

ТЕХНИЧЕСКАЯ ЭСТЕТИКА И ДИЗАЙН

КУЛЬТУРНОЕ ОТРАЖЕНИЕ В DOTA 2

Челканова Татьяна Владимировна

магистрант,
кафедра информационных и вычислительных технологий,
Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики,
РФ, г. Новосибирск
E-mail: Tchelkanova1@gmail.com

Панова Юлия Владимировна

ст. преподаватель,
кафедра иностранных и русского языков,
Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики,
РФ, г. Новосибирск
E-mail: julia.panova@sibgu.ru

CULTURAL REFLECTION IN DOTA 2

Tatiana Chelkanova

Master's Degree Student,
Information and Computing Technologies Chair,
Siberian State University of Telecommunications and Informatics,
Russia, Novosibirsk

Julia Panova

Senior Lecturer,
Foreign Languages and the Russia Language Chair,
Siberian State University of Telecommunications and Informatics,
Russia, Novosibirsk

АННОТАЦИЯ

В данной статье описана культовая игра современности Dota 2, подробно раскрыта её история и внутриигровой мир. В статье приведены примеры, отражающие влияние различных культур на формирование внутриигрового мира. Под влиянием множества культур была создана вселенная игры Dota 2. Отсылки к культурам различных народов, которые были рассмотрены в данной статье, подтверждают значительное влияние мировой культуры на игру Dota 2.

ABSTRACT

This article describes the iconic modern Dota 2 game, reveals in detail its history and the in-game world. The article provides examples reflecting the influence of different cultures on the formation of the in-game world. The Dota 2 universe was created under the influence of many cultures. The references to the cultures of various peoples that have been discussed in this article confirm the significant influence of world culture on the game Dota 2.

Ключевые слова: Dota 2, культура, игра, разработчик, оригинальный продукт.

Keywords: Dota 2, culture, game, developer, original product.

Dota 2, разработанная и изданная корпорацией Valve, является культовой игрой современности. Dota 2 – это многопользовательская кооперативная компьютерная игра жанра MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Изначально DotA – предок Dota 2, представляла из себя пользовательскую карту и была лишь модификацией для игры Warcraft III: Reign of Chaos от корпорации Blizzard Entertainment.

Сегодня Dota 2 – это отдельный оригинальный продукт. Официальный релиз игры состоялся 9 июля 2013 года, в тот день игра вышла из бета-тестирования, длившегося 2 года. Знаменательным стал и 2014 год – вышло глобальное обновление Dota 2 Reborn, игра была перенесена на новый движок, привнесший значительные изменения в игровую

механику. Выпущенная еще в начале прошлого десятилетия, Dota 2 до сих пор завоевывает сердца миллионов игроков по всему миру. На сегодняшний день, пиковый уровень онлайн игры достигает средней отметки в миллион игроков, что является впечатляющим показателем для игры подобного жанра.

Dota 2, безусловно, увлекает игроков своей интересной механикой, делающей каждую игровую сессию уникальной и неповторимой, но немаловажным фактором является и внутриигровой мир, отражающий жанр темного фэнтези. Узнать историю мира, проследить основную сюжетную линию и взаимосвязь героев в Dota 2 не так просто. Кусочки лора разбросаны по игре, их можно найти в описаниях к предметам, в репликах героев, в официальных комиксах и в особых косметических предметах, таких как Arcana. Собрав пазл воедино, игра восхищает проработанностью и глубиной сюжетных линий, позволяя игрокам окунуться в удивительный мир полный загадок и захватывающих историй. Dota 2 соединила в себе воедино нештампированный скрытый сюжет, колоритных персонажей и уникальный дизайн, за что её так и любят игроки.

Перед дальнейшим повествованием, хотелось бы вкратце описать вселенную Dota 2.

Сначала не было ничего, была лишь абсолютная пустота и великий разум, но в один момент случился взрыв, который и стал началом времен. Этот взрыв породил вселенную и расколол великий разум на осколки. Два крупных осколка, именуемых radiant - свет и dire – тьма, став моментально заклятыми врагами, сошлись в нескончаемой борьбе, пытаясь уничтожить друг друга. Эта противоборство вело к уничтожению только что зародившейся вселенной. Был еще один, но чуть меньший осколок великого разума – чистый разум, он был против этой борьбы, и отдав практически все свои могущественные силы, он одолел своих собратьев, заточив их остатки в темницу. Он отбросил эту темницу на край вселенной, где она попала на орбиту молодой планеты и стала для неё вторым спутником, позже жители планеты нарекли её – безумной луной.

