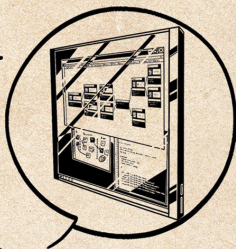


КАК СОЗДАЮТСЯ ИГРЫ

ГРИГОРИЙ РАДОВИЛЬСКИЙ
НАТАЛЬЯ АНДРИАНОВА

ОСНОВЫ **РАЗРАБОТКИ**
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ
ИГРОДЕЛОВ




БОМБОРА

Григорий Радовильский
Наталья Аркадьевна Андрианова
Как создаются игры.
Основы разработки для
начинающих игроделов
Серия «Российский компьютерный
бестселлер. Геймдизайн»

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69595954

Как создаются игры. Основы разработки для начинающих игроделов:

Эксмо; Москва; 2023

ISBN 978-5-04-191928-3

Аннотация

Это увлекательное руководство для тех, кто только начинает путь в индустрии игрового дизайна и хочет узнать, чем занимается «игродел» в широком смысле этого слова. Авторы познакомят вас со всеми внутренними процессами разработки игр и поделятся своим богатым опытом. Вы узнаете, как создаются и продвигаются игры, что они собой представляют и кто стоит за творческим процессом. Книга расскажет, в каком

состоянии сейчас находится индустрия гейм-дизайна, какие в ней есть профессии и на какие тенденции стоит обратить внимание.

Содержание

Предисловие	6
Глава 1. Что такое игры	15
Немного о лексике	20
Интерактивность	26
Выбор	36
Модельность	42
Удовольствие	50
Конец ознакомительного фрагмента.	58

**Григорий Радовильский,
Наталья Андрианова
Как создаются игры.
Основы разработки
для начинающих игроделов**

© Радовильский Г., Андрианова Н.А., текст, 2023

© Торик С., предисловие, 2023

© fenririrnef, иллюстрации, 2023

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

*** * ***

Предисловие

В мемуарах «отцов-основателей» игровой индустрии мы часто встречаем такую цепь событий: случайно/нарочно столкнулся с компьютером, обнаружил на нем игру, очаровался ею, попытался сделать свое, что-то получилось – а дальше уже началась история. Сегодня такая ситуация практически невозможна: в игры «залипает» треть населения Земли, как бизнес они переросли кинофильмы и музыку, вместе взятые, а увидеть их можно где угодно, хоть на баннере веб-сайта, хоть во время рекламной паузы в трансляции Кубка чемпионов. Сейчас в игровой индустрии заняты миллионы людей, выполняющих самые разнообразные задачи – от тестирования игр до их продажи. Впрочем, так было не всегда.

В сентябре 1972 года в магазины поступила первая в истории игровая телеприставка Magnavox Odyssey с 12 встроенными играми. За три месяца она разошлась тиражом в 69 000 экземпляров. В сентябре 2013 года вышла игра *GTA V*, и за первые сутки было продано порядка 11 200 000 копий.

Всего за 40 лет восприятие видеоигр в культуре, бизнесе и даже политике изменилось кардинально. Человечество с удовольствием сделало частью себя этот новый вид то ли развлечения, то ли искусства. Но путь его был тернист и долг. Если в 70-е годы у каждой видеоигры был один-два ро-

дителя, то сегодня финальные титры суперхита, разработанного в крупной международной корпорации, могут идти час реального времени, чтобы вместить 3–4 тысячи имен сотрудников, внесших свою лепту в создание действия, которое вы созерцаете на экране телевизора, монитора или мобильного телефона. Как же мы дошли до такой жизни?

Для разработки первых видеоигр существовал единственный инструмент – язык программирования. Он давал максимум контроля над начинкой компьютера или игровой консоли, позволяя создавать алгоритмы, рисовать цветные точки на экране, выжимать ноты из звуковой подсистемы, запоминать данные хотя бы до выключения аппарата из электросети. Программисты изучали возможности компьютеров, приставок и аркадных аппаратов, учились на своих ошибках и достижениях, превосходили самих же себя в мастерстве. Но параллельно с этими первыми играми развивались и железо, и само человеческое общество.

