

# Как игровой мир реагирует на действия игрока

Варфоломеев Вячеслав  
РИ-370012



# Введение

Так как видеоигры это продукт интерактивный, то есть подразумевает взаимодействие пользователя с игровым миром, возникает два вопроса: Есть ли такие игровые миры, которые изменяются в зависимости от действий игрока? Если есть - как они это делают?

Чтобы ответить на первый вопрос нам нужно привести примеры игр, в которых это происходит. Я решил выбрать игры, которые входят в жанр Immersive sim (с англ. — «иммерсивная симуляция») — условно выделяемый жанр компьютерных игр, особенностью которого является предоставление игроку необычайно широкого выбора при прохождении. Immersive sim предлагает игроку симулированный мир с возможностью совершать множество различных действий так, что любое препятствие можно преодолеть множеством необычных творческих способов, в том числе и незапланированных разработчиком.

# Dishonored

Как правило даже запланированных разработчиками способов решения поставленной задачи бывает больше трех. Мир реагирует не только на тот способ, который вы выбрали, но и на метод достижения цели. Например, в игре Dishonored от количества убийств зависит уровень хаоса. И в зависимости от него меняются локации в игре.



# Хаос

1. Низкий уровень хаоса
  - Ясная погода
  - Нормальное количество стражников и зрителей.
  - Минимальное количество агрессивных крысиных стай, гнездами трупных ос заражено малое количество зданий.
2. Высокий уровень хаоса
  - Дождливая погода.
  - Увеличенное число стражников и зрителей.
  - Крысиные стаи, плакальщики и зараженные трупными осами здания встречаются повсеместно.



# Дополнительные изменения

В дополнение к изменению визуального облика мира, также меняется и отношение NPC к протагонисту. Они могут делиться секретами при низком хаосе и бояться раскрыть их при высоком. Также изменяется поведение некоторых персонажей для устранения. Они могут заниматься рутинными делами или могут увеличить охрану и запереться в труднодоступных местах. Также при увеличении уровня хаоса растет награда за голову главного героя на плакатах, развешанных по городу.





# Минусы

При этом если визуально кажется, что хаос увеличивается потому, что становится больше трупов, из-за этого становится больше трупных ос/крыс. И может сложиться впечатление, что нужно проходить игру, допустив как можно меньше смертей. При этом оглушенных противников надо прятать так, чтобы осы или крысы не добрались до них. На самом же деле учитываются только убийства, которые непосредственно совершил сам персонаж. То есть сравить противников из разных группировок (и подождать, пока они перебьют друг друга) не приведёт к последствиям, что, я считаю, нелогично. С другой стороны было бы странно, если бы все тонкости повышения и понижения хаоса были детально описаны. В таком случае игра бы вряд ли попадала по жанр *immersive sim*, который подразумевает огромную вариативность прохождения.

# Prey 2017

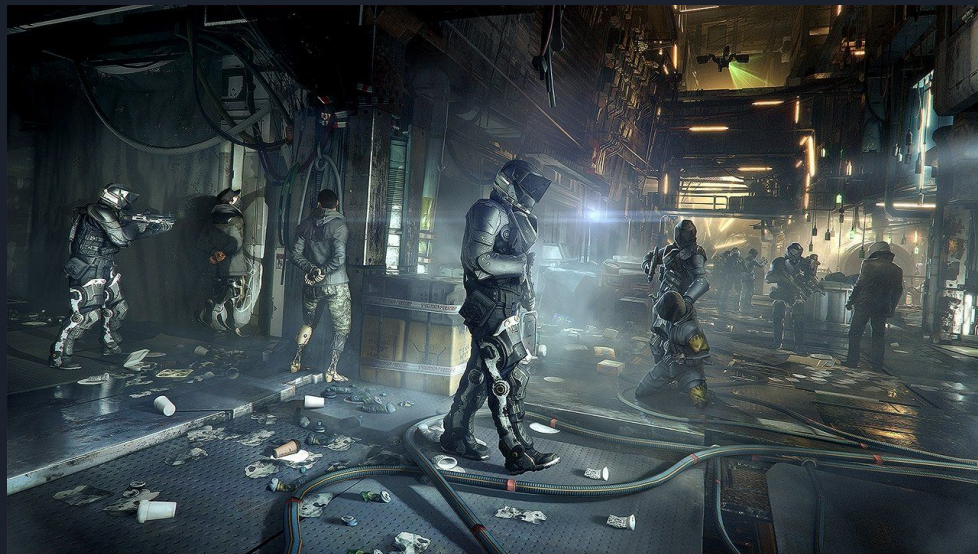


В игре Prey 2017, которая также относится к жанру immersive sim мир реагирует не так сильно, как в Dishonored, но тем не менее такая мелочь оставляет ощущение максимальной проработки всех аспектов игры.

Одним из вариантов развития в Prey есть возможность приобрести навыки инопланетных существ, чтобы, например, превращаться в кружку и попадать в труднодоступные места. Но в какой-то момент турели, настроенные на распознавание пришельцев, будут также распознавать пришельца и в вас. Таким образом упрощение игры в одном аспекте приведёт к её усложнению в другом

# Deus Ex

В игре Deus Ex: Mankind divided также мир не столь обильно реагирует на действия игрока: при продвижении сюжета в локациях заменяются планшеты с новостями, и некоторые из новостей зависят от выполнения побочных миссий и действий игрока. Также можно встретить NPC, которые будут обсуждать новости, слухи.







