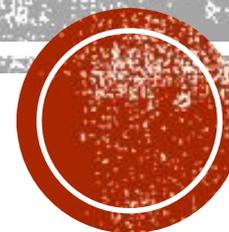


# ИГРА НА ПЕРВАХ В ИГРАХ ЖАНРА ХОРРОР



Выполнил:  
Студент гр. ЭН-370012  
Коровкин Артём

ПУГАЮЩИЙ ЭМБИЕНТ, ГНЕТУЩАЯ АТМОСФЕРА  
ЯВЛЯЮТСЯ НЕОТЪЕМЛЕНЫМИ  
СОСТАВЛЯЮЩИМИ ХОРОШЕГО ХОРРОРА.  
ИНТРИГА И СЮЖЕТ ЖЕ В ТАКИХ ИГРАХ ГЛУБЖЕ,  
ЧЕМ МОЖЕТ ПОКАЗАТЬСЯ НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД,  
ВЕДЬ ЗАЧАСТУЮ ГЛАВНОЙ ЗАДАЧЕЙ ЯВЛЯЕТСЯ  
СТОРИТЕЙЛИНГ.



# СОЗДАНИЕ ИСТОРИИ

90% ИНФОРМАЦИИ ЧЕЛОВЕК ПОЛУЧАЕТ С ПОМОЩЬЮ ГЛАЗ, ПОЭТОМУ ОТ ХУДОЖНИКОВ, “АРХИТЕКТОРОВ”, АНИМАТОРОВ И СОТНИ ДРУГИХ ЛЮДЕЙ, КОТОРЫЕ ЗАНИМАЮТСЯ ВИЗУАЛЬНОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ, ЗАВИСИТ ОЧЕНЬ МНОГОЕ.



ИМЕННО ИЗУЧЕНИЕ НАДПИСЕЙ НА СТЕНАХ, НАХОЖДЕНИЯ НЕПОНЯТНЫХ ВЕЩЕЙ И ИДТИ ПО СЛЕДУ КРОВИ ОТЛИЧНО ИГРАЕТ НА НЕРВАХ - ВЫ ЖДЕТЕ ЧТО-ТО НЕПОНЯТНОЕ, ВАМ НЕУДОБНО, И ВЫ УЖЕ БОИТЕСЬ ИСПУГАТЬСЯ.



ПОРТРЕТ АЛЕКСАНДРА ПРИ НОРМАЛЬНОМ И ПРИ НИЗКОМ УРОВНЕ РАССУДКА  
(AMNESIA: THE DARK DESCENT)



ПРИ ЭТОМ, ПО МОЕМУ МНЕНИЮ, ИГРА НЕ ДОЛЖНА БЫТЬ ЗАБИТА НАРРАТИВОМ, А ИМЕННО, ПОВЕСТВОВАНИЕМ ИСТОРИИ ЧЕРЕЗ ЗАПИСКИ, ВЕДЬ ЗАЧАСТУЮ ОНА ВЫХОДИТ КРАЙНЕ ЗАПУТАННОЙ И СТОИТ ПРИЛОЖИТЬ НЕ МАЛО УСИЛИЙ, ЧТОБЫ ПОНЯТЬ ЕЕ ПОЛНОСТЬЮ. ПРИМЕРОМ ТАКОГО ХОРРОРА ЯВЛЯЕТСЯ СЕРИЯ ИГР LAYERS OF FEAR.





# LAYERS OF FEAR 2



# ДИЗАЙН МОНСТРОВ



BRIDGE ENEMY ART (THE EVIL WITHIN)

МОНСТРЫ ДОПОЛНЯЮТ  
АТМОСФЕРУ, ПУГАЮТ СВОИМ  
НЕЗРИМЫМ ПРИСУТСТВИЕМ И  
ВЫБИВАЮТ ИЗ ЗОНЫ  
КОМФОРТА



АСФИКСИЯ (SILENT HILL)





LAURA (THE EVIL WITHIN)

