

СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ „СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ“
ФАКУЛТЕТ ПО СЛАВЯНСКИ ФИЛОЛОГИИ
КАТЕДРА ПО СЛАВЯНСКИ ЛИТЕРАТУРИ

Трифон Божидаров Войводов

ФОЛКЛОРНИ МОДЕЛИ В ЕЛЕКТРОННИТЕ ИГРИ

АВТОРЕФЕРАТ

на дисертация за присъждане
на образователна и научна степен „доктор“

Научна специалност:

Фолклористика

Шифър: 05.04.09.

Научен ръководител:

доц. д-р Владимир Пенчев

Научно жури:

проф. дфн Албена Лазарова Георгиева-Ангелова – рецензент

доц. д-р Николай Георгиев Папучиев – рецензент

доц. д-р Мира Николаева Маркова

доц. д-р Станой Александров Станоев

доц. д-р Владимир Георгиев Пенчев

София, 2014

Дисертационният труд е обсъден и предложен за защита на заседание на Катедрата по славянски литератури на СУ „Св. Климент Охридски“ на 16.12.2013 г.

Дисертационният труд се състои от съдържание, увод, четири глави, заключение, библиография и две приложения. Общият обем на изследването е 286 стандартни страници. Библиографията съдържа 82 заглавия.

Защитата на дисертационния труд ще се състои на 28.03.2014 г. от 14:00 в Зала №2, Ректорат на Софийски университет „Св. Климент Охридски“, София, бул. „Цар Освободител“ 15.

СЪДЪРЖАНИЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

УВОД	6
1. Обект, предмет, цели и задачи на изследването	7
2. Изследователски подходи	9
3. Библиографски преглед	12
4. Структура на дисертационния текст	14
Глава I. ВИДЕОИГРИ – РАЗВИТИЕ, КЛАСИФИКАЦИИ, СЪЩНОСТ	16
1. Произход и видове електронни игри	16
2. Развитие на жанровете	18
2.1. Екшъни (Actions)	19
2.2. Екшън-приключения (Action-adventures)	20
2.3. Приключения (Adventures)	20
2.4. Ролеви игри (RPGs)	21
2.5. Стратегии (Strategies)	22
2.6. Симулатори (Simulators)	23
3. Опити за класификации на изследователите	25
4. Същност на видеоигрите	27
5. Критерии за подбор и изследване	30
5.1 Драка („Дракан“)	31
5.2 Rune („Руна“)	32
5.3 Prince of Persia („Принцът на Персия“)	32
5.4 Три Богатыря (Fairy Tales: Three Heroes, „Тримата богатири“)	32
5.5. Dungeons and Dragons („Подземия и Дракони“)	33
5.6. The Elder Scrolls („Древните свитъци“)	33
5.7. The Witcher („Вещерът“)	33
5.8. Dragon Age („Епохата на дракона“)	34
5.9. Age of Mythology („Епохата на Митологията“)	34
5.10. Heroes of Might and Magic („Героите на могъществото и магията“)	34
5.11. Myth („Мит“)	35
5.12. King’s Bounty („Царски дар“)	35

Глава II.	ЕКШЪН-ПРИКЛЮЧЕНИЯ – СЮЖЕТИ, ПЕРСОНАЖИ, МОТИВИ	36
1.	Drakan: Order of the Flame („Дракан”: Орденът на пламъка)	39
1.1.	Действащи лица	41
1.2.	Сюжет	42
1.3.	Особености на сетинга	47
1.4.	Персонажи	51
1.5.	„Дракан” като вълшебна приказка	53
2.	Rune („Руна”)	58
2.1.	Действащи лица	60
2.2.	Сюжет	61
2.3.	Анализ на сетинга	62
3.	Prince of Persia („Принцът на Персия”)	72
3.1.	Механика	74
3.2.	Главни персонажи	76
3.3.	Сюжет	78
3.4.	Рамка на играта	80
3.5.	Сетинг	82
3.6.	Персонажи	84
3.7.	Фабула	85
3.8.	Прилики и разлики с „Хиляда и една нощ”	87
4.	Три Богатыря („Тримата богатири”)	90
4.1.	Механика на играта	91
4.2.	Сюжет	93
4.3.	Персонажи	98
4.4.	Свят	103
Глава III.	РОЛЕВИ ИГРИ – СЕТИНГ, КУЕСТОВЕ	106
1.	Dungeons and Dragons („Подземия и дракони”)	109
1.1.	Механика на игрите	111
1.2.	Персонажи	115
1.3.	Организиране на сюжетната линия	117

1.4.	Приказността в игрите	119
2.	The Elder Scrolls („Древните свитъци”)	122
2.1.	Механика на поредицата	123
2.2.	Тамриел	128
2.3.	The Elder Scrolls III: Morrowind	131
2.4.	The Elder Scrolls IV: Oblivion	134
2.5.	The Elder Scrolls V: Skyrim	136
2.6.	Обобщение	138
3.	The Witcher („Вещерът”)	140
3.1.	Концепция	142
3.2.	Механика на играта	145
3.3.	Сетинг	148
3.4.	Характеристики на сюжета	151
3.5.	Особеност на куестовете	154
4.	Dragon Age („Епохата на дракона”)	157
4.1.	Концепция на игрите	158
4.2.	Персонажи	161
4.3.	Сетинг	163
4.4.	Сюжет	164
4.5.	Куестове и развитие на фабулата	167
4.6.	Особености на сюжета	169
4.7.	Модели на персонажите	172
Глава IV.	СТРАТЕГИИ – СВЕТОВЕ, СЪЩЕСТВА, ФАБУЛА	176
1.	Age of Mythology („Епохата на митологията”)	179
1.1.	Характеристики на жанра	179
1.2.	Гърци	185
1.3.	Египтяни	187
1.4.	Нордове	189
1.5.	Singleplayer сюжет	191
2.	Heroes of Might and Magic („Героите на силата и магията”)	198
2.1.	Специфики на поредицата	199

2.2.	Градове и войски	205
2.3.	Моделите в играта	213
3.	Myth („Мит“)	217
3.1.	Характеристики на играта	218
3.2.	Сюжет	221
3.3.	Анализ на сетинга	227
3.4.	Наратив и въздействие	232
4.	King’s Bountу („Царски дар“)	236
4.1.	Механика на игрите	237
4.2.	Ролево начало	237
4.3.	Стратегическо начало	240
4.4.	Фабула и куестове	242
4.5.	Приказни елементи	246
4.6.	Епически елементи	249
4.7.	Обобщение	251
	ЗАКЛЮЧЕНИЕ	253
	БИБЛИОГРАФИЯ	263
	ПРИЛОЖЕНИЯ	269
	Приложение 1	269
	Приложение 2	276

УВОД

Обект на настоящото изследване са видеоигрите за компютър и конзоли със сюжетна насоченост, произведени между края 90-те години на XX век и 2012 г. **Предмет на изследването** са фолклорните влияния, които присъстват във видеоигрите от посочения период. Под „фолклорни” следва да се разбират културните елементи, мотиви, модели и наративи, присъстващи в традиционните култури. Необходимостта от изграждане на сюжет през 80-те и 90-те г. налагат използването и заимстването на разпространени митологични, фолклорни и литературни сюжети. Повечето видеоигри в последните години притежават собствена фабула, която по своята структура и начин на излагане попада във вече утвърдената наративна традиция. По тази причина анализите са фокусирани върху елементите от фолклорни текстове (митове, епоси, приказки, балади...), които служат като база за изграждане на световите и сюжетите в разглежданите компютърни игри.

Целта на изследването е да предложи ясна картина кои елементи са най-предпочитани и как присъстват в три от най-разпространените жанрове игри, което да даде възможност за по-нататъшно фокусиране върху рецепцията и анализа на съответните общности на играчи. Изследвани са сетингът, сюжетът и персонажите в избраните видеоигри, съпоставени са с фолклорната традиция и са изведени основни типологични особености. За постигането на тези цели са формулирани следните **изследователски задачи**:

1) Представяне на централни проблеми в областта на изследването. Основни теми са класифицирането в удобни за употреба категории и проблемът за интерактивност – наративност във видеоигрите. Разгледани са различни жанрови системи и дискусиата между защитниците на наративното начало и привържениците на интерактивната същност.

2) Дефиниране на работните понятия в настоящия труд. В рамките на текста са използвани и обяснени специфични термини и понятия, необходими за анализа. Част от тях са свързани с механиката на игрите, друга – с терминологията на играчите. Всички понятия и термини са изведени в Приложение 1.

3) Представяне на отделните жанрове видеоигри и на мотивацията за подбор на разглежданите заглавия, тъй като обективните резултати изискват внимателен избор на емблематични произведения, като подходът е качествен, а не количествен.

4) Подредба и анализ на избраните произведения в зависимост от жанровата им специфика. Класифицирането в рамките на анализа е необходимо за по-голяма яснота при представяне на видеоигрите и техните особености.

5) Извеждане на характерните семантични и регионални особености за различните жанрове.

2. Изследователски подходи

Мотивирано е разглеждането на видеоигрите като съвкупност от сюжет, персонажи и възможност за интеракция, което да позволи изследването им според теориите за наратива. Това става посредством посочване, извеждане и анализиране на отделните елементи от конкретната поредица компютърни игри. Особеностите, изграждащи наратива на произведението, са сравнени със сходни елементи от традиционните култури, предимно от фолклорни творби. За целта се позоваваме на теоретичните постановки на редица фолклористи като *Владимир Проп*, *Мирча Елиаде*, *Елеазар Мелетински*, *Ивета Тодорова-Пиргова*, *Пламен Бочков*, *Милена Беновска-Събкова* и редица други. Обосновано е избягването на проблематиката на рецепцията на видеоигрите сред играчите, поради невъзможността за нейното адекватно представяне в рамките на настоящото изследване. Изключването на *ММО* (Massively multiplayer online-games, масови мултиплеър онлайн-игри) е мотивирано поради особеността на тяхното функциониране, фокусирано върху интеракцията, а не върху сюжета.

3. Библиографски преглед

Направен е преглед на основните изследователски търсения в областта на електронните игри и съответните приноси – на *Еспен Аарсет*, *Гонсало Фраска*, *Марку Ескелинен*, *Джеспер Джуул*, *Хенри Дженкинс*, *Мари-Лор Риан*, *Марк Улф*, *Джейн Макгонигъл* и *Джесика Лангър*. Техните творби задават основните посоки на анализ и проблематизация на киберпространството, поради което служат за основа на теоретичната рамка на настоящото изследване.

4. Структура на дисертационния текст

Дисертационният текст се състои от увод, четири глави, заключение, библиография и две приложения. В първа глава, „*Видеоигри – развитие, класификации, същност*“, е включена кратка история на видеоигрите с оглед на тяхното развитие и обособяване по жанрове, накратко е описан обликът и особеностите им, а също и основополагащи проблеми за същността им. Във втора глава – „*Екшън приключения – сюжети, персонажи, мотиви*“ – са разгледани четири екшън-приключенски поредици, представящи особеностите на жанра. Състои се от кратък увод и четири части, посветени на отделните произведения. Трета глава, назована „*Ролевы игри – сетинг, куестове*“, също се състои от увод и четири части и проследява някои от най-известните сингълплеър (произведения, в които участва само един играч) игри от края на миналото и началото на сегашното десетилетие. Четвърта глава, „*Стратегии – светове, същества, фабула*“, е изградена от увод за жанра и анализи на четири емблематични поредици, представители на реалновремевите и походните стратегии. В *Заключението* са извлечени и обобщени особеностите на видеоигрите в зависимост от отделния жанр. Отчетено е присъствието на отделните фолклорни елементи в отделните произведения и спецификите на „славянските“ заглавия. Работата притежава *Библиография*, съдържаща осемдесет и две заглавия, двадесет и седем на български език и петдесет и пет на английски. В *Приложение 1* е направен речник на използваната терминология, а в *Приложение 2* е даден пълен списък на споменатите в настоящия труд видеоигри.

ГЛАВА I. ВИДЕОИГРИ – РАЗВИТИЕ, КЛАСИФИКАЦИИ, СЪЩНОСТ

1. Произход и видове електронни игри

Проследен е произходът на видеоигрите от същинските електронни игри от 40-те и 50-те години на XX век до наши дни. Направен е обзор на прехода от специализирани игрални автомати до домашни конзоли (PlayStation, Xbox) и персонални компютри, като са споменати по-важните заглавия и техните производители. Вследствие е очертан генезисът на видовете видеоигри и зараждането на различните жанрове.

2. Развитие на жанровете

В тази подглава е описана най-разпространената жанрова система на видеоигрите. Посочена е нейната условност предвид възможността отделно произведение да притежава особености от две и повече категории. Разделението е въз основа на типа геймплей (възможностите за интеракция на играча), който тя предлага. Според нея видеоигрите биват:

2.1. Екшъни (Actions): *Шуутъри (Shooters), Аркадни (Arcade), Скачане и бягане (Jump&run), Биткаджийски (Fighting).*

2.2. Екшън-приключения (Action-adventures): *Стелт (Stealth), Сървайвър (Survivor).*

2.3. Приключения (Adventures): *Квестове (Quests), Текстови приключения (Text adventures), Визуални новели (Visual novels).*

2.4. Ролеви игри (RPGs): *Класически, Екшън ролеви, Масови онлайн (MMORPG).*

2.5. Стратегии (Strategies): *Реално-времеви (RTS – real-time strategy), Походови (turn-based), Икономически (manager).*

2.6. Симулатори (Simulators): *Превозни средства (vehicle), Спортни, Симулатори на живот (life simulation).*

3. Опити за класификация на изследователските търсения

Разгледани са две становища. Първото е на *Гонсало Фраска*, според когото видеоигрите биват класифицирани като игри със строго определени правила и цели (екшъните, ролевите игри...) и игри без конкретна задача (икономически стратегии, в които играчът сам решава какво точно иска да направи). Втората теза принадлежи на *Еспен Аарсет, Солвейг Мари Смедстад* и *Лизе Сунано*, като те предлагат предлагат модел на мултипространствена класификация, боравеща с организиране на пространството и времето, разпределение на играчите, контрол на поведението на играча и правила.

Според тях *пространството* може да бъде разглеждано в зависимост от:

- вида перспектива: всевиждащ играч (който наблюдава цялата арена на действието като в стратегиите) и частично виждащ (перспективата е от гледната точка на персонажа);

- топографията: геометрична (даваща свобода на играча да се движи като в екшъните) и топологична (играчът е ограничен в рамките на пространството като в шаха);
- заобикаляща среда: динамична (влие се от действията на играещия) и статична (не може да бъде променяна, например спортните игри).

Времето респективно се характеризира с:

- ход: едновременно (RTS-та) и походово;
- тип представяне: наподобяващо (където има смяна на ден и нощ, часове...) и произволно (когато е условно, например в играта **Tetris**, където времето за падането на елемента не отговаря по никакъв начин на реалното);
- телеология: притежаващи край (всички игри с фиксирана цел) и безкрайни (онлайн игрите).

