



ЖИЗНЬ ДРУГИХ

«ИГРОМАНИЯ» С НАУЧНЫМ ИНТЕРЕСОМ ИЗУЧАЕТ ЖИЗНЬ МАЛЕНЬКИХ ЛЮДЕЙ



Что? Как?

Жизнь и удивительные приключения электрических людей

Двенадцать часов в самолете, три недели в Америке и неделя бессонницы в Москве

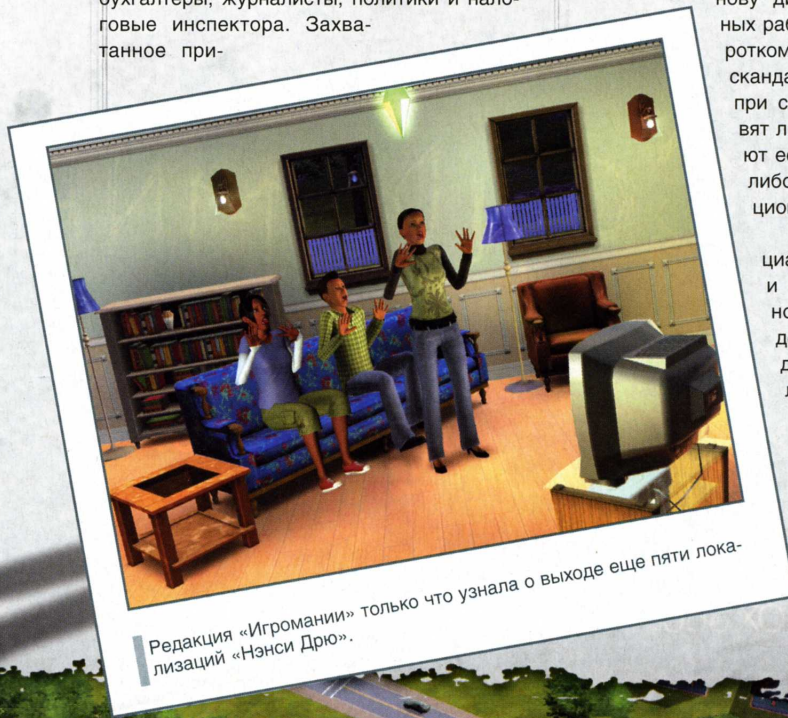


Глядя на **The Sims**, особенно легко понять, какой колоссальный путь прошли интерактивные компьютерные программы: от трех жизнерадостных пикселей до настоящего социального симулятора. Сидя в огромном презентационном зале, похожем на большую бетонную тыкву, и слушая доклад о достижениях бренда **The Sims**, трудно представить, что в 1993 году, когда Уилл Райт устроил внутреннюю презентацию идеи своим коллегам, те скорчили кислую мину. **The Sims** — это живое доказательство того, что с этим миром все будет хорошо. Это самый смелый социальный эксперимент, который по какому-то странному стечению обстоятельств оказался феноменом планетарного масштаба. В **The Sims** играют все: секретарши, креативные директора, программисты, бухгалтеры, журналисты, политики и налоговые инспектора. Захватанное при-

ИГРА
The Sims 3
ЖАНР
Занимательная сацционка
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Electronic Arts Redwood Shores
ПОХОЖЕСТЬ
серия The Sims
МУЛЬТИПЛЕЕР
Отсутствует
ДАТА ВЫХОДА
Конец 2008 года
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:
http://thesims3.com

лагательное «креативный» идеально описывает базовую механику этой игры. **The Sims** используют в самых удивительных целях: на ней снимают фильмы, в ней реконструируют собственную жизнь, ее бережно проходят по правилам, она ложится в основу диссертаций, дипломных работ, видеоклипов, короткометражек и офисных скандалов. Люди, которые при словах **The Sims** кривят лицо, либо не понимают ее истинной ценности, либо прячут дома коллекционное издание.