Magnavox Odyssey относилась к консолям первого поколения – в отличие от игр на носителях следующих поколений, сменные картриджи МО были не программами, а несложными устройствами, меняющими схему цепи в самой приставке. Все 28 игр для нее были разработаны всего двумя людьми.

Второе поколение (1976 год) – это телеприставки с полноценным процессором, обрабатывающим игры с внешних носителей. Как правило, над одной игрой работал один че-

ловек. В эти же годы в Голливуде происходила революция – один за другим вышли блокбастеры, отголоски которых мы слышим до сих пор: «Звездные войны», «Чужой», «Челюсти», «Рокки», «Супермен». Полет фантазии кинорежиссеров вдохновлял и подогревал творческие амбиции разработчиков-одиночек.

Третье поколение (1983 год) – 8-битные приставки (наверняка вы слышали о Dendy или даже играли в них). В отдельных случаях эти устройства способны не только считать игры с картриджей, но и делать записи в долгосрочную память на батарейках. Теперь из-за выросшей процессорной мощности для разработки требовались уже 3–4 человека, порой совмещающих должности: руководитель проекта, программист, художник, композитор. Росли и возможности домашних компьютеров. На рынке появилось несколько конкурирующих архитектур, одна из которых и сегодня является доминирующей – x86. Высококачественные игровые разработки для ранних компьютеров вроде Apple II и IBM PC/AT придали ускорение развитию индустрии.

Четвертое поколение (1987 год) – 16-битные игровые консоли (в России самой распространенной была Sega Mega Drive), вплотную подошедшие к отображению трехмерного пространства. Появляются такие профессии, как сценарист, автор диалогов, дизайнер персонажей, дизайнер уровней, специалист по звуковым эффектам, тестировщик и так далее. Для пользователей персональных компьютеров откры-

вается доступ к онлайн-чатам и первым массовым цифровым развлечениям (играми это назвать пока сложно).

Пятое поколение (1993 год) – 32-битное, последнее, в котором по привычке считали битность. Помимо продвинутой 3D-графики оно отличается наличием карт памяти (Sony PlayStation, Sega Saturn) и внушительным по тем временам объемом памяти – спасибо компакт-дискам. С открытием виртуального трехмерного пространства разработчики начинают привлекать 3D-моделистов и аниматоров, программистов искусственного интеллекта, разработчиков инструментария для самих разработчиков (чтобы упростить и ускорить процессы). Отдельные направления становятся достаточно крупными. В рамках одного проекта формируются несколько команд: программисты, художники, дизайнеры и т. п. Титры среднего хита этого поколения игр включают в себя уже под сотню имен. Тем временем на экраны кинотеатров выходит первый полностью трехмерный мультфильм – «История игрушек» студии Pixar. Над ним работали более 500 человек. На мониторах компьютеров, благодаря технологии HTML, оживает и переливается всеми цветами радуги Всемирная сеть – интернет.

Шестое поколение (1998 год) открыло массовому игроку мир онлайн-игр в Xbox Live и окончательно отсекало всех лишних на этом празднике жизни, оставив в живых трех консольных гегемонов современности: Sony, Microsoft и Nintendo. Появляются такие должности, как дизайнер бое-

вой системы, дизайнер онлайн-взаимодействий, UI/UX-дизайнер, модератор или администратор игры. Бюджеты растут, и к созданию игр подключают именитых персон – художников, режиссеров, голливудских актеров. Персональные компьютеры окончательно перестают быть диковинкой, и почти в каждом доме и офисе можно зарубиться хоть в «Косынку», хоть в *Diablo 2*.

Седьмое поколение (2005 год) – игровые консоли превращаются в мультимедийные комбайны, способные не только просматривать разнообразный контент с носителей, но и покупать его в интернете, чтобы скачать и приступить к потреблению, в буквальном смысле не отходя от кассы. Благодаря выросшей мощности «железа» игры становятся еще краше и богаче, над стандартным блокбастером работают сотни людей из самых разных индустрий, ранее в играх даже не задействованных. Стив Джобс произносит со сцены: «ай-под плюс телефон плюс интернет-коммуникатор», и вскоре такие же мультимедийные комбайны начинают заселять карманы пользователей, далеких от игр. Повальное увлечение социальными сетями, широкополосный доступ к интернету в доме и 3G в смартфоне все чаще и дольше удерживают пользователей вне реального мира.