Разпределението на играчите става на принципа **на** индивидуалната и отборната игра:

- индивидуална, брой човешки противници: нито един (играчът изпълнява задачите сам – **Tetris**, **Super Mario Bros.**), един (шах, табла), много (мултиплеър игрите);
- отборна, брой противници: нито един (отбор от хора играят срещу компютърно направлявани опоненти), един отбор опоненти (играчите са разделени на две фракции, например **Counter Strike**), множество отбори.

Контролът на поведението може да бъде:

- възнаграждаващ: статични (играчът не получава бонус за своите действия), временни награди (различни бонуси, които временно увеличават способностите на персонажа) и системата за опит-нива (когато героят получава трайно увеличение на показателите си);
- възможност за сейв (съхранение на постигнатия напредък): без такава възможност (играчът не може да спре и „съхрани“ състоянието, докдето е стигнал – **Tetris**, **Super Mario Bros.**), условен сейв (играта може да се съхрани на точно определени места по картата, което позволяват повечето съвременни конзолни игри) и безусловен сейв (по всяко едно време играещият може да сейв-не);
- предопределеност: предопределени (има строго зададен начин за изпълнение на главната задача – повечето RPG-та и куестовете) и непредопределени (играчът може да изпълни мисията по различни начини – шаха, отборните екшъни, онлайн игрите).

Класифициране на правилата в зависимост дали са налични или не:

- типологически: зависят от някакво условие на определено място в света на играта.

Ако правилата са универсални за света, играта е без такъв тип правила.

- условност на времето: ако успешното изпълнение на задачата е ограничена в рамките на определен период (повечето състезателни и спортни игри), или не е.

- изпълнение на задача: ако играчът трябва задължително да изпълни условие, за да продължи (изпълняването на главни квестове в ролевите игри), или не (спортните игри).

Мотивиран е изборът на всеобщо разпространената жанрова класификация въпреки нейните недостатъци, защото предложенията на изследователите засягат организирането на геймплея и вътрешната структура, а не се интересуват от изграждането на сюжета.

4. Същност на видеоигрите

Разгледан е основният проблем за същността на видеоигрите – дали те са игри в общия смисъл на думата или особена форма на наратив. Първото становище се подкрепя от т.нар. *лудологисти* (понятието произлиза от латинското „*ludere*” – „играя”), твърдящи, че не всички игри разказват истории, поради което основната им концепция не се състои в някакъв наратив, а във възможността за действие в симулирано пространство. Втората теория е поддържана от *наративистите*, които смятат, че въпреки привидната си интерактивност, игрите са детерминирани от различни условия. Всеки цикъл на влизане във виртуалния свят, действия там и излизане от него, може да бъде разглеждан като наратив, пораждащ история. Играчът, подобно на читателя, не може да избяга от предварително зададената му рамка. Различните механизми, добавящи възможност за избори (интерактивност), разширяват историите, но не и възможностите на самата игра.

Различните произведения засягат разглежданите елементи в по-голяма или по-малка степен. Съществуват изцяло интерактивни игри (напр. *Tetris*), които не притежават сюжет. В този тип аркадни игри е важно действието, а външният облик (цветове, картинки, музика) е само средство за задържане на вниманието и интереса на възприемателя. Приключенските игри обаче са изградени изцяло върху история и в повечето случаи играчът няма контрол над случващото се, финалът е предварително зададен. Най-разпространен е средният модел, при който действие и сюжет са еднакво присъстващи и е въпрос за лично предпочитание към кой елемент играчът ще насочи

своето внимание. До голяма степен има значение и подходът на играча. Той може да предпочете да пренебрегне диалозите в дадено произведение и да се занимава само с действието. Обикновено отделните възприематели се ориентират към съответния тип игри в зависимост от тези предпочитания. Ако приемем, че скелетът на игрите се определя от тяхната насоченост, то работната жанрова класификация придобива смисъл, доколкото позволява групирането по основен признак. В такъв случай *екшъните* предоставят обширно триизмерно пространство, изпълнено с противници, играчът преминава динамично през него, обръщайки внимание повече на преодоляването на поставените трудности, отколкото на заобикалящата го среда. *Ролевите игри* изграждат свят, в който персонажите взаимодействат, разказват и създават истории. *Стратегиите* са базирани на плоскост, върху която играчът може да създаде своя общност и да я противопостави на чужда. *Квестовете* почти не притежават свободно за манипулиране пространство, а по-скоро лабиринт, в който играещият се опитва да се ориентира и излезе. *Симулаторите* са подобни, но при тях целта не е достигането до края, а преминаването през пространството и по-специално направляването на превозно средство.

5. Критерии за подбор и изследване

В тази подглава е мотивиран изборът на отделни произведения и поредици видеоигри предвид наличието на елементи за анализ – силно застъпен сюжет, наличие на съществени за развитието на фабулата персонажи и фолклоризиран сетинг. Поради тази причина са пренебрегнати екшъните, приключенията и симулаторите. Не са разгледани и видеоигрите с футуристичен свят, тъй като тяхната фабула следва закономерностите на литературната научна фантастика. Целта е да се покажат различни модели на изграждане, а не количественото им присъствие в рамките на жанра.

5.1. *Drakan („Дракан“)*

Играта е представител на екшън-приключенията и представлява интерес, заради структурата на своята фабула, комбинираща елементи от вълшебна приказка и епос. Геймплеят се центрира около протагонистката, която обикаля из континентите, за да открие отвлечения си брат. Към произведението е подходено през модела на *Владимир*

Прон за седемперсонажната система и отделните функции, като са отбелязани и други епически или приказни елементи, присъстващи на ниво сетинг и куестове.

5.2. *Rune („Руна“)*

„Руна” е по-близо до екшъните, отколкото до екшън-приключенията, но представлява интерес, заради близостта си с нордическите саги. Отделните нива и част от персонажите са базирани на северната митология, което позволява да се отчете как биват интерпретирани във виртуална среда. Любопитен е и моделът за пътуването на смъртния между световите, владени от различните божества, който откриваме в класическите текстове на северните **традиционни** култури като „Поетическата Еда“ и „Прозаическата Еда“, върху които е направена основната съпоставка.

5.3. *Prince of Persia („Принцът на Персия“)*

Това е класически представител на екшън-приключенията, комбинирайки борба с врагове, преодоляване на изпитания, преминаване през вълшебни ареали, мотивирани със заплетен сюжет. Разглежданата поредица притежава сложно заплетена фабула, наподобяваща фолклоризираните арабски приказки „Хиляда и една нощ”. Имената, мотивите, действията на персонажите и сюжетът са анализирани спрямо въпросната творба на ниво рамка, персонажи и фабула, тъй като тя е първообраз на сетинга в играта.

5.4. *Три Богатыря (Fairy Tales: Three Heroes, „Тримата богатири“)*

Играта представя приключенията на тримата киевски богатири Иля Мурумец, Добриня Никитич и Альоша Попович в борбата им със Соловей Разбойник през призмата на пародията. Тя се осъществява на ниво изграждане на персонажите, героични постъпки, изобразяване на противниците, възприемане от страна на фикционалното общество и съпътстващи елементи. Всеки един от тях е разгледан поотделно в съпоставка с руската епическа традиция.

5.5. *Dungeons and Dragons („Подземия и Дракони“)*

Частта, посветена на ролевата система *Dungeons and Dragons* (D&D), е по-скоро въвеждаща за RPG-тата. Разгледаните заглавия притежават много общи характеристики –

свят, моделиране на историята, възможности за взаимодействие, вътрешни истории и пр. Моделът на фабулата е сходен с вълшебната приказка и епоса, доколкото протагонистът/партидо преминава през непроходими пространства, среща се с различни общества и води борба с тях. Разгледани са най-съществените характеристики на няколкото игри, като са открити общото както за системата „Подземия и дракони”, така и за виртуалните ролеви игри по принцип.

5.6. *The Elder Scrolls („Древните свитъци”)*

Поредицата е нестандартна за жанра си по отношение на организирането на сюжета, защото фабулата е изключително нелинейна. Игрите се състоят от множество несвързани квестове, като изпълнението на главния не завършва действието и позволява на геймъра да продължи обикалянето си из огромния свят. Главната сюжетна линия в трите разглеждани игри представя модел на есхатологичен мит, епос и змееборски епос, в които са силно развити и представени различни по култура общества, религиозни практики и особена историчност. Разгледано е как трите елемента се проявяват в съответната игра.

5.7. *The Witcher („Вещерът”)*

Класическото RPG е създадено по мотиви от литературната сага *Wiedźmin* („Вещерът”) на *Анджей Сапковски*. За разлика от книгите, игрите се придържат към представяне на огромния свят и развитието на конфликта между хора и фантастични същества, в който протагонистът трябва да вземе страна. Въпреки сравнителната си линейност, играта предлага богати възможности за интеракция със заобикалящия свят и персонажи, както и множество квестове, базирани на ситуации в славянския фолклор. Особеностите на конфликтите и тяхното разрешаване се доближават до модела на баладата и са разгледани в този контекст.

5.8. *Dragon Age („Епохата на дракона”)*

Последната разглеждана ролева поредица се състои от две игри, чиито фабули са изградени върху змееборческия епос и сблъсъците в рамките на нееднороден социум, съставен от различни религиозни, магически и военни фракции. Интерес представлява

начинът, по който протагонистът общува със своите спътници на фона на глобалната война – запознаване, изграждане на отношения, лични мотиви за извършване на дадена постъпка, романтични отношения и пр. Вплитането на елементи от отделни традиционни култури в глобалното (войната) и локалното (отделните куестове) ниво на сюжета представлява интерес, защото показва до каква степен виртуалният свят заимства и хомогенизира различни модели.

5.9. *Age of Mythology („Епохата на Митологията”)*

Играта е класически представител на стратегиите в реално време и представлява интерес, заради присъстващите общества и съпътстващите ги митологични елементи (богове, герои, явления) – гърци, египтяни и скандинавци. Всеки соцуим притежава собствен начин за набавяне на ресурси и божествена благодат, с която получава достъп до „небесна намеса” под формата на призоваване на митологично същество или специфичен бонус. Сюжетът е поредица от мисии, в които главният герой (адмирал от Атлантида) обикаля пространствата на трите култури, за да спре антагониста, който иска да освободи титаните и с тяхна помощ да детронира боговете. Освен сюжетни елементи като превземането на Троя, посещението на острова на Полифем, изковаване на чука на Тор, играчът преминава през характерни митологични пространства като различните „адове” – царството на Хадес и Хел, Олимп и др.

5.10. *Heroes of Might and Magic („Героите на могъществото и магията”)*

„Героите на могъществото и магията” са не само най-разпространената походова стратегия, но вероятно най-известната в жанра си изобщо. Особеното в нея е включването на изключително много митологични същества от различни култури, организирани по специфичен начин във всяка игра от поредицата. Разгледано е тяхното присъствие и функциониране в рамките на третата и четвъртата игра. Специфично за поредицата е наличието на модел на епически герой, водещ армия, събиращ артефакти и участващ в глобален конфликт, характерен повече за ролевите игри. Основната съпоставка е със средновековния рицарски роман, от който са заимствани повечето елементи на геймплея.

5.11. *Myth („Mum“)*

Поредицата е представител на т. нар. „тактически стратегии“, в които разрастването на общество посредством строене на сгради и производство на единици е изцяло изместено от командването на армия. „Mum“ е ориентирана към единична игра и притежава нетипично задълбочен сюжет, въпреки линейната фабула. Поредицата от мисии представя изконен конфликт между „светлина“ и „мрак“, базирани на мотиви от есхатологичната митология, по-специално идеята за цикличност на времето. Любопитен е и моделът, по който е изграден наративът – посредством разказвач, участник в действието, анимации и самото игрално действие.

5.12. *King’s Bounty („Царски дар“)*

Последната разгледана поредица е хибрид между стратегия (наличие на елементи от походите и реално-времените) и ролева игра. Акцентът върху битките и сблъсъкът на култури, характерни за епосите, изграждат по-голямата част от действието, което обаче е изцяло мотивирано от сюжет и подробно представен сетинг. Куестовите притежават особености на вълшебните приказки и на епосите, което е характерна особеност на ролевите игри въобще. Интересно е линейното развитие и отделните елементи, които съставят фабулата на играта. Подобно на другата разглеждана походова поредица, рицарският роман е отправна точка за анализ на геймплея.

ГЛАВА II. ЕКШЪН-ПРИКЛЮЧЕНИЯ – СЮЖЕТИ, ПЕРСОНАЖИ, МОТИВИ

Първият жанр разглеждани игри са екшън-приключенията. Те се доближават най-много до класическия литературен наратив по своята структура и съдържание. Обичайната схема е направляван от играча протагонист, който е поставен в точно подбран сетинг – фантастичен или историзиран, най-често базиран върху традиционна култура. Мястото на героя в обществото е значимо, но рядко водещо. След външна намеса, обикновено вреда, е принуден да напусне социума в търсене на разрешение посредством побеждаване на противник, сдобиване с артефакт или и двете. Фабулата е изградена около пътуването, битките и търсенията. Ключови са личната мотивация, срещаните персонажи

и елементите, изграждащи предварително зададения ход на историята. Играчът рядко има право да я направлява, обикновено играта предоставя задачите, чието последователно изпълнение е необходимо за напредване в сюжета. Ограничената свобода на избор позволява на дизайнерите да се фокусират върху изграждане на виртуалната среда и козметичните елементи на комуникацията в рамките на играенето, вместо да разработват алтернативни пътища и резултати от квестовете.

1. Drakan: Order of the Flame („Дракан”: Ордена на пламъка)

В първата глава е разгледана екшън-приключенската компютърна игра „Дракан”, дело на „Съреал Софтуер” (*Surreal Software*) и „Псигносис” (*Psygnosis*). В нея играчът влиза в ролята на девойката Рин, която с помощта на дракона Арок трябва да спаси своя брат и победи древен враг. Геймплеят е стандартен за жанра – възможностите за интеракция са ограничени до движенията и действията на управлявания протагонист, а именно – придвижване в триизмерна среда, бой с противници и използване на специални предмети (магии, лостове, еликсири, оръжия...). Всяко едно пространство е ограничено с помощта на терения релеф и разполага с предварително разположени обекти и противници. За да премине в следващото, играчът трябва да изпълни поредица от задачи, изграждащи фабулата, които включват разговори с персонажи, битки с противници, преодоляване на особености на терена (катерене по скали и платформи, плуване, летене на гърба на дракона и др.) и сдобиване с предмети. След като привърши с дейностите в определеното пространство/ниво, играта прехвърля действието в следващото посредством кратка анимация. Придвижването е напълно праволинейно, играчът е задължен да изпълни задачите в зададената последователност. Особеност на играта е нейното наративно начало, подчертано от богатата персонажна система и многоходовостта на сюжета.