The Sims — это социальное исследование и самое бессмысленное времяпрепровождение в мире. Наблюдать за тем, как маленькая полигональная фигурка ходит в туалет, не убирает за собой посуду и очень хочет закрутить роман со своей домработницей, интересно с самых разных точек зрения. **The**



Редакция «Игромании» только что узнала о выходе еще пяти локализаций «Нэнси Дрю».

Предъявите ваш социотип

Важнейшей составляющей The Sims 3 всегда был редактор персонажа — любимое развлечение всех офисных сотрудников. Оставив за скобками очевидный прогресс в области моделирования лица, веса, роста и прочей физиологии, посмотрим лучше на то, что там происходит в области психологии. А здесь авторы аккуратно применяют идеи соционики (которая до сих пор не признана как официальная наука) на практике. Если раньше вы контролировали психологические параметры вашего персонажа с помощью ползунков, то есть фактически задавали числовые значения, заполняя RPG-таблицу, то теперь все одновременно проще и глубже. Личность любого персонажа формируется при помощи его черт. Каждому можно назначить до пяти черт, из которых складывается его характер. Черты — это такие, выражаясь языком Web 2.0, личностные теги. Всего их около восьмидесяти: «перфекционист», «гений», «параноик», «клептоман» и так далее.

Так вот, в основе соционики лежит работа Карла Густава Юнга, швейцарского психолога, основателя аналитической психологии, с помощью которой он изучал формирование социальных архетипов. Юнг описал набор психических признаков, которые лежат в основе типологии человеческой личности. При этом Юнг описал дихотомию, то есть взаимоисключение этих признаков. Например, в одном человеке не может сочетаться интроверсия и экстраверсия.

Соционика, построенная на этом базовом фундаменте, ввела понятие информационного метаболизма, то есть типа человеческой психики, который определяется рядом параметров. Более того, соционика ввела шестнадцать социотипов, каждый из которых складывается из набора характеристик. Например,



«Гамлет», «Наставник» — этико-интуитивный экстраверт (этик, интуит, экстраверт, рационал).

Так вот, если внимательно посмотреть на систему моделирования персонажей в The Sims 3, то выяснится, что там работает точно такая система. Игра сразу предлагает на выбор несколько архетипов с готовым набором черт, но интересней всего, конечно, сделать своего собственного персонажа. Тут точно так же есть своя дихотомия: некоторые черты не могут сочетаться в рамках одной личности. Но за знакомыми определениями вроде «параноик» явно стоят соционические характеристики.

Удивительно, как быстро человечество дошло до настоящего, интерактивного моделирования психологии в компьютерных играх, и еще удивительней, что все это заложено не в высококачественный симулятор, а в самую популярную игру на планете Земля. Очень интересно после этого заглянуть в глаза тем, кто по-прежнему настаивает на том, что игры — это пустое времяпрепровождение.

Sims справедливо можно расценить как интерактивную версию игры в куклы, ограниченное и вредное занятие. Играть в повседневную жизнь — что, казалось бы, может быть глупее и бесполезней? И что может быть увлекательней? Автор этих строк лично знает несколько историй, когда люди на полном серьезе моделировали в The Sims весь свой микросоциум и старательно пытались реализовать там какие-то глубоко подавленные желания. Фокус игры в бытовуху состоит в том, что в игре вы не несете реальной ответственности. А это автоматически открывает дорогу к бесконечной череде экспериментов. Развод, дауншифтинг, беспорядочная половая жизнь, избиение, голодовка — The Sims честно, в меру своих возможностей моделирует у вас на экране слепок реальности и вручает в руки пульт управления. The Sims надо ценить и уважать, потому что эта игра сделала для интерактивного искусства гораздо больше, чем многие другие.

