

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИЗОМЕТРИЧЕСКОЙ ГРАФИКИ В ВИДЕОИГРАХ КАК АКТУАЛЬНАЯ ТЕНДЕНЦИЯ ГЕЙМДИЗАЙНА

А. И. Пармон,

магистр искусствоведения

Белорусского государственного университета культуры и искусств

Сегодня большинство крупных студий в процессе воплощения проекта обращается к новейшим техническим достижениям в области разработки программ, визуализации графики и т. д. В то же время все четче прослеживается и тенденция обращения к эстетике тех времен, когда игры создавали маленькие студии или группы разработчиков, и упор в инди-проектах делался не на технические возможности центрального программного компонента, а на оригинальность сюжета и визуального решения. Одним из ранних способов подачи визуального материала, который вновь становится актуальным в современных компьютерных играх, является изометрическая графика. Игры с изометрической графикой были очень популярны в 1990-х и начале 2000-х гг. Статические изометрические карты локаций, в основном используемые в стратегиях и ролевых играх, позволяли разработчикам создавать детализированные визуальные эффекты, которые и сегодня выглядят актуально.

В изометрической графике моделируется параллельная проекция пространства (которая несколько отличается от математической изометрической проекции ввиду особенностей экрана) со смещенным углом наблюдения. Это создает эффект объемной 3D-графики и позволяет разработчикам экономить ресурсы, не прибегая к объемному моделированию, а лишь имитируя его. Также изометрия в играх может обозначаться терминами «перспектива в 3/4», «2.5D» и «псевдо-3D» [7].

Отсутствие объема не является недостатком изометрических видеоигр. В большинстве случаев при создании элементов интерьера и декораций вся графика отрисовывается вручную, что позволяет добиться того качества, которое нередко недоступно при использовании 3D-моделирования. Это было особенно актуально во времена создания первых игр, когда техника для разработки визуального ряда была несовершенна.

Первые попытки создать игру в изометрической проекции были связаны с падением спроса на векторные игры для игровых залов и ростом популярности игр на стандартных растровых мониторах [3]. Такие игры как *Zaxxon* и *Congo Bongo* компании *Sega* и «*Q*bert*» компании *Gottlieb* появились уже в начале 1980-х гг. В игре «*Q*bert*» разработчиками были продемонстрированы возможности графики на стандартных пользовательских мониторах. Графика игры была создана разработчиком Дж. Ли, которого вдохновили работы мастера оптических иллюзий М. К. Эшера [4]. Дизайн игры *Marble Madness* от издателя *Atari* также был создан в стиле произведений М. К. Эшера. Локации состояли из множества лабиринтов, необычных и непредсказуемых препятствий и ловушек, осложняющих игровой процесс, общая геометрия игры создавала абстрактную, неземную атмосферу. Художнику игры М. Церни с помощью изометрической графики удалось добиться того, что игра казалась гораздо более детальной, динамичной и сложной, чем изложенная на бумаге идея [4]. В отличие от *Zaxxon* и «*Q*bert*», в игре *Ant Attack* компании *Quicksilver* разработчики ввели дополнительную свободу действий персонажа и перспективное затемнение, придававшее декорациям больший объем и реалистичность. Это нововведение было неожиданным для графики на персональных компьютерах того времени, что позволило студии заявить о создании «первой настоящей изометрической 3D-игры» [5].

Необычный подход к визуальному решению был предложен в 1988 г. испанским разработчиком П. Менендезой в игре *La Abadia del Crimen*. Она была создана под влиянием изометрической игры *Knight Lore* и основывалась на сюжете романа У. Эко «Имя розы» [6]. *La Abadia del Crimen* представляла собой графическое приключение и отличалась полной свободой передвижения персонажа и возможностью удобного осмотра объектов.

В середине 1990-х гг. изометрическая графика была использована во многих стратегиях, тактических и ролевых играх, исключая *Sid Meier's Civilization-II* студии *MicroProse*; *X-COM: UFO Defense* разработчиков *Mythos Games*; *Diablo* компании *Condor* (в последствии *Bizzard*); *Crusader: No Remorse* от *Origin Systems*; *Command & Conquer: Red Alert* студии *Westwood Studios*; *Fallout* разработчиков *Black Isle Studios*; *Syndicate* студии *Bullfrog Productions* и др. Считается, что постапокалиптическая ролевая игра *Fallout* создана под впечатлением от *Wasteland*. Дизайнер *Fallout* Т. Кейн вместе со своей командой стремился увеличить степень вовлеченности игрока в мир RPG, перенесли место действия в усеянные руинами пустыни Южной Калифорнии. Основой уникального стиля игры стала визуальная переработка художниками игры характерных для Америки 1950-х гг. образов, с помощью изометрической графики создана атмосфера поверженного ядерной атакой города [4].

Одна из проблем, с которой столкнулись разработчики традиционных изометрических игр начала 2000-х гг., была связана с тем, что фон локаций, как правило, выглядел однообразно. При этом из-за строгости изометрической сетки было очень сложно оригинально отрисовать детали игрового мира. Вскоре появился новый подход к обработке графики: для составления фона больше не использовалась плитка, он заливался предварительно нарисованным изображением с отдельными «масками», определяющими свойства и объемы

поверхности. Так были созданы Icewind Dale и Baldur's Gate от студий BioWare и Black Isle на основе Infinity Engine.

