

УДК 130.2

**Ноздрунов А.В.**

*кандидат философских наук, доцент  
кафедры философии и культурологии,  
Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева*

**Родина В.А.**

*старший преподаватель кафедры  
логики, философии и методологии науки,  
Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева*

**Nozdrunov A.V.**

*Candidate of Philosophy, Docent, Associate professor of Department of  
Philosophy and Cultural Studies, Orel State University named after I.S. Turgenev*

**Rodina V.A.**

*Senior teacher of department  
logicians, philosophies and methodologies of science of Department of  
Philosophy and Cultural Studies of logic, philosophy and methodology of science,  
Orel State University named after I.S. Turgenev*

### **Кризис жанра MMO RPG**

В данной статье авторы рассматривают жанр MMO RPG как социокультурный феномен. В статье рассматриваются исторические особенности и причины формирования жанра, причины, способствующие кризисному состоянию, а также современные тенденции и предположения по преодолению данного кризиса.

**Ключевые слова:** компьютерные игры; MMO RPG

### **Crisis of genre MMO RPG**

In this article, the authors consider the MMO RPG genre as a socio-cultural phenomenon. The article considers historical features and reasons for the formation of this genre, reasons contributing to the crisis state of this genre and modern trends and assumptions for overcoming this crisis.

**Keywords:** computer games; MMO RPG

Всевозможные ролевые игры всегда вызывали у людей интерес. Потребность быть или чувствовать себя «кем-то другим» ради собственного удовольствия присуща человечеству с древних времен и обусловливается целым рядом позитивных психологических и социо-культурных факторов [2]. Соответственно, данная потребность находит свое выражение в самых разнообразных видах деятельности.

Одним из таких вариантов является жанр компьютерных ролевых игр, или RPG, ставших популярными практически сразу после своего возникновения за счет сочетания в себе относительной доступности, сложных внутриигровых вычислений, а также возможности визуального сопровождения. В дальнейшем добавление многопользовательской игры, или мультиплеера, делает жанр RPG (MMO RPG) одним из самых влиятельных и популярных игровых жанров конца XX - начала XXI века.

Наиболее популярными и известными среди широкого круга игроков и обывателей по-прежнему остаются такие игры, как Worlds of Warcraft (2004); Lineage II (2003); Ultima Online (1997); а также еще несколько менее знаменитых представителей жанра. Данный факт однозначно свидетельствует о том, что жанр MMO RPG испытывает определенный кризис, так как «эталонные» игры жанра вышли уже более десяти лет назад, и, следовательно, с тех пор жанр не продуцирует принципиально новых и востребованных игр. Несмотря на наличие весьма очевидных и известных недостатков, таких, как слабовыраженный хай-лелевельный контент; предсказуемая механика квестов, выраженная в формуле «убей-сходи-принеси» (не обязательно в этой последовательности), и так далее, причины данного кризиса, на наш взгляд, заключаются не в них, а находятся гораздо глубже. В данной статье мы попытаемся их выявить.

В первую очередь нам необходимо обратиться к истории формирования MMO RPG. На заре развития он-лайн игр любой человек, желающий погрузиться в виртуальный мир, мог сделать это в MUD'ах. По своей сути, данные игры представляли собой улучшенную форму чата, с дополнительной возможностью сражаться, развивать своего персонажа, «уничтожать» врагов и тому подобное. Несмотря на обилие описательного текста (то есть слабо выраженного графического выражения), игровой антураж создавался за счет имитации социального общения. Касельс отмечает, что онлайн игры являются типичным выражением ролевого поведения для игроков 13-18 лет, склонных к экспериментированию со своей личностью [1]. Пользователи могли отыгрывать свадьбы, ссоры, усыновления и удочерения, и так далее. Как таковой, коммерческий элемент в MUD'ах не присутствовал, а, следовательно, для разработчиков не существовало жесткой необходимости в механизмах продолжительного удерживания в ней игроков. Длительность игры зависела в большей степени от социального окружения игрока. Кроме того, некоторый шарм придавало чувство элитарности, так как Интернет в это время существовал далеко не у всех.

Значимой датой становится 24 сентября 1997 года, дата выхода в свет легендарной Ultima Online. Безусловно, во многом UO продолжает использовать основной принцип MUD'ов, а именно, акцент на симуляцию жизни. Но, в отличие от своих предшественников, UO получает графическую визуализацию. Сама по себе игра была коммерческим проектом и использовала модель «подписки», наиболее распространенный способ оплаты множества медиа развлечений того времени. Следовательно, перед

разработчиками стояло две задачи: во-первых, им было необходимо заинтересовать своим продуктом пользователей. Однако не менее важен был и второй пункт, а именно, удерживать подписчика в игре на как можно более продолжительный срок.