Играта е разгледана по модела на вълшебната приказка, въведен от *Владимир Проп*, като при анализа на действието са използвани теориите на *Мирча Елиаде* за „сакрално време и пространство” и „повторение на космогонията”. За това предразполага историята, която още от самото начало въвежда границите между култивираното пространство (център) и външното (хаос). Впоследствие категорията „център” заема по-особена позиция. През целия сюжет наблюдаваме ресакрализация на света, връщането му в

неговия първоначален вид посредством премахване на силите на хаоса. За да постигне успех, протагонистът обикновено преминава през инициация, свързваща го с културния герой на общността. Това му позволява да превърне профанното време в сакрално с всички последствия.

Налице е класическата за приказката родствена връзка, която движи фабулата. Родителите на Рин и Делон не присъстват и загрижеността на по-голямата сестра единствено към брат си предполага, че са починали. Затова всички функции, свързани със семейството, са насочени към отношението между двамата персонажи. Формулировката „по-големият брат/сестра тръгва да търси/спасява по-малкия/малката” от една страна има сюжетобразуваща роля, а от друга страна поставя началото на „порастването” (преходът от дете към възрастен) на протагониста. Отношението на Рин не е като на дете към дете, а като на възрастен към дете. Това е маркирано от взимането на съдбовни за целия свят решения и прилагането им на практика.

Сюжетът, раздробен на функции, изглежда по следния начин:

Рин и Делон се връщат в дома си (в центъра на културното пространство), пресрещнати са от група врагове (идващи от хаоса), Делон е отвлечен (ф. VIII A1 – антагонистът причинява вреда, начало на Първи ход). Рин отива в селото и среща умирация Атимар, който разказва за нападението и пленяването (ф. IX B4 – за бедата се съобщава), дава своят меч и посочва къде се намира свещената книга и как се стига до Арок (ф. XII Д7 – дарителят отправя молба за книгата и посочва как да се стигне до вълшебния помощник; ф. XII Д2, ф. XIII Г2 – дарителят дава оръжие на героя), протагонистът решава да открие брат си (ф. X С – начало на противодействието) и заминава (ф. XI ↑). Рин се добира до книгата, отива в катедралата, взима кристала (ф. XIII Г7 – героят изпълнява задачата) и отива в пещерата на Арок. Двамата преминават през инициацията и тръгват да търсят Делон (ф. XIV Z9 – вълшебното средство само се предоставя на разположение на героя).

Двамата летят сред каньона (ф. XV R1 – героят лети до мястото, където се намира обектът на търсенето) и попадат в къщата на стария магьосник. Той иска да се прочисти една пещера от паяци (ф. XII Д7 – дарителят отправя молба) в замяна на което ще покаже на къде се намира огнения меч. Рин изпълнява задачата (ф. XIII Г7), в замяна на което получава земната руна и взима вълшебното оръжие (ф. XIV Z2 –

вълишебното средство се посочва). Успяват да открият мините, където предполагат, че е Делон и влизат. Бродейки вътре, Рин среща Скрития, той я отправя към архипелага (ф. IX B2 – героят непосредствено се изпраща) и я съветва да унищожи генератора, за да може да избяга, което тя прави (изпълнение на трудна задача).

Рин и Арок отново летят (ф. XV R1) през вражески местности, сблъсквайки се с врагове. Попадат на ледения дракон Уерок (пазач на гранично пространство), с когото влизат в схватка.

На архипелага ги посрещат сукубите, които им казват, че злият магьосник от Абаносовата крепост контролира минерала и той трябва да знае къде е Делон (начало на Втори ход, паралелно с Първи, ф. VI г3, вредителят се опитва да подлъже героя, за да му съдейства). Двамата обаче научават истината от Римрил и осъзнават, че трябва да вземат Кристала на цепнатината, за да продължат търсенето (ф. VIII-a – осъзнава се липса, която провокира търсене, ф. IX B2 – героят се изпраща).

Нуждейки се от амулета, Рин и Арок се отправят към крепостта на гоблините (начало на Трети ход, ф. VIII-a – осъзнава се липса, ф. IX B2, ф. X C, ф. XI ↑), там протагонистът с бой си проправя път до амулета и го взима (ф. XIX Л1 – обектът се открадва с помощта на хитрост и сила, край на Трети ход).

Търсенето на Камбанения чук продължава (начало на Четвърти ход, ф. VIII-a – осъзнава се липса, ф. IX B2, ф. X C, ф. XI ↑). Рин и Арок достигат до Ауерън (ф. XV R1 – героят се пренася до мястото на търсенето) и там са посрещнати от Туири. Тя им разказва за своя неуспех (въвеждане на фалшивия герой) и им дава задача да открият кристала на душата на дракона й, за да развали магията (ф. XII Д7 – молба за помощ). Протагонистът се справя със задачата (ф. XIII Г7) и духът обяснява как да се влезе в града и да се достигне до чука (ф. XIV Z2 – вълишебното средство се посочва). Непосредствено пред търсената вещь Тулгол (въвеждане на антагонист) ги напада (ф. XVI Б1 – протагонистът и антагонистът встъпват в битка), но бива победен (ф. XVIII П1 – антагонистът е победен в открит бой). Рин се слобива с чука (ф. XIX Л1 – обектът се открадва с помощта на сила, край на Четвърти ход).

Двамата се завръщат в Абаносовата крепост (продължение на Втори ход) и Рин влиза вътре, за да вземе кристала (ф. XIII Г1 – героят изтърпява изпитанието). След

като това се случва (ф. XIV Z2 спрямо Първи ход и ф. XIX Л1 за Втори ход, което го приключва).

Протагонистът напуска кулата и Римрил ѝ съобщава, че Арок е отвлечен, тя решава да го открие и тръгва към леговището на сукубите (начало на Пети ход, ф. VIII A1, ф. IX B4, ф. X C, ф. XI ↑). Там я посреща добронамерената сукуба и предлага помощ в замяна на огледалото (ф. XII Д7 – предлага се размяна). Рин донася открива и донася огледалото (ф. XIII Г7) и получава феята (ф. XIV Z3 – средството се изготвя предварително), която я отвежда до тронната зала. Там научава за съдбата на Арок и се промъква на кораба (ф. XV R2 – героят пътува по вода). След като той акостира, героинята се промъква в крепостта и научава за плановете на Наварос. На връщане се среща с Шийла и влизат в схватка (ф. XVI Б1) с фатален край за кралицата (ф. XVIII П1). Арок бива освободен (ф. XIX Л10 – плененият се освобождава, край на Пети ход) и двамата решават, че трябва да се сдобият с Драконовата броня и Рунблейд.

Тръгват да търсят бронята (начало на Шести ход, ф. VIII-a – осъзнава се липса, ф. IX B2, ф. X C, ф. XI ↑), за да я достигнат обаче трябва да се сдобият с нейната руна. Откриват я, побеждават пазителите и я взимат (ф. XII Д9 – дарителят и героят встъпват в битка, ф. XIII Г9 – героят побеждава, ф. XIV Z8 – средството се открива), след което взимат и Драконовата броня (ф. XIX Л1, край на Шести ход).

Продължават с квеста за Рунблейд (начало на Седми ход, ф. VIII-a, ф. IX B2, ф. X C, ф. XI ↑), за достигането на който им трябва руната на лавата, която отново трябва да вземат със сила (ф. XII Д9, ф. XIII Г9, ф. XIV Z8). С помощта на Кристала на цепнатината мечът е възстановен и е в ръцете на протагониста (ф. XIX Л1, край на Седми ход).

Така въоръжени, те пристъпват към местоположението на Наварос, долитайки в пещерата при Цепнатината (връщане към Първи ход, ф. XV R1 – долитане). Там влизат двукратно в бой с антагониста (ф. XVI Б1), като той бива победен, благодарение на меча, бронята и Арок (въшлиебните средства, ф. XVIII П1).

Персонажите лесно могат да бъдат групирани според своите функции съгласно седемперсонажната класификация на Проп:

1. *Протагонист – Рин*: засегната от вредителство, получава/използва различни дарове (Арок, Кристалът на цепнатината, Рунблейд...) и води битка с антагонистите. По подобие на протагонистите във вълшебните приказки тя е с обикновен произход и преминава през инициация, за да получи достъп до изпълнението на задачите.

2. *Антагонисти – Наварос, Тултол, Шийла*: многоходовостта на действието налага няколко антагониста, които нанасят вреда и водят битки с протагониста.

3. *Отправители – Атимар, Скритият, Римрил*: те задават търсенията в играта и мотивират появата на нови ходове.

4. *Дарители – Атимар, Римрил, Сукубата, Туири*: благодарение на тях Рин се сдобива с вълшебен предмет, с чиято помощ преминава в друг ареал или побеждава антагониста. Моделите на дарителство са различни – в първия случай предметът е посочен, във втория се придобива чрез изпитание, в третия се дава срещу услуга, а в четвъртия се посочва и достига с помощта на дарителя.

5. *Вълшебни помощници – Арок, феята на сукубата*: с тяхна помощ Рин преминава през пространствата и побеждава антагонистите и обикновените противници.

6. *Фалшив герой – Туири*: проваля се да защити своя град при нападението на антагониста в предишната война и остава да броди като призрак из развалините му.

2. **Rune („Руна“)**

„*Руна*”, подобно на „*Дракан*”, е екшън-приключенска игра, създадена *Human Head Studios*. Концепцията ѝ е типична за жанра, играчът поема контрол над главния герой, преминава през различни нива, борейки се с врагове, за да достигне до сюжетната развръзка, белязана от битка с антагонист. Протагонистът е представен в трето лице и както в останалите екшън-приключения разполага с набор от движения като скачане, клякане, катерене по обекти (скали, въжета) и взаимодействие с околната среда. Играта дава революционната за времето си свобода на играча да мести и чупи почти всички интериорни мебели – кани, чаши, столове, маси, кофи и пр. За целта разполага с известен брой щитове и оръжия, разделени в три категории – мечове, чукове и брадви.

Сюжетът е изграден върху популярните схващания за викингите, като елементите от автентичната митология и епоси са твърде малки. Антагонистът в играта, Конрак, иска

да освободи прикования бог на злото Локи и да властва заедно с него. За целта трябва да унищожи няколко свещени камъка, разположени в отделни селища. Бащата на протагониста Рагнар се изправя срещу него, но корабът му бива потопен от магическа буря. Рагнар бива възкресен от бога Один, за да спре Конрак. Играчът преминава през серия от пространства, започващи от подземното царство на мъртвите, контролирано от богинята Хел. Връща се в света на хората (Мидгард) и унищожава храма на Локи, след което продължава преследването на антагониста в света на джуджетата, които коват оръжия за предстоящото нападение на окования бог. Накрая се озовава в недрата, където е самият Локи, следва битка с Конрак, която губи. Победен, пада в кръвта на бога и се превръща в чудовище. Успява да се върне отново в Мидгард, където убива антагониста и предотвратява края на света. Накрая е приветстван във Валхала от Один.

Движещи елементи на фабулата са отмъщението и спасяването на света от Рагнарок, индивидуалността на Рагнар тушира каквато и да е форма на колективност. Взаимодействието с останалите персонажи не е равнопоставено – Один е информатор, Сигурд е дарител, а останалите положителни участници загиват в началото на играта. Отмъщението, мотивирано чрез смъртта на бащата, не цели да възобнови равновесието в общността, а е форма на лична неприязън към убиеца. Унищожението на света посредством изпълняването на дадено действие също е модерен мотив.

Играта умишлено бяга от циклизация и разполага своя сетинг в литературното пространство, където имаме схемата пролог – завръзка – развръзка – епилог. Особената персонажна система, напълно чужда на митологичното мислене, акцентира върху протагониста и антагониста, мотивира действията на двамата и съответно движението на фабулата. От друга страна сюжетът стъпва напълно върху северната митология чрез изграждането на света и персонажите, което превръща играта в митологизирана приказка.

Основен елемент в играта са пътуванията между светове. Приказката подчинява всичко на пространствата на протагониста и вредителя (двата свята), докато в произведения като „Калевала“ и „Едите“ откриваме различни ареали, които притежават своите закономерности и особености. Пътуването между тях също е различно. Приказният герой обикновено използва вълшебно средство или помощник, докато епическият персонаж (особено ако е бог) често се справя самостоятелно. По тази причина във втория случай акцентът е не върху самото пътуване, а върху пребиваването и изпълняването на

определена задача. Подобно разграничаване на пространствата откриваме в „Руна”. Най-общо можем да разпределим четиридесетте и три нива в шест категории – (1) Вотенкелд, (2) Подземните руини и Хел, (3) Пещерите на гоблините, (4) Замъкът Торстад, (5) Земите на джуджетата и (6) завръщане във Вотенкелд. Всеки един ареал притежава собствени особености – изглед, изпитания и врагове.

Вотенкелд

Родното село на Рагнар присъства в играта в два варианта – като отправна точка за пътешествието и като местоположение на последната битка с антагониста. Характерна е естествеността на терена – къщи, дървета, цветя, скали, реки. Противниците са също реални за разлика от останалите нива, където са митични същества. Важен е мотивът за заминаване по вода, характерен за северните митологии и епоси. Водата в северните митологии е по-скоро опасно, отколкото неутрално пространство. Когато Вайнемойнен, Илмаринен и Леминкайнен бягат от Сариола с Шарената воденица, в морето ги настига и напада Северната господарка. Хаген и нибелунгите преминават през Рейн, за да достигнат Атила, но според предсказаното им преди да тръгнат, всички пресекли реката, умират впоследствие.

Подземните руини и Хел

Слизането в царството на мъртвите в „Руна” става чрез потъване във вода. Смъртта на протагониста е маркирана както от присъствието му в Хел, така и от съдбата на спътниците му. Рагнар получава шанс за спасение, благодарение на Один. Корабокрушението в играта обозначава преминаването от едно пространство в друго. Този мотив се среща в северните митологии, но в повечето случаи персонажите успяват да избегнат капаните на водата и стигат невредими до своята цел.

Достигането до същинския свят на мъртвите става чрез прекосяването на мост над реката Вимур непосредствено пред портите на Хел. Името на митологичната река обаче е Гьол, вариант на гръцката Стикс. В крепостта на богинята протагонистът се сблъсква с мъртвите – личните войници на Хел.

Пещерите на гоблините

Преходът между света на мъртвите и този на живите е характерен единствено с наличието на гоблини, които обаче са част от по-късния германски фолклор. Бягството в Мидгард се осъществява чрез летене на гърба на пчела. Не откриваме подобен мотив в северните митологии, където придвижването е най-често пеша, на кон/шейна, по вода.

Торстад

Обликът на планинската област, която е крепост на Конрак силно наподобява скандинавския терен. Противниците са предимно хора, особено в храма на Локи. Той е осмислен като (де)сакрализиран център на града, влизането в него изисква преминаване през крепостта на Торстад и същинския град. Наличието му в играта е иновативно решение на авторите, защото според текстовете Локи не притежава светилище, бидейки окован в дълбините на Хел. Мястото му от гледна точка на фабулата е да служи за преходно пространство между хората (града) и хаоса (планината Тирдал, земите на джуджетата).