Восьмое поколение (2012 год) – приставки продолжают делать упор на повышении качества графики и социальном взаимодействии, позволяя стримить свои игровые сессии для публичного просмотра. На этом этапе мы фиксируем уже

тысячи имен в списке людей, работающих над отдельно взятой игрой. Правда, туда теперь включают и издательские ресурсы, которые порой даже превосходят по количеству численность непосредственно разработчиков.

Девятое поколение (2020 год) – реальность, данная нам в ощущениях. По некоторым сведениям, это последнее настоящее поколение приставок, дальнейшее развитие будет либо модульным (как персональный компьютер), либо забуксует ввиду технологических препятствий. Вероятно, при тормозит и счетчик участников создания игр, но по-прежнему будет показывать сотни и тысячи имен.

К счастью, история развивается в несколько веток и потоков. И в 1972-м, и в 2022-м разработчик-одиночка способен выпустить успешную игру. Этому способствует развитие инструментария, сильно упрощающего работу над отдельными аспектами творения. Уже в 1980-е появляются программные продукты, позволяющие не только с помощью базового функционала, что называется «из коробки», создавать новый контент к существующей игре, но и собирать собственную на ее основе. Впрочем, энтузиасты не ждали милостей от индустрии и сами изучали ресурсы игр, писали программы для их редактирования (а то и внедряли изменения на уровне печатных плат, создавая нелегальные варианты популярных аркадных игр вроде *Pac-Man*). Со временем эта деятельность стала настолько массовой, что разработчики начали выкладывать свои инструменты и даже исходный

код игр для свободного пользования. Все это привело к созданию коммерческих движков – больших визуальных редакторов, на базе которых можно создавать игры, практически не владея никакими языками программирования. Многие современные игры построены на опыте их разработчиков, овладевших этим инструментарием.

Есть еще один важнейший аспект. Ветераны индустрии начинали с того, что записывали свои игры на дискеты, помещали их в непрозрачный пакет на пластиковой молнии и продавали через местные магазинчики радиотехники. Для выручки с пары десятков копий – нормально, но в масштабе бизнеса это плевков в океане. Приходилось нанимать маркетологов, размещавших объявления в газетах, специалистов по продажам, которые уговаривали сетевые магазины взять их продукцию на реализацию, и ребят из соседнего двора, которые за колу и пиццу упаковывали дискеты в заранее заказанные коробки с уникальным дизайном, а потом грузили их в машину, развозящую готовые виртуальные развлечения по магазинам. Эти новые для игровых разработчиков процессы, связанные с бизнесом, а не разработкой, породили вторую половину индустрии – издание игр. В случае с игровыми консолями издателями с самого начала являлись те, кто эти игровые консоли производил, в случае с компьютерами и мобильными устройствами все куда либеральнее. Крупные современные корпорации, включающие в себя как издательства, так и студии разработки, берут свое

начало в тусовках независимых программистов (Activision Blizzard), в семейном бизнесе (Ubisoft) или в желании эффективнее распространять свою игру (Valve). Сегодня эти огромные корпоративные махины в совокупности продают игры и все, что с ними связано, на сумму около **200 миллиардов долларов**.

Кажется, что описать все действия, связанные с разработкой игр и заработком на них, практически невозможно из-за многокомпонентности и сложности всех процессов и структур, экспоненциально растущих последние полвека. Однако, на мой взгляд, Григорию и Наталье удалось показать весь масштаб и навороченность игровой разработки (геймдева) именно с той целью, чтобы читатель смог не только познакомиться с этими процессами, но и составить план для собственного дела. С чего начать, в какой последовательности действовать, кого нанимать, к кому обращаться, какими инструментами воспользоваться — вся необходимая информация есть в этой книге.

Разумеется, она не научит вас разрабатывать игры — это не пособие по изучению игрового движка и не руководство к популярному языку программирования. Зато книга даст очень хорошее представление о том, в каком состоянии сегодня находится разработка видеоигр, какие в ней есть профессии, и даже предскажет некоторые тенденции, на которые стоит обратить внимание. Благодаря ей вы поймете, справитесь ли самостоятельно, или вам потребуется коман-

да. А для пушего вдохновения заключительная глава расскажет о 10 выдающихся дизайнерах современных игр.

