Original/оригинал https://verumvenari.wordpress.com/2016/06/15/narrative-puzzles-and-the-systematizing-of-story/

Фабульные головомки и систематизация сюжета

Я играл в Duelyst часто в последнее время. Патч 6/15/2016 включил в себя цикл карт под названием "Семь Сестер". В каждой из карт есть символ скрытый в самом спрайте вместе с достаточно большим зашифрованным текстом в их описании. Это мило. Идея состоит в том, чтобы игроки разгадали загадку, для того, чтобы понять то, что хотели сказать авторы. Подход Duelyst является новаторским, но при этом не совсем новым. В The Binding of Isaac: Afterbirth была схожая попытка создать ИАР (игру в альтернативной реальности), которая во многом даже меньше имела явных сведений об игровом мире. В первую очередь, сюжет-головоломка является главным элементом игры Dark Souls, а также всех игр так или иначе с ней связанных.

Но Duelyst превращает свой сюжет в еще одну игру. Вместо того, чтобы сделать так, чтобы игрок узнал сюжет по мере прочтения или выбора действий, игрок его узнает путем заданий, составляющих свою собственную игру. Это отличается от пассивного чтения так как процесс разгадки более релевантен, нежели содержимое текста; оно также отличается от отыгрывания сюжета а ля РПГ, потому как создание сюжета есть внеповествовательный опыт. Я имею ввиду, что метасюжет, в самом раскрытии сюжета, не связан с сюжетом, который непосредственно раскрывается (за исключением Dark Souls, где они связаны тематически).

Эта механизация сюжета настораживает меня. Настораживает не потому, что это что-то новое, нетрадиционное. Как раз наоборот, играм нужно больше этого. Оно меня настораживает потому что если это станет трендом или им будут злоупотреблять, подход "сюжет-игра" может обойти "сюжет-сюжет"(простите за тавтологию). По сути, из этого может вытечь дурное желание построения сюжета как головоломки лишь для того, чтобы усладить тех, кто видит только сложность и замысловатость как главные ценности хорошего искусства. Ник Кример, журналист на Anime News Network а также на своем собственном сайте пишет "модернистам есть за что ответить". Им действительно есть. Полным полно людей думают, что для того чтобы искусство было хорошим, оно должно быть сложным, с множеством аллюзий и отсылок, или же только доступным для интеллектуалов-тяжеловесов — что искусство должно быть сложной задачей для рецепиента. Великое искусство должно быть трудным. Это чушь и это также является искаженным восприятием того, что говорили модернистские писатели.

Сильные персонажи, глубокие повествовательные линии, утонченный стиль — все это грозит рухнуть под сюжетом-игрой, потому что вдруг, механический дизайн головоломки имеет большее вес, нежели сама история. Дабы примерить на себе ненадолго роль циника, смею предположить, что это связано с тем, что основная масса геймеров/игроков (?) не заинтересованы, либо не обладают средствами для более глубокого погружения, в следствии чего остаются на поверхностном уровне, где лишь механика является их зоной комфорта.

Я искренне убежден, что не по этой причине ребята из Duelyst это сделали – умышленно или нет. Они сделали это, потому что подумали, что это будет круто. И действительно, оно вроде так. Но я надеюсь, что в этом есть смысл, и что для разгадки сюжета будет адекватная причина, что в этом есть нечто большее чем рефлексивный дизайн и акцентированная сложность. Посмотрим что из этого выйдет.