Светът на джуджетата

Нивото е особено интересно като дизайн, защото представлява железен град, изпълнен с машини и ковачници. Противно на Едическите текстове обаче, джуджетата в „*Руна*” са напълно верни на Локи и нападат Рагнар, веднага щом го видят. Едите ги описват като мъдри, добри ковачи и неутрални към конфликта между боговете и гигантите.

Играта стъпва прецизно върху скандинавските митове, изграждайки своя сетинг чрез автентични топоси и персонажи. Фактът, че е компютърна игра, не е позволил запазване на типичните за сагите (а и за традиционните общества по принцип) взаимоотношения между персонажите и е наложил изместване в литературна посока.

3. Prince of Persia („Принцът на Персия”)

„*Принцът на Персия*” е поредица от екшън-приключенски игри, предоставяща един напълно триизмерен ориенталски свят, в който играчът поема контрола над неназования принц. Игрите следват приключенията му в различни пространства – замъци,

кули, магически земи и др. Пътуването обикновено е лично мотивирано от желанието на персонажа да оправи нанесените поражения на времето чрез магическа кама, да спаси някого или да победи враг. За да достигне до заветната цел, трябва да преодолее серия от препятствия, капани и трудности, както и да надвие множество врагове. Концепцията на играта, въпреки триизмерната перспектива, се придържа към „run and jump” жанра, а именно – в геймплея преобладават тичането и скачането. За целта принцът притежава уникални акробатични умения, които могат да засрамят всеки цирков актьор. Освен всякакви форми на въртене на лост и пилон, скачане, търкаляне по земя, набиране и висене, героят е способен да върви по вертикална стена за известно време, да се придвижва нагоре, оттласквайки се от две успоредни стени. Комбинирането на препятствията допълнително усложнява геймплея.

Серията стъпва върху популярната литературна и наративна арабска фолклорна традиция. Началното меню в *„Лясъците на времето”* представя балкон на замък във вечерен час. На същото място завършва играта, принцът разказва историята си за първи път. Фабулата се разгръща като приказка, още с интро принцът я започва с думите, с които завършва третата част. През цялото време геймплеят е накъсван от филмчета и коментари на разказвача. Циклизацията на идеята за времето като бурен океан и непрекъснатото връщане към момента на нападението над града на принцесата объркват възприемането на логическата последователност. Ако проследим внимателно промяната на времевата линия в поредицата, ще видим, че събитията в първата са били предотвратени и съответно никога не са се случвали в игралния свят. Тази мнима приказка може да съществува единствено в спомените на принца и бива мотивирана от желанието му за цялостен разказ на случилото се.

Наличието на темпорална рамка, разграничаваща разказвач от история, откриваме в „Хиляда и една нощи”, където безименен наратор започва с разказ за цар Шахриар и съпругата му Шахразад. Цикълът от приказки за Синдбад Мореплавателя притежава сходна с играта рамка. Беден хамалин на име Синдбад седнал да си почине пред къщата на търговец и чрез песента за неволята си привлякъл вниманието му. Търговецът се оказал добър човек и имал същото име. Поканил хамалина на своя пир и в продължение на седем вечери му разказвал своите приключения, като двамата останали приятели до смъртта си.

В игрите срещаме типичните за фолклорните светове вълшебни предмети – камата на времето, Маската на призрака, защитни медальони и др. Подобни откриваме и в приказките от „Хиляда и една нощ”, които изобилстват с артефакти, като ще споменем само лампата на Аля ад-Дин и вълшебния пръстен на магрибинеца от същата приказка. Функциите им са сходни – служат за помощни средства на протагониста в борбата му с неговия враг/врагове. Често антагонистът желае да ги придобие чрез измама (лампата), както става и в играта. Концепцията за артефакт, връщащ времето назад, е сравнително нова. Вълшебните предмети във фолклора най-често изпълняват обичайната за битовата вещь функция с по-големи възможности, служат за преместване в пространството или са портали към други светове. Времева линия остава извън техните възможности, защото се счита за неизменчива. Връщането към миналото може да бъде единствено съзерцателно.

Развитието на фабулата се доближава до това в „Хиляда и една нощ” по специфичната маркираност на сюжета, благодарение на сюжетната рамка. Приликите между двете се изчерпват с някои приключенско насочени приказки като Синдбад, в които преобладава мотивът за пътуването. Повечето обаче разчитат на взаимодействието между персонажите – измамите, споровете, надпреварите и обратите в отношенията. Фабулата се разгръща плавно, новите действащи лица се въвеждат с необходимите уточнения и предистории. Разказвачът никога не оставя читателя да се чуди откъде се е появил даден персонаж и каква роля има в конкретната приказка. Разбира се, определени герои имат по-малко функции, но това важи за приказките по принцип, включително за вълшебните. В сборника различаваме два типа разкази – диалогизирани (в които диалогът и взаимодействията между персонажите изграждат сюжета) и приключенски (в които преобладават пътешествията и перипетиите на персонажите). Първите се развиват в сравнително малко пространства, персонажите често преповтарят едни и същи действия, докато не се стигне до някаква развръзка. В приключенските е обратното, действащите лица рядко се завръщат във вече посетени ареали, защото са изчерпали възможните (и подходящи) начини за взаимодействие с техните обитатели/среда. Съществуват и приказки, в които откриваме и двата елемента на сюжетообразуване, но те по същество представляват приключенски разкази със сложно взаимодействие между персонажите, понеже куестовото начало движи фабулата.

„Принцът на Персия“ е най-близко до приключенско ориентираните приказки, защото именно действието разгръща разказа, въпреки маркираната рамка и множеството диалози. На практика разговорите между персонажите не променят предстоящата задача, а само я поясняват. От самото начало никой от тях не променя позицията си дали да победят антагониста и как да го направят (в *„Пясъците на времето“*). Обратът в края е резултат от сюжетно преобръщане, което е мотивирано точно толкова, колкото и завръщането на магрибинеца в приказката за вълшебната лампа. Случващото се в играта не изглежда рязко и пресилено, благодарение на диалозите и вътрешните разсъждения на персонажите, чиито резултати всъщност виждаме в техните действия. Все пак ще е погрешно да сметнем, че именно тези елементи движат фабулата, защото основната сюжетна линия на практика остава незасегната от тях.

Забързаността на действието и резките промени в ситуацията не позволяват онзи плавен преход, който откриваме в *„Хиляда и една нощ“*. Описателността на околната среда и поясненията на героите също не намират място в играта. Първото е представено графично, а второто – чрез кратки анимации, където е крайно необходимо. Обикновено в този тип игри, независимо дали са компютърни или конзолни, интрото дава достатъчна информация за основните персонажи, техните стремежи и характер. Забързаността е характерна не само за играта, но по принцип за концепцията на визуалните изкуства, целящи да задържат постоянно вниманието на възприемателя.

4. Три Богатыря („Тримата богатири“)

„Тримата богатири“ е хибрид между приключенския и ролевия (RPG) жанр със силно пародийно начало. Представя героя в трета перспектива с фиксирана зад персонажа камера и притежава класическа система за трупане на опит за вдигане на нива и куестове. Наличието на оръжия с различни показатели също ни приближава до RPG игрите. Опростените възможности за взаимодействие с околната среда (избор на реплики в диалозите и влияние върху историята) обаче са по-характерни за първия жанр. Трупаните точки при вдигане на ниво могат да бъдат разпределяни за придобиване или подобряване на боево умение (комбо) на тримата протагонисти – Иля, Добриня или Альоша,

принадлежащи към киевския цикъл билини и отразяващи представата за епическия герой-закрилник, която откриваме във фолклорните творби на всички славяни.

Първата отличителна черта на представянето на тримата герои спрямо фолклорната традиция е липсата на епичност. Въпреки че задължението на героите е да бранят земята и да служат на княза, те живеят усамотено в селата и сякаш не ги е грижа какво става наоколо. Напълно са изгубили епическия си облик – Иля спи, както в своята младост, а Добриня, благородникът, е показан като неуспял търговец, на когото не е останало нищо друго, освен да обработва земята. Альоша, който въпреки богатырската си същност притежава много сходства с образа на трикстера, се приближава до своя първообраз, живеейки далеч от града.

Тримата персонажи не само не притежават лично средство за придвижване, но нямат и оръжия. В сюжета отбелязахме как копието на Добриня и мечът на Иля (прочутият меч, подарен му от Святогор) са откраднати и до края не са върнати. Непосредствено преди последната битка Соловей е представен как доволно брой пачка пари, наподобяващи американските еднодоларови банкноти, придобити от успешната продажба, спомената в началото на играта. Иля е принуден да използва оръжията на своите врагове, които в началото надвива със споменатия остен. Альоша, за когото е изрично споменато в билините, че притежава сабя, до края на играта борави единствено с лък и е принуден да бяга, ако бъде доближен твърде много. В играта е нарисован с ризница, докато другите двама богатири са само с обикновени ризи. Отсъствието на защитно облекло, типично за елитните войски поради своята цена, и заместването му със селско облекло придава допълнителна пародийност на персонажите.

Друга особеност, която измества играта от епичност към пародийност, е снижаването на подвига. В билините, а и в другите епоси, персонажите надвиват митологични същества, магически герои или нашественици, за да предпазят своя колектив. Героичните дела могат да включват също прояви на изключителна сила (вдигане на камъни, прекопаване на нива), съобразителност (пътуване между тоя и оня свят) или интелигентност (отгатване на гатанки, разкриване на загадки, правдиво отсъждане). В *„Тримата богатири“* всички тези прояви са сведени до битовото, профанното, комичното. В играта присъства и мотивът за разпознаването, характерен

както за античните епоси, така и за вълшебните приказки. Той обаче също е представен в рамките на пародията. Когато богатириите се справят с бандитите на търговското средище, кметът ги пита кои са и чак след отговора ги приветства по очаквания начин. Във вълшебните приказки неразпознаването (функция XXIII) служи за разобличаване на фалшивия герой, а последвалото разпознаване (функция XXVII) е благодарение на отличителен белег или атрибут. В споменатата сцена срещаме първата функция, но не и втората, поради отсъствието на изискваната особеност.

Времето в играта е маркирано само на едно място и като отправна точка е посочен краят на „старите” подвизи. Предполага се, че богатириите са победили всички врагове и са получили възможност да почиват. Ситуацията в играта е сходна с описаната от *Елиаде*. Завършването на времето на началата маркира връщане към ежедневието, което в случая отправя конкретните характерни действия за персонажите – Альоша е ловец, Иля спи, а Добриня, движейки се в релсите на пародийното, седи репи. Появяването на специфичен враг от миналото активира отново смяната на темпоралната рамка и препраща в героичното време с всичките му особености. Дори инициацията, водеща до придобиване на лично оръжие като награда и белег за героичност, присъстват в играта, макар и в комичен вариант. Характерно за сакралното време е наличието на конфликти между общността и някакъв противник, в които се намесва културният герой. Освен множеството битки, през които преминават богатириите, старите и същевременно нови противници отпрашат към уж вече приключилото минало. В края на „Тримата богатири” Соловей отново трябва да бъде свален със стрели от своето дърво, след което Иля да го обезвреди. Поради връщането към сакралното/героичното време, извършването на същите действия могат да бъдат осмислени като ритуали. Поредното пощадяване на врага също е в съответствие с контекста на играта.

Особеност в играта е отказът от маркиране на ареалите. Откриваме общо 4 селища, които обаче не са назовани. Центърът в билините, свързани с тези богатири, е Киев, където живее и княз Владимир. След всеки поход богатириите отиват да му доложат какво са извършили и евентуално да получат своята награда. В софтуерния продукт нито градът, нито владетелят са споменати. Отказът от културен център нарушава типичната пространствена организация на епическото пространство, като в псевдоцентър се превръща търговското средище. Отсъствието на такъв ареал, заедно със съзнателното

принизяване на протагонистите, създава усещане за простоватост и пародийност на света. Създателите на играта вероятно са се отказали от града, поради затруднения в изобразяването му и защото би изместил акцента от пътуването към междуперсонажното взаимодействие.

„Тримата богатири” използват характерните елементи в изграждането на образите на богатирите в билините и ги изменят по посока на пародията. Акцентът в представения свят е в същия контекст, поради което отсъстват жестокостта и смъртта на антагонистите, които са представени като банда хаймани. Разпознаваме епоса в конструирането на сюжета, базиран на модела беда-герой-битка-победа-подвиг и в преобръщането на множество детайли при изграждане на персонажите. Тяхната употреба обаче е различна във видеоиграта, което маркира специфичния героично-хумористичен сетинг.

ГЛАВА III. РОЛЕВИ ИГРИ – СЕТИНГ, КУЕСТОВЕ

Вторият разгледан жанр са ролевите игри. Тяхното функциониране доста се различава от първоначалните RPG-та, провеждани на живо, защото изграденото пространство не е въображаемо, а виртуално. Друг ключов елемент е замяната на разказвач с предварително моделирана фабулна структура. За разлика от екшън-приключенията, играчът е свободен да прави избори почти по всяко едно време като това дава преки отражения върху историята. Възможността за изпълнение или неизпълнение на задача по няколко начина предопределя употребата на един или друг фолклорен елемент или модел. В повечето случаи играчът сам решава дали да се движи по линията на приказния или епически протагонист, или да следва литературния антигерой. Ролевите игри притежават две особености, които ги различават от останалите произведения – специфичен сетинг и куестове. Внимателното обмисляне и изграждане на света определят възможните вариации на сюжета и наличните задачи. Колкото повече възможности са предоставени на участника в действието, толкова повече алтернативи откриваме в сюжетната мрежа. Най-често заимстваните елементи от традиционните култури са свързани със сетинга и с отделните куестове, в някои случаи касаят персонажи и същества.

1. Dungeons and Dragons („Подземия и дракони”)

Първата поредица заглавия от ролевия жанр, която е разгледана – *Baldur's gate* („*Вратата на Балдур*“), *Icewind Dale* („*Долината на мразовития вятър*“), и *Neverwinter Nights* („*Ноци във Вечна пролет*“), е базирана на RPG играта *Dungeons and Dragons*, публикувана през 1974 г. Тя представлява книги с набор от правила за създаване на герой, изграждане на сетинг и провеждане на приключение от разказвача (game master) във фантастична среда. „Игрането” наподобява стандартна настолна игра, в която участниците контролират свой персонаж в обкръжаващата го среда. За разлика от повечето настолни военни игри (wargames), от които произхожда, D&D позволява управляването не на цяла войска, а само на един герой, също така акцентът е изместен по посока на взаимодействието със света, вместо върху битките. Системата разполага с предварително изготвени светове с градове, персонажи, противници, в които да се провеждат игралните сесии. Разказвачът може да ги използва за улеснение или да ги промени.

Сетингът на D&D е стандартен приказен, обединяващ елементи от различни митологии, епоси и съвременна фантастична литература. Светът е разделен между отделните раси като всяка има свое владение, в което се наблюдават характерни особености – джуджетата, тъмните елфи и гномите живеят под земята, светлите елфи – в горите, хората – по села и градове, магьосниците често обитават самотни кули. Персонажите също се изграждат на основа на правилата в книгите, съобразени са с расата (условно понятие, използвано при видеоигрите, обхващащо различните видове общества, без значение дали става въпрос за човешки или нечовешки), класа и личните предпочитания на играещия. Приключенията имат за основа квест, който може да бъде от всякакво естество – търсене на предмет/персонаж, побеждаване на противник, достигане до местност, предаване на съобщение и пр.

