыми компаниями без финансовой поддержки от издателя. Широкие возможности и отсутствие границ для творчества позволяют инди-играм быть инновационными, креативными, с большим художественным выражением. Примеры инди-игр: «Limbo» (Франция), «Papo & Yo» (Канада), «Machinarium» (Чехия).

Сейчас к индустрии инди-игр направлен большой интерес в связи с развитием онлайн-продаж. Это напоминает развитие независимого авторского кино. А благодаря таким сервисам как Kickstarter, инди-разработчики собирают деньги на создание игр прямо у игроков.

Отдельно можно выделить видеоигры, разработанные в исламских странах. Из-за строгих догматов религии, создатели игр придумывают новые способы воздействия на игроков. Это художественные приемы, позаимствованные у исламского искусства: сложная геометрия узоров и притягательные фигуры. Некоторые игры, например, «Music of the Spheres», – это головоломки и загадки на основе узоров, которые заставляют игрока крепко задуматься и созерцать. Суть исламского искусства – в выражении экспрессии. И ближневосточным гейм-дизайнерам удалось найти способ совместить игровую механику, дизайн уровней с темой исламского искусства и красивыми узорами, не затрагивая при этом тему религии. Более того, исламское искусство привносит в игры новый смысл – вдохновляет игрока на мысли о «возвышенном», подталкивает к глубоким размышлениям. Например, игра «Journey», где персонажи носят нечто похожее на исламский хиджаб, архитектура похожая на храмы и мечети, а о предыстории намекают узоры и геометрия в виде абстрактных диаграмм. Задача игрока, путешествуя по пустыне, добраться до далекой горы. Это своего рода медитативная игра, дающая пользователю чувство умиротворения. Эти и другие аспекты игрового дизайна предлагают игроку поразмышлять о таких темах, как жизнь и смерть [4].

В российском игропроизводстве дела обстоят довольно интересно. Если посмотреть рынок, то игр очень мало, можно подчеркнуть только несколько знаменитых. Нет каких-либо известных на весь мир компаний. Дело в том, что после распада советского союза Россия долгое время «догоняла» мировой технологический прогресс. В конце 90-х, когда США и Япония уже прославились на весь мир, Россия только начала выпускать проекты, которым уделялось некое внимание, но популярными не становились. Одними из первых таких проектов были игры «Аллоды» – серии компьютерных ролевых игр с элементами стратегии,

основанные на общей сюжетной линии, проходящей в мире, распавшемся на части в результате магических опытов. Затем вышла игра «Корсары» от компании «Акела» и привлекла к себе внимание. Но мировую известность получили украинские проекты «S.T.A.L.K.E.R.» и «Метро 2033», которая стала уже долгожданной на то время для игроков всего мира. Обе игры сделаны по мотивам одноименных книг. К сожалению, в этих проектах хоть и есть хороший сюжет, атмосферный мир, хорошая музыка, красивая графика, но все же они уступают по подаче тем же американским работам.

По графике российские разработчики часто пытаются воссоздать военную стилистику. Так, первым и одним из популярных симуляторов полета на самолете является серия игр «Ил-2: штурмовик». Но есть и совсем авторские проекты. Например, «Полная труба» – это не просто игра, а настоящий арт-объект: отражение жизни, странное, гротескно утрированное, в исполнении странных рисованных существ. Графику к проекту рисовал Иван Максимов, известный мультипликатор.

Особую эстетическую ценность видеоиграм придает их «внешний вид». Кроме того, красивая игра принесет ее разработчикам большой доход. Дизайнеры прорабатывают различные планы, композиционные решения, спецэффекты. Например, в симуляторах есть возможность смотреть как изнутри, так и снаружи на технику, которой игрок управляет. Многие приемы заимствуются из кинематографа.

Графика игры должна быть «сочной», избыточной, притягательной для глаз и манипулируемой в зависимости от динамики действия героев. Графика игры должна создавать качественные иллюзии: пространства, действия в реальном времени, обращения с объектами, взаимодействия с персонажами. Графика игры должна быть динамичной, то есть максимально точно передавать все нюансы движения и трансформации объектов. В результате у игрока должен возникать эффект визуального удовольствия от красочности, четкости, детальности и легкости обращения с графическими элементами [3].

Сегодня просматривается тенденция к созданию максимальной реалистичности среди крупных корпораций-разработчиков. Это дает технологическое и визуальное развитие видеоигр. В подобных играх от пользователей требуется принятие правильных решений, осуществление различных миссий. Но виртуальный мир игры может быть наполнен значениями. Так в нем возникают магические персонажи и волшебство. Подобные игры также занимают большую нишу в современной игровой индустрии.

На сегодняшний день уже появилось такое количество разнообразных жанров компьютерных игр, что любой человек, будь он новичок в игровом мире или же геймер со стажем, найдет то, что будет отвечать всем его потребностям в фантазийном мире. Поэтому

для разработчиков нет преград: востребованы как массовые игры, так и авторские, нацеленные на ценителей игры, как творчества.

Литература.

1. Ажгихин С.Г. Формирование технологических знаний студентов вузов в процессе обучения проектированию в графическом дизайне // Историческая и социально-образовательная мысль: научный журнал, 2011. – № 3 (8).
2. Бурлаков И. В. Homo gamer. Психология компьютерных игр. М., 2000.
3. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика, 2007. – №3.
4. Как исламское искусство может влиять на геймдизайн [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.progamer.ru/dev/islamic-art.htm>
5. Марченко М.Н. Влияние дизайнерской деятельности на развитие способностей обучающихся к творчеству // Международный журнал экспериментального образования: научный журнал, 2013. – № 11.
6. Особенности японских видеоигр [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://miuki.info/2013/09/osobennosti-yaponskix-videoigr/>
7. Сухов Г.Е. Этноспецифические особенности русских и англоязычных компьютерных игр // Ярославский педагогический вестник, 2006. – №2.
8. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс – Традиция, 1997.