Куклачев-бар

Уилл Райт, человек, придумавший симулятор мэра (SimCity) и первые две части The Sims, занят сейчас своей персональной «теорией всего», то есть игрой Spore. Так что The Sims 3 создается не



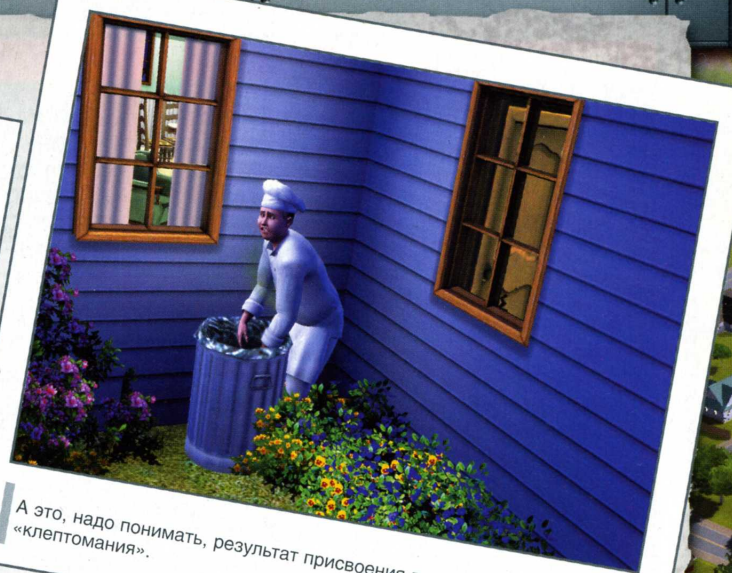
Совершенно верно, мужские шапки летом обязательно должны быть занесены в игру в качестве раздражающего элемента.

Maxis, а сотрудниками так называемого The Sims Division, то есть людьми, ответственными за череду бесконечных аддонов, дополнений и расширений. Это одновременно настораживает и интригует: качественный и концептуальный разрыв между первой и второй игрой был феноменален. The Sims 2 была настоящим прорывом сразу по нескольким параметрам: игра перешла в настоящее 3D, а персонажи научились стариться и умирать. Вместе с введением этих базовых функций изменилась сама основа The Sims — из симулятора жизни одного человека игра фактически превратилась в симулятор отдельно взятой семьи. Собственно, с The Sims 2 и начались все те социальные эксперименты с





Если лженаука соционика вас не интересует, в The Sims 3 всегда можно заняться выращиванием помидоров.



А это, надо понимать, результат присвоения персонажу черты «клептомания».

микро-социумом. Автор этих букв шел на презентацию третьей части с нескрываемым любопытством — очень интересно было узнать, куда все это пойдет дальше. Так вот, сначала показалось, что никуда.

Когда погас свет и мы в составе интернациональной группы журналистов первыми на планете Земля увидели рабочую версию The Sims 3, люди в зале неуютно заерзали на своих местах. Визуально The Sims выглядит практически так же, как четыре года назад. Ну, с поправкой на некоторые современные технологии и достижения в области лицевой анимации. Но издалека, особенно на скриншотах, игру очень легко спутать со второй частью. Это, в общем, нормально — The Sims всегда была историей не про графику.

В следующую секунду исполнительный продюсер проекта открыл специальное подменю и не без гордости сообщил следующее: «Теперь любой объект в игре можно раскрасить как угодно!» В зале в этот момент повисла звенящая тишина. Мы, безусловно, провели по 12 часов в самолете не

для того, чтобы узнать, что в The Sims 3 любому объекту теперь можно присвоить уникальную текстуру. Продюсера, однако, было не унять: на экран падали кресла и стулья, которым он увлеченно назначал цвет, фактуру, менял расцветку, на наших глазах перекрасил леопардовый диван и остановился только в тот момент, когда традиционная американская гостиная превратилась в филиал эпатажного московского «Симачев-бара». Почва стремительно уходила из-под ног: я с ужасом представлял, как по возвращении в Россию буду рассказывать читателям «Игромании» про кастомизацию интерьера и леопардовые текстуры.