Смею надеяться, что благодаря этой книге со временем и вы окажетесь в подобном списке.

*Святослав Торик,
эксперт по гейм-дизайну,
ex-Head of Game Design в Nexters*

Глава 1. Что такое игры

Любовь к игре как одна из граней человеческой натуры была отмечена еще древними философами, в частности Гераклитом, а фраза Платона: «Человек – игрушка бога. Этому-то и нужно следовать. Надо жить играя», – известна не только выпускникам филфака. Сегодня игры трансформировались, однако человеческая природа не изменилась, и интерес к ним не только не угасает, но даже увеличивается. Человечество тратит 3 миллиарда часов в неделю на компьютерные игры, а 5 миллионов человек играют по 45 часов в неделю.

Нидерландский философ Йохан Хейзинга глубоко исследовал этот вопрос в своем фундаментальном труде «Homo Ludens» («Человек играющий»). Он пришел к выводу, что игра относится к сущностным характеристикам человека наряду с разумностью и созидательной способностью. Он считал, что «эстетическое содержание» игры делает ее важной частью человеческой деятельности. Культура цивилизации «возникает и развивается в игре». Хейзинга показал, как игра интегрирована не только в области религиозных культов, искусства, торжеств, спортивных состязаний, но и в правосудие, войну и политику. Она присутствует даже в философии. «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и вре-

мени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием “иного бытия”, нежели “обыденная” жизнь», – утверждал Хейзинга в 1938 году.

Однако сегодня, с развитием индустрии видеоигр и обогащением культуры новым видом интерактивного искусства, мы можем дополнить и откорректировать концептуальность нидерландского философа. В поисках новых трактовок и определений игры хотелось бы обратиться к современным гейм-дизайнерам и исследователям этого вопроса.

Легенда игрового дизайна Сид Мейер (см. главу 6 «Десять знаменитых гейм-дизайнеров») заявляет, что «игра – это серия интересных решений», при том, что «есть очень много вещей, которые можно отнести к серии интересных решений, но они не являются играми». Собственно, под «интересными решениями» в игре Мейер имеет в виду такие возможности:

- у игрока есть несколько допустимых вариантов на выбор;
- каждый из вариантов имеет как положительные, так и отрицательные потенциальные последствия;
- результат каждого варианта предсказуем, но не гарантирован.

Если игра спроектирована хорошо, у игроков часто будет

несколько вариантов выбора, и эти решения будут непростыми.

Более сложное определение игры дал в своей книге «Мастерская гейм-дизайна» (Game Design Workshop) известный американский писатель, педагог и гейм-дизайнер Трейси Фуллертон. Он определяет игру как «закрытую формальную систему, которая вовлекает игроков в структурированный конфликт и разрешает его неопределенность неравным исходом». Это касается не только понятия самой игры, но и ее элементов, которые могут менять гейм-дизайнеры. Среди них:

- формальные элементы – те, что отличают игру от других медиа: правила, технологические процессы, игроки, ресурсы, цели, границы, конфликт и результат;
- динамические системы – методы взаимодействия, которые развиваются по мере прохождения игры;
- структура конфликта – способы взаимодействия игроков друг с другом;
- неопределенность – взаимодействие между случайностью, детерминизмом и стратегией игрока;
- неравный исход – это то, чем закончится игра: игроки могут выиграть, проиграть или вероятен еще какой-то вариант.

Знаменитый гейм-дизайнер Джесси Шелл в своей легендарной книге «Геймдизайн. Как создать игру, в которую бу-

дут играть все» (The Art of Game Design) приходит к такому изящному выводу: «Игра – это деятельность по решению проблем, к которой можно подходить играючи». ¹



Инди-разработчик и гейм-дизайнер Кит Бургун в книге «Теория игрового дизайна» (Game Design Theory: A New Philosophy for Understanding Games) дает гораздо более ограниченное определение игры как «системы правил, в которой агенты соревнуются, принимая неоднозначные, эндогенно значимые решения». Это попытка вывести дискурс об играх из той колеи, в которую, как чувствует Кит,

¹ Издавалась на русском языке. «Альпина Пабlishер», 2019 г. – Прим. ред.