САМЫЙ ПРОСТОЙ СПОСОБ  
СОЗДАНИЯ МОНСТРА – ЭТО  
ИЗМЕНЕНИЕ ФИЗИОЛОГИИ  
ЧЕЛОВЕКА, ОНО МОЖЕТ  
НАЧАТЬСЯ С  
НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫХ  
ИЗМЕНЕНИЙ, А ЗАКОНЧИТЬСЯ  
НА НЕВООБРАЗИМЫХ  
ВИДОИЗМЕНЕНИЯХ В СТИЛЕ  
SILENT HILL И THE EVIL WITHIN



БЕСПОКОЙНЫЙ СИЛУЭТ (SILENT HILL)



# ЗВУКОВОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

ГЛАВНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ХОРОШЕГО  
ХОРРОРА – ЭТО ЗВУКОВОЕ  
СОПРОВОЖДЕНИЕ, ЕСЛИ ЕГО НЕТ ИЛИ ОН  
ОЧЕНЬ ПЛОХ, ТО ИГРА МОЖЕТ УМЕРЕТЬ ТАК  
И НЕ РОДИВШИСЬ



(ЭТО АУДИО, МОЖНО  
ПРОСЛУШАТЬ)



(ТОТ СЛУЧАЙ, КОГДА ЗВУК ВЫТЯГИВАЕТ АТМОСФЕРУ)



# СТРАХ ОДИНОЧЕСТВА

ПОМОГАЕТ ВЖИТЬСЯ В РОЛЬ ГЛАВНОГО  
ГЕРОЯ, СКОНЦЕНТРИРОВАТЬСЯ НА СЮЖЕТЕ  
ИЛИ СИЛЬНЕЕ ИСПУГАТЬСЯ ОБЫЧНОГО  
СКРИМЕРА



**СОГЛАСИТЕСЬ, В ИГРАХ СЕРИИ  
RESIDENT EVIL СТРАХ ОЩУЩАЕТСЯ  
ТОЛЬКО ПО НАЧАЛУ.**

**НОВАЯ ЛОКАЦИЯ И  
НЕПОНЯТНАЯ МЕХАНИКА  
ГЕЙМПЛЕЯ СИЛЬНО  
НАГНЕТАЕТ ОБСТАНОВКУ,  
НО ПО МЕРЕ  
ПРОДВИЖЕНИЯ ПО  
СЮЖЕТУ ИГРОК ТЕРЯЕТ  
ЧУВСТВО СТРАХА, ВЕДЬ У  
НЕГО ЕСТЬ ОРУЖИЕ (А  
ЗНАЧИТ ОН НЕ ОДИН) И  
ОН МОЖЕТ ДАТЬ ОТПОР.**



# СКРИМЕРЫ

САМАЯ СОМНИТЕЛЬНАЯ МЕХАНИКА В ХОРРОРАХ, НО ПОРОЙ ДОВОЛЬНО УДАЧНАЯ. СОМНИТЕЛЬНАЯ В ТОМ ПЛАНЕ, ЧТО МНОГИЕ РАЗРАБОТЧИКИ ОЧЕНЬ УЗКО К НЕЙ ПОДХОДЯТ, ПО ИХ МНЕНИЮ, ЭТО ДОЛЖЕН БЫТЬ ВНЕЗАПНЫЙ И ГРОМКИЙ ВИДЕОРЯД, ПЛЮС КО ВСЕМУ ЗАЧАСТУЮ ПРИТЯНУТЫЙ ЗА УШИ. В НЕКОТОРЫХ ИГРАХ ОНА ПОЗИЦИОНИРУЕТСЯ ТЕМ, ЧТО ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ПСИХИЧЕСКИ НЕЗДОРОВЫЙ ЧЕЛОВЕК, КАК ЭТО БЫЛО В THE EVIL WITHIN И LAYERS OF FEAR. НО В ИГРАХ С ХОРОШЕЙ АТМОСФЕРОЙ ОНИ ИМЕЮТ МЕСТО БЫТЬ, ОНИ ПОЯВЛЯЮТСЯ ТАМ, ГДЕ ТЫ ПОРОЙ МАКСИМАЛЬНО ИХ НЕ ОЖИДАЕШЬ.