В основата на играта са персонажите, а фабулата и сюжетът се изграждат чрез взаимодействието между тях. На практика това е даването и изпълняването на задачи. В това отношение трите серии са напълно идентични помежду си. Играта ни въвежда в света с анимация или разказ, представящи местността, главните действащи лица, конфликтът, понякога и антагонистите. В разглежданите игри моделът за появяване на протагониста е идентичен – той най-често е пътешественик с неясно минало, волно или неволно попаднал

в дадения ареал, най-често град (изключение е *Neverwinter Nights 2*, в която героят е жител на селището). В *Icwind Dale 2* и *Neverwinter Nights* протагонистът пристига в града специално, за да участва в конфликта на страната на местното общество, съответно градовете Таргос и Вечна пролет.

Пътуването е ключово за D&D игрите, което обуславя разнообразието на местности – джунгли, снежни планини, подземия, изгубени градове, гори, манастири, крепости и много други. Преминаването през тях е мотивирано по различни начини, например в *Icwind Dale 2* групата се опитва да достигне планинския град Кулдахар, но дирижабълът им бива свален от магическа буря, породена от жреците на антагонистите, което принуждава героите да разучат местността. Освен главния квест, играчът има възможност да изпълни множество допълнителни задачи. Понякога те имат отношение към случващото се, доколкото мотивират определени персонажи да се присъединяват в даден момент към протагониста. Обикновено този тип квестове са ограничени в рамките на сюжетната част, задаващите ги NPC-та не преминават в следващата или ако го сторят, дават други поръчения. Изпълнението на основното търсене най-често изисква 3-5 отделни задачи, докато допълнителните са около 10-20 в зависимост от играта и частта. Завършването им дава възможност на играча да вникне в живота на дадената общност, което го мотивира да изпълнява главния квест.

Схемата на развитие на сюжета може да бъде представена като дърво, в което стъблото е основната задача, а клоните са допълнителните квестове. На практика те създават фабулата, за разлика от приключенските игри, в които всичко е предварително зададено. Играещият сам преценява кое да изпълни и как точно, импровизацията позволява множество преигравания по различен начин, с различни персонажи и различни избори. RPG-тата от XXI век разчитат именно на този похват, за да задържат вниманието на потребителите. Често се разработват алтернативни сюжетни развръзки, за достигането на които се изискват специфични избори. Поради особената си механика и организиране на сетинга, приключенските и стратегическите игри не могат да си позволят толкова много различни епизоди. Теорията на *Проп* за структурата на вълшебната приказка ни позволява да представим разглежданите игри в този дискурс. Квестовете, тяхното задаване и изпълняване, съпада с определението за ход на вълшебната приказка. Основната задача често преминава през предотвратяване на беда, търсене на

предмет/средство, получаване на информация за антагониста, достигане до него и побеждаването му. Независимо от конкретната игра и разпределението по сюжетните части, играчът преминава през всички тези ходове, за да достигне до финалната схватка. Зависимостта на успеха на куестовете от такъв тип поведение за сметка на груба сила ни доближава до традиционния фолклор, където агресията е средство повече на фалшивия герой и антагониста, отколкото на протагониста.

Фолклорните елементи в игрите по D&D се преплитат с литературните, което затруднява открояването им. Развитието на сюжета, персонажите и сетингите следват приказния модел, но фабулообразуващите избори, диалозите и обратите са повлияни от фантастичните романи.

„Забравените кралства” (*Forgotten Realms*) е светът, в който се развиват разглежданите игри. Той е само един от разработените за „Подземия и дракони”, но може би най-използван във фентъзи приключенията. Моделът обаче е нетипичен за традиционния фолклор, интересуващ се предимно от собствения колектив. „Другото” се засяга дотолкова, доколкото е свързано със „своето”, по-специално космогонията и преданията за културните герои. Независимо че повечето същества в D&D са заимствани от митовете, полагането им в различен контекст променя тяхната роля. От пазители на гранични пространства драконите се превръщат в поредната раса, населяваща „Забравените кралства”. Нордическите елфи и джуджета са откъснати от връзката им с божественото и са поставени в обкръжението на обикновените хора. Също така обществата им са устроени по модела на традиционните, независимо от дребните разлики. Елфите са предимно матриархално общество, докато джуджетата – патриархално. По-примитивните раси (коболди, орки, гоблини) са сходни с екзотичните култури със строгото си разпределение на труда, шаманизма и тотемизма. Всяка една култура има своите вявания и герои, изградени повече или по-малко по фолклорен модел. Богатият пантеон е характерен за хората и елфите, джуджетата имат своите герои-предци.

Друга особеност е разказвателният дискурс, присъстващ в игрите. За разлика от произведенията в останалите жанрове, D&D RPG-тата предпочитат нарациите пред анимациите. Интрото, аутрото и междинните нарации са в един и същ стил, който вече описахме. Характерно е, че те представят приключението или като вече станало (приказка), или като току-що случило се (разказ). Дистанцирането на повествователя от

действието поражда напрежение между разказване и игране, което обаче позволява на възприемателя да подходи и по двата начина към продукта – пасивно и интерактивно. В първия случай той осъзнава условността на приказката, а във втория преживява реалността такава, каквато е заложена от създателите. Единството между пасивно и активно участие в изграждането на дискурс, характерно за ролевите игри по принцип, е най-добре застъпено именно в компютърните произведения. Те позволяват плавно и постоянно превключване от единия модел към другия. Така играещият е и възприемател, и разказвач, и деятел. Подобно сложно поведение откриваме в ритуалите на традиционните общества, където смяната на ролята е маркирана от специфичното участие на индивида в празника.

2. **The Elder Scrolls („Древните свитъци”)**

Поредицата *The Elder Scrolls* е разработена от *Bethesda Softworks* и включва седем игри, без да броим издадените към тях експанжъни – *The Elder Scrolls: Arena* (1994 г.), *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (1996 г.), *An Elder Scrolls Legend: Battlespire* (1997 г.), *The Elder Scrolls Adventures: Redguard* (1998 г.), *The Elder Scrolls: Morrowind* (2002 г.), *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006 г.) и *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011 г.). Всички части от поредицата са класически RPG-та от първа, или по избор на играещия – от трета перспектива (след *Morrowind*). Камерата, независимо дали е фиксирана зад гърба на персонажа или е през неговия поглед, дава изглед, сходен с реалния. Това налага детайлизиране на света и прецизиране в дизайна на пространствата. Трябва да отбележим, че повечето D&D игри използват изометрична перспектива (високо и под ъгъл спрямо героите), докато *The Elder Scrolls* винаги са разчитали на близостта със заобикалящия свят. Игрите са известни с „неограничените си възможности”, защото, за разлика от другите ролеви игри, сетингът е напълно отворен (т. нар. open world) за всякакви взаимодействия. Игралният свят представлява континент, в който персонажът може да прави каквото намери за добре – да изпълнява квестове, да се разхожда, да се бие, да бере билки, цепи дърва и какво ли още не. „Древните свитъци” не обвързват геймъра със сюжетната линия или с някакви други ограничения. Дори след изпълняването ѝ играчът е

свободен да продължи останалите приключения, което оставя отворен финал. Вече споменатите модули и добавки правят игрите на практика неизчерпаеми.

Сетингът е стандартен фантастичен свят с различни царства, владетели, богове, митични същества и предмети. Всяка раса има своята история, обитаемо пространство, специфична организация и стремежи. Елфите са обединени в собствена (Aldmeri dominion) империя в югозападните части на Тамриел. Имат император и силно развита дипломация. Орките са племенна общност и извън своето кралство притежават характеристиките на предфеодалните култури – наличие на племенен вожд и шаман, култ към силата, строга йерархизация и разпределяне на труда. Отношението им към останалите култури е резервирано. На север е Скайрим, където северните племена са организирани в отделни провинции, ръководени от ярлове, над които стои символичен „цар”, подвластен на императора. На запад е домът на тъмните елфи – провинция Мороуинд и островът Варденфел, където се намира градът на Трибунала. Обществото им е теоцентрично, като върховни авторитети са членовете на организацията – Вивек, Алмексеа и Сота Сил, които биват низвергнати от преродения Неревар (основният куест в *The Elder Scrolls III: Morrowind*). Елсуейр и Черните блата са югоизточните провинции, където живеят чергарските кнаджити и племенните аргонианци. Играчът се сблъсква с особеностите на расите в контактите си с тях. Отделните заглавия от поредицата често фокусират действието върху някоя провинция (втората, третата и петата игра) и представят нейните особености.

Важна особеност на „*Древните свитъци*” е богатата религиозна система базирана на два основни пантеона божества (Аедри и Даедри), отговорни за създаването на света и неговото функциониране. Всички основни конфликти в игрите са пряко свързани с намесата на някой от тях. Отличителна черта е историята и историчността в поредицата. Древните свитъци са магически пергаменти с неизвестен произход и неясно съществуване в материалния свят, които съдържат в себе си историята на миналото и на бъдещето.

В самата игра има стотици книги (като предмети), които описват подробно историята на отделните раси, техните герои, боговете, сблъсъците и какво ли още не. Играчът може да ги чете, ако желае, текстът е между 5 и 20 стандартни страници. Посредством тях разбира подробностите около света, за разлика от останалите ролеви игри, в които създателите дават тази информация посредством реплики и диалози.

Подходът на *Bethesda Softworks* е по-удачен, защото позволява свобода на избора – ако играещият предпочита да се фокусира върху действието, може да го стори необезпокояван. Ако предпочита да следи историята, може да се задълбочи много повече, отколкото в останалите RPG-та.

Историчността на събитията е интересно представена в поредиците. От една страна има официалната история посредством книги и информация от учени лица. От друга обаче срещаме различни версии за случилото се. Например в *Morrowind* персонажът научава историята на Неревар, основоположник на тъмните елфи, който напуска страната на елфите и основава кралство в провинция Мороуинд. Според официалните източници умира в борба с полуделия си генерал Дагот Ур. Чергарските племена на тъмните елфи обаче твърдят, че е убит от собствените си генерали (трибунала), които искали да заграбят властта. Подобни разлики откриваме в отношението към аедрите и даедрите, към исторически събития и герои.

Съвкупността от късчета история създават не цялостен сюжет/история, а запълнени елементи в мозайка. Следходните игри носят нови парченца като същевременно добавят още въпросителни. Времето в поредицата се дели на епохи, белязани от определени събития. Първата епоха започва със създаването на човешката империя и е белязана с изчезването на джуджетата. Втората епоха завършва със смъртта на Тибер Септим, Третата е белязана с възхода и падението на неговата империя (събитията в *Oblivion*) и завръщането на Неревар (*Morrowind*). Четвъртата епоха следва фабулата в *Skyrim* – гражданската война в северната провинция, повторното идване на драконите (начело с Алдуин) в Тамриел и последвалата битка с тях.

Характерно и за трите игри от поредицата е ситуирането на главното действие спрямо предходните епохи. *Morrowind* и *Oblivion* са маркери за края на третата, *Skyrim* – за началото на четвъртата. Трите игри следват един и същ модел, съществен за обществото момент от най-ранната история, който бива преповторен и заложеният в него конфликт е решен чрез наличието на културен герой, наследник на своя първопроходник. Неревар се преражда, за да обърне тъмните елфи отново към даедрическите принцове, да победи завинаги Дагот Ур и прекрати властта на Трибунала. Ненанозавият по име герой в Обливиън помага на Мартин, който от своя страна трябва отново да надвие Мерунес

Дагон и да спаси империята, завършвайки нейния цикъл. Ражда се последният Дувакин, който се изправя за втори път срещу Алдуин и го побеждава.

Чрез историята, заложената в игрите, се представя целия цикъл от създаването на отделния колектив до неговото настоящо положение. Главния сюжет представя завършването му във вече положените от предсказанията рамки. Героят не може да избяга от своята съдба и е длъжен да я изпълни докрай. *The Elder Scrolls* представляват изпълнението на есхатологичен мит в контекста на добре познат и разгърнат космогоничен. Отделните общества, тяхната религиозна насоченост и лична история определят как ще изглеждат те. В *Morrowind* моделът е близък до стандартните есхатологични митове, където ритуалите и пророчествата играят съществена роля за доказването на протагониста и неговите действия. В *Oblivion* ситуацията е по-различна, защото героят е вълшебен помощник на сюжетния протагонист (Мартин), наличието на персонажи, вълшебни средства и пътуване в различни пространства ни доближават до вълшебната приказка. Като атмосфера *Skyrim* е най-близо до северните саги, но по структура представлява змеборски епос.

3. The Witcher („Вещерът”)

Wiedźmin (оригиналното заглавие на полски) е третата ролева серия игри, които са анализирани. Те са дело на полските разработчици от *CD Projekt RED* и са базирани на едноименните романи на *Анджей Сапковски*. Книгите разказват историята на Гералт от Ривия, наричан Белия вълк, заради побелялата от мутациите коса. Той е професионален вещер, който пътува из кралствата и разрешава техните проблеми.

Сюжетът се развива около конфликта между две кралства, в който вещерът трябва да вземе участие. Играчът има възможност да позволи на протагониста да бъде въввлечен в политиката или да стои настрана като помага само дотолкова, доколкото това спомага за доближаването до кралеубица. Особеност в изграждането на сюжета е акцентът върху събитийността. Играта набляга на детайлите в развитието на фабулата, а не се фокусира само върху най-съществените елементи. В това отношение прилича повече на филм, отколкото на интерактивно произведение. Действието не е твърде обширно, нито персонажът влияе глобално върху света, както е в *The Elder Scrolls* и *Dragon Age*.

Напротив, бива въввлечен в случващото се и играе твърде малка роля в крайния резултат. Отказът от всеобхватност е компенсиран от подробностите в отношенията между протагониста и останалите персонажи. Разговорите с тях са дълги, подробни, засягат лични интереси и мотивации и позволяват избор на реплики. За разлика от D&D RPG-тата, в *The Witcher* последствията от различните отговори са наистина съществени. Може да се предотврати битка или да се разкрият особености около куестовете. Играта е изпълнена с разговори, анимации и други форми на взаимодействие между персонажите. През почти цялото време има поне двама герои, с които Гералт може да разговаря за своето минало, настояще или конкретна задача. Във всяка част се срещат напълно случайни NPC-та, които дават информация за местността или някое събитие.

Светът в *The Witcher* е представен в два аспекта – фолклорен и политически. Те се различават коренно един от друг по наличните куестове и изграждането на сюжета, въпреки че за разлика от други ролеви игри преходите помежду им са плавни и обосновани. И в двата случая акцентът е върху отношението между протагониста и заобикалящия го социум.

