



МЕДИАТЕКА В ШКОЛЕ

Е. В. СЕМЕНОВА,

заведующая отделом новых информационных технологий,

М. С. МИТЮКОВА,

заведующая отделом комплектования и обработки литературы,

Государственное учреждение культуры Республики Марий Эл «Республиканская детская библиотека»

ИЗ ПИСЬМА АВТОРОВ:

Здравствуйте, уважаемая редакция. Мы работаем не в школьной, а в детской библиотеке, но считаем, что ваш журнал — одно из лучших профессиональных библиотечных изданий, и не только для школьных или детских библиотек. Мы уже давно работаем над исследованием образа биб-

лиотек и библиотекарей в компьютерных играх. Наша первая статья на эту тему опубликована в журнале «Библиотека» №1 за 2007 год под названием «Имидж библиотеки в цифровом измерении». Мы продолжаем работать над этой темой и посылаем вам вторую статью, посвященную библиотекам в играх жанра

экшн. Обе наши статьи размещены также на Интернет-портале Library.ru в разделе «Отражения». С уважением и надеждой на сотрудничество,

МИТЮКОВА Марина
и СЕМЕНОВА Елизавета,
ГУК Республики Марий Эл
«Республиканская детская
библиотека»

Уважаемые Елизавета Валерьевна и Марина Сергеевна! Редколлегия с большим удовольствием прочла вашу статью. Сама редколлегия не играет в компьютерные игры, поэтому тема показалась нам очень интересной и до сих пор в нашем журнале никем не освещенной. Действительно, библиотека как декорация разворачиваемых в играх событий — очень привлекательное место. Очевидно, потому, что и в действительности хранилища книг больших библиотек сами по себе притягивают, привлекают. Своей особостью, таинственностью, загадочностью. Действительно, где искать ответы на самые трудные вопросы, которые когда-либо задавал себе человек? Порой мучительно, веками искал он ответы и передавал своё знание будущим людям. И всё это сохранялось здесь, в библиотеке. Предлагаем вам, наши дорогие читатели, погрузиться в мир библиотек экшн-игр.

Активное библиотековедение

Образ библиотеки в компьютерных играх жанра «экшн»

Мы уже писали об образе библиотеки и библиотекаря в компьютерных играх в виде обзора. Теперь мы решили подробнее остановиться на отдельно взятом жанре экшна. Этот жанр мало приспособлен для изображения библиотекарей, но вот библиотек там достаточно, чтобы написать о них отдельно.



Рис. 1.
Дорога к знаниям (Принц Персии: Пески времени)



КНИГИ, МОНСТРЫ, ЛОВУШКИ И СНОВА КНИГИ. ЭКШН КАК ЖАНР

Что такое библиотека для создателя компьютерной игры в жанре экшн? Просто интерьер, декорация, место действия (экшн — англ. action — действие).

Как игрок понимает, что попал именно в библиотеку? Все просто — книги, книги и еще раз книги, где угодно: на полу, на полках, стеллажах. Иногда рабочие столы с обязательными настольными лампами или свечами (в зависимости от общего стиля игры). Вообще, жанр экшна не предполагает долгого скрупулезного исследования мира. Поэтому все помещения-декорации в экшн-играх должны быть яркими, образными, запоминающимися. А как еще быстро объяснить игроку, что он в библиотеке? Накидать побольше книг.



Рис.2. Много-много книг (American McGee's Alice)

В библиотеках обычно царит полный разгром. Монстры, часто обитающие там, не умеют читать, беспощадно рвут книги на части и разбирают их по полу. И одинокие листы живописно разлетаются из-под ног героя.

И обязательный атрибут жанра — ловушки. Интересно, зачем они в библиотеке? Чтобы в случае нападения библиотекари могли отбиться? Или это такая странная система защиты фонда?