НА СЛЕДУЮЩЕМ СЛАЙДЕ СКРИМЕР





# ГЕЙМПЛЕЙ

ВСЁ ИГРАЕТ НА РУКУ АТМОСФЕРЕ И  
ГЕЙМПЛЕЙ НЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ. ОН ДОЛЖЕН  
БЫТЬ ПОНЯТНЫМ, НО ПРИ ЭТОМ НЕ ВСЕГДА  
УДОБНЫМ, ЧТОБЫ ПОДДЕРЖИВАТЬ  
НАПРЯЖЕНИЕ ИГРОКА



(СИСТЕМА ОТКРЫВАНИЯ ДВЕРЕЙ В АМНЕЗИИ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ХОРОШЕЕ РЕШЕНИЕ)



**ДЛЯ БОЛЬШЕГО  
ПОГРУЖЕНИЯ  
МИНИМИЗИРУЮТ ИЛИ  
ДАЖЕ ПОЛНОСТЬЮ  
УБИРАЮТ HUD,  
ОГРАНИЧИВАЯ  
НЕЙТРАЛЬНУЮ  
ИНФОРМАЦИЮ, НО НЕ  
КРИТИЧЕСКИ  
ВАЖНУЮ КАК  
ЗДОРОВЬЕ ИЛИ КАРТУ**



**КТО ЗАКРЕПИЛ ЭТУ ОТВРАТИТЕЛЬНУЮ КАМЕРУ В УГЛУ  
ЛОКАЦИИ**



# ИТОГ



КАК МЫ МОЖЕМ ПОНЯТЬ, ИГРЫ В ЖАНРЕ ХОРРОР ДОВОЛЬНО СЛОЖНЫ. У НИХ ДОВОЛЬНО НИЗКИЙ ПОРОГ ВХОЖДЕНИЯ, НЕ КАЖДАЯ КОМПАНИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ МОЖЕТ ВЗЯТЬ И СДЕЛАТЬ ХОРОШИЙ ПРОДУКТ, ВЕДЬ В ТАКИХ ИГРАХ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ЗАМЫСЕЛ И ИНТРИГА. ПРИ ЭТОМ КАЖДАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ДОЛЖНА СЛИВАТЬСЯ ДРУГ С ДРУГОМ В МЕДЛЕННОМ ТАНЦЕ



# ЛЮДОГРАФИЯ

- 1) AMNESIA: THE DARK DESCENT (2010)
- 2) CRY OF FEAR (2012)
- 3) LAYERS OF FEAR (2018)
- 4) LAYERS OF FEAR 2 (2019)
- 5) P.T. (2014)
- 6) RESIDENT EVIL 7 (2017)
- 7) SILENT HILL (1999-2012)
- 8) THE EVIL WITHIN (2014)
- 9) THE EVIL WITHIN 2 (2017)



# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1) АРТЁМ ДУБРОВСКИЙ. ПОЧЕМУ ХОРРОР-ИГРЫ СТРАШНЕЕ ФИЛЬМОВ. [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // URL: [HTTPS://REGNUM.RU/NEWS/SOCIETY/2704382.HTML](https://regnum.ru/news/society/2704382.html) (ДАТА ОБРАЩЕНИЯ: 05.06.2020)
- 2) ДЖЕЙМИ МЭДИГАН. ПСИХОЛОГИЯ ХОРРОР-ИГР. [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // URL: [HTTPS://GAMERULEZ.NET/ARTICLES/PSIHOLOGIYA-HORROR-IGR](https://gamerulez.net/articles/psihologiya-horror-igr) (ДАТА ОБРАЩЕНИЯ: 05.06.2020)
- 3) КРИСС ПРУЭТТ. КАК СОЗДАВАТЬ НАПРЯЖЕНИЕ В ХОРРОР-ИГРАХ. ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // URL: [HTTPS://HABR.COM/RU/POST/398215/](https://habr.com/ru/post/398215/) (ДАТА ОБРАЩЕНИЯ: 05.06.2020)