Повечето електронни игри използват отделни елементи от традиционните култури, за да създадат свят. „*Вещерът*” е първата ролева игра, която не просто копира отделни модели, но е базирана изцяло върху традиционна култура и поставя играча в нея.

Гералт е типичен приказен герой/протагонист според класификацията на *Проп* за персонажите във вълшебната приказка – притежава необикновена сила, способности и артефакти; по призвание е външен е спрямо социума, но живее в него; предпазва обществото от създанията на хаоса; изправя се срещу глобални врагове и ги побеждава; преминава през непроходими за останалите; изпълнява задачи, изискващи доблест и сила, получавайки съответна магическа награда.

Социумите във „*Вещера*” са два типа – селски и градски. Организацията им е типична за средновековието. Селата са обширни, разделени на махали, в чийто център стои църквата или домът на съответния водач. Хората изпълняват своите ритуали и обреди, част от които изискват дори намесата на протагониста (запалване на магически огньовете за предпазване от призраците на зверове). Отношението към заобикалящия ги свят е плахо, но уважително към непознатите сили, с които се опитват да бъдат в мир (в първата игра Гералт трябва да помогне на езерно селце да се помири с расата на

рибохората, живеещи във водата). Работата на вещера е типичната за шамана/религиозния водач/културен герой – да пази обществото посредством борба с враговете му, **да изпълнява** съществени за социума ритуали, **да разрешава** вътрешни конфликти. Предвид на това, че действието се върти около подобни куестове, можем да заключим, че създателите от *CD Projekt RED* са целели да представят пред играча автентична традиционна култура с нейните особености и функциониране. Подобно на приказките главният куест е само елемент за обединяването на съществените за сюжета и фабулата елементи. Трябва да отбележим, че *Санковски* и дизайнерите на игрите са базирали своя сетинг на славянския фолклор. Твърдението се доказва от многообразието на вече изброените вълшебните същества и предмети, отношението между героите (богатство и типологията на диалозите и действието), характерните ритуали и типа куестове. Част от използваните предмети откриваме в приказките – най-различни билки, чието смесване създава еликсири с вълшебно действие (лекуващи, предпазващи от вреда); магически ръкавици, ботуши, брони, повишаващи бързината на героя или устойчивостта му на атаки; вълшебни оръжия, от които най-интересна е концепцията за сребърния меч, предназначен за всякакви не-хора (във фолклора желязото и благородните метали се ползват за неутрализиране на вампири) и др.

Сюжетът, подобно на сетинга, се развива по два модела. Където срещаме елементи от традиционната култура, той е баладичен, доколкото можем да съотнесем основополагащи елементи от фолклорната балада към изградения от играта наратив. Когато действието се развива в градовете, е епичен с оглед на глобалните събития, върху които се фокусира – конфликти между кралства, раси, светове.

Голяма част от главните куестове в селска среда представят битов конфликт, който екзалтира до сферата на чудното, изключителното (превръщането в *полудница* и *ноцница*). Това изисква своето разрешение и типично в духа на баладата някой трябва да възстанови равновесието в социума.

Другият модел за изграждане на сюжета е епическият. Той е свързан с куестовите с антагонистите, покрай които героят бива замесен в битките между кралства и отношенията между фракциите. Вещерът играе малка, но ключова роля в съответните конфликти и макар да не влияе глобално, успява да насочи ситуацията към някакъв приемлив за всички край. Подобен модел срещаме в античните епоси, където

стълкновенията между отделните общности изобилстват. Там са представени само главните действащи лица (лидерите на отделните фракции), техните мисли, цели и действия. Макар главният сюжет на първата игра да е предимно приказен (наличие на вълшебни помощници и предмети, развой на ходовете, битка и разрешаване на конфликта) историята във втората се развива по модела на епоса. Изместването от приказно към епично доближава втората игра до дискурса в книгите на *Сапковски* и позволява по-мащабно отразяване на случващото се в света. Забелязва се засилване на фокуса върху конкретните проблеми на персонажите, посредством навлизане, развитие и завършване на съответния конфликт за разлика от някак случайните събития в първата игра. Акцентът вече не е изцяло върху Гералт, а върху кръга от събития, в които главният персонаж взема участие.

4. **Dragon Age („Епохата на дракона”)**

Последната ролева поредица, която е разгледана, е *„Епохата на дракона”*, създадена от *BioWare*. За момента се състои от *Dragon Age: Origins – „Епохата на Дракона: Произход”* (ноември, 2009 г.), експанжъна *Dragon Age: Origins – Awakening („Епохата на Дракона: Произход – Пробуждане”* март, 2010 г.) и *Dragon Age II* (март, 2011 г.). *„Епохата на дракона”* е ролева серия, чиято камера е в трета перспектива, в която предварително създаден от играча персонаж обикаля зададения свят, изпълнява квестове, събира спътници и се бори с врагове. Различното спрямо останалите игри в жанра е, че сюжетът е много силно застъпен със своята предистория и развитие. Също така персонажите притежават собствени истории, които биват вплетени в главната. Това води до допълнителни квестове, чието изпълнение оказва влияние за отношението на дадения герой към протагониста и за съответната основна задача.

Двете игри много се различават като пространства. В първата протагонистът пътува из държавата Ферелден (Ferelden) като основна база му е столицата Денерим (Denerim). Посещава още няколко града (измежду които и подземната столица на джуджетата), пещери, гори, блата и планински селища. Във всяко едно е свързано със задача от главната сюжетна линия, обитавано е от различни опоненти и предразполага за различни спътници. Втората игра е ограничена до града Къркуол (Kirkwall – бивше

пристанище за търговия с роби) и местностите „Ранения бряг” (The Wounded Coast) и „Разделената планина” (Sundermount), като в последните две пребиваването е свързано само с няколко кратки задачи. Самият град е доста обширен, но еднотипен. За разлика от първата игра, членовете на групата обитават определен ареал от него и протагонистът се придвижва сам по улиците. В *Dragon Age: Origins* играчът може да направи лагер (отделна местност от картата), където всички спътници са на едно място и може да разговаря с тях, без да обикаля из целия град (както е в двойката). Различното решение на проблема за комуникацията има своите положителни и отрицателни страни. Когато са на едно място, се спестява обикалянето, но в града всеки е част от своята общност и прави нещо специфично, спомагащо за изграждането на атмосферата. Андерс, магьосникът, има собствена клиника и лекува пациенти; Мерил, елфическата вълшебница, живее в гетото на елфите и прави своите изследвания; джуджето Варик се намира в кръчмата; Авелин, една от водачите на стражата, е в казармите на главния замък и пр. Говоренето с тях в собствената им среда е далеч по-приятно и интригуващо от общуването насред голо поле.

В първата игра персонажите биват срещани в негов начален етап и задължително следват протагониста до завършека на съответната задача, независимо дали впоследствие ще се задържат в партито или не. Има няколко изключения от това правило, които по принцип са по-слабо застъпени. В *Dragon Age II* ситуацията е по-различна, защото героите не са обвързани с неизбежна задача, а очакват развитието на конфликта в Къркуол. Играчът може да ги изгуби, ако действа по специфичен начин по време на личните им квестове. Обвързването с главната сюжетна линия в двете игри също е различно. В първата персонажите са част от историята, техните лични мотивации и търсения са неизменно вплетени в случващото се. Във втората са като странични истории, подобни на отделните наративи спрямо пътуването в „Кентърбърийски разкази”. Вплитането на героите във фабулата е задължително в началото, но развитието и разговорите са оставени на избора на играча. В края на *Dragon Age II* той може да не се е сблизил с нито един, което обаче води до пагубни последици, защото те ще застанат срещу него в последната битка.

Подобна фабулна структура откриваме в средновековните и ренесансови епоси. В „Смъртта на Артур” на *Томас Малори* протагонист е самият Артур, но той винаги е заобиколен от рицари, вълшебници и воители, чиито търсения са преплетени в случващото

се с Британия. Благоразположението на краля към тях определя постъпките им и читателят винаги има усещането, че ситуацията биха били различни, ако отношенията между персонажите се променят. Липсата на подобна възможност в литературното произведение е неизбежна за разлика от интерактивната среда на електронните игри. Моделът се запазва и по посока на мотивациите на героите. В различни части от произведението като протагонисти функционират различните рицари на Артур, особено при търсенето на Граала. Техните перипетии, решения и присъствие са не по-малко съществени за повествованието от действията на главния герой. Германският епос „Песен за нибелунгите“ следва същия модел, особено във втората си част след смъртта на Зигфрид. Сложното взаимодействие между персонажите, техните отношения и постъпки оформят сюжета и именно този модел следват двете игри по отношение на развитието на фабулата. Сюжетът като цяло обаче е по-близък до приказката, доколкото първата представя вариант на змееборство, а втората – на вълшебна приказка.

Друг основен пласт е действието на Старите богове и Заразата. Наличието и активното им функциониране в живота на обществата налага определено отношение и мерки – създаването на ордена на Сивите пазители, патрулирането в Дълбоките пътища и др. Ако приемем Заразата като наказание свихе, нещо неестествено, целящо да разруши съществуващия ред, то тя не се различава от всички прояви на хаос в произведенията на традиционния фолклор. Борбата със силите му, били те митологични същества или явления, се осъществява на символно-перформативно равнище (различните ритуали, например против суша) или активно (гоненето на вампири, змейове и пр.). Разгледаният **по-горе** „Вещер“ застъпва този пласт и го прави основен в своя сюжет.

В *Dragon Age: Origins* същинската история започва от пристигането в Остагар, смъртта на краля и предателството на Лоуган. Представява неуспешен опит за справяне със Заразата и може да се разглежда като провал на фалшивия герой, ако отнесем ситуацията към теорията на *Проп* за вълшебната приказка. Протагонистът преминава през инициация (изпиването на отварата), придобивайки необходимите способности да се пребори с антагониста. Набира достатъчно помощници (вълшебни или не), след което конфронтира своя противник и го побеждава. Антагонистът-дракон е ключова насока за анализа. Макар моделът да е сходен с вълшебната приказка, предопределената смърт на победителя ни насочва към агиографската литература. В житията на св. Михаил Воин и в

„Похвално слово за Михаил Воин” от *Евтимий Търновски* едноименната личност влиза в единоборство със змей, застрашаващ социума, побеждава го, но губи своя живот от получените рани. Това е един от малкото случаи, в които змееборецът умира в резултат на конфликта (за разлика от св. Георги Победоносец) и се среща рядко в епическата традиция, където битката е средство за утвърждаване в рамките на колектива. Дори в митовите воинът по-често успява да надвие хтоничното чудовище без поражения. Изключение е последната битка на Тор със змея Йормунганд по време на Рагнарок, когато богът успява да го убие и успява да измине девет крачки преди да падне мъртъв от отровата.

Dragon Age II се доближава повече до литературната традиция, отколкото до фолклорната. Сегментирането на фабулата, липсата на епически и митологически антагонисти, центрирането на сюжета около битието на града Къркуол и рамкирането му посредством разказа на Варик ни карат да го отнесем към циклите с разкази, подобни на „Кентърбърийски разкази” и „Декамерон”.

„Несериозното” съпътства играта още от първата сцена. Моментът с бягството и битката с огрето е представена по два начина. Първият път играчът се изправя сам срещу него и пълчищата му, но враговете са отслабени и биват победени с лекота. Веднага след това кратка анимация ни връща към седящия разказвач и разпитващата го представителка на местната инквизиция, която го порицава, задето лъже толкова нагло, и го принуждава да каже истината. Джуджето се оправдава, че само искало да направи историята по-интересна. Следва реалната случка, в която братът или сестрата на протагониста умира. Ситуацията се повтаря при един от персоналните куестове, когато протагонистът нахълтва в скривалището на брат си. Първият вариант е как разказвачът сам влиза и със своя арбалет избива пълчища от тях, докато накрая джуджето пада в краката му и проси милост. Играта отново ни връща при разпитващата, която му казва: „За какво лъжеш сега? Какво можеш да спечелиш?”. Този тип постоянни препратки към разказвача изграждат сюжетната рамка, която е механично дефинирана от частите на играта – пристигането на Хоук в града, проблемът с Дълбоките пътища, конфликтът с кунаритата и конфликтът между тамплиерите и магьосниците. Между събитията в отделните „глави” изминава време, което силно наподобява времето на война и времето на примирие, които откриваме в епическите и литературните цикли. За разлика от тях приказката е цялостна и много

рядко накъсвана от големи отрязъци, които функционират като смяна на профаното време със сакралното. За разлика от тях в художествената литература паузите по-често служат за утвърждаване на персонажа в общността или смяна на обстановката.

ГЛАВА IV. СТРАТЕГИИ – СВЕТОВЕ, СЪЩЕСТВА, ФАБУЛА

Последният разгледан жанр са стратегиите, обърнато е внимание на реалновремените и походовите, в които светът е изграден около фантастичен елемент. Икономическите и историческите игри остават извън нашето внимание, тъй като те застъпват други особености от физическия свят. Всяка стратегия притежава две характерни особености, които я разграничават от останалите – сетинг и същества (единици). Някои имат сингълплеър и съответен сюжет, но в същина геймплеят изправя играча и неговото общество срещу другите общества, независимо дали са контролирани от други играчи, или от компютър. Ще се разгледаме най-типичните варианти сред стратегиите, анализирайки четири заглавия, които се различават съществено едно от друго.

1. **Age of Mythology („Епохата на митологията”)**

„Епохата на митологията” е разработвана от *Ensemble Studios* и публикувана от *Microsoft Game Studios* в края на 2002 г. Представява класическа реално-времева стратегия, в която играчът управлява общество (работници и войници), с чиято помощ изгражда град/империя и побеждава съответния опонент. Действието се развива едновременно за всички участници за разлика от походовите стратегии.

На разположение на играча са три „раси“ – гърци, египтяни и нордове (викинги), които коренно се различават като типове войска и налични богове за почитане (даващи специални придобивки и достъп до митологични войници). Играта притежава набор от мисии за единична игра и възможност за битки между няколко играчи. В настоящия труд са разгледани потрбно типовете раси и сюжетът на единичната игра.

Моделът му следва античния епос и е смесица от различни митове. Можем да систематизираме фабулата накратко като героически епос, в който протагонистът защитава божествения ред от силите на хаоса и придобива богоравен статут. Играта

заимства много черти от митовете за Херакъл – и двамата герои се борят срещу връщането на титаните, посещават Тартар, биват покровителствани от Зевс, и накрая стават богове. В случая с Аркантос противникът е циклоп, докато при Херакъл това са Гигантите, които влизат в открита война с Олимпийските богове. Моделът обаче е идентичен – боговете не могат да се справят сами със своите противници, затова разчитат на смъртен да надвие „небожествените” врагове. В старогръцките митове Херакъл надвива водача на гигантите Алкионей като го изнася на ръце извън Пелопонес, за да го направи уязвим, и го убива. Аркантос (протагонистът) косвено причинява смъртта на Гаргаренсис, но действията му допринасят за провалянето на плановете за освобождаването на титаните.