В качестве простого для жанра решения была выбрана модель затягивания развития виртуального персонажа. Боевые и ремесленные навыки «прокачивались» не просто долго, а «очень долго», заставляя игроков месяцами повторять одни и те же действия (с ботами велась самая настоящая война). В целом, данная модель воспринималась пользователями весьма положительно. Именно этой особенностью УО повлияла на дальнейшее развитие всего жанра ММО RPG.

Вторым наследником MUD'ов стал Ever Quest, вышедший вслед за УО в 1999 году. Сохраняя общую интенцию своих предшественников, EQ также стремился удержать пользователей на максимально длительное время, но только акцент смещался с симуляции мирной жизни на боевой компонент. Преимущественно от пользователей требовалось всего две вещи: добыча лучшей экипировки (фарм) и максимальное развитие своего персонажа. Как первое, так и второе достигалось за счет монотонного убийства монстров (гринд). За исключением того, что за гринд итак давали весьма незначительное количество опыта, его показатели были динамичны в обе стороны, то есть в качестве наказания за «смерть» опыт вычитался. Таким образом, допустив всего несколько ошибок (что в том числе случалось и из-за низкого качества Интернет-соединения) и тем самым пару раз погибнув, можно было потерять весь накопленный за день опыт. Подобный метод применялся и к «фарму» экипировки. Получение некоторых, особенно мощных, предметов могло требовать чуть больше года интенсивной игры.

Предложенная система удержания пользователей в игре пришлась людям по душе. Игроки проводили огромное количество времени за игрой, а развитые персонажи и особо редкие предметы продавались и покупались за весьма значительные по тем временам суммы.

Таким образом, «бесконечный» гринд и монотонное повторение действий привели жанр к успеху и, следовательно, повлияли на всю последующую индустрию ММО RPG, став ее неотъемлемой частью.

Действительный рассвет классики ММО RPG пришелся на первую половину нулевых годов и совпадает с массовым распространением доступа к сети Интернет, то есть со стремительным расширением потенциальной клиентской аудитории. В результате активная работа разработчиков приводит к двум факторам: во-первых, количество выпускаемых игр постепенно начинает расти; во-вторых, аудитория становится значительно разнообразней.

С другой стороны, «старые» игры тоже не покидают игровой рынок. Более того, будучи в девяностых годах непосредственно не доступными для большей части аудитории, данные игры превращаются в живые легенды, что, в совокупности со старыми или «ностальгирующими» игроками уже

обеспечивает им определенную долю игрового рынка и, следовательно, конкуренцию молодым проектам.

В итоге перед разработчиками возникла настоящая проблема. Модель подписки продолжала требовать того, чтобы игрок оставался в выбранной игровой вселенной на весьма продолжительное время, что в свою очередь по-прежнему означало: долгий grind, медленное развитие персонажа, а также маленький и «трудно выбиваемый» дроп предметов. Но, так как среди игр уже существовала значительная конкуренция, то нужно было убедить пользователя забросить своего «раскаченного» и «одетого» персонажа, на которого был потрачен не один месяц интенсивной игры, и заняться фактически тем же самым, но уже в другом виртуальном мире.

В качестве такого аргумента ставка была сделана на развитие и заполнение игровых вселенных. С внешней стороны началось многократное улучшение визуального ряда: прорисовка персонажа (например, многократные споры о красоте темной или светлой эльфийки из LineAge II); добавление мимики, кивков, поклонов и прочих эмоций; использование ярких, красочных вспышек, сопровождающих удар; и так далее. С внутренней стороны, в игры начинают добавляться контент, целью которого является максимальное разнообразие как военного, так и мирного игрового процесса. С одной стороны, появляются всевозможные арены, замки, осады, битвы между фракциями, и так далее. С другой стороны, танцы, музыка, рыбалка, декоративные костюмы и животные, достижения (абилки) и так далее.

Отдельно стоит обратить внимание на сюжет и общую литературную целостность. Безусловно, определенный сюжетный компонент присутствовал и раньше, но постепенно ему начинает отводиться более значимое место. Игровая вселенная обзаводится сюжетом, который постепенно раскрывается в огромном количестве внутриигрового текста или же в литературных (и не только) первоисточниках (что произошло, например, в серии Lord's of the Ring's Online). С одной стороны, это разнообразило и в некоторой степени видоизменяло ролевой элемент, с другой, позволяло игроку по-иному взглянуть на понравившуюся вселенную (например, лично пообщаться с крестьянином, которого в Warcraft III ты отправлял на лесозаготовки).

