

Постапокаліпсис сьогодні: розмова з Іллею Толмачовим

ВАРВАРА ХОЛОДНА

4 ГРУДНЯ 2019

Постапокаліпсис – вкрай популярний жанр комп'ютерних ігор: ось випалений війною, пошестю чи чим завгодно іншим світ, а ось герой, який намагається надати цьому світові сенсу й водночас не стати жертвою небезпек, які чигають із усіх боків. Із Іллею Толмачовим, творцем гри «Cradle», артдиректором циклу «S.T.A.L.K.E.R.» й концептхудожником «Метро: Exodus», ми говорили про привабливість постапокаліптичних ігор, побудову ігрових наративів і про те, який кінець може чекати на наш світ.



Кадр із гри «Cradle»

– Чому людей приваблюють постапокаліптичні ігри? Із преапокаліптичними зрозуміло: там на кону доля світу, і треба або відвернути остаточну катастрофу, або допомогти їй статися. Але чим чіпляють сюжети, у яких кінець уже настав?

– По-перше, як на мене, ми зараз дещо втомлені від надміру контактів із людьми. Нам потрібно трохи спокою, самотності – і багато простору, де майже не було б інших. Не те щоб зовсім утекти від усіх, але бодай ненадовго вийти за межі невеликих квартир і переповненого громадського транспорту. І постапокаліпсис пропонує такий відпочинок. По-друге, може, справа в луті – у можливості щось отримати просто так. У грі ви ходите покинутими будівлями, знаходите і збираєте там щось, із чого можна поскладати собі нове життя. По-третє, постапокаліпсис має особливу естетику занепаду, розрухи, яка багато кому подобається – це видно вже з того, скільки таких ігор з'являється останнім часом.

– Наскільки важлива для таких сюжетів передісторія – те, що сталося до апокаліпсису?

– Дуже важлива. Власне, весь «Cradle» на цьому й побудований. Гравець отримує розрізнені фрагменти інформації, між якими є логічні прогалини. Та якщо поміркувати, непроговорені речі стають очевидними, і найцікавіше відбувається під час осмислення, а не під час читання підказок. Така механіка добре працює, і не дивно: по суті, це детективний принцип реконструкції попередніх подій. І саме вони важливі.

«Cradle» – це історія, для розповідання якої жанр постапокаліпсису виявився дуже придатний. У грі йдеться про красу й дискримінацію за красою. Точніше, нібито красою, а насправді – кількістю того, що хтось вирішив вважати помилками в ДНК. Такі потворні прояви речей, які можна зустріти й у нинішньому суспільстві. У грі вони доведені до абсурду, а потім заховані в оті прогалини в логіці. Гравець потрапляє у приємну, сонячну картинку монгольського степу, але щойно починає копати, виявляється, що в цьому гарненькому світі все дуже погано.



Кадр із гри «Cradle»

– А як із менш наративними іграми? Як пояснити гравцеві витоки ситуації, в яку він потрапив, не перевантажуючи його текстом?

– Це завжди цікаве завдання. Простий вихід – не обов'язкові записочки, розкидані по всьому ігровому світу. Але найяскравіший ефект забезпечує правильний антураж, який розкаже історію без слів. Для цього, звісно, потрібно постаратися, але якщо все зроблено добре, то гравець може її реконструювати, просто дивлячись на те, що навколо. І це вимагатиме менших зусиль, ніж читання довгого, повного дрібниць тексту, бо візуальні деталі природно складаються в ретроспективну картинку. Якщо автор локації добре, детально уявляє, що в ній сталося, то й гравець не матиме проблем із тим, щоб відтворити ці події. У постапокаліптичних іграх це найефективніший спосіб.

Естетика «Метро» дуже впізнавана для людей, які застали смерть Союзу і живуть у середовищі, де досі полишалося багато з тих часів – вулиць, архітектури. Але західним гравцям, далеким від безпосереднього радянського досвіду, цей зруйнований світ теж приносить задоволення, бо він автентичний, дуже точно відтворений. Точність цінують. Якщо йдеться про якусь фантастичну гру, усе, що ви бачите, буде плодом оплачуваної й обмеженої в часі праці концептхуджоників, кращих чи гірших. Ці фантазії не мають культурного тла (чи мають доволі умовне). У «Метро» ж гравець може знайти щось на вулиці – і зрозуміти, що це

справжня деталь якогось механізму. Крізь усе це просвічує історія, тому й відчуття значно багатші, солідніші.



Кадр із гри «Cradle»

– У «Cradle» упізнавання працює по-іншому. Усе-таки небагато з ваших гравців бачило монгольські степи й до апокаліпсису.

