

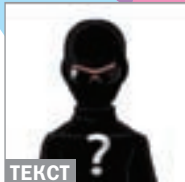


Эволюция BRAID

Часть вторая:
подумай и раскрась

Мы начали эту серию статей* с абстрактных экспериментов с цветом. Однако, как бы мне ни нравилась идея возникновения Braid из первобытного водоворота красок, мое первое задание было несколько иным. Джонатан прислал мне скриншот и предложил «перерисовать» его.

* См. «Страну Игр» #16(265).



ТЕКСТ
Дэвид Хеллман

1

Прог-арт

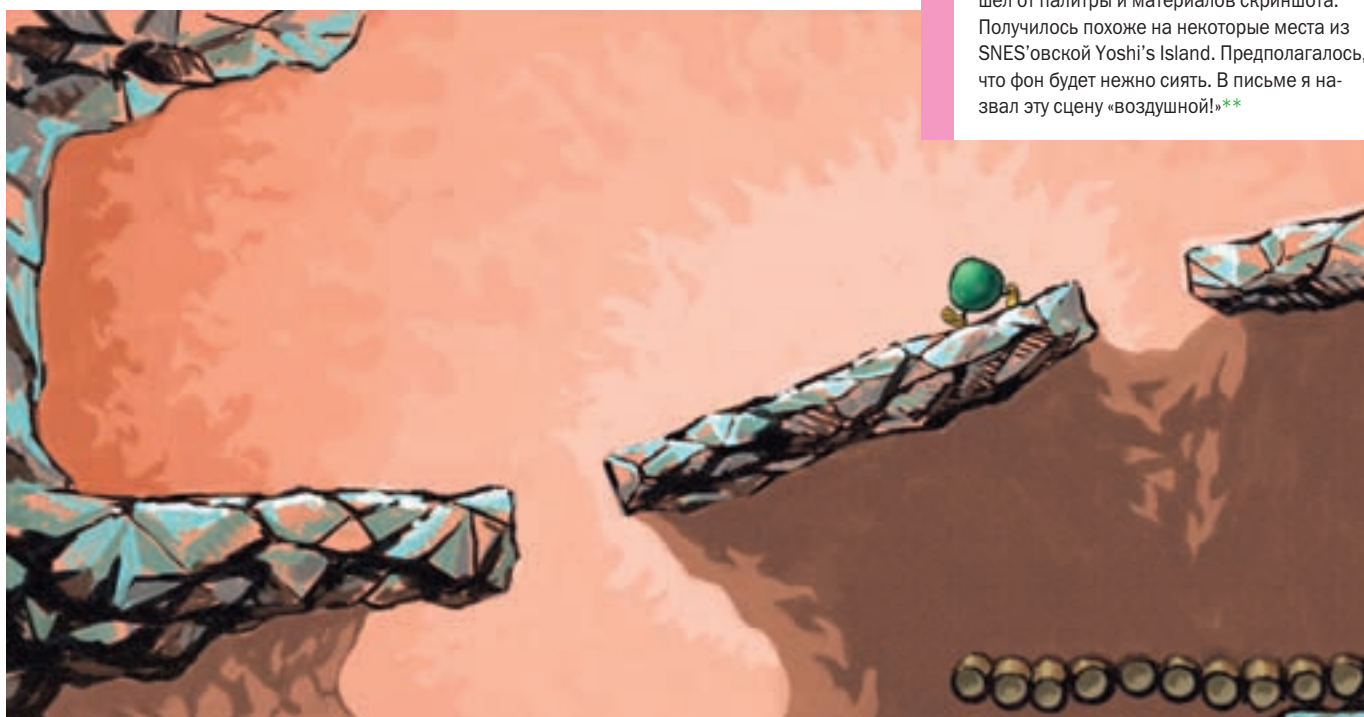
Вот он, во всей красе программистского искусства. Впрочем, хоть игра и выглядела грубо, с точки зрения функциональности она оказалась уже достаточно продвинутой. Ключи, переключатели, лестницы, шипы, монстры и человек в деловом костюме – все было на месте. Если вы дочитаете статью до конца, на десерт я покажу вам, как сильно (или как мало!) изменился этот экран в финальной версии игры.



