

# **З ЧОГО СКЛАДАЄТЬСЯ ГРА?**

## **ЛЕКЦІЯ 2**



# ПЛАН

1. Гра
2. Версія Гейзинга
3. Ідея гри
4. Основні структурні елементи гри
5. Ядро гри
6. Базові динаміки
7. Сценарій гри

Є безліч визначень слова «гра», жодне з яких не є загальноновизнаним в сенсі визначення меж геймдизайну.

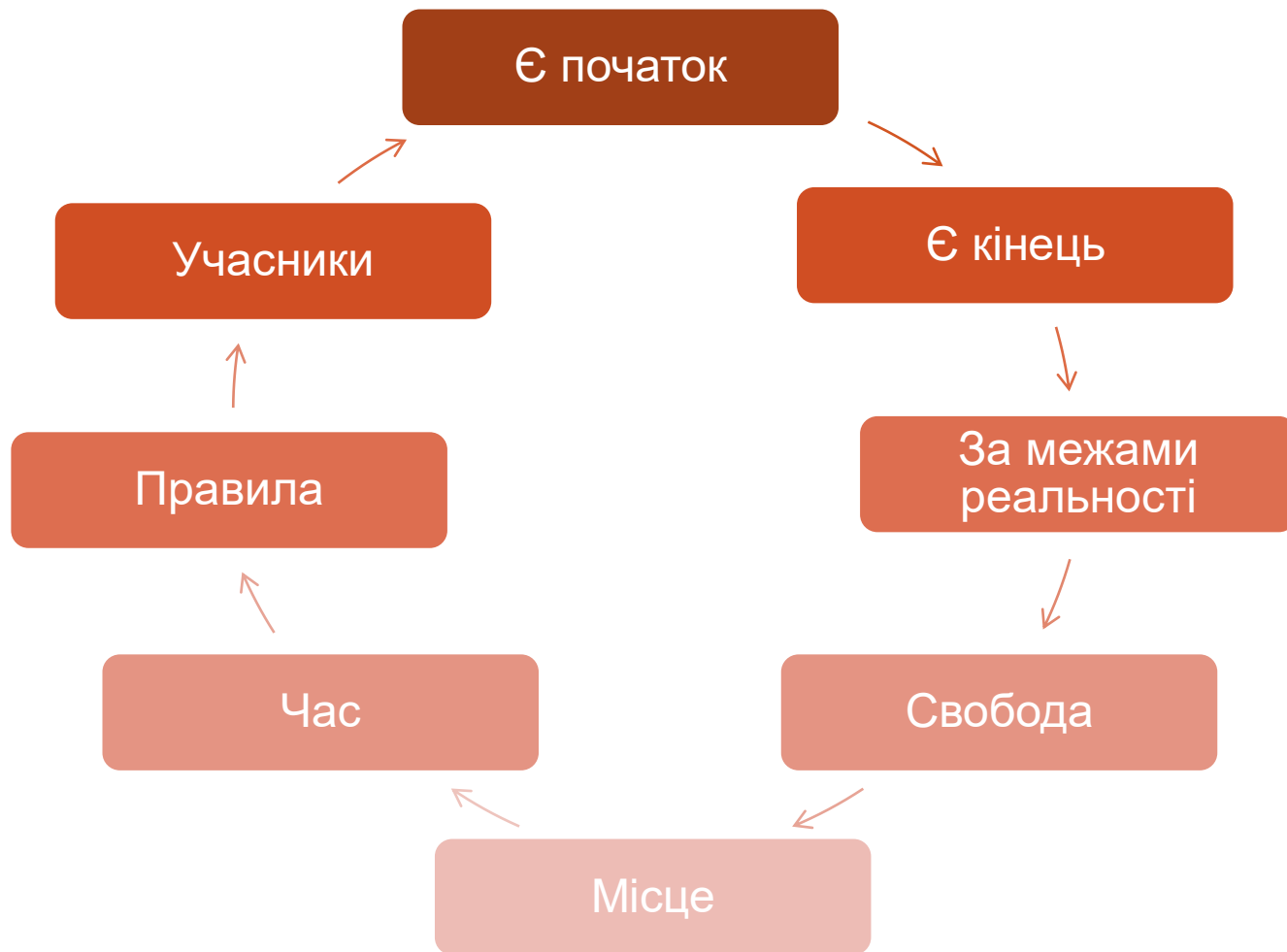
**«Діяльність за правилами. Форма забави, часто, але не завжди, включає в себе конфлікт з іншими гравцями, або з самою ігровою системою, або з випадковістю, удачею або долею».**

Велика частина ігор має якусь мету, хоча і є винятки (*The Sims* або *Sim City*).

Велика частина ігор має початок і кінець, але є і виключення (наприклад, *World of Warcraft* і *Dungeon & Dragons*).