она попала, снизив свое значение. Суть определения Бургунна состоит в том, что игрок делает выбор, и он может быть как неоднозначным (игрок не знает точно, каким будет результат), так и эндогенно значимым (выбор имеет смысл, так как он оказывает заметный эффект в игровой системе).

Определение Бургунна намеренно исключает некоторые вещи, которые многие люди считают играми: соревнования, основанные на физических навыках, включая пешие гонки и другие, а также рефлексивные игры, как, например, *The Graveyard* от Tale of Tales, в которой игрок играет за пожилую женщину, бредущую по кладбищу. Бургун их исключает, так как в решениях игрока отсутствует двусмысленность и эндогенный смысл – собственная мотивация игрока.

По мнению Кита, игры – это среда, которая пережила огромный рост, развитие и расцвет за последние пару десятилетий, и нынешний взрыв инди-игр только ускорил темп. Сегодня людей с разным голосом и опытом, вносящих свой вклад в сферу игр, больше, чем когда-либо прежде. В результате определение среды расширяется, и Бургун обеспокоен тем, что у нас все меньше четкости в определении границ того, что эта среда включает.

Основываясь на опыте коллег и своем собственном, предлагаем наши размышления о таком понятии, как игра.

Немного о лексике

Какими могут быть формы игр сегодня? Например, они могут продаваться в цифровом, виртуальном магазине приложений для мобильного телефона или размещаться на витрине в реальном магазине электроники рядом со стендом с фильмами, продаваясь коллекционным или обычным изданием в специальных боксах. Игры могут быть корпоративными для укрепления духа коллектива и обучения его в кризисных ситуациях или простыми забавами на открытом воздухе. Все они являются частью человеческой жизнедеятельности, однако есть некоторые нюансы восприятия этого понятия.

Интересно, что, когда мы говорим «играть в футбол», это, по мнению большинства, ближе по смыслу к «играть на скрипке», чем к «играть в *Dungeons & Dragons*», потому что последнее представляет собой якобы менее серьезное занятие, чем взаимодействие с музыкальным инструментом или спортивным снарядом.

«Подземелья и драконы» (Dungeons & Dragons, D&D, DnD) – настольная ролевая игра в жанре фэнтези, созданная Гэри Гайгэксом и Дэйвом Арнесоном. Она была выпущена в 1974 году, а с 1997 года издается компанией Wizards of the Coast, которой также принадлежит знаменитая

коллекционная карточная игра Magic The Gathering. «Подземелья и драконы» представляет собой не законченную традиционную настольную игру в коробке, а целый комплекс правил и механизмов, по которым могут создаваться и отыгрываться отдельные сессии. Это позволило D&D стать индустриальным стандартом для жанра RPG и непосредственной основой для многих знаменитых компьютерных игр.

Погрузимся во фразеологические глубины и выловим довольно интересное устойчивое словосочетание: «справиться с проблемой играючи». Это выражение подводит нас к нескольким вопросам. Заключается ли разница между игрой и профессиональной деятельностью в сложности достижения цели? Можно ли говорить о наличии или отсутствии конкретной цели, которой надо достигнуть в процессе игры?

Так, в английском языке есть целых три отдельных слова, связанных с игровой деятельностью: *toy*, *game* и *play*.

Первое определяется как «игрушка», с которой играют без определенной цели, то есть это развлечение, забава. Есть даже такой перевод существительного *toy* – «безделушка», «пустяк» и глагола *toy* – «забавляться», «несерьезно относиться», «вертеть в руках», «баловаться» и даже «флиртовать».

Слово *game* относится к «игре», в которой перед игроком ставится конкретная задача. И это касается не только видеоигр, но и спортивных соревнований. Более того, *game*

также обозначает «партия», «дичь», «замысел», «хитрость» и «проект» – довольно интересно, глубоко и многогранно для объяснения этого слова в контексте понятия «игра».

Что же касается play, то тут нюансов еще больше. Кажется, что данным словом попытались объять все грани игры. Это и «пьеса», и «драма», и «манера игры», и «азартная игра», его используют, когда говорят про деятельность и занятие спортом.

