

ГЕЙМДИЗАЙНЕР ЯК ТВОРЕЦЬ ІГРОВОГО ВСЕСВІТУ

НТУ «Дніпровська політехніка»

Балян Андрій Давідович

Науковий керівник: к.т.н., доц. Ширін Артем Леонідович

Безліч людей працює над створенням будь-якої комп'ютерної гри. Процес створення гри вимагає багато коштів та часу. В основному те, чим займається людина у команді розробників, зрозуміло з назви: програміст – програмує, композитор – створює музику, художник – малює, а зрозуміти, що робить геймдизайнер складніше.

Геймдизайнер – це людина, яка бере участь у кожному етапі, у кожній деталі розробки: арт-стиль, співпраця з програмістами, левел-дизайнерами, музикантами, художниками, створення концепту гри, і аж до внутрішніх документів гри, що розробляється.

Це людина, що пов'язує розрізнені команди, шматочки гри в одне ціле, розвиває та просуває нові ідеї. Але, щоб зрозуміти більш детально треба описати процес над яким працює геймдизайнер.

Геймдизайн - це створення форми гри, того як буде гратись, відчуватиметься вона. Дизайн рівнів, системи, світу, контенту, аж до ігрової економіки. Це ціле мистецтво і навіть наука не оминула цю справу. Чим більше досвіду у створенні гри, тим більше знаходиться закономірностей, частинок, які при комбінуванні роблять гру кращою, роблять її цікавішою.

Бути геймдизайнером означає:

- Бути товаришким, дуже товаришким. Він взаємодіє із людьми, командами постійно.
- Бути організованим, пунктуальним. Він дає завдання командам та приймає їх результат. Ці завдання мають бути правильно розплановані та передані командам відповідно до їх можливостей, ресурсів.
- Потрібно бути грамотним і особливо знати англійську. Майже вся література, необхідна для їхньої роботи, написана англійською.
- Потрібно бути геймером, він має жити іграми. Неможливо створювати ігри, не люблячи їх, не граючи у вільний час.
- Знати ринок ігор, знати, які люди у що грають. Вміти визначити механіки гри так, щоб це сподобалося саме цільовій аудиторії.
- Не відхрещуватися від жанрів та платформ. Потрібно бути гнучким, адже створюється гра не для себе, а для інших гравців. А чим більше платформ, на яких вийде гра, тим більше потенційних продажів із цього вийде.

Згодом стати геймдизайнером все складніше і складніше, оскільки більше структурованих знань необхідно. Ці знання можна отримати лише навчаючись на спеціалізованих курсах. Дуже багато розрізнених знань, іноді навіть суперечать один одному. Дуже багато проектів вийшло, у яких є як гарний геймдизайн, так і поганий. Тому чітка структура навчання є вкрай важливою.

Далі потрібні власні проекти, і не важливо, наскільки вони маленькі. Головне, що вони мають бути грамотно збудовані. Це досвід, який з кожною наступною грою буде робити вас та ваші гри краще.

Для побудови гарного ігрового процесу треба дотримуватись деяких правил геймдизайнера-початківця:

- Проектуйте із турботою про користувача.

Відмінний досвід користувача - User Experience (UX), наймовірно важливий для приємного процесу гри. Занадто складні для навігації меню та інтерфейси, як і непродумані, можуть відштовхувати гравців. Найкраща ставка - зберігати простоту, інтуїтивність, при цьому проектувати інтерфейси в стилі та дусі вашої гри.

- Знайдіть фішку вашої гри.

Фішкою вашої гри може бути історія, персонажі, механіки чи навіть естетика. Фішка – це особливість, яка може захопити гравців у вашу гру. Якщо ця фішка зачепить гравця від початку, він продовжить грати.

- Зробіть управління інтуїтивним.

Ваша схема управління пов'язана з досвідом користувача (UX) і впливає на те, як швидко і легко гравці вчаться грати у вашу гру. До того ж управління визначає прогрес гравців протягом гри. Отже, важливо зробити використання контролера (або клавіатури з мишею) настільки комфортним і легким, наскільки це можливо.

- Збалансований геймплей.

Немає нічого гіршого, ніж почуватися у грі відокремленим і обділеним. Зброя, яка не має постійної та очікуваної шкоди; рівні, які візуально ставлять у глухий кут; ворожий AI, який настільки слабкий, що його можна не враховувати, це все говорить про проблеми з балансом у грі. Баланс геймплею - це один з найбільших викликів для будь-якого геймдизайнера, і причина в тому, що баланс відрізняється у кожній грі, яку ви створюєте. Те, що буде не збалансованим в одній грі може стати класним рішенням для іншої гри, в залежності від типу гри, що ви створюєте. Ймовірно, найкращий спосіб протестувати, наскільки ваша гра збалансована – це дати іншим людям пограти в неї й отримати від них відгуки.

Перелік посилань

1. Game design [Електронний ресурс]. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Game_design (дата звернення: 09.04.2023).

2. Game designers are the centre of creativity at the heart of producing a new game [Електронний ресурс]. URL: <https://www.prospects.ac.uk/job-profiles/game-designer> (дата звернення: 09.04.2023).