**Адаптация игровых механик при новеллизации (на материале романа «UFO: Враг неизвестен» (1997) В. Васильева)**

Вишневский Дмитрий Алексеевич

Студент Казахстанского филиала МГУ имени М.В. Ломоносова, Астана, Республика Казахстан

Доклад посвящен анализу адаптации игровых механик при новеллизации, т.е. при создании литературного произведения на основе видеоигры. Практика новеллизации видеоигр сформировалась относительно недавно – преимущественно в 1990-х гг. Романы по видеоиграм могут адаптировать сюжет первоисточника, расширять вселенную или продолжать историю оригинала [Hakim]. Новеллизация игры требует от автора выполнения, как минимум, двойной задачи – сохранить «условности» и игровые механики оригинала, т.е. сохранить «дух» игры, и в то же время умело адаптировать их к романной форме и вплести в повествование.

В качестве материала выступают видеоигра «X-COM: UFO Defense» и роман «UFO: Враг неизвестен». "X-COM: UFO Defense" – это компьютерная игра в жанре пошаговой стратегия с элементами симулятора управления, выпущенная издательством MicroProse в 1994 году. В ней игрок управляет организацией X-COM, защищающей планету Земля от инопланетного вторжения. Писатель Владимир Николаевич Васильев, познакомившись с игрой в 1995 году, адаптировал её в роман, основываясь на собственном прохождении [Васильев, 2024].

Под игровой механикой мы будем понимать набор правил, служащий основой взаимодействия игрока с элементами игры, устанавливающий границы, возможные действия и внутриигровые объекты.

В фокусе нашего внимания игровые механики «юнитов» и игровых уровней.

При новеллизации игры происходит трансформация интерактивного формата повествования в неинтерактивный, тем самым исключается ключевая особенность видеоигр как медиума, в связи с чем механики игрового процесса подвергаются адаптации. Видеоигровые механики являются одной из основных частей геймдизайнерских «паттернов», составляющих всю структуру конкретной видеоигры [Björk, Holopainen: 35]. В частности, «X-COM: UFO Defense» содержит в себе 42 «паттерна» [Canossa, Björk, Nelson: 6]. Однако разные «паттерны» требуют различные подходы к их адаптации: так, если «паттерны» Боя (Combat) и Передвижения (Movement) можно легко адаптировать с помощью описаний действий персонажей, то «паттерны» Уровней (Levels) и Тумана Войны (Fog Of War) могут потребовать от автора новеллизации обоснования их присутствия.

Рассмотрим подход В. Васильева к адаптации игровых механик в романе «UFO: Враг неизвестен». Согласно автору, общей стратегий было по необходимости давать объяснения игровым механикам и условностям для сохранения достоверности происходящего [Васильев, 2024]. Роман демонстрирует, что адаптация игровых механик – это не просто технический перенос элементов игры, а трансформация способов вовлечения аудитории. Рассмотрим это на примере игровых механик «юнитов» и уровней.

Основу игрового процесса игры-первоисточника составляет механика пошаговой стратегии, где игрок управляет отрядом «юнитов» (Units) в лице оперативников X-COM. Юниты – это группа игровых элементов, благодаря которым игрок совершает действия в игровом мире [Björk, Holopainen: 79]. Отличает их от Персонажей (Characters) то, что они не обладают характером и/или мотивацией: в оригинальной игре оперативникам даются только имя, фамилия, внешность и боевые характеристики. Как следствие, игрок переживает их гибель как потерю боевой единицы, но не полноценной личности. Васильев в романе наделяет каждого Юнита индивидуальными чертами: в первом отряде присутствуют пунктуальный немец Штейнбах, «весельчак» из Австралии Ник Завадски, а само повествование ведётся от бывшего сотрудника ФСБ по прозвищу Пир [Васильев, 1997: 4-5]. При этом автор сохранил «паттерн» игры-первоисточника в виде Перманентной Смерти (Permadeath), когда игрок навсегда теряет контроль над убитым юнитом: так, уже во второй главе упомянутый выше Штейнбах умирает от выстрела из инопланетного оружия [Васильев, 1997: 45], после чего пропадает из повествования. Таким образом, Васильев усиливает эмоциональную вовлечённость читателя, наделяя безликих Юнитов уникальностью и тем самым переводя их в статус Персонажей. благодаря чему читатель сопереживает им сильнее, а их гибель ощущается более значимой, чем в игре-первоисточнике.

Трансформации также подверглась механика Уровней. В игре процесс боя происходит в больших ограниченных локациях, за пределы которых юниты не имеют возможности выходить. «Граница» Уровня в игре эксплицирована. В «X-COM: UFO Defense» это воспринимается как техническое ограничение, однако в романе эта ограниченность локаций получает сюжетиное обоснования. Так, персонаж ван Торренса, помощника руководителя базы X-COM, сообщает: «Местность вокруг севшей тарелки обыкновенно накрывается силовым полем – эдаким невидимым колпаком. Мы научились проникать внутрь колпака, но только на «Рейнджере» (прим. – название самолёта). Поэтому вам предстоит действовать на участке местности площадью от квадратного километра до четырех. Самостоятельно покинуть его вы не сможете, по крайней мере до старта тарелки» [Васильев, 1997: 36]. Тем самым границы уровня, воспринимаемые в игре как техническое ограничение, становятся частью художественного мира, что усиливает достоверность происходящих событий.

1. Васильев В.Н. Дипломная работа по моей книге // Author.today, 2024: <https://author.today/post/575912>

2. Васильев В.Н. UFO: Враг неизвестен.М., 1997.

3. Björk S., Holopainen J. Patterns in Game Design. Hingham, 2004.

4. Canossa A., Björk S., Nelson M. X-COM: UFO Defense vs. XCOM: Enemy Unknown. Using Gameplay Design Patterns to Understand Game Remakes. Copenhagen, 2014.

5. Hakim L. How Novelisation Could Keep Video Games Alive // IGN.com, 2023: <https://sea.ign.com/novel/194024/news/how-novelisation-could-keep-video-games-alive>