

МОЖЕТ ЛИ ПОВЛИЯТЬ ВАШ ХАРАКТЕР НА ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА В ИГРЕ?

РИМ-181205
Ломотков Д.С.

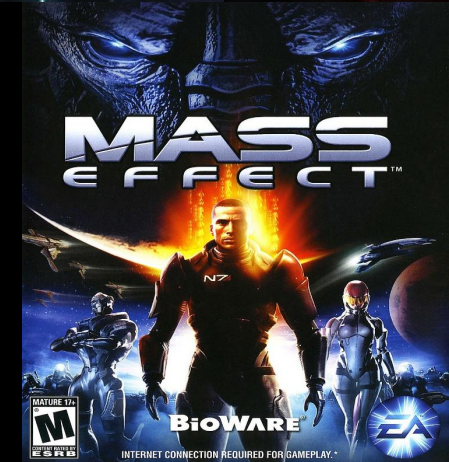
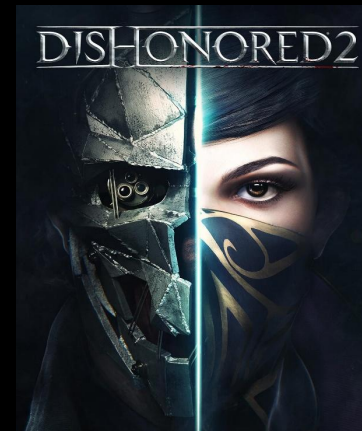
ВВЕДЕНИЕ

- Видеоигры порой передают крайне личные впечатления. Несмотря на то, что главные герои в играх зачастую очень хорошо проработаны, они также оставляют вам достаточно пространства, чтобы вы почувствовали себя на их месте. Они становятся вашим аватаром внутри мира, поэтому должно быть какое-то сходство, что-то человеческое с чем бы вы могли себя соотнести. Только не все так просто. Иногда вы сами проецируете себя на данную ситуацию. Сегодня мы зададимся вопросом: «Может ли повлиять ваш характер на вашего персонажа в игре?»



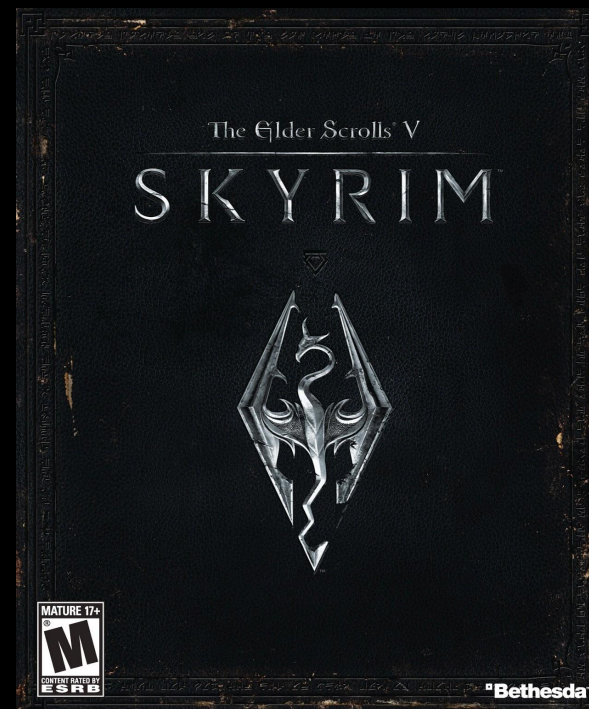
ИГРЫ С НЕСКОЛЬКИМИ КОНЦОВКАМИ

Есть и такие, где есть концовки, нужно делать выбор и где есть свобода действий. Эти игры поспевают за всем сразу. Может быть они не такие сложные, как реальная жизнь, но суть в другом. Суть в том, что большинство из них позволяет вам поставить себя на место персонажа игры, либо, если вы этого захотите, понять, что бы произошло ни будь вы собой в игровом мире.