С появлением в середине 1990-х гг. 3D-ускорителей на персональных компьютерах и игровых консолях разработчики получили возможность использовать полностью трехмерную графику. Изометрия перестает быть популярной, и выходят продолжения игр, основанных на ней, полностью отрисованные при помощи 3D-технологий (Civilization-IV и Diablo-III вышеупомянутых разработчиков и др.).

Изометрические игры можно было запустить на 32-разрядной портативной игровой системе GameBoy Advance компании Nintendo, которая отличалась простотой и была доступна широкой аудитории. Ввиду относительно небольшой цены и довольно примитивного технического наполнения устройство не поддерживало аппаратное ускорение для 3D-графики, поэтому использование изометрической проекции в играх практиковалось многими студиями (Quest выпустила Tactics Ogre: The Knight of Lodis; Square Enix от Final Fantasy Tactics Advance и т. д.). После 2003 г. по причине снижения популярности изометрии было создано небольшое количество игр с такой графикой, и технических новаций в этом плане также было мало. Параллельная проекция осталась актуальной для работ, созданных для портативных консолей, ввиду слабости их характеристик.

В настоящее время набирают популярность инди-проекты и игры, которые разработчики финансируют либо самостоятельно, либо при помощи платформ краудсорсинга типа Kickstarter. Такими проектами стали Shadowrun Returns, или Project Eternity (теперь Pillars of Eternity). В этом контексте можно говорить о триумфальном возвращении изометрических игр. Некоторые крупные франшизы, к примеру Divinity бельгийских разработчиков Larian Studios, тоже используют в основе своей графики изометрическую сетку.

При создании современных изометрических игр упор делается не только на графическую составляющую. Авторы большое внимание уделяют не только красоте фонов и проработке персонажей, но и тщательной разработке звукового ряда, а изометрическую графику чередуют с отрисованными вручную 2D-фонами локаций, которые определяют внешний облик игрового мира и его обитателей, создают определенные «игровые паузы». Примером работ такого плана могут служить игры *Bastion* и *Transistor* студии *Supergiant Games*, получившие больше сотни наград и заслужившие положительные отзывы критиков за свое графическое наполнение. Интерес к визуальной графике «старого стиля» не угасает, создатели изометрических игр не только пересматривают в контексте современных художественных процессов устоявшиеся каноны построения игрового пространства, но и пополняют уникальными артефактами виртуальную культуру наших дней.

1. *Галкин, В.* 14 компьютерных игр выставлены в музее современного искусства [Электронный ресурс] / В. Галкин // *habr*. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/171765/>. – Дата доступа: 01.03.2019.

2. *Гройс, Б.* Концептуализм – последнее авангардное движение [Электронный ресурс] / Б. Гройс // *ХЖ: художественный журнал*. – Режим доступа: <http://xz.gif.ru/numbers/70/grois/>. – Дата доступа: 01.03.2019.

3. *Донован, Т.* Играй! История видеоигр / Т. Донован. – М. : Белое Яблоко, 2014. – С. 142.

4. *Паркин, С.* Самые знаменитые компьютерные игры / С. Паркин ; ред. В. Обручев. – М. : Эксмо, 2015.

5. 3D Ant Attack [Electronic resource] // *sandywhite*. – Mode of access: <http://sandywhite.co.uk/fun/ants/>. – Date of access: 01.03.2019.

6. *Abadia del Crimen, La* [Electronic resource] // *World of Spectrum*. – Mode of access: <http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0000047/>. – Date of access: 01.03.2019.

7. *Bose, J.* *Creating Isometric Worlds: A Primer for Game Developers* [Electronic resource] / J. Bose // *envatotuts+*. – Mode of access: <http://>

gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/creating-isometric-worlds-a-primer-for-game-developers--gamedev-6511/. – Date of access: 01.03.2019.

8. Evoland [Electronic resource] // Steam. – Mode of access: <http://store.steampowered.com/app/233470/>. – Date of access: 01.03.2019.

9. The making of... Q*bert // Edge Magazine. – 2003. – № 132. – P. 114.

ДОКУМЕНТНЫЙ ПОТОК ПО ПРОБЛЕМАМ СОЦИОНОМИИ БЕЛАРУСИ: ТИПО-ВИДОВОЙ АНАЛИЗ

Н. Е. Петушко,

кандидат педагогических наук, доцент,

доцент кафедры межкультурных коммуникаций

Белорусского государственного университета культуры и искусств

Статья является второй из цикла, посвященного исследованию первичного документного потока (далее – ДП) по проблемам соционии Беларуси. В первой статье была раскрыта видовая, тематическая, географическая и языковая структура ДП соционического содержания. Теперь выявим типо-видовой аспект ДП. Основанием для анализа выступают признаки документов по сфере создания и целевому использованию информации¹. В соответствии со сферой использования выделяются массовые, досуговые, научные, производственно-практические и учебные документы. По целям использования информации – официальные, справочные, научно-популярные, рекламные и литературно-художественные. Соотношение типо-видовой и содержательной структур ДП по каждой из перечисленных сфер использования отражено в таблице 1.

¹ В основу приведенной градации нами была положена классификация документов, разработанная О. М. Зусьманом и применяемая в библиометрических исследованиях [1].