Интересно, что и game, и play несут в себе довольно воинственные значения: первое в качестве прилагательного может обозначать «боевой», «смелый», «охотно готовый» и «искалеченный», у второго как глагола есть значение «обстреливать». Оба этих слова также связаны с понятием «азартная игра».

Стоит отметить еще один интересный факт: все три рассматриваемых нами слова могут в той или иной степени обозначать слово «забава».

Есть некоторая неоднозначность со значениями toy и game. Игры с куклами, мишками, солдатиками – это toy, в них важен сам процесс. Однако есть и компьютерные игры, которые концентрируются на свободном творчестве игрока или на рассказе истории. Игрок получает удовольствие от процесса, а игровые механизмы используются как средства обогащения истории. Существуют игры без конкретно обозначенной цели, они относятся к типу «песочница» или имеют подобный режим. В них есть определенные пра-

вила, но лишь от игрока зависит, какая у него цель на данный момент. Некоторые песочницы минималистичны, обладают некоторыми физическими ограничениями (например, соединение кубиков в конструкторе) и не позволяют совсем свободно располагать блоки. Другие сложнее по своей модели. Например, персонажу необходимо дойти до источника, чтобы утолить жажду, при этом количество воды не лимитировано, но могут быть ограничения по скорости перемещения персонажей и нет возможности добывать жидкость из камня. Какой бы ни был формат, все песочницы имеют неопределенную цель, но они все равно относятся к game, а не к toy. Игру определяет именно процесс и достижение некой цели, из которых игра состоит, а не задача, которую игра ставит перед игроком.

Более того, само слово «игрок» довольно неоднозначно, особенно в русском языке. Начнем с того, что оно слишком уж всеобъемлющее: может означать и участника спортивных состязаний, и карточного шулера, и фаната видеоигр.

В английском языке подход к этому понятию более четкий. Есть два вида игроков: gamer и player. Gamer – это тот, кто играет в видеоигры или принимает участие в ролевых играх, причем это слово относится к тем игрокам, которые предпочитают игры для консолей и PC. Player, как и слово, от которого оно образовано, – play, – имеет несколько значений. Это и игрок, и музыкант, и спортсмен, и актер, и картежник. А еще это устройство, на котором можно проигры-

вать записи, будь то аудиоплеер, видеоплеер, МРЗ-плеер – все они моментально вошли в международную лексику.

«Песочница» (sandbox) – тип игр или режим игры, в котором цель выполнения игровых действий определяет не игра, а сам игрок, однако действовать он может лишь в рамках игровых правил. Например, игрок получает неограниченное количество денег для создания построек, но, чтобы эти постройки выполняли свои игровые функции, их нужно располагать только рядом с дорогами. Игра может подсказывать игроку направление движения или развития игрового персонажа с помощью различных заданий и сюжета, а может предоставлять свободу принимать большие самостоятельных решений. Режим «песочницы» может присутствовать в играх практически любого жанра: пазлах, стратегиях, экономических симуляторах, экшенах с открытым миром и других.

Это свидетельствует о том, что в западном обществе игры и, в частности, видеоигры давно стали самостоятельным явлением, вот и появилось слово для понятия «игрок». В России к играм зачастую нет настолько серьезного отношения со стороны общества. Что отражается в том числе и в языке, где довольно мало вариантов значений для этого понятия. Вполне возможно, что все поменяется в ближайшем будущем, для этого есть все предпосылки, ведь мобильные игры, создаваемые русскоязычными разработчиками, переживают

расцвет, а производящие их компании входят в топ самых известных и прибыльных компаний мира.

Интерактивность

Среди разработчиков тоже часто возникают споры о том, что такое игры и по каким критериям развлекательный программный продукт можно определить как игру, а не что-то другое. И вот тут на передний план выступают вопросы, почему люди играют или какие ощущения при этом испытывают, какие механизмы используются для привлечения игроков и создания у них ощущений. Достаточно ли хорошо мы понимаем, как эти механизмы работают?

Грубо говоря, в современном мире игрой является то, что конечный пользователь считает игрой. Например, приходя в магазин за визуальной новеллой, человек направляется в раздел игр, а не в раздел кино или книг, и ищет ее там. Значит ли это, что именно игрой эта программа и является? В чем отличаются друг от друга эти товары?