# GTA V

Так как игры жанра *immersive sim* у меня закончились, хотелось бы привести в пример GTA V, ведь вряд ли найдется человек, который о ней не знает. Игра делает упор на огромный открытый мир, поэтому удивить мелочами тут вряд ли получится, но тем не менее есть пара вещей, о которых хотелось бы сказать. При выполнении убийства Франклином, в интернете обязательно появится новость об этом, и реакция в Bleeter'e (аналог Twitter)

Также звонки разным контактам в определенных моментах сюжета провоцируют разговор на темы, которые соответствуют стадии прохождения. На сюжет они в основном не влияют, но создается ощущение живости мира



Search Eyefind

RANDOM



MEDIA AND ENTERTAINMENT



FOOD AND DRINK



MONEY AND SERVICES



TRAVEL AND TRANSPORT



FASHION AND HEALTH

### NEWS STORY OF THE DAY

Automotive stocks in turmoil after exec killed.

Leslie Gardner - Weazel News

In more sad news for big business, visionary venture capitalist Isaac Penny has been murdered just as he was about to save the US automobile industry by taking a controlling stake in Vapid Motor Company. How many more business leaders need

[READ FULL ARTICLE](#)

Los Santos Meteor

### Sponsored Advert

**PEDAL AND METAL**

WE RIDE. WE ARE LOCAL. GO LOCAL. GO PEDAL. GO METAL.



### RECENT BLEETS

@chuchulion

Lock up your daughters. I'm a sex offender.

@tttturtledog

No way! Steve Haines murdered! I love the Underbelly of Paradise! What do you reckon - IAA assassination or gangland revenge hit?

### WEBSITE OF THE MINUTE



www.righteousslaughter7.com

Misfire Games presents Righteous Slaughter 7: The Art of Contemporary Killing.

### EYEFIND FEATURED WEBSITES



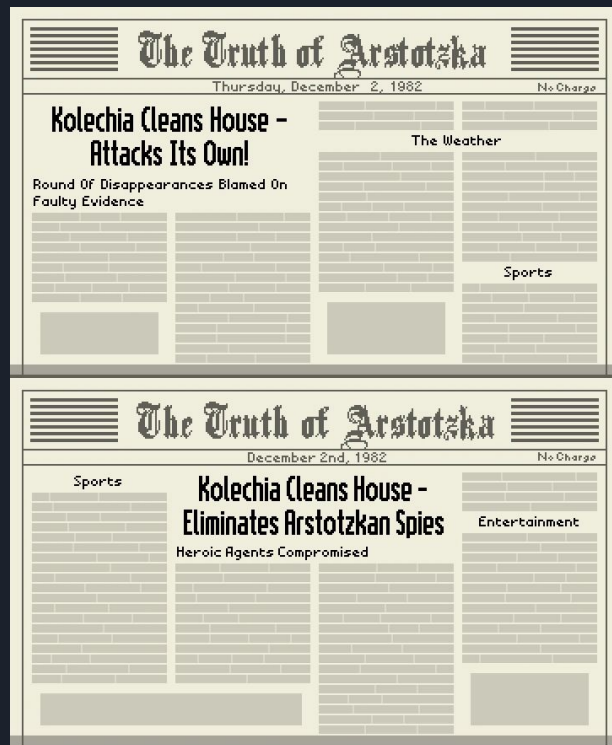
# Far Cry

Также вкратце хочется отметить игры, например, серии Far Cry, в которых солдаты группировки главного героя занимают всё больше пространства и всё чаще встречаются по мере захвата территорий. Таким образом происходит как бы визуальное подтверждение прогресса



# Papers, Please

В игре Papers, please выбор инспектора чаще всего отображается в газете, которую можно прочитать перед началом следующего дня. По сути эта газета и символизирует игровой мир



# Quantum Break

В игре Quantum Break нахождение некоторых вещей в процессе прохождения также будет влиять на сериал, который показывается после сюжетных развилок - в него добавятся дополнительные небольшие сцены. Это, конечно мелочь, но такое я видел в первый раз и на данный момент нигде не встречал



# This War of Mine

В игре This War of Mine если вы разграбите локацию, а затем придёте в неё снова, локация и её обитатели не будут такими же. Ваши действия повлияют на происходящее. Например, люди могут умереть от того, что вы украли у них еду и вы найдете только трупы. Или наоборот, люди будут готовы встретить вас с оружием после того, как вы их обчистили



# Обещания

На данный момент одними из самых красивых обещаний, которые я видел, являются обещания команды разработчиков Dying Light 2 о том, что решения игроков будут влиять на все районы города, меняя их визуальный облик и наполнение





# Выводы

Я надеюсь, что в будущем разработчики научатся делать сложные, комплексные виртуальные миры, в которых действия игрока будут иметь явные последствия для него. Таким образом получится добиться максимального погружения в мир и ассоциации игрока с протагонистом. На данный же момент игры обладают очень слабыми возможностями для этого





# Людографія

- Dishonored 1 (2012)
- Dishonored 2 (2016)
- Prey 2017 (2017)
- Deus Ex Mankind Divided (2016)
- GTA V (2013)
- Far Cry 4 (2014)
- Papers, Please (2013)
- Quantum Break (2016)
- This War of Mine (2014)
- Dying Light 2 (TBA)



# Источники

- [https://ru.wikipedia.org/wiki/Immersive\\_sim](https://ru.wikipedia.org/wiki/Immersive_sim) (дата обращения 04.06.2020)
- <https://dishonored.fandom.com/ru/wiki/%D0%A5%D0%B0%D0%BE%D1%81> (дата обращения 04.06.2020)
- [https://ru.wikipedia.org/wiki/Dying\\_Light\\_2](https://ru.wikipedia.org/wiki/Dying_Light_2) (дата обращения 05.06.2020)



Спасибо за внимание