Зона комфорта

Дальше произошло кое-что более интересное: камера в привычной Sims-манере поплыла вверх, но вместо того, чтобы упереться в потолок, она вылетела за пределы дома, затем квартала и, наконец, остановилась практически под облаками. Внизу — целый район, с домами, школами, бакалейными и галантерейными лавками. На улицах — торговцы хот-догами, дети, машины. И вот тут, наконец, становится очевидным главное качественное изменение — The Sims выходит за пределы отдельно взятого дома. Род Хамбл, руководитель всего Sims-направления, называет пространство первых двух игр «клетками для хомяков». При всех неоспоримых достижениях, социальный эксперимент в предыдущих проектах был ограничен в лучшем случае несколькими комнатами. Это как если бы вы решили изучить поведение колонии муравьев, собрав в спичечном коробке четыре особи. Раньше The Sims фактически елозила носом по полу, в то время как The Sims 3 наконец-то позволяет взглянуть на репрезентативную выборку — социум района.

Удивительно тут вот что — это очень хардкорное изменение, понять всю прелесть которого смогут образованные и

вдумчивые пользователи. Для средне-статистического игрока в The Sims революция тут неочевидна: в прошлых играх вы, теоретически, перемещались из одного помещения в другое, и отсутствие loading-экрана для многих является сомнительным плюсом. Но на самом деле за этим решением кроется колоссальная работа и гигантский эксперимент. Очень важно уяснить, что в прошлых играх, когда вы покидали какую-то область, она как бы переставала существовать в пространстве. Объекты, оставшиеся там персонажи и взаимодействия между ними замирали в тот момент, когда вы выходили из помещения, и подгружались, когда вы возвращались в него. То есть The Sims на самом деле исповедовала очень интровертный образ мышления — все, чего вы не видели, не существовало.

Это, безусловно, очень ограниченный взгляд на устройство вещей, и The Sims 3 расширяет границы вашего внимания, вашу персональную зону комфорта. Теперь от всего остального мира отвернуться так просто не получится — за стенами существуют живые люди, они ходят на работу, ссорятся, целуются, дружат и рожают детей независимо от вашего участия.

Если вдуматься в то, чем на самом деле заняты сотрудники The Sims Division, то выяснится, что они совершают революцию поважнее всех предыдущих. Они создают готовый интерактивный инструмент для социальных исследований, они вручают нам в руки пульт управления не отдельной комнатой, но целым районом — возможностей для внимательного наблюдателя и экспериментатора тут гораздо больше. По правде сказать, за The Sims 3 гораздо интересней наблюдать, чем играть в нее — очень редкое и ценное свойство. А если посмотреть еще ближе, то окажется, что в The Sims 3 внедряются идеи соционика — неакадемической науки, изучающей взаимодействие людей через так называемые социотипы (подробнее см. об этом специальную секцию неподалеку).

Под стеклом

Для того чтобы посмотреть на The Sims 3 как на научный эксперимент, нужно понять,





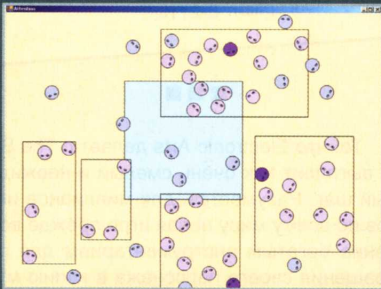
Модель для сборки



Креативный директор The Sims Division и Род Хамбл (справа) рассказывают «Игромании», что они думают про науку соционику.

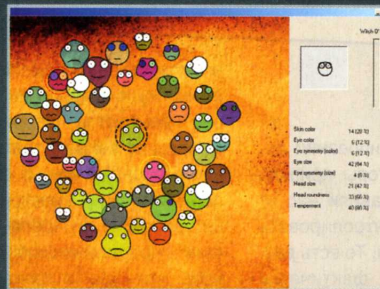
Признаться, самая интересная часть презентации состоялась уже после показа самой игры. Мы провели два часа за круглым столом с главой отделения The Sims Родом Хамблом, который запустил несколько так называемых однодневных прототипов. Это очень примитивные двумерные интерактивные приложения, призванные продемонстрировать различные аспекты внутренней механики The Sims 3. В данном случае практически все прототипы были посвящены социальной модели игры. Аналогичные прототипы Род создает и для себя — в прошлом году на своем персональном сайте (<http://rodvik.com/rodgames>) он опубликовал игру The Marriage («Брак»), которая наделала немало шума в блогосфере. В затейливом взаимодействии абстрактных геометрических фигур многие углядели метафору семейной жизни. Подробное разъяснение, а также сама игра (500 килобайт) находятся по адресу <http://rodvik.com/rodgames/marriage.html>.