Dota 2 вобрала в себя множество элементов из европейской культуры, что не удивительно, учитывая, что её предок DotA был основан на вселенной Warcraft, которая в свою очередь вдохновлялась европейской культурой и элементами восточной культуры. В игре Dota 2 можно встретить представителей классических европейских фэнтезийных рас, таких как эльфы, огры, гномы и орки. Однако, чтоб рассмотреть влияние европейской культуры подробнее, стоит начать с древнегреческой мифологии.

Значительной фигурой во вселенной Dota 2, является герой Elder Titan – старший титан, один из титанов – первых детей вселенной, родившихся с началом времени. На этом моменте, можно увидеть схожесть с древнегреческой мифологией, так Уран и Гея – бог неба и богиня земли соответственно, являлись первыми сущностями, появившимися из Хаоса, а титаны – дети Геи и Урана, олицетворяли собой первородные стихии, бушевавшие на земле.

Elder Titan обладал великой силой, позволяющей менять материю, ненамеренно, он породил второй взрыв, который расколол его душу и изменил целостность вселенной, смешав измерения и высвободив фундаментальные силы из предвечного мира. Так его оплошность привела к тому, что безумная луна – темница, для противоборствующих осколков великого разума, была разрушена и осыпалась на планету, вызвав там невообразимые катаклизмы.

Ослабленные осколки великого разума – тьма и свет, упав на планету, стали менять её под себя, там, где был осколок тьмы – dire, все увядало, а где был осколок света – radiant, все расцветало, позже возле этих осколков возвели алтари, именуемые тронами, появились последователи, которые назвали осколки древними. И уже на планете dire и radiant пытаются вновь уничтожить друг друга, в бесконечном циклическом сражении именуется битвой древних, когда одна из сторон проигрывает, она отматывает время на начало битвы, тем самым не позволяя циклу завершиться.

На битву древних прибыло множество различных героев, имеющих самые разные мотивации для сражения. На данный момент в битве древних участвует сто двадцать шесть героев, среди которых встречаются боги и даже фундаменталы вселенной, но их силы уравновешенны, что не дает какой-то из сторон существенного преимущества.

В битве древних бьются герои, вдохновленные культурными плодами цивилизаций Средиземноморья. Из древнегреческой мифологии, в игру добавлены такие герои, как Zeus и Medusa, адаптированные под вселенную Dota 2 – олимпийский бог грома и молний Зевс и Медуза Горгона соответственно. Подобно своим прототипам, герои в игре обладают схожей историей и способностями, так Zeus использует в битве древних молнии, а Medusa способна превратить противников в камень, используя ультимативную способность.

Помимо мифических героев, Зевса и Медузы Горгоны, в игре встречается птица феникс – герой Phoenix, предвидя свою смерть, совершает «самосожжение», а после возрождается. Феникса нельзя отнести только к древнегреческой культуре, потому что упоминание данного мифического персонажа имеется и в древнеегипетской культуре, как и с предсказаниями будущего – оракулами. Считается, что в Древнюю Грецию оракулы пришли с Древнего Востока, но под ними запомнились именно древнегреческие жрецы-пророки, в частности Пифия, именуемая также Дельфийским оракулом. В Dota 2 имеется герой Oracle – являющейся оракулом при короле.

Культурой Древнего Рима, вдохновлен герой Legion Commander – являющийся предводителем Бронзового легиона. Способности героя, а именно град из стрел и бодрящий звук горна, и внешний вид, доспехи и аквила, указывают на то, что герой был вдохновлен Римским легионом. В битве древних участвует древнейший римский бог войны – Mars, в древнегреческой мифологии ему соответствует Арес, так во вселенной игры Марс является сыном Зевса.

Упомянем героя, вдохновленного культурой средневековой Англии, так Hoodwink – это антропоморфная белка, вооруженная арбалетом. Прообразом Hoodwink стал герой средневековых английских народных баллад – Робин Гуд. Hoodwink спешит туда, где ждет беда, и в битве древних участвует из желания защитить, ставший ей домом, призрачный лес от надвигающихся угроз. На этом не заканчивается список героев, созданных под влияние европейской культуры, так в игре встречаются рыцари, драконы, оборотни, друиды и другие персонажи, характерные для европейских мифов и фольклоров, но мы завершим их перечисление и перейдем к культуре Востока.