Велика частина ігор вимагає від гравців прийняття рішень, але є і виключення (наприклад, *Candy Land* і *Chutes and Ladders*).

# ГРА



## ПРИКЛАДИ ГРИ (ВЕРСІЯ Гейзинга)

**Цифрова чи ні, будь-яка гра в рівній мірі заснована на основоположних принципах геймдизайну.**

**Незважаючи на розвиток технологій, сьогодні дизайнери ігор, по суті, використовують ті ж навички, що були використані для дизайну ігор на папері.**



Який ігровий світ?  
Чим керує гравець?  
Яка мета у гравця?  
Логіка перемоги та поразки

Метод **мозкового штурму (Brainstorming)** дозволяє в стислий термін оперативно вирішити проблему завдяки стимулюванню творчої активності членів команди. Використовується на початкових етапах розробки проектів, для визначення та формулювання проблем, розробки управлінського рішення

# ІДЕЯ ГРИ



## **З ЧОГО СКЛАДАЄТЬСЯ ГРА? ОСНОВНІ СТРУКТУРНІ ЕЛЕМЕНТИ**

Це правила та процеси гри.

Механіки описують мету гри, методи, якими гравець може або не може скористатися в процесі досягнення цієї мети, і те, що відбувається, коли він обирає відповідний для прогресу метод.

**МЕХАНІКА**



Це послідовність подій, які відбуваються у грі.

Оповідання може бути як лінійним, так і таким, що містить безліч побічних ліній і поворотів сюжету. Коли з'явиться історія, яку ви хочете розповісти через гру, необхідно буде визначитися з тим, як ви посилюватимете історію та забезпечуватимете розвиток сюжету.

# **ІСТОРІЯ**

Це те, як гра виглядає, звучить і як вона відчувається.

Естетика – надзвичайно важливий аспект геймдизайну, вона має пряме відношення до досвіду гравця. Якщо у вас вже є візуальний та звуковий супровід, в який ви збираєтеся завантажити гравця, вам потрібно вибрати технологію, що дозволяє як реалізувати задуману естетику, так і розвинути її на вашу думку. Також необхідно визначитися з механіками, що дозволяють гравцеві відчувати себе у тому світі, що продиктовано вашою естетикою. Історія з послідовністю подій дозволять вашій естетиці проявлятися в потрібній мірі та в потрібному місці, справляючи найбільший вплив на гравця.

## **ЕСТЕТИКА**

Це стосується не так сфери «високих технологій», як інструментів, що забезпечують функціонування гри.

Технологія, яку ви вибираєте для своєї гри, дозволяє програмувати її на виконання бажаних дій та ігнорування всіх інших.

Інноваційні технології дозволяють створити низку нових ігрових механік.

# **ТЕХНОЛОГІЯ**

**«Ядро» або базова динаміка гри - та єдина річ, навколо якої побудований ігровий процес - те саме відчуття від гри, яке дизайнер хоче викликати.**

**Наприклад, ігри серії Ratchet & Clank - про креативний і забавний пристрій бедламу. Risk, Carcassonne і Go - про захоплення території.**



**ЯДРО ГРИ**

**Ядро найчастіше пов'язано з базовою механікою, будь то вбивство супротивників, перевертання карток на своєму ході або продаж юнітів іншим гравцям. Ця базова механіка, в свою чергу, веде до базової динаміці - короткому алгоритму ігрового процесу. В ігровій індустрії, кажучи «ядро», найчастіше мають на увазі саме базову динаміку.**



**Захоплення території:** Ігри на зразок Risk, Carcassonne і багато покрокові стратегії використовують саме цю базову механіку.

**Передбачення:** У більшості випадків передбачення гравців зав'язані на удачу або розрахунок ймовірностей. Ігри типу Roulette або «камінь-ножиці-папір» - якраз з цієї когорти.

**Просторове мислення:** Багато настільні ігри на зразок «хрестиків-нуликів», Tetris, Connect Four або Pente орієнтовані на просторове мислення.

**Збирання:** є основою колекційних карткових ігор (очевидно), казуальних ігор ( «три-в-ряд»), платформер ( «збирай кільця, снаряди або золоті монети») або ігор, де перевага в ресурсі визначає переможця.

## **БАЗОВІ ДИНАМІКА**

**Виживання:** Люди самим єством прагнуть до виживання і благополуччя, і в ігровому просторі цей принцип не перестає діяти. Якщо гравець зосереджений на накопиченні сили, вбивстві ворогів або пошуку виходу, виживання виявляється вторинною активністю, яка лише підтримує основну динаміку гри (типу будівництва або руйнування).

**Руйнування:** протилежність динаміці «виживання»

**Творення:** У безлічі RPG основна динаміка будується навколо розвитку персонажа - творення його сил і здібностей. Відеоігри жанру city-builder зразок серій Sim City і Caesar використовують основну механіку створення.