Возможно, дело в том, что запустить эту игру можно только на специальном устройстве, и коробки в магазине разложены по устройствам воспроизведения, чтобы покупателю было легче искать. Но, например, является ли игрой то, что нельзя встретить на специальной полке магазина, во что, в силу действующих законов, играть можно только в специально отведенных местах – в казино?

Игры-казино – это сайт или приложение с азартными играми или их симуляцией, например

рулетка, покер, слоты и другие виды. Есть три вида подобных игр:

- реальные – когда ставка и выигрыш обеспечиваются реальными деньгами, также возможен и их вывод;*
- социальные – когда ставка и выигрыш совершаются в игровой валюте, которую можно купить на реальные деньги. Игрок не может вывести деньги из такой игры, а разработчики могут модифицировать правила игры, чтобы доставлять игрокам большие удовольствия, мотивируя проводить в игре больше времени;*
- казуальные – когда в качестве ставки выступает энергия (подобно казуальным играм других жанров), а в качестве выигрыша игрок получает игровую валюту, которую может потратить во второстепенных игровых механиках.*

С точки зрения языка рулетка или слот-машина – игры, хоть и азартные. Мы играем в покер, в кости, в «однорукого бандита». Но по сложившемуся представлению об играх игрок должен принимать в них активное участие, предпринимать какие-то действия, которые могут влиять на игровой мир. В казино же игрок может только сделать ставку, которая на игровой мир не влияет никак. Разве что только под весом поставленных им фишек накренится стол. В то время как в видеоиграх от действий и решений игрока обычно зависит развитие игрового мира.

Итак, что же есть уникального в играх, что сразу же определяет их? Игры обладают некоторыми признаками, которые относятся не только к играм, но и к кино и литературе. В основном эти признаки касаются визуальной и повествовательной составляющей игр, фильмов и литературы. При этом у игр есть несколько возможностей, которых у кино и литературы нет просто по причине того, что первое представляет собой последовательность кадров со звуковой дорожкой, а второе – буквы на бумаге.

* * *

Основная уникальная характеристика видеоигры – это интерактивность, то есть необходимость и возможность взаимодействовать с окружающим игровым миром. Игрок выполняет какие-то действия, и игра реагирует на них в соответствии с установленными правилами. Это касается и перемещения фигуры в шахматах, и поворота руля в автосимуляторе.

В этом взаимодействии заключается сама суть игр. Именно интерактивность делает игру игрой, а не фильмом. И абсолютно неважно, кто откликается на действия игрока: искусственный интеллект или живой противник. Именно в этой реакции и заключается интерактивность. Чем сложнее игра, чем большее количество реакций она поддерживает, тем более интерактивной является.

Тут разработчик может подойти к черте необходимого минимума разработки и перешагнуть ее. Можно не ограничиваться механиками, предназначенными исключительно для продвижения игрока к цели, к выполнению игровой задачи: пройти по лабиринту, победить всех противников, найти выход. Появляется шанс дать игроку возможность выполнять необязательные действия, на которые у игры также будет припасена какая-нибудь реакция: поговорить с неигровым персонажем в одном из ответвлений лабиринта, спасти животное, попавшее в капкан. Эта реакция не будет продвигать игрока по игре (или мешать этому продвижению), но при этом доставит ему массу удовольствия.

Речь здесь может идти и о каких-то смешных миниатюрах, и о диалогах между миссиями, и о погружении в сюжет. Это еще один шаг к созданию целостного мира, и данная задача необычайно интересна и амбициозна.

Описываемый в игре мир может быть больше того, что умещается в кадре, или того, который представляет сюжет в книге. Производители фильмов, сериалов и другой видеопродукции ограничены полем зрения камеры, контролируемой оператором, размерами и четкостью экрана, на котором будет показана картина. Игры делают разными для компьютеров, телевизоров и мобильных телефонов, но фильмы и сериалы должны выглядеть одинаково хорошо и на экране кинотеатра, и на экране телефона. Но главное ограничение — это время, в течение которого зрителю можно показывать

какую-то сцену (продолжительность сеанса, серии или сетка вещания телеканала). Более того, показ может прерывать реклама, разбивая видеопоток на ограниченные по времени сцены.

