

УДК 004.9

ФУНКЦИИ ПРОФЕССИИ ГЕЙМДИЗАЙНЕРА ПРИ РАЗРАБОТКЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Волхонский А.Н.¹

¹ФГБОУ ВО «Самарский государственный технический университет», Самара, e-mail: avolhonskij34@gmail.com

С развитием вычислительных технологий, появлением 3D-графики игры становились все более захватывающими, но и более сложными в разработке. Полноценно индустрия компьютерных игр сформировалась к середине 1970-х годов. С тех пор этот рынок бурно развивается и год от года привлекает все больше талантливых разработчиков для написания игр, инвестиций для воплощения идей и, конечно же, самих игроков. Любая компьютерная игра начинается с идеи и конструирования игрового мира — именно этим и занимаются геймдизайнеры. Они придумывают правила, по которым будет работать игра и будут жить её персонажи: задают конечную цель игры и определяют варианты выбора в процессе принятия решений игроком, влияющие на конечный исход игры. Геймдизайнер — уникальный специалист, который генерирует креативные идеи и разрабатывает игровые системы, способные увлечь игроков на долгие годы. Главная функция геймдизайнера — проектирование игрового опыта. Он создаёт не только структуру игры, но и решает какие эмоции будет испытывать игрок на каждом её этапе. В этом смысле работа геймдизайнера очень похожа на работу кинорежиссёра. В данной статье будут рассмотрены основные функции и задачи, выполняемые специалистом при разработке компьютерных игр.

Ключевые слова: геймдизайн, игровой баланс, компьютерные игры

THE FUNCTIONS OF THE PROFESSION OF A GAME DESIGNER IN THE DEVELOPMENT OF COMPUTER GAMES

Volkhinskij A.N.¹

¹Samara State Technical University, Samara, e-mail: avolhonskij34@gmail.com

With the development of computing technologies, the advent of 3D graphics, games became more and more exciting, but also more difficult to develop. The computer games industry was fully formed by the mid-1970s. Since then, this market has been developing rapidly and year by year attracts more and more talented developers to write games, investments to implement ideas and, of course, the players themselves. Any computer game starts with the idea and construction of the game world — that's what game designers are doing. They come up with the rules by which the game will work and its characters will live: they set the ultimate goal of the game and determine the choices in the decision-making process of the player that affect the final outcome of the game. A game designer is a unique specialist who generates creative ideas and develops game systems that can captivate players for many years. The main function of a game designer is designing a gaming experience. He creates not only the structure of the game, but also decides what emotions the player will experience at each stage of it. In this sense, the work of a game designer is very similar to the work of a film director. This article will discuss the main functions and tasks performed by a specialist in the development of computer games.

Keywords: game design, game balance, computer games

Роль геймдизайнера в команде

Один из ключевых моментов в работе геймдизайнера — его взаимодействие с командой. В первую очередь с программистами и художниками.

Что делает геймдизайнер в команде:

1. Формулирует и транслирует «Что?». Что нужно рисовать художникам, что нужно программировать разработчикам, какие мысли нужно доносить комьюнити-

менеджерам продукта. При этом геймдизайнер никогда не залезает в часть, которая посвящена «Как?».

2. Не даёт концепции продукта мутировать. Геймдизайнер отвечает за конечный результат, поэтому следит за тем, чтобы поставленные им задачи выполнялись именно так, как ему нужно.

3. Работает связующим звеном. Геймдизайнер напрямую влияет на то, как команда взаимодействует между собой и насколько быстро и эффективно продукт движется к завершению.

Геймдизайнеру нужно знать и уметь многое, но не показывать это слишком явно.

Более детально функции, выполняемые геймдизайнером рассмотрим на основе пяти стадий разработки игр:

1. Pre-production

Собрав информацию и обозначив идеи, гейм-дизайнер составляет концепт-документ — в нем содержится вся важная информация об игре. Концепт-документ должен быть подробным, но простым и понятным.

Сначала концепт-документ показывается команде. Если всех всё устраивает, то начинается подготовка к привлечению инвесторов. Для этого создаются эскизы, разрабатываются демоверсии, монтируется трейлер и пишется питч. (Питч — это презентация, в которой будущая игра красочно описывается.)

После питчей об игре и встреч, утверждается бюджет, масштаб, целевая аудитория и примерная дата выхода игры. После этого небольшой команде поручается создание прототипа.

Задача геймдизайнера здесь — концептуализировать и актуализировать основной геймплей.