Различные игровые вселенные копировали наиболее удачные находки своих конкурентов, но, в то же самое время стремились сделать акцент на чем-то своем, то есть придать игре максимальную уникальность. Часть этих особенностей осталась незамеченной или же не получила дальнейшего развития (как, например, вид от первого лица в Сфере Онлайн), другие же фактически и сформировали образ классической ММО RPG.

Значительные изменения происходят во второй половине нулевых годов. Данный период связан с уже повсеместным распространением доступа к сети Интернет. Фактически потенциальная аудитория достигает своего максимума. Кроме того, слава ММО RPG покидает исключительно «геймерские» круги и имплицитно включается в культуру. Наглядным

примером последнего могут служить всевозможные «мемы», такие, например, как «эльф 80 уровня».

Изменения в социо-культурной реальности приводят к тому, что дальнейшее развитие жанра ММО RPG происходит в модальности двух процессов: первый - игропром начинает продуцировать огромное количество игр; второй – классические игры начинают изменяться, подстраиваясь под новые условия. Остановимся на данных процессах подробнее.

В первом случае популярность жанра приводит к попытке извлечения из него максимальной прибыли. Основываясь на бесспорных хитах, молодые компании занимаются откровенным тиражированием игрового продукта, «скидывая в общий котел» все наиболее популярные и зарекомендовавшие себя особенности, разбавляя их какой-либо одной, относительно незначительной изюминкой (например, полеты в игре Perfect World).

Во втором случае классические игры трансформировались под прямым влиянием конкуренции. Как это ни парадоксально, но наиболее влиятельным конкурентом для таких игр, как, например, Worlds of Warcraft, были не «ее многочисленные убийцы», а пиратские серверы, на которых, в совокупности, играло иногда не меньше игроков, чем на официальном аналоге.

Несмотря на то, что некоторые из пиратских серверов продолжали использовать модель подписки, все же она была мало пригодна для продукта, не дающего пользователям никаких гарантий своего дальнейшего существования. Гораздо более эффективно себя зарекомендовала условно бесплатная модель (F2P). Под влиянием новой экономической модели трансформируется вся внутриигровая механика, акцент в которой делается на «донат». Теперь перед разработчиками (или, в случае пиратских серверов, администраторами) не стоит задача удерживать пользователя в игре длительное время. Достаточно, чтобы он хотя бы изредка посещал игровую вселенную.

Следовательно, под влиянием новой экономической модели постепенно изменяется и способ удержания игрока. Многочасовой grind и длительная «прокачка» начинают терять свою актуальность. Разумеется, они не пропадают полностью и еще долгое время продолжают сохраняться, однако их роль значительно снижается. Вместо этого игра начинает превращаться в отлаженную систему самовыражения, при которой пользователь стремится показать себя, выделившись среди других игроков. В игровом рынке активно начинают появляться красивые костюмы, редкие животные, всевозможные смайлики и прочие украшения. Также появляются предметы, влияющие на игровой баланс, но данная важная и дискурсивная тема не является прямым предметом данного исследования. Как результат, игра перестает требовать постоянных денежных вложений, наоборот, предпочтения отдаются разовым, но максимальным выплатам.

Все эти факторы не просто делают новые игры более привлекательными для существенной части аудитории, но формируют принципиально новую концепцию игры. Более того, условно бесплатная модель гораздо в меньшей степени привязывает пользователя к одному

игровому проекту, а, следовательно, открывается возможность полностью или относительно бесплатных экспериментов с различными игровыми вселенными.

Что же касается классических игр, то они вынуждены подстраиваться под изменившиеся требования аудитории. В целях возвращения интереса к данным проектам выпускаются дополнения, целью которых является «осовременивание» или разнообразие игрового процесса, что, в свою очередь, еще больше усиливает трансформацию жанра.

Во-первых, игры лишаются своей «хардкорности». Игры становятся гораздо менее требовательными к затраченному времени на развитие персонажа. В противном случае новичкам будет попросту не хватать терпения добраться до хай-левого контента.

Во-вторых, возможность «играть и не платить» зачастую становится более весомым аргументом при выборе нового «ареала обитания», и если такие проекты, как, например *Worlds of Warcraft*, еще способны сохранять подписку, то множеству других игр приходится от нее отказаться.

Таким образом, в конце нулевых происходит разрушение сложившегося игрового канона. Постоянное тиражирование одних и тех же особенностей превращают игры в обыденность, а также обесценивают действительно интересные находки. Кроме того, изменения в системе оплаты сводят необходимость удержания игроков на длительный срок к минимуму.