Сразу стоит выделить такого героя, как Monkey King, так как его прототипом является Сунь Укун – популярный китайский литературный персонаж, царь обезьян. Monkey King является первым оригинальным персонажем, добавленным Valve в 2016 году. До этого события в игру добавлялись персонажи, имевшие прототип в DotA. После этого события, в игру было добавлено еще одиннадцать оригинальных персонажей, но среди них выделим трех персонажей, так как их дизайн отсылает к азиатскую культуру, таковыми являются Grimstroke, Void Spirit и Kez.

Void Spirit был представлен на The International 2019 – 9-й чемпионат мира по Dota 2, проходивший в Китае. Герой выполнен в китайском сеттинге, это подтверждают его доспехи, оружие и стойка. Void Spirit – один из четырех духов, после Storm Spirit, Ember Spirit и Earth Spirit, каждый из которых олицетворяет стихию. Концепт упомянутых героев игры был также вдохновлен азиатской культурой, в их образах можно найти детали, отсылающие к традициям народов Азии и их религии.

В ноябре 2024 году был добавлен новый персонаж Kez – мастер боевых искусств из ордена Казураев. Образ героя и его способности были однозначно вдохновлены культурой Японии, так название его ордена созвучно с военно-феодальным сословием именуемого самураями. Сам Kez вооружен катаной и клинками сай, а его способности отсылают к способностям ниндзя в массовой культуре: так он умеет уходить в невидимость с помощью дыма, а одна из его способностей позволяет с каждой атакой по врагу создавать теневого клона. На этом перейдем к более узконаправленным героям в плане культурного отражения.

За день до празднования дня мертвых, 30 октября в 2022 году на The International 2022 был анонсирован новый герой Muerta. Концепт героя, включая историю и дизайн, целиком отсылает к Мексиканской культуре. Предыстория героя была представлена в виде комикса в стихотворной форме в духе вестерна. Из стихотворений мы узнаем, что юная девушка

по имени Селест вступилась за судьбу родного города, выживающего посреди пустоши. Она осмелилась выступить против шайки бандитов, взывавших плату с населения. Селест вызвала главаря бандитов на дуэль, поставив на кон его собственную голову и жизни жителей города, он согласился. Селест проиграла дуэль – главарь бандитов не стал испытывать судьбу, не дойдя оговоренные десять шагов до разворота, он развернулся и четыре раза выстрелил девушке в спину, после чего бандиты убили всех жителей города. Очнувшись Селест уже в постороннем, лишенном цвета измерении, где само воплощение смерти – Муэрте предстал перед ней. Он забрал души жителей, теперь настал и её черёд. Селест не собиралась сдаваться, попросив дать ей возможность отомстить. Муэрте предложил ей сыграть в шахматы на её душу, но перед этим она должна была подписать договор на двадцать тысяч два листа, не читая его. Настроенная серьезно Селест прочитала весь договор от начала и до конца и нашла там лазейку – она вправе самостоятельно выбрать игру. Она выбрала игру, которую до этого Муэрте и не видел, и победила в ней, но душа ей отныне не нужна, она ищет лишь мести и справедливости теперь, ступая на перепутье миров. Лицо героя Muerta подобно человеческому черепу, а её голова украшена венком из бархатцев, имеющими особый смысл в мексиканской культуре.

Подобным является и герой Witch Doctor – колдун, использующий магию вуду. Образ героя целиком отсылает к традициям племен народов Африки, во время действия его ультимативной способности он исполняет ритуал – особый танец исполняемый под звук джембе – африканского барабана.

Раз в год в Dota 2 выходят специальные сокровищницы Collector Cache, содержащие косметические наборы, меняющие внешний вид героев. Особенностью данной сокровищницы является то, что костюмы на героев создают игроки, именуемые сеттерами, а не разработчики Valve. Наборы выставляются на всеобщее голосование и после победы, набор попадает в сокровищницу, после чего любой игрок может приобрести их себе на аккаунт, в течении определенного срока. Довольно часто, сеттеры обращаются к самым различным культурам. Поэтому практически на каждого героя имеются уникальные косметические наборы, позволяющие играть на персонаже в национальном образе.

При рассмотрении внутриигровой истории, героев и их дизайна, можно с уверенностью сказать, что разработчики Dota 2 смогли умело воплотить в самой игре культурное разнообразие, передав национальные особенности своим героям. Сохранив целостность и гармоничность внутриигрового мира.

Список литературы:

1. База знаний Dota 2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [URL:https://dota2.ru/heroes/](https://dota2.ru/heroes/) (дата обращения: 07.05.2024).
2. Официальный сайт Dota 2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [URL:https://www.dota2.com/](https://www.dota2.com/) (дата обращения: 07.05.2024).