Внимание



Идеальная иллюстрация персонального радиуса действия в обществе. Несколько персонажей (представлены примитивными человеческими головами) случайным образом разбросаны по комнатам (их границы обозначены прямоугольниками). В каждой из комнат можно выбрать человека, который будет привлекать к себе внимание, — вокруг него тут же собирается определенная компания слушателей. Самое интересное случается, когда в разных комнатах сразу несколько человек одновременно начинают вести борьбу за чужое внимание. Тут все зависит от их персонального набора черт, эмоционального состояния и прочих факторов. Время от времени тут происходят сцены совсем уж драматического характера — когда кто-то не знает, к какой из групп ему примкнуть, мечется от одного входа к другому, и тут вдруг его самого назначают центром чужого внимания, он останавливается и завороченно смотрит, как из соседних комнат начинают подтягиваться люди.

Кто ведьма?



Во время этого прототипа случилась сначала коллективная истерика, а затем — аплодисменты. Группа случайно сгенерированных персонажей (различаются цветом, формой головы, глаз, рта) сброшена в кучу на ограниченном пространстве. Выбрав одного из них, любого, вы назначаете его «ведьмой», то есть изгоем. Все прочие тут же бросаются от него в стороны с соответствующим криком. А дальше начинается самое интересное — «охота на ведьм». Задав, фактически, параметры дискриминации, вы наблюдаете, как персонажи сами начинают находить среди социума тех, кто подходит под определение «ведьмы», и навешивать ярлыки самостоятельно. Наблюдать за тем, как они бросаются враспылку то от одного, то от другого персонажа, можно бесконечно долго. Но еще интересней на секунду задуматься о том, что все это значит — The Sims 3 фактически моделирует механизм формирования аутсайдеров в обществе.

как она устроена внутри. Без этого фундаментального знания третья часть легко сплутать с очередным дополнением под названием, скажем, The Sims 2: Neighborhood. Кажется бы, чего сложного — экстраполировать результаты второй части на целый район? Но простой загрузкой в память нескольких домов и улиц эта задача не решается. Социальная модель, заложенная в The Sims, на самом деле была очень примитивна — игра моделировала связи между несколькими персонажами в рамках отдельно взятого помещения. Построением действующей модели социума сегодня заняты в основном в университетах, но эту задачу с успехом решает третья часть самой продаваемой компьютерной игры в мире. Внутри The Sims 3 находится математическая модель сложных социальных взаимоотношений.

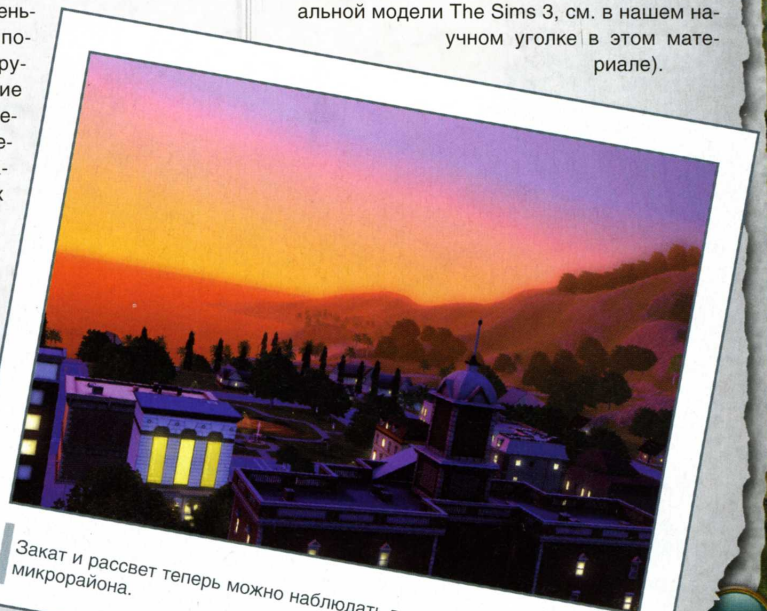
Как и в любом обществе, тут моментально появляются лидеры, изгои, звезды и аутсайдеры. Но что гораздо интересней — в The Sims появились динамические параметры, согласно которым формируются социальные роли. То есть если ваш герой только что поспорил с определенным персонажем, то есть большая вероятность, что ощущения от него будут спроецированы на всех, кто будет на него похож. Это, на самом деле, очень меткое наблюдение — как мы проецируем