В итоге дальнейшая трансформация жанра ММО RPG заходит в тупик. Приближаясь к нашей современности, вырабатывается практически весь жанровый потенциал, а игроки требуют от игры практически моментального раскрытия всех ее особенностей. Но, как говорил О. Шпенглер, «если цель достигнута и идея, то есть вся полнота внутренних возможностей, завершена и осуществлена вовне, то культура внезапно *костенеет*, она умирает, кровь останавливается в ее жилах» [3], следовательно, в целях предотвращения данного процесса, она постоянно должна продуцировать новые смыслы. Поэтому на данный момент в игровой индустрии складываются несколько тенденций выхода из сложившейся ситуации.

Первая - это попытка вернуться к «хардкорной» классике. Эту тенденцию мы можем проследить на примере таких проектов, как *Wizardry Online* (с жесткими штрафами после смерти), или же возникновению *Lineage 2 classic*. Предполагаемой аудиторией таких проектов в первую очередь являются люди, скучающие по «старым добрым временам», а также заядлые «хардкорщики». Тем не менее, популярность данных проектов остается низкой.

Во-вторых, часть разработчиков продолжает работать в парадигме конца нулевых. Продолжают выпускаться игры с «переосмыслением» классических мотивов и акцентом на какой-то одной «изюминке». Качество и популярность таких проектов тоже весьма различны. Так, есть вполне удачные и самобытные проекты (например, *Star Wars*, в котором акцент делается на узнаваемую игровую вселенную) и самые низкосортные.

И, наконец, в-третьих, жанр ММО RPG начинает расширять свои границы в попытке частичного слияния с другими жанрами. Популярная нынче система non target добавляет в игру элементы action (Black Desert, Tera); сельское хозяйство, жестко привязанное к реальному времени – попытка заигрывания с «чудофермой» (ArcheAge); мини-игры, такие, например, как «три в ряд» (крафт в Age of Wulin) и тому подобное.

Судя по всему, последний вариант остается наиболее перспективным, так как его потенциал еще долго будет ограничен только фантазией разработчиков. Кроме того, большинство современных игр делает акцент именно на новшестве этого типа.

Подведем итог. На наш взгляд, основной причиной кризиса современных ММО RPG является естественное разрушение сложившихся устоев данного жанра. Игра не ставит перед собой задачу стать «домом» для пользователя на довольно длительный срок. Прокачав своего персонажа за несколько интенсивных дней игры, а также стремительно изучив остальное наполнение игровой вселенной, перед пользователем остается только соревновательный элемент (PvP). Однако доминанта PvP обесценивает актуальность всего остального мира в целом. В итоге игрок вынужден метаться от одного проекта к другому, в то время как игра раскрывает перед ним все свои особенности в максимально короткое время.

С точки зрения дальнейшего развития жанра в самом пессимистическом сценарии, развитие ММО RPG практически полностью прекратится. Разумеется, периодически будут появляться проекты, ориентированные на ностальгически настроенных пользователей. Однако, в общем и целом, элементы ММО RPG превратятся в приятное украшение для других, более перспективных жанров.

### **Игрография**

1. Age of Wulin
2. ArcheAge
3. Black Desert
4. EverQuest
5. Lineage II
6. Lord's of the Ring's Online
7. Perfect World
8. Star Wars: The Old Republic
9. Tera Online
10. Ultima Online
11. Wizardry Online
12. Worlds of Warcraft
13. Сфера Онлайн

### **Список литературы**

1. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У-Фактория (при участии изд-ва Гуманитарного ун-ти), 2004. 328 с.
2. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
3. Шпенглер О. Ш. Закат Европы / Пер. с нем. под ред. А. А. Франковского / [Электронный ресурс] Режим доступа: [http://az.lib.ru/s/shpengler\\_o/text\\_1922\\_zakat\\_evropy.shtml](http://az.lib.ru/s/shpengler_o/text_1922_zakat_evropy.shtml) [дата обращения 15.02.2017]

## References

1. Castells M. Galaxy Internet: Reflections about the Internet, business and society. Yekaterinburg: The U-trading station (with the assistance of publishing house Humanitarian un-t), 2004. 328 pages.
2. Huoyzinga Y. Homo ludens. Person player of SPb.: Ivan Limbakh's publishing house, 2011. 416 pages.
3. Spengler O. Sch. A decline of the Europe / Lane with him. under the editorship of A.A. Frankovsky.  
[http://az.lib.ru/s/shpengler\\_o/text\\_1922\\_zakat\\_evropy.shtml](http://az.lib.ru/s/shpengler_o/text_1922_zakat_evropy.shtml) [date of the address 15.02.2017]