Впечатление правят множеството молитви, отправяни към боговете, които откриваме в старогръцките и скандинавските текстове. На прощението на протагониста за сила, която да използва срещу силите на хаоса винаги бива отговорено по един или друг начин.

Посещението на Тартар и завръщането в света на живите се среща предимно в старогръцките митове (Одисей и Евридика, Херакъл и Цербер...), но в северните и в египетските смъртта не винаги е фатално състояние. *„Епохата на митологията”* се възползва от тази идея и прекарва многократно героите през света на мъртвите, където по гореописания модел те изпълняват задачи (затваряне на портата, възстановяване на чука на Тор), борят се с хтонични същества (мъртви, ледени и огнени гиганти и дори дракона Нидхог) и с помощта на бог-покровител успяват да се измъкнат невредими. Сходна е ситуацията и във вълшебната приказка, в която протагонистите извършват подобни подвизи, но наградата обикновено е царска корона или брак. Сnižаването на статута на възнаграждението (от божественост до царственост) е необходимо, поради естеството на този тип фолклорни произведения. Епосът, доколкото може да се отнесе към мита, запазва връзката си с божественото. Приказката от друга страна изоставя сакралността, но продължава да борави с митологични сюжети, персонажи и ситуации в контекста на традиционното общество. Играта се придържа към епоса като сюжет и персонажи.

Друг мотив, който откриваме, е посещението на острова на Кирке. В десета глава на „Одисей” историята е разказана по съвсем различен начин. Играта заимства идеята за превръщането в прасета от магьосница и я нагажда спрямо своя сетинг. В Омировия епос Кирке е по-скоро пророчица, отколкото тираничен владетел, който държи хората на

острова против волята им. Създателите изменят сюжета, за да могат да вмъкнат протагониста Аркантос и да не отвличат вниманието на играча с други антагонисти. Подобна е ситуацията с Троянската война. Единственото общо с древногръцката традиция е превземането на града с помощта на хитрост (дървения кон). Всички останали описани битки около обсадата нямат нищо общо с действието в играта. Самият Аякс, който се самоубива след смъртта на Ахил, остава жив до края на *Age of Mythology*.

Египетската митология е засегната единствено чрез мита за възкресяването на Озирис. В неговия оригинал Изида сама събира частите и боговете го връщат към живот, докато в играта това действие е от жизненоважно значение за цялата общност. Завръщането на бога не е само преповтаряне на цикъла живот-смърт-живот, но е основополагащо за запазване на божествения ред. Функцията му в играта (а и тази на Тор) е подобна на вълшебния помощник от приказките, който извършва непосилно за героя действие. Активното му отсъствие е следствие от божествения му статут. Макар останалите богове да участват чрез дела, единствено Атина се появява лично да общува с Аркантос и Локи, за да го заблуди.

Северната митология също е застъпена твърде малко, предимно с персонажи. Локи и валкирията участват за кратко, джуджетата Ейтри и Брок – точно обратното. В скандинавската митология те са представени като най-добрите ковачи, изработили Мьолнир – чука на Тор, Драупнир – магическия пръстен на Один и др. Присъствието им в играта е основополагащо за развитието на фабулата в Мидгард – помагат на протагониста да се придвижва в земята и възстановяват Мьолнир, с чиято помощ бива затворена третата врата. Могат да бъдат определени като вълшебни помощници (спрямо протагониста Аркантос) и дарители (спрямо Тор) според дефиницията на *Проп* за вълшебната приказка. Мотивът за окованите в подземното царство богове се среща и в северната митология. В даден момент Локи започва да създава твърде много проблеми и бива прикован от Тор. В *Rune* вече срещнахме интерпретация на мита. „*Епохата на митологията*” се развива преди събитията, описани в главата Lokasenna от Поетическата еда, но мотивът бива прехвърлен върху Кронос и останалите титани.

Играта е типичен пример за стратегия, облягаща се на героически епоси и митове. Поради невъзможността да се вмести в тях в пълнота, се налага преобразуването на моделите за нуждите на сетинга. За разлика от литературните произведения, електронните

игри си служат не само с текст при изграждането на фолклоризиран или митологизиран сюжет. Визуализацията позволява точно пресъздаване на античната култура – архитектура, общества, артефакти, персонажи. Желанието на програмистите да пресъздадат три различни митологии в единство е причина за интерпретация, а не точно копиране на митологичното наследство. По тази причина откриваме различия в използваните митове или детайли в пресъздаването на народите в играта. Повърхностното боравене с митологични клишета цели да изгради псевдомитологична атмосфера, която обаче да не отклонява фокуса на играча върху стратегическите битки към дълбочина на сетинга.

2. **Heroes of Might and Magic („Героите на силата и магията”)**

В тази част е разгледана походовата серия *Heroes of Might and Magic*, разработвана от американските програмисти от *New World Computing (Heroes – Heroes IV)*, руснаците от *Nival Interactive (Heroes V)* и унгарците от *Black Hole Entertainment (Heroes VI)*. Обърнато е специално внимание на *Heroes III* (1999 г.), по-точно разпределението на войските в осем града и модела на героя, водещ войска. Поредицата стъпва върху изначалния принцип за противопоставяне на някакъв вид ред и хаос, но детайлите търпят изменение и не присъстват по начина, по който ги откриваме в традиционния фолклор. Трябва да отбележим, че за разлика от реалновремените стратегии, походовите не разчитат на признака „раса”, а местожителство и властово разпределение. Тоест една фракция може да включва множество различни раси, обединени чрез отношението си към принцип или териториално разпределение. Античният полис не е първообраз на типа разпределение, което откриваме в играта, въпреки строгата диференциация. Митологията, а впоследствие и фолклорът, пазят строгата сегрегация на принципа ред – хаос, полагайки всички нечовешки същества извън идеята за общество (село, град, крепост...). По тази причина дори в късните средновековни и ренесансови епоси, върху чиито особености стъпва серията, не откриваме смесване на расите. Игрите се опитват да изведат разграничението не на принципа на расовост, а на целенасоченост и местообитаване.

Castle – Единиците на града са типични представители на човешката раса с някои изключения. Повечето носят имената и белезите на исторически типове войници, а

митологичните същества (грифони и ангели) също се вписват в сакралния облик на „Замъка“.

Inferno – Войските на Ада в по-голямата си част обединяват представите за подземното царство в неговия агресивен вид. По тази причина създателите са предпочели да се облекнат на християнската митология, в която противопоставянето между сакрално и прокълнато е много широко застъпено.

Rampart – Обликът на Rampart привидно изглежда свързан с природата – оизображението на града представлява горска поляна със съответните дървени постройки, част от войските са характерни за различните митологии (кентаври, пегаси, еднорози, живи дървета), но друга част (елфите, джуджетата и драконите) са представени според популярния си образ в съвременната фантастична литература.

Necropolis – Мъртвите в играта също са следствие от вторична митологизация. Дори единиците с имена от автентичния фолклор не притежават типичните си черти и способности, а също търпят влияние от популярната литература. Особено вампирите, призраците и зомбитата. Чрез визия и войски градът се опитва да бъде антипод на Rampart.

Tower – Този и следващият град са противопоставени по местообитаване, Кулата е обединение на магически същества, който се намира високо в снежните планини. Единиците са заеми от няколко традиционни култури, като най-голямо влияние е оказала семитската (джинове, големи, магьосници).

Dungeon – „Тъмницата“ представя всички митични същества, свързани с хтоничните сили на хаоса – троглодити, харпии, горгони-медузи, минотаври, дракони и други. Градът се намира под земята, което до голяма степен бележи ареала като принадлежащ на подземния свят.

Stronghold – Наричаният от играчите „варварски“ град разчита предимно на сила. Войските са характерни за маргиналните пространства (скалисти планини, пустиня) и са заимствани от фантастичната литература, по-специално от творчеството на Дж. Р. Толкин (гоблини, орки, ездачи на вълци).

Fortress – Последният град се намира в блато и се опитва да обедини всички гущероподобни същества, обитаващи водни басейни (базилиски, огромни водни кончета,

змейове). Изгледът му представлява блато с различни бърлози, гнезда и дървени постройките.

Централен елемент в *Heroes of Might and Magic* са героите (на силата и магията). Именно те движат действието чрез войска и заклинания. Фокусът върху протагонист или кръг от протагонисти е познат при всички наративни форми, от митологията до съвременните романи. Играта обаче не стъпва върху епическия модел, тъй като при него централно място заема конфликтът между колективи (старогръцките и римски епоси) или колектив и някаква външна сила (част от славянските епоси). Неговите персонажи са изобразени като неизменно вписани в обществото и в случай че тази връзка бъде нарушена, следват само беди. В средновековната и ренесансовата традиция на рицарския роман властовото разпределение не е така подредено и задължаващо. Герой може да бъде странстващият воин, независимо от своето потекло или уклон. В някои случаи сюжетът се гради около един персонаж („Ланселот, рицарят на каруцата” на *Кретиен дьо Троа*, „Песен за Роланд”), докато в други няколко герои заемат функцията на протагонист. Във втория случай обикновено става въпрос за цикъл от произведения, които разглеждат приключенията на отделните персонажи. Като такива можем да посочим богатирските билини, някои от цикъла за Крали Марко.

Играта грубо може да се представи като земя, в която две или повече кралства воюват посредством пълководци, на чието разположение са човешки и нечовешки армии, магия, артефакти, крепости и най-вече хитрост. Добрите геймъри често използват повече от 5-6 героя, за да могат да придвижат войските по-бързо по картата и да защитават градовете в случай на нужда. Екипирането с артефакти е есенциално важно за победата, защото подходящите предмети (шлемове, брони, мечове, щитове, огърлици, ръкавици, пръстени, статуетки, ботуши, наметала...) могат да увеличат двойно личните показатели и да дадат незаменими преимущества. Играч с подходяща войска и умело използване може да нанесе поражение на двойно превъзхождащ го опонент, особено ако владее и магии. Друго сходство е наличието на морал/късмет (даващи възможност за повторна атака на единица и нанасянето на максимална щета), които присъстват и в романа – в много битки героите успяват да преодолеят болката и физическите си ограничения чрез своето благородство или стремеж, с което печелят конфликта. Концепцията за лидер на армия,

боравещ с артефакти и магия е широко застъпена в „Смъртта на Артур”. Не само кралят, но и други персонажи (Ланселот, Балин...) притежават вълшебни оръжия, а постоянните битки срещу рицари и владетели на други кралства изграждат фабулата на романа. Центрирането върху протагонистите, а не върху другите действащи лица, чиито имена понякога даже са спестени, е характерно за цикличните епоси. От тази особеност се възползва и играта – единствено героите притежават уникални имена, докато войските имат само названия, дори когато автентичното същество е било само едно и всъщност това название е било лично име (Медуза, Пегас).

3. Myth („Мит”)

„*Mum*” е поредица тактически стратегии в реално време, акцентиращи върху сюжета и боравенето с малка войска, вместо върху икономическо развитие и производство на единици. Серията официално се състои от три игри – *Myth: The Fallen Lords*, 1997 г. („*Mum – Падналите господари*“), *Myth II: Soulblighter*, 1998 г. („*Mum II – Душезубеца*”), *Myth III: The Wolf Age*, 2001 г. („*Mum III – Епохата на вълка*“) и един експанжън от 1999 г. – *Myth II: Chimera* („*Mum II – Химера*”). Силното наративно начало мотивира употребата на разнообразни заемки от традиционните култури по отношение на изградения свят и фабулата. Разгледани са подробно елементите на сюжета, типовете фантастични войски и моделите на въздействие.

Главна особеност на сюжета е неговата цикличност. Откриваме я първо в смяната на епохите (светла или тъмна), белязана от характерно явление (в играта – комета). Борбата между силите на реда и на хаоса съпътства всеки космогоничен мит, а неговото повтаряне, било то реално (смяна на ден и нощ, лято и зима) или ритуално (предхристиянските обреди), има централно място във възприемането на мирозданието. В поредицата този конфликт е изведен до крайност, в която хаосът постоянно се опитва да унищожи реда (човешките цивилизации) с променлив успех. Както отбелязахме, моделът не е нов за митологичните системи и го откриваме при всички обяснения за редуването на природни явления (митът за Деметра и Хадес е особено характерен). Особеното в сюжета на *Myth* е завръщането на предишния спасител като противник. Подобен елемент не присъства във фолклорната традиция, защото тя мисли културния герой като абсолютно

свързан със съответната общност. Трансформацията на насоченост, независимо дали е следствие от промяна в убежденията или обсебване, е характерна за литературната традиция. Изключение правят някои епически произведения, в които обаче смяната на принадлежността е следствие от социални фактори. Мотивите на The Leveler (антагониста) не са обяснени, той просто иска да унищожи всички живи същества. Тази изначална и необоснована омраза присъства най-вече в митологичните сюжети за конфликт между богове или божествени хипостази. Според *Елиаде* цикличността в изпълнението на ритуалите играе централна роля за завръщане към „сакралното време”, белязано именно от гореспоменатия конфликт. Неговото значение за общността е огромно, поради което бива отбелязвано символно в съответния ритуал или обред. Всичко останало присъства в т. нар. „профанно време”. В играта откриваме редуването на този тип времена при смяна на епохите, като това се случва не просто на ритуално равнище, но реално. Ако за традиционните общества обредът има функцията на възпоменание и частична трансформация, то в „*Mum*” смяната означава истинска война. Това ни води до извода, че моделът е митологически, а не ритуално-обреден.

Цикличността присъства и на равнище „социум” посредством упадъка на империята (началото на „*Mum 3*”), нейното въздигане (в края на същата игра), пълното унищожаване (непосредствено преди „*Mum*”) и възстановяване („*Mum 2*”). Централна роля за това играе „героят”, който се възцарява на мястото на отслабналия или отсъстващия владетел. Необходимостта от силен водач, източник на сила за колектива, откриваме в сюжетите на вълшебните приказки. В „Живата вода” например старият цар не е способен да изпълнява своите функции и е потърсен герой, който може да донесе на царството необходимото благо.

В „*Mum*” и „*Mum 2*” разказвачът е участник в действието, който пише дневник за съпътстващите го събития, фокусирайки се върху конкретната задача и върху съдбоносните битки на континента. В доста ситуации описва своите лични мисли, чувства, страхове и опасения. Преди самоубийствена атака на крепостта на антагониста в предпоследната мисия в първата игра той отбелязва: „Не съм страхливец. Смятам, че действията ми през последните седемнадесет години са го доказали. Все пак почувствах облекчение, че не бях сред избраните да загинат”. Подобни откровения правят играча съпричастен към съдбата не само на света (както е в повечето стратегии), но и към

отделния направляван от него войник. По принцип се избягва загубата на единици в тактическите RTS-та, но в много малко от тях играещият бива лично мотивиран да ги пази живи, освен с предимствата на трупането на опит.

