

ЯЗЫКОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ТЕКСТОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ЖАНРЕ «ROUGELIKE»

Химич Н.А.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Война И. А. - преподаватель

Статья посвящена изучению языковых особенностей видеоигр жанра «roguelike». Рассмотрено понятие жанра, и разобраны особенности жанра «roguelike». Приведены некоторые примеры текстов из игр рассматриваемого жанра и сделаны выводы об их особенностях.

Компьютерные игры в современное время применяются в обучении, исследованиях и иных различных сферах жизни. Ранее компьютерными играми занимались небольшие компании, но теперь производство и издание развлекательного контента стало индустрией. В ней появились студии, отделы производства, аналитики, рекламы, геймдизайна, нарративной составляющей, поддержки пользователей, игроков.

Изучением феномена компьютерных игр активно занимаются такие науки, как психология, философия и иные гуманитарные науки. Однако исследований лингвистической составляющей игр крайне мало, и они рассматривают наиболее общие темы. Потому данное исследование направлено на более узкую тему в данной сфере, изучив особенности одного жанра видеоигр [1].

В работе рассматривается такой жанр, как «roguelike». Жанр игры определяет ключевые особенности, по которым она работает [2]. В жанре рогаликов ими являются генерируемые случайным образом уровни и необратимость смерти персонажа – в случае его гибели игрок не может загрузить игру и должен начать её заново. Для анализа были взяты несколько самых ярких представителей данного жанра, которые обрели всемирную популярность: «The Binding of Isaac», «Slay the Spire», «Dead Cells» и другие схожие игры [3, 4, 5].

Из-за особенности жанра сюжет в таких играх уходит на задний план, а игровой процесс выходит на первый. Таким образом, подавляющая часть текстов в таких играх занимает небольшое описание работы различных способностей и предметов, оставляя немного или совсем не оставляя внимания на тексты, связанные с описанием их внешнего вида и исторического происхождения. Так, например, в «The Binding of Isaac» все сюжетные сцены показаны небольшими слайд-шоу без объяснений, а описания предметов при их нахождении ограничивались небольшим описательным текстом, который только намекал на то, как работает найденный артефакт. Также реализовано и с другими игровыми элементами, не только с артефактами. В игре «Slay the Spire» ситуация очень схожа, но добавляются небольшие диалоги, которые происходят между различными персонажами в игре, поэтому тексты в ней составляют диалоги и описания предметов, которые необходимы для чуть большего раскрытия сюжета, отлично совпадая с общим темпом игры.

После анализа большего количества игр рассматриваемого жанра, можно сказать, что схожая характеристика присуща большинству из них. Однако обязательно надо помнить о том, что каждая игра уникальна и может являться сильной смесью различных жанров и иметь очень необычные механики, которые, несмотря на принадлежности игры к жанру, могут создать иллюзию, что игра не принадлежит своим жанрам. Так, к примеру игра «Don't starve» является ярким представителем жанра «survival», однако также имеет метку жанра «roguelike». Поэтому приведенные рассуждения относятся к игровым продуктам, у которых жанр «roguelike» является основным [6, 7].

Результатом исследования являются полученные выводы о характеристике текстов жанра «roguelike». Рассмотренные тексты являются продуктом слияния как минимум разговорного и художественного стилей. В зависимости от комбинации жанров конкретной игры могут добавляться как деловой стиль речи, так и другие.

Список использованных источников:

1. Перфилов, Ю.А. Языковые особенности текстов компьютерных игр. / Ю. А. Перфилов // Гуманитарные науки. – 2019. – № 5. – С. 188–190.
2. Roguelike – игровой жанр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Roguelike>. – Дата доступа: 27.03.2023.
3. The Binding of Isaac [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/The_Binding_of_Isaac. – Дата доступа: 27.03.2023.
4. Slay the Spire официальный сайт компании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.megacrit.com>. – Дата доступа: 27.03.2023.
5. Dead Cells - Rogue-lite metroidvania with some souls-lite combat on top! Kill, die, learn, repeat. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dead-cells.com>. – Дата доступа: 27.03.2023.
6. Don't Starve | Klei Entertainment. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.klei.com/games/dont-starve>. – Дата доступа: 27.03.2023.
7. Survival game. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/Survival_game. – Дата доступа: 27.03.2023.