**Погоня або втеча:** базова механіка лежить в основі безлічі ігор. Вона превалує в контактному спорті і відеоіграх типу Pac-Man і настільних іграх типу Scotland Yard.

**Торгівля:** Не кожна гра обов'язково повинна бути змагальною. Торгівля - основна динаміка безлічі нецифрових ігор, таких як Pit і Settlers of Catan. У колекційних карткових іграх ця ж динаміка проявляється за рамками ігрового процесу. Навіть відеоігри типу Animal Crossing і Pokemon використовують елемент обміну між гравцями.

**Гонка до перемоги:** Ігри, що використовують цю механіку, зазвичай легкі в розробці і використанні. Ця механіка часто використовується в дитячих іграх.



# СЦЕНАРІЙ ГРИ

Якщо ви розробник комп'ютерних ігор і хочете, щоб у новій грі був **сюжет** - якась захоплююча історія, яка буде створюватися руками гравця, то вам не обійтися без сценарію

Сюжет – сукупність подій (сцен), що поперемінно змінюють один одного, і дій персонажів, які вони здійснюють у міру розвитку історії.

**Сюжет є основним змістом будь-якої ігрової історії.**  
Сюжет – це спосіб рухати героя через перешкоди.

## **СТРУКТУРНІ ЕЛЕМЕНТИ СЦЕНАРІЮ ГРИ**

**Ігровий світ (сеттинг)** – місце, час, особливості та умови, у яких розвивається ця гра.

У сеттингу описуються характери персонажів як позитивних, і негативних. На формування характерів впливають навколишнє середовище (ігровий світ), в якому знаходяться персонажі, та їх наміри та вчинки. Можливо, варто розповісти про передісторію світу гри та навести опис нинішнього його стану.

**Сеттинг - це вступна частина, пролог, який знайомить гравця з ігровою обстановкою, персонажами і готує гравця до подальших дій.**

**Діалоги** – розмови між персонажами гри. У діалогах персонажі дають оцінку подій, один одного, повідомляють інформацію, що допомагає зрозуміти, що відбувається і станеться надалі тощо.

Діалоги та сюжет роблять комп'ютерну гру схожою на художній твір – п'єсу чи кіносценарій. Вони наповнюють гру драматизмом, інтригою та азартом.

Ігрова історія може розвиватися лінійно та нелінійно.

У **лінійному сюжеті** у гравця немає вибору: подібно до героя кінофільму, вистави чи оповідання, він повинен послідовно виконувати одну дію за іншою і поступово рухатися до фіналу гри.

**Нелінійний сюжет** передбачає наявність кількох варіантів виконання тієї чи іншої дії, внаслідок чого історія розвиватиметься щоразу по-різному і закінчуватиметься теж по-різному.

Тому сценарій гри, в основі якого лежить нелінійний сюжет, неодмінно повинен мати **матрицю або дерево подій**, які чекають на гравця в залежності від того, яке рішення він прийме, переходячи від одного епізоду гри до іншого.

**Стиль проєкту** дуже важливий, і не лише для художників. Про нього варто задуматися так само гейм-дизайнерам, продюсерам та інвесторам індустрії. Створюючи певний стиль проєкту, ми хочемо виділятися серед ігор схожого жанру.

Дослідження показали, що люди фокусують увагу на YouTube-контенті лише у перші шість секунд – за цей час ти або захопив увагу глядача, або його втратив.

# **СТИЛЬ**



# КОНЦЕПТ-ДОКУМЕНТ



**Концепт-документ (концепт)** - це коротке та ємний опис концепції (ідеї) гри, максимально стислий документ, в якому розповідається про те, якою буде гра, чим вона буде цікава і як вона має виглядати після розробки.

Мета концепції – дати чітке уявлення, що хочемо отримати, в чому основна ідея гри, як зацікавити читача.

## **КОНЦЕПТ-ДОКУМЕНТ**

**Концепт документ створюють для розробників, видавця, продюсера.**

**Концепція дозволяє всім зацікавленим особам постійно фокусуватись на правильному розумінні ідеї гри.**

**Концепт-документ допомагає:**

**Геймдизайнеру- формулювати та зберігати свої ідеї;**

**Виконавцям – правильно розуміти свої завдання;**

**Тестувальнику – скласти схему та провести тестування;**

**Продюсеру – планувати терміни, контролювати виконання;**

**Інвестору – виділяти гроші.**

## Пункти концепт-документа

1. Основна ідея гри
2. Жанр та аудиторія
3. Особливості гри (Unique Selling Points)
4. Геймплей (опис ігрового процесу)
5. Сюжет
6. Системні вимоги
7. Терміни та бюджет розробки

*Усього – 2-4 сторінки*

# **КОНЦЕПТ-ДОКУМЕНТ**