2

Первый шаг

Моя первая попытка. Я сознательно отошел от палитры и материалов скриншота. Получилось похоже на некоторые места из SNES'овской Yoshi's Island. Предполагалось, что фон будет нежно сиять. В письме я назвал эту сцену «воздушной!»**



** В оригинале использовано слово «ethereal!»

4



Древние руины (ТМ).

3



Танцоры на краю времени

Еще один свежий подход. На заднем плане почему-то изображены танцующие фигуры. Описывая Braid, Джон использовал фразу «умозрительные миры»^{***}, так что я попытался организовать пространство нетривиальным образом и оформил фон рисунками, на первый взгляд посторонними, но соответствующими общей теме. (При чем тут танцоры? Не скажу.) Непосредственно эту идею мы не использовали, однако нашли другие способы «непрямого» раскрытия истории. Но об этом позже.



Игра цвета

Здесь больше всего удалась палитра, деликатное смешение бледно-голубого, желто-зеленого и оранжево-розового оттенков. Я люблю использовать цвета с низким уровнем самоуважения – они с большей радостью идут на уступки друг другу. Например, этот бледно-голубой – на самом деле не голубой, а серый с равными примесями зеленого и желтого. Однако в контексте он кажется голубым... по крайней мере мне. Существуют и более выразительные примеры такого эффекта – например, в работах Джозефа Алберса^{****}.

Я снова попытался представить мир идей с помощью абстракции. Я написал Джона-тану, что мы могли бы скомпоновать фон из нескольких слоев, движущихся относительно друг друга, так что более удаленные перекрывались бы ближними в различных вариациях. Такой прием применяется во многих играх, но я хотел избавиться от четких объектов на заднем плане, чтобы все фрагменты имели расплывчатые края и растворялись в окружении. Эту идею мы использовали – сливаясь, акварельные фоны игры создают нечеткие, двусмысленные образы.

5

^{***} В оригинале: «thought-conjecture-worlds».

^{****} Джозеф Алберс – немецкий художник и математик, автор книги «Взаимодействие цветов».

Оригинал статьи вы можете прочитать в журнале Дэвида Хеллмана по адресу www.davidhellman.net/blog

Обзор Braid ищите в рубрике Live Network Channel.

6

Таинственный угол

Ах, Регулятор Оттенков, старый друг... Основное изменение здесь – листья. Я придумал, что листья будут плавно приближаться к экрану и оставаться на нем, как будто мы смотрим на фон снизу вверх. Я снова попытался развить идею «умозрительных миров» и двусмысленности пространства, но получилось как-то очень прямолинейно.

Когда я показал этот вариант Джонатану, ему бросился в глаза странный прямоугольный вырез внизу центральной платформы – весьма подозрительное геометрическое «отклонение от нормы», особенно для головоломки, в которой игрок будет искать смысл во всех деталях уровня. Нехорошо получилось бы, если бы пользователь тщетно пытался найти функциональное применение чему-то, что было помещено в игру из чисто эстетических соображений. В дальнейшем я постепенно научился избавляться от элементов, которые могут отвлечь или сбить с толку.



ЭВОЛЮЦИЯ BRAID. ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ПОДУМАЙ И РАСКРАСЬ



Путь в тысячу миль

Переместимся в будущее – вот во что этот древний прототип превратился в финальной версии игры. Ура!

Вы, наверное, думаете: «Погоди-ка, Хеллман, ты сказал, что собирался убрать всю ерунду, несущую чисто эстетическую функцию. Однако, как я вижу, тебе заплатили за то, чтобы ты нарисовал миллион маленьких листочков и водорослей. Не пытался ли ты ввести нас в заблуждение?» Совсем нет! Фокус в том, чтобы изобразить эти заросли как единую массу, которую игрок воспринимает обобщенно и не тратит умственные усилия на прочесывание ее в поисках элементов, нужных для решения головоломки. По моему мнению, игра представляет свои важные понятия довольно изящно, так что вы быстро поймете, на что обращать внимание. Но мне, конечно, интересно, что по этому поводу думают другие. **СИ**

7