В „*Mut 3*” нараторът е типичен епически разказвач. Той говори от дистанцията на времето за отминали събития, които добре познава и които малко по малко разкрива пред своя слушател. Акцентът винаги е върху протагониста или върху някой от неговите помощници. Това допринася за усещането, че възприемателят участва в приказка, в която има начало, битки, край, протагонист и антагонист. Сюжетът на играта е изграден върху епическия модел и, за разлика от първите две, не инкорпорира толкова пряко митологични мотиви. Отказът от начало и завършеност в „*Mut*” и „*Mut 2*” целят отвореност на циклите и продължаване на историята за конфликта, структурата на третата част от поредицата насочва към личността на протагониста от началото на неговия възход до най-високия придобит статут, като по подобие на авторизираните приказки само се споменава за бъдещето.

Изграждането на атмосферата в „*Mut 3 – Епохата на вълка*” е сходно с фолклорната ситуация на разказване на приказка или епическа твърба. Играчът е пасивен слушател, докато нараторът разкрива историята по свое желание – добавяйки нещо или наблягайки на друго. Трябва да отбележим, че праволинейността на компютърните игри, що се касае до сюжетно фокусираните произведения, на практика отнема свободата на човек да твори. Той може само да повтори зададеното от производителите и в това отношение се доближава до пресътворяването на литературното произведение, докато то бива четено. От друга страна обаче действието е активно и целеустремено, а не пасивно в съзнанието на възприемателя, което е характерно за фолклорния ритуал.

4. **King’s Bounty („Царски дар”)**

Последната поредица, върху която ще се спрем, се казва *King’s Bounty* и е представител на походните стратегии. Игрите са четири на брой и един експанжън – *King’s Bounty* (1990 г.), *King’s Bounty: The Legend* (2008 г. – „Царски дар: Легендата”), *King’s Bounty: Armored Princess* (2009 г. – „Царски дар: Принцесата в доспехи”), допълнението към нея *Crossworlds* (2010 г. – „Кръстопът на световете“) и *King’s*

Bounty: Warriors of the North (2012 г. – „*Воини на севера*“). Разгледани са последните три цялостни игри като фокусът е върху сюжета и модела на героя.

„*Царски дар*“ представлява стратегия, ориентирана към единична игра. Геймърът контролира герой, който може да бъде снабден с артефакти, развива специални умения, владее магии и води със себе си войска. Той преминава през поредица от територии, условно обозначени като карти, населени от различни приятелски или враждебно настроени обитатели, и изпълнява задачи точно по модела на *Heroes of Might and Magic*. Победата не зависи от покоряването на територията, а от успешното преминаване през изпитанията. Разчистването на враговете е само средство за вдигане на опит и позволява достигане до мястото на конкретната работа. След като куестовите по съответната карта бъдат изчерпани, играчът се пренася на друга и така докато не изпълни всички главни задачи в играта.

„*Легендата*“ е построена изцяло върху нейния модел за разлика от следващите игри, които се доближават повече до рицарския роман. Структурата ѝ е изцяло заимствана от фолклорния жанр – наличен е протагонист, който преминава през инициация (под формата на обучителна мисия в играта); изпълнява определени задачи в сравнително свободна последователност; придобива вълшебен предмет, с чиято помощ преминава през непреодолими трудности; пътува из световите; побеждава антагониста змей и спасява принцесата. Функцията на сватбата е по-особена, затова е разгледана специално. Куестовите, независимо дали са странични или част от главния, могат да бъдат разгледани като отделни ходове. В приказката наличието на повече от един ход е често срещано, понякога те се прекъсват и обединяват. Фабулата ѝ е съвкупност от всички липси/вредителства, което напълно съвпада със ситуацията в *King's Bounty*. Както отбелязахме, сюжетът на играта е нелинеен в сравнение с останалите стратегии и повечето ролеви игри, поради свободата при избора и изпълнение на куестове. Независимо от това обаче, главната задача може да бъде изиграна само в една последователност, което важи в пълна сила за вълшебните приказки – вредата може да се появи преди или след сдобиването с вълшебен предмет, но решителното стълкновение с антагониста винаги е предшествано от тези две функции, пътуването из световите и преминаването през изпитанията. Гъвкавата фабула на приказката позволява прибавяне на нови епизоди и понякога разместване на основните, от което следва вариативността на сюжетите. В

играта „сюжетът” – съвкупността от всички действия от началото до края също е различна за всяко преиграване. На практика играчите всеки път „преживяват” приказката отново, добавяйки поредния възможен вариант.

Друг приказен елемент, на който ще се спрем, са вълшебните помощници. В игрите те са вълшебното сандъче, малкото драконче и валкириите. Първото се среща във фолклора, служителите на Один също могат да бъдат разгледани в този контекст, но змеят, независимо от жанра или образа си, не е способен да поеме тази функция. Сдобиването с тях следва приказния модел – те са предварително изготвени (в първите две игри) и са дарени от специален персонаж (магьосник). Валкириите са част от северните саги и се доближават повече до епическия образ на помощника, затова е трудно да ги положим в този контекст. Поведението им обаче напълно съвпада с функциите на вълшебния помощник – със съвети и действия те спасяват Олаф от смъртоносни ситуации и му помагат в битката с антагониста. Сюжетът може да бъде анализиран през модела на вълшебната приказка на Проп, но това не е необходимо предвид типа особености, които разглеждаме.

Типът куестове в *„Принцесата”* и *„Воините”* ги доближават до епическата литературна традиция, по-точно до рицарския роман. В тях пътуването и стълкновението срещу противник на общността са фабулообразуващите елементи. Действието в първата игра е насочено към търсенето на закрилник, което отвежда до обикаляне из светове, борба с различни фракции и дирене на вълшебен предмет, с чиято помощ протагонистът може да достигне своята цел. Антагонистът е маргинален, появява се в началото като мотивиращ заминаването и в края като опонент. Неговото присъствие е съществено за започването на сюжета, но не и за развитието му. Принцесата се среща с множество владетели и изпълнява техните задачи, без това да има отношение към предстоящата битка с антагониста. Достигането до крайната точка (протагонистът от „Легендата“) не може да се разглежда като спасяване на отвлечен, защото неговата липса не е мотивирана от насилствено действие, а и активното му участие в последното сражение не съвпада с особеностите на този елемент от вълшебната приказка. Подобен мотив срещаме в рицарските романи, в „Смъртта на Артур” на *Томас Малори* отделни рицари постоянно биват пленявани, освобождавани и впоследствие се присъединяват към своя спасител в

неговите войни. Образът и функциите на търсения в играта съвпадат напълно с рицаря предводител.

Персонажите също се доближават до епическите. Усвояването на пространство става не чрез хитрост и ограбване на чуждите блага, а чрез завземане със сила. Този епически мотив е характерен за всички стратегии. Помощникът в „*Принцесата в доспехи*” не е нито вълшебен, нито специален. Дава определени бонуси на войската и може да носи артефакти, но сам по себе си не участва в действието, което отново ни връща към рицарските романи. Там образът има функции да придружава своя господар, да му помага в определени ситуации, но рядко го спасява от неминуема гибел или непреодолимо препятствие. Видът протагонист (жена, при това принцеса) изключва сватбата като възможност, което допълнително отдалечава играта от фолклорните жанрове. Останалите участници в действието – царят и антагонистът, както вече отбелязахме, не са от значение за разгръщането на сюжета и имат роля само в оформянето на неговата рамка.

King's Bounty: Warriors of the North също е изграден върху епическа структура. Мотивът за пътешествието не е вреда или липса, а непосредствена заплаха от пълно изличаване. Съвкупността от задачи от главния квест на първия остров е родното място да бъде прочистено от мъртвите, след което действието се пренася към останалите пространства. Търсенето на помощ от висшестояща сила (свещениците, впоследствие валкириите и боговете) е характерно за северните саги, както и обединението в лицето на общ враг. Историята на „Воините” може да се обобщи като справяне с непосредствена заплаха от изначален противник на обществото, пренасяне на битката в глобален мащаб, търсенето на съюзници и изличаване на проблема при неговия първоизточник. Подобна фабула е характерна за епосите, специално северните, в които пътуването никога не е самоцелно, а е мотивирано от изпълняването на съществена за общността задача. За разлика от Амелия, Олаф обикаля из своя свят и се включва пряко в противодействията срещу антагониста. Неговите пътешествия са конкретно свързани с борбата, независимо дали имат за цел откриването на артефакт или изпълнението на квест, който да привлече съюзник.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключението са обобщени изводите от анализите и са изведени следните три извода:

Първият извод от анализа е, че в трите разгледани жанра често се използват елементи от традиционните култури по различни начини, които обаче може да бъдат класифицирани и групирани въз основа на своя вид в съответния тип игри.

Екшън-приключенията са изградени върху личната история на протагониста, отношенията му със заобикалящия го свят и конфликта с конкретен антагонист. Това позволява фокусиране на геймплея върху пряко засягащите го елементи от фабулата и сетинга. На първо място сюжетът е почти напълно линеен и организиран в строга рамка, чийто първообраз е заимстван от традицията, изграждаща игралния свят. Ако сетингът е организиран около северните епоси, фабулата е изградена от характерната за тях последователност на ситуациите. На играча не е предоставена възможност да избира в каква последователност да ги премине, поне що се отнася до основния сюжет.

Ролевите игри са центрирани около обширен свят, в който отделни групи взаимодействат помежду си. Протагонистът или групата му са само част от многообразието на сетинга и следващи игри от поредицата може да проследяват същия времеви отрязък и ареал, но от перспективата на друг/и персонаж/и. Фабулата е изградена от дървовидна структура от задачи, чието изпълнение е или задължително за развитие на действието (главен квест), или представлява самостоятелна история. Съвкупността от отделните разкази е сюжетът на RPG-тата; типично за видеоигрите възприемателят обикновено няма достъп до всички елементи на наратива при своето изиграване.

Стратегиите центрират своя геймплей около няколко раси (общества) и конфликтът между тях. Изграждането на сюжет или фабула посредством мисии почти винаги е едностранчиво и позволява на играча да разгледа подробно само определен социум. Конфликтът в **сингълплеър** мисиите притежава епическа структура в глобален мащаб. Дори игри, в които първоначално проблемът не изглежда особено голям (*Myth 2*, *King's Bounty*), те го развиват и включват всички налични раси. Ключови за победата се оказват личните способности на група играеми персонажи, умелото наставление на водачите и използването на слабостите на противниците.

Вторият извод е, че отделните елементи от традиционната фолклорна култура присъстват изключително обособено в рамките на жанровете.

Сюжетите на текстовете, били те приказки, епоси или друг наратив, присъстват в чист вид предимно в ролевите игри под формата на куестове или в стратегиите като сингълплеър мисии. Производителите не се придържат към подробностите, а маркират външните черти, които служат за въвеждане на геймъра в света на играта.

Традиционните култури предполагат система от практики, наративи, правила и религиозни модели, от които се възползват предимно ролевите игри. Поради особеностите на техния геймплей, базирането на отделните общества става въз основа на характеристики на вече познатите социуми. В рамките на играта геймърът може да се сблъска с религиозните им убеждения, да участва в ритуал, да спазва или нарушава вътрешни правила или да се запознава с текстовете на конкретно общество.

Персонажите в традиционния фолклор (епически, митологични, приказни) се срещат предимно в екшън-приключенията. Освен че фабулата следва особеностите на някакъв наратив, жанрът интерпретира свободно базисния текст и гради нов сюжет, използвайки ключовите елементи на своя предшественик – герои, ареали, предмети. RPG-тата и стратегиите са фокусирани върху глобалното, а не върху детайлите, което не позволява специално акцентирание върху развитието на отделните персонажи. Размиването на границите между ролевите игри и екшън-приключенията дава възможност на играча да проследи историята на герой или група, което се наблюдава предимно в произведенията след 2000-та година.

Митологичните същества присъстват най-силно в стратегиите, където обаче биват групирани въз основа на някакъв критерий със себеподобни от други традиции. Смесването им ги откъсва от първоначалната им среда и нарушава изконното им предназначение, превръщайки ги в поредния тип налична войска. Въпреки визуалните сходства и способности в рамките на геймплея, те не притежават автентичните си функции. В екшън-приключенията са маргинализирани като поредните опоненти, с които играчът се сблъсква, а световите на ролевите игри предпочитат фолклоризираните същества, заимствани от литературните текстове.

Третата особеност е славянското присъствие в индустрията. Анализът на трите игри с такъв произход ни позволява да заключим, че в зависимост от особеностите на геймплея, инкорпорират възможно най-много елементи от фолклорните наративи. В екшън-приключението („*Тримата богатири*”) това е развитието на фабулата, пародирането на автентични сюжети, налични персонажи и сетинг. В ролевата игра („*Вещерът*”) – организирането на куестовите и изградения сетинг. Стратегията („*Царски дар*”), притежавайки особености на ролева игра, базира развитието на фабулата посредством куестове на специфичен наратив (приказка, епос). Друго общо между игрите е наличието на хумористични реплики и действия, които придържат историята между сериозното и пародийното. Хумористичният пласт е възможен единствено при засилена историчност, което е особен маркер на разглежданите игри. Въпреки ограниченията на геймплея, те притежават разчупеност и дълбочина на своите сюжети, организирайки ги около мащабни действия в сетинга и локални куестове.

Изследването на компютърните игри във фолклорния дискурс е първото по рода си в България. Фокусирането върху наративните елементи дава възможност за изпълняване на зададените цели и изследователските задачи. То дава ясна представа за тенденциите в отделните жанрове компютърни игри като оставя възможност за допълнителна работа по проблематиката и може да служи за база върху различни видове изследвания на видеоигрите.

Справка за научните приноси на дисертационния труд

1. Дисертационният труд е насочен към слабо изследваната в българска среда проблематика, свързана с глобално явление, каквото са видеоигрите.

2. Въведени в българска среда са основните теории и термини на чуждестранните изследователи. Представена е система за анализ на изграждането и наратива на видеоигрите.

3. За първи път е направен опит за цялостно представяне и анализ на присъствието и функционирането на фолклорни елементи в три различни жанра видеоигри в рамките на двадесет години.

4. Посочени са начини за технологично наследяване, усвояване и предаване на традиционното културно наследство.

5. Очертани са тенденциите в използването на фолклорни елементи и модели в отделните жанрове игри.

6. Обръща се специално внимание на употребите на мотиви, персонажи и др. от славянските традиционни култури в рамките на разгледаните произведения по отношение на тяхната структура и функциониране.

7. Създадена е база за по-нататъшни разнообразни изследвания, фокусирани върху механиката на видеоигрите, тяхната рецепция и поражданите фенкултури, както и върху специфичните общности от играчи.

Списък на публикациите по темата на дисертационния труд

Компютърната игра „Три Богатыря“ – съвременен прочит на класическите епоси. – В: Littera et Lingua. 2012.

Персийският принц – между приказния и виртуалния свят. В: Слово - (не)възможната мисия. П., 2013, 183-190.

Компютърните игри The Elder Scrolls - съвременни интерпретации на фолклорни сюжети и модели. В: Сборник от националните младежки четения по етнология – Благоевград, 23.11.2012 г. (под печат)

Компютърните игри - на границата между играта и наратива. В: Сборник от конференцията „Терени и граници“ – Пловдив, 22.03.2013 г. (под печат)