Рис.3. Система защиты фонда «Не влезай — убьет» (Принц Персии: Пески времени)

Экшн-библиотека — это, безусловно, место, где можно и нужно прятать загадки. Действительно, если вы в игре попадаете в библиотеку, можете сразу начинать искать тайники. Чаще всего они скрываются за отодвигающимися стеллажами. Если полку с книгами не удастся сдвинуть самостоятельно, стоит попробовать подергать за корешки книг, особенно те, которые чем-нибудь выделяются (цветом, размером). Скорее всего, некоторые из этих книг — на самом деле замаскированные рычаги. Наверное, местные библиотекари и подумать не могли, что кому-то может просто понадобиться книга с полки.

Самая типичная в этом плане библиотека находится в поместье Крофт (игра Tomb Rider: Legend). На каждой полке там есть книга какого-нибудь яркого цвета. В потайной нише спрятан цветовой код. Потянув за книги в нужном порядке, можно найти ценный золотой артефакт.

ВОСТОЧНАЯ СКАЗКА ПЛЮС ПЕСОК. ИГРА «ПРИНЦ ПЕРСИИ: ПЕСКИ ВРЕМЕНИ»

Экшн — скоростной жанр, действия быстро сменяют друг друга: бои, пробежки-догонялки, нетрудные загадки, снова бои. Так же быстро меняется фон, обстановка, в которой действует герой. И создатели экшн-игр стремятся, чтобы именно визуальный ряд, картинка производила наибольшее впечатление, надолго оставалась в памяти игрока.

Можно сказать «спасибо» дизайнерам некоторых игр за создание ярких образов библиотек. Например, за Зал знаний во дворце султана из игры «Принц Персии: Пески времени» («Prince of Persia: Sands of Time»). Здесь, конечно, мы видим полный набор штампов экшн-игр: и монстры, и ловушки, и загадки. Но зато как здесь красиво! Занавески чуть колышутся от ветра, когда Принц пробегает мимо. Стены украшены арабской вязью. И даже песочные стражи, встреченные в начале, не портят общего впечатления восточной сказки.



Рис.4. Зал Знаний (Принц Персии: Пески времени)



В этой библиотеке очень интересная система освещения, основанная на зеркалах и кристаллах, отражающих лучи в разных направлениях. Действительно, как еще освещать библиотеку, когда нет электричества? Свечи и факелы — это очень неэкономно. Сколько же надо свечей, чтобы осветить библиотеку таких размеров? А так — один луч и несколько зеркал в разных концах и на разных этажах зала, и библиотека наполняется светом. Не ясно, правда, откуда исходит луч, но не будем вникать в технические подробности.

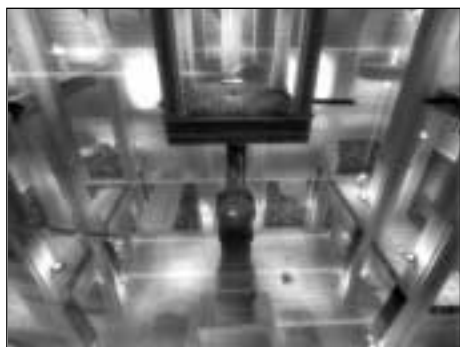


Рис. 5. Да будет свет! (Принц Персии: Пески времени)

К тому же с помощью того же луча открываются двери в этой библиотеке. Это удобно: зашел почитать книгу, повернул зеркало, заперся и читай в тишине и покое. Захотел выйти — повернул зеркало в другую сторону, и дверь открыта.

И в завершение образа Зала знаний спутница Принца читает вслух отрывок из книги, пока сам Принц бегаёт по стенам, передвигая зеркала в нужном порядке: «Логика бессильна против силы любви. Любовь — это жизнь. Так что если ты хочешь жить — умри в любви. Умри в любви, если хочешь остаться в живых». На что Принц ей отвечает: «Если хочешь быть полезной, поищи лучше книгу, которая подскажет, как нам отсюда выбраться».