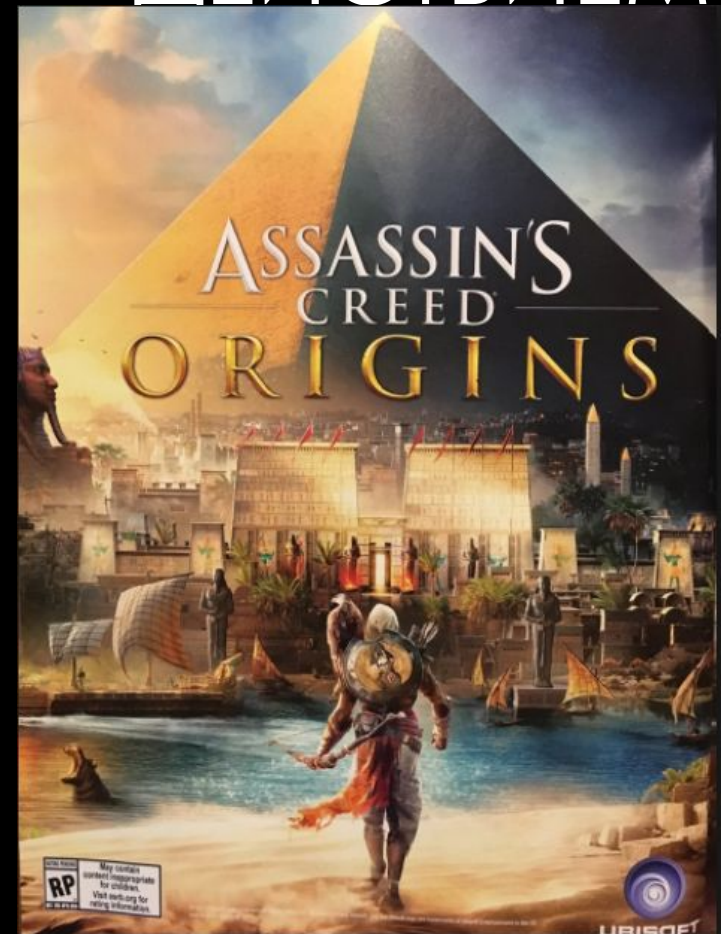
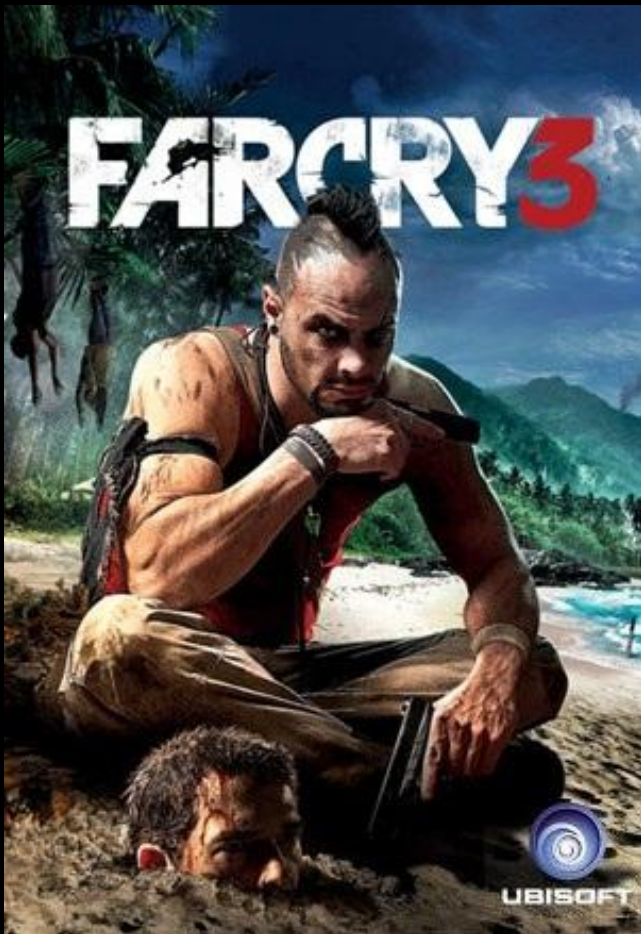


ИГРЫ СО СВОБОДНЫМ ДЕЙСТВИЕМ

Не стоит забывать и о свободных играх, где вы можете делать все, что захотите. В них не всегда может быть концовка, но зато вы можете исследовать мир свободно.