свой негативный опыт на людей, которые не имеют к нему никакого отношения.

Персонажи формируют привычки, у них постепенно складывается набор любимых вещей/предметов, которые поднимают/портят им настроение. Более того, у маленьких человечков постепенно формируется отношение практически ко всему, даже к помещениям. Основываясь на пережитых в том или ином здании эмоциях, люди будут испытывать в них дискомфорт или, наоборот, приятные воспоминания.

В качестве подтверждения Род Хамбл примерно десять минут последовательно

лупил несчастного персонажа мячом по голове, пока не довел несчастного до состояния, при котором он, завидев мяч, начинал впадать в истерику, рыдать и выбегать из комнаты (подробнее о том, как работают отдельные аспекты социальной модели The Sims 3, см. в нашем научном уголке в этом материале).



Закат и рассвет теперь можно наблюдать в масштабах целого микрорайона.



Шопинг в The Sims 3 приобретает еще более пугающий масштаб.



Интересно, можно ли будет приучить своего персонажа особо люто ненавидеть химическую добавку «консервант E-211».

Потребности

Сосредоточившись на моделировании социальных взаимоотношений, авторы приняли важнейшее решение — они избавили нас от необходимости непрерывно контролировать бытовые потребности персонажей. То есть раздражающий микроменеджмент фактически упразднен. Персонажи по-прежнему хотят есть, спать, ходить в туалет и развлекаться, но теперь все это отражено не в виде отдельных графиков, а в виде резюмирующего настроения. The Sims 3 вводит понятие moodlet — это иконка, которая появляется над головой персонажа, символизируя его эмоциональное состояние. Оно, в свою очередь, продиктовано теми самыми параметрами из прошлых игр, но у нас больше нет задачи удовлетворять каждую из потребностей отдельно, мы разбираемся сразу с

комплексом проблем. И вот тут игра предлагает кнопку, о которой многие из нас мечтали, — она называется «решить проблему». То есть если вы не желаете тратить время на развлечения персонажа или на его питание, вы можете поручить ему самостоятельно разобраться с ситуацией. И он сделает это самым подходящим и простым способом. При этом не надо думать, что куда-то пропали все фирменные забавы для девочек. The Sims 3 аккумулирует опыт всех предыдущих дополнений, и тут, например, есть понятие рецепта. То есть вы можете вырастить в своем саду помидоры, придумать с ними рецепт, сохранить его и впоследствии готовить именно эту пищу. А можете просто нажать на кнопку. Люди в The Sims Division, кажется, поняли, насколько различаются требования к игре у различных социальных групп, и наконец подумали о тех, кого волнуют проблемы посерьезней помидоров и рецептов.



То, что Electronic Arts делает с The Sims 3, выглядит как очень смелый и неожиданный шаг. Разумеется, для миллионов игроков по всему миру новая игра прежде всего ценна богатым инструментарием для превращения своего персонажа в копию мужа или возможностью раскрасить диван в любой цвет. И это нормально — благодаря обстоятельному моделированию процесса дефекации The Sims и продалась страшными миллионами. Но на самом деле там впервые в истории серии появился настоящий, функционирующий социум, и играть с ним, положив руку на сердце, будет поинтересней, чем в большинстве выходящих в этом году стратегий. Так то готовьте ваши дипломные работы. ■