КОГДА АЛИСА ВЫРОСЛА. ИГРА «AMERICAN MCGEE'S ALICE»

А вот другая библиотека, игра American McGee's Alice. Это уже не сказка, это — ночной кошмар, бред повзрослевшей Алисы, вернувшейся в Страну Чудес, чтобы спасти ее, а заодно и себя.

Эта библиотека — часть Мучилища, места не столько страшного (как может показаться из названия), сколько странного и интересного. Мучилище — пародия на школу. Здесь есть классы, лаборатории и библиотека — одна из непременных составляющих частей любого учебного заведения.



Рис. 6. Библиотека Мучилища (American McGee's Alice)

Здесь все гипертрофировано: стеллажи до потолка, стопки книг поднимаются к небу с нарисованными звездами, те же стопки книг видны в проломах в полу, они уходят в никуда. В этой библиотеке было бы очень интересно просто бродить и смотреть по сторонам, если бы не карточная стража Червонной Королевы, с которой, впрочем, Алиса легко расправляется.

Алису давно ждали в Стране Чудес. Только она может спасти ее обитателей. Поэтому все жители готовы помочь ей. Помогают Алисе и книги в библиотеке. Нужные книги, правда, придется сначала поискать за стеллажами. Но после этого они взлетят и выстроятся в правильном порядке, чтобы Алиса могла добраться по ним до нужной полки. А потом выстроятся в лесенку, чтобы можно было спуститься вниз с огромного стеллажа.



Рис. 7. Тоже дорога к знаниям (American McGee's Alice)

Обычно герои экшн-игр оказываются в тех или иных местах-декорациях случайно. Так, например, тот же Принц Персии попадает в Зал знаний просто в поисках пути в башню дворца. Алиса же приходит в библиотеку Мучилища с определенной целью. Она ищет там конкретную книгу — «Книгу странных вещей», в которой содержится рецепт уменьшающего зелья:



Сахар, хрен, грибы и мак.
Можно есть их просто так.
Можно в зелье перегнуть —
И размером с крысу стать.

И как после этого не попробовать в домашних условиях смешать сахар, хрен, грибы и мак?



Рис.8. Книга странных вещей
(American McGee's Alice)

А если серьезно, получается, что именно в библиотеке героиня находит нужную информацию. То есть библиотека — это все-таки информационный центр, даже для экшн-игр. Хотя обычно разработчики компьютерных игр легкомысленно относятся к изображению основных функций библиотеки.

БИБЛИОТЕКА — ИНТЕРЕСНОЕ МЕСТО

Интересно, что в экшн-играх библиотеки встречаются чаще, чем в других игровых жанрах. Да, здесь библиотека, как уже говорилось выше, — это декорация, но декорация, привлекательная для разработчиков игр. Библиотека в сознании людей облада-

ет особым духом, атмосферой. Библиотека — это всегда тихое, просторное, спокойное место. Это Место-Где-Ничего-Не-Происходит. И эта атмосфера, как ни странно, очень хорошо вписывается в формат экшна, как место, где возможны приключения. Конечно, всем интересно, что будет, если уронить стеллаж или ящик от каталога, где все всегда должно быть по порядку. И разработчики игр помещают в библиотеку монстров, рвущих книги и разбрасывающих листы по полу.



Рис.9. Проблемы библиотек похожи: в настоящих библиотеках — простые мыши, в экшн-библиотеках — летучие мыши (Принц Персии: Пески времени)

Хорошо это или плохо? Трудно сказать. Ясно одно — библиотека интересна людям, притягательна своей загадочностью, таинственностью. Поэтому разработчики и помещают в библиотечные хранилища загадки, ловушки и монстров, охраняющих Тайное Знание.

А то, что экшн-библиотеки не слишком похожи на настоящие, так, может быть, это и к лучшему. Пусть читатели-игроки считают нас таинственными хранителями загадочной Информации, так даже интереснее.