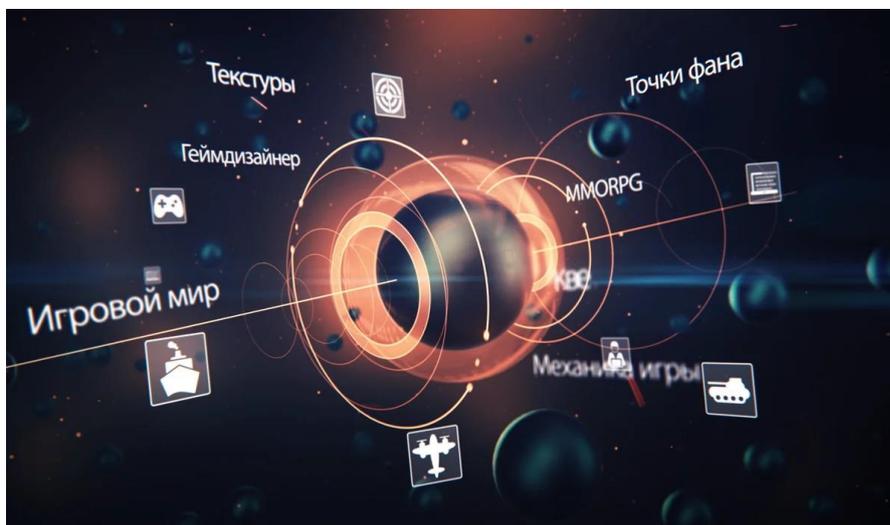


Рисунок 1 – Графическая концепция взаимодействия игровых механик

Такой прототип подчеркивает основные механики, вид и ощущения от игры, а также ее коммерческую ценность. Он также должен пролить свет на то, сколько сил потребуется для завершения игры. Что наиболее важно, этот прототип должен убедить менеджмент.

2. Production

После того, как прототип продемонстрирован и финансирование получено, проект переходит на этап production и получает весь необходимый персонал.

Дизайн систем

Дизайн систем — это концептуализация и дизайн целых систем игры, таких как система боя в Overwatch, система крафта в Minecraft или система повышения уровня в World of Warcraft. Также вы будете ответственны за документирование этих систем в мельчайших деталях, чтобы каждый, кто работает над ними, точно знал, что ему делать. Дизайнеры игровых систем также определяют, как их системы будут взаимодействовать с другими игровыми системами и какие механики и фишки могут быть завязаны на этих системах.

Дизайн контента

Наиболее распространенный тип дизайна контента — это дизайн уровней, который подразумевает планирование игрового уровня и его заполнение укрытиями, препятствиями и прочими безделушками.

Следующий этап — написание скриптов, т.е. помещение триггеров в уровне, которые будут двигать игровой процесс вперед. Примером может служить дверь, открывающаяся по нажатию кнопки игроком, и появление противников, когда игроки проходят через нее.

Игровой баланс

Не важно, специализируемся ли мы на балансе, но однажды мы должны будем им заняться. Баланс игры — это итеративный процесс, включающий в себя кропотливую работу с кучей цифр, которая часто выполняется с помощью таблиц.

Для этой работы нужны приличные знания математики, а также очень важно уметь читать и корректно интерпретировать сырые данные. Понимание игрового процесса на высоком уровне также важно, особенно если ваша игра построена вокруг соперничества.

Дизайн монетизации

Дизайнер монетизации - концептуализирует новые системы и оптимизирует старые вместе с дизайнерами, ответственными за прогресс в игре и экономику в ней.

Хорошие умения работы с числами и способность интерпретировать аналитику имеют первостепенное значение, так как приходится постоянно мониторить KPI (ключевые показатели эффективности) и изменять стоимость предметов, частоту выпадения лута и появления событий для последующей оптимизации ваших систем.

Сценарий и диалоги

Хотя вы и можете написать несколько строк диалогов, большинство игр имеют отдельную команду сценаристов, работающих с ведущими дизайнерами для привязки сценария к игре и корректирующих его, если потребуется.

3. Milestones

Издатели обычно устанавливают вехи, которые студия должна достичь для получения дополнительного финансирования, например, "проработать физику транспорта" или "сделать камеру игрока".

Эти вехи обычно диктуют, над чем дальше должна работать команда, и служат мини-дедлайнами перед настоящим дедлайном. Иногда вам даже придется делать трейлер для какого-нибудь события или создать демо-версию игры для какого-то мероприятия.

4. Polishing

Это последний этап разработки игры, во время которого не добавляется почти никакой контент. Вместо этого фокус смещен на сокращение ненужных кликов в интерфейсе, сглаживание скачков сложности, завершение создания обучения. Часто эта работа продолжается даже после того, как игра вышла в релиз в форме патча 1 дня.

Превращение вашей игры из просто хорошей в отличную — мучительно долгий процесс. Очень важно: если вы пропустите этот этап, то вы останетесь с игрой вроде S.T.A.L.K.E.R. или Mount & Blade. Хорошие игры, но не очень проработанные.

5. Post-release

Большинство игр поддерживаются через DLC и патчи в течение большого промежутка времени после их выхода. Работа над таким обновлением контента — это как работать над очень маленькой игрой, вы проходите через те же самые этапы.

Список литературы:

1. Дарья Хохлова Введение в геймдизайн: Основные понятия и принципы проектирования игр [Электронный ресурс]// vc.ru // URL: <https://vc.ru/flood/10495-gamedev-challenges>
2. Чем занимается геймдизайнер? [Электронный ресурс]// Хабр // URL: <https://habr.com/ru/post/461319/>
3. Что делает геймдизайнер и как им стать [Электронный ресурс]// Нетология медиа // URL: <https://netology.ru/blog/05-2020-who-is-gamedesigner>
4. Введение в геймдизайн: Основные понятия и принципы проектирования игр [Электронный ресурс]// DTF // URL: <https://dtf.ru/gamedev/292-gamedev-challenges>