ИГРЫ С НЕСКОЛЬКИМИ КОНЦОВКАМИ И СО СВОБОДНЫМ ДЕЙСТВИЕМ



СООТНЕСЕНИЕ СЕБЯ С ПЕРСОНАЖЕМ

Самым очевидным решением будет отыгрыш своего персонажа будь вы на его месте. Хотя это не означает, что у вас будет достаточное количество вариантов, случись то же самое с вами в реальной жизни, и вы не обязательно сделали бы то, что выбрали. Поскольку этот выбор не совсем соотносится с вашим мировоззрением вряд ли это может вам понравиться. Однако, если вы отыгрываете свою роль, вы будете делать все возможное, чтобы поставить себя на место персонажа в данном игровом мире. Игра старается передать наилучшим образом именно ту концовку, которую вы надеялись увидеть, принимая те или иные решения.



НЕПРЕДВИДЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

Зачастую вам могут предлагать и нейтральные с точки зрения морали варианты, то есть они имеют последствия помимо того, что вы изначально выбирается. Делается это для того, чтобы вы задумывались о моральных принципах, которые иначе бы вас не застали. Например, вы можете выбрать спасение одного персонажа и при этом не понимать, что это может привести к смерти другого персонажа ради спасения этого. Так в игре Ведьмак 3, при определенном выборе выживают либо дети, либо наш друг кровавый барон



ИЛИ



ПРОРАБОТКА ИГР

- Самые проработанные и продуманные игры будут зависеть от вашего характера



ВЛИЯНИЕ ИГРЫ НА ХАРАКТЕР ЧЕЛОВЕКА

- Игры отличное место для исследования того, что бы произошло, если бы вы вели себя так, как никогда не стали бы в реальной жизни. Вы можете спросить себя: «Что если бы я был жестоким человеком? К каким последствиям приводит жестокость в этом мире?» Потому что иногда игры намеренно делают плохие выборы хорошими. Именно для вас все складывается хорошо. Быть может это какая-то эгоистичная цель, но иногда и реальная жизнь бывает такой. В некоторых случаях это должно отражать тот факт, что решения бывают иногда гораздо сложнее и запутаннее, чем думают люди, что не все может быть двухполярно, включено или выключено, да или нет.
- Это приводит к неизбежному вопросу: «Насколько сильно видеоигра может повлиять на ваш характер, если вы можете повлиять на игру, то может ли она повлиять на вас?» Долгий годы телевидение и масс-медиа зачастую обвиняли видеоигры в насилии в реальном мире. Сейчас такое отношение уже сходит на нет. На вас влияет рассказ, на вас влияет точка зрения, перспектива, и все это присутствует в видеоиграх. Однако в первую очередь вам приходится оспаривать ваше собственное мировоззрение. Когда вы встречаете рассказ, который оспаривает ваше мировоззрение, вы не поменяете его ни с того ни с сего.

ФАКТОР ИГРОКА

Одним из самых важных аспектов геймдизайна является «фактор игрока»: если игрок не чувствует, что каким-то образом влияет на происходящее в игре, то вряд ли ему будет интересно играть. Ваш характер должен как-то влиять на вашего персонажа, неважно отражает ли это вас как личность или наоборот в целях эксперимента, это должно проецироваться на игру. В конечном счете именно вы управляете этим процессом, и если это в какой-то степени не будет отражено, значит и никаким контролем вы не обладаете. Когда вам три годика, вам будет весело сидеть на механической лошадке, которая заводится с монетки, и вы чувствуете себя наездником. Однако в двадцать три или тридцать три это уже совсем не то, это не те же впечатления, что вы чувствовали в три года. Тогда вы еще не понимали, что ничем не управляли, и это всего лишь на один раз. Вы представляли, что вы на лошадке скачите по лугам.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Видеоигра — это не только впечатления, но и
площадка, где вам позволено
самовыражаться.