– Вибираючи Монголію, я саме й хотів створити відчуття цілковито чужого місця. Сюжетно – це трохи спойлер – виявляється, що гравець не той, ким себе вважав. І щоб посилити це, потрібен був легкий дискомфорт. Ніби все й затишно, але ти не в себе вдома, а, скажімо, у чужій квартирі залишився на ніч, і простирадла пахнуть не так, як ти звик. Напруга у дрібницях. Наприклад, ми звикли до прямокутних помешкань, і тому насторожує, коли ліжко приставлене прямим узголів'ям до круглої стіни – так утворюється підступна щілина, через яку вночі просто мусить вилізти рука.

З іншого боку, деякі реальні речі в цій грі очуднені, подані як щось незнайоме. Я беру трамвай, змушую його літати – і вдаю, що гравець не знає, що таке трамвай.



Кадр із гри «Cradle»

– Постапокаліптичні ігри пропонують дуже різні версії того, як закінчиться світ. А на яку ставите ви?

– Мені здається, війни не буде. Але ми так загидимо світ, що доведеться або загинути, або радикально переосмислити підходи до екології. І якщо вони такі зміняться, то це станеться не завдяки активістам, а через зовнішні причини, з якими нічого не вдасться зробити. Ресурсів поменшає, і людство стане жити значно бідніше.

У мене є враження, що це вплине й на розробку ігор. Імовірно, зростання вимог до ігрового заліза буде поступово вповільнюватися, аж до паузи, коли вони спиняться на якомусь у рівні – і це дозволить вирівняти поле, створити карту правил, за якими зможуть діяти всі. Зараз ти не знаєш, чи розробляти гру в 4К, чи можна розслабитися, бо, коли гра ця гра вийде через три роки, 4К ще не буде масово на ринку. А до того часу, про який ми говоримо, уже багато що стане зрозуміло, і це дозволить працювати спокійніше. Звісно, у тому разі, якщо ви зможете працювати, бо й сам ринок ігор зміниться: поменшає і розробників, і гравців. Усе-таки якщо тобі нічого їсти, то якимось чином до ігор. Я не дуже вірю в сценарії штибу «Першому гравцю приготуватися», коли світ живе у злиднях, але тікає у віртуальну реальність, бо потрібні серйозні ресурси, щоб підтримувати такі технології.



Кадр із гри «Cradle»

– Але поки технології розвиваються наввипередки, чи відбивається це якось на ігрових наративах? Як впливає те, що ви можете, на те, що ви розповідаєте?

– З’являються нові можливості візуалізації, і це відіграє значну роль: ми вже говорили про те, що правильний антураж і добре розставлені деталі самі розповідають історію. Раніше розробники ігор не могли собі дозволити великої деталізації. А зараз у «Cradle», скажімо, ви берете в руки стілець, перевертаєте його і знаходите залишки фабричної наліпки, з якої дізнаєтеся, що фабрика, яка зробила цей стілець, міститься на вулиці Піонерів трансгуманізму, 25. Цей один рух – це новий прийом для занурення в історію, якого не було раніше. Ви перевертаєте предмет, і подерта наліпка доповнює ваші знання про світ. Чи тюбик зубної пасти, на якому вказано, що це паста для костяних утворень ротової порожнини. Чому саме так, ви розумієте тільки потім, коли дізнаєтеся, що люди в цьому світі загалом уже механічні, а біологічні тіла стали рідкістю – тому змінилися й формулювання.

Дуже важлива для ігор річ – розсосередженість історії. Її не можуть запропонувати ні книжки, ні кіно, бо там, навіть у найбільш експериментальних варіантах, усе одно є певна лінія, яка веде вас із одної точки в іншу. А в грі ви перебуваєте в сюжеті й можете бачити все одразу, у власному ритмі. Тривимірні ігри не перестають дивувати мене тим, що дозволяють здійснити бажання – може, трохи дитяче – увійти в картинку. От, наприклад, на пагорбі стоїть юрта з

манливо привідчиненими дверима, і хочеться зазирнути всередину, обійти пагорб, побачити, що за ним далі. Ігри дають таку можливість: ви натискаєте на кнопку «вперед» – і потрапляєте на інший бік, знаходите те, чого шукали. Стаєте співучасником історії. І я досі, як дитина, захоплений цією можливістю.

ВАРВАРА ХОЛОДНА

4 ГРУДНЯ 2019

Warning: count(): Parameter must be an array or an object that implements Countable in **/home/kairosbo/verbum.com.ua/www/wp-includes/post-template.php** on line **284**