С книгами все несколько проще. Автор не ограничен плоскостью картинки. Он может скупо описать место и время действия, в остальном полагаясь только на фантазию и эрудицию читателя. Может уделить внимание деталям интерьера: обстановке, мебели, предметам на столах, а может ограничиться упоминанием того, что действие происходит в доме успешного торговца в Лондоне Викторианской эпохи. Если у читателя не просто развиты фантазия и эрудиция, но к тому же он регулярно их насыщает и тренирует, то он может обращаться к литературному произведению вновь и вновь, чтобы с каждым разом обнаружить новый смысл во всех этих описаниях. При этом книги обрастают дополнительными материалами и сносками. К ним можно обратиться, если произведение вызвало у читателя достаточно большой интерес, чтобы окунуться в скрытый контекст и более детальное описание убранства дома успешного торговца.

* * *

Интерактивность позволяет наполнить символами все пространство вокруг игрового персонажа – обычно имен-

но на нем концентрируется внимание игровой камеры, которую при этом зачастую можно поворачивать в разные стороны, например, если игра является экшеном. Именно возможность управлять камерой и персонажем создают первый уровень интерактивности. Каждый предмет, попадающий в поле зрения игрока, может быть интерактивным.

Интерактивность решает проблему фильмов и сериалов, связанную с ограничением по времени.

Игрок сам определяет, сколько он проведет минут, часов и дней в игровом мире, если правила ему это позволяют. В качестве примера-исключения интересны скоростные шахматы – игра, которая не позволяет долго любоваться игровым пространством.

Так, интерактивность дает потребителю игры более продолжительное и развернутое описание мира, к которому он сможет обратиться в любое удобное для него время. Оно может иметь совершенно разнообразную форму, множество художественных и визуальных приемов. Это могут быть обрывки дневников, аудиозаписи, разбросанные там и тут, случайно подслушанные диалоги прохожих или расслабившихся охранников, внимание которых нельзя привлекать.

Здесь важно отметить роль интерактивности как механизма подачи информации с точки зрения образования. Например, игры на историческую тематику позволяют погрузиться в представляемую эпоху и могут содержать буквально бесконечные объемы дополнительной справочной информации,

раскрывать не только важные для понимания сюжета игры детали, но и общую информацию об исторической эпохе. Особенно это очевидно при сравнении с простыми учебниками, которые не могут похвастаться высоким уровнем вовлечения читателей.

* * *

Безусловно, степень взаимодействия игрока с игровым миром зависит от концепции игры – хотят ли разработчики сделать мир абсолютно интерактивным или ограничатся небольшим набором объектов для взаимодействия. Интерактивность не только влияет на сложность и разнообразие правил достижения игровой цели, но представляет игровой мир. Она заложена в основе всех игр, без нее игра превращается в кино. При этом в разных жанрах интерактивность игр проявляется по-разному из-за основных механик.

- Например, в аркадах и шутерах главное – перемещение персонажа по уровню, поэтому все, что не относится к нему или к взаимодействию с противниками, расширяет интерактивность игры, делая ее мир более полным. Это могут быть разрушаемые бочки с сокровищами или записи дневников людей, когда-то обитавших в местах, ставших игровыми уровнями.

Аркады – это жанр игр с простым, но весьма интенсивным набором действий, выполняемых

во время игры (геймплеем), без сюжетной основы, с легко осваиваемым игровым процессом и с короткой игровой сессией. Появление подобных игр было связано с аркадными автоматами, пик популярности которых пришелся на 70-е и 80-е годы прошлого века. Сам термин происходит от галереи торговых центров, где и размещались в свое время игровые автоматы. Основной характеристикой аркад является перемещение персонажа, усложненное различными препятствиями, расположенными на уровне. Игрок борется именно с уровнем, а противники-монстры в значительной степени интегрированы в топологию уровня и ввиду слабого искусственного интеллекта являются просто движущимися препятствиями вроде шипов или лавы.

Шутеры (Shooter, Shooting Game) – это игры, в которых перемещение дополняется стрельбой. При этом игрок перестает в значительной степени противостоять уровню в целом, как в аркадах, и начинает бороться с отдельными нападающими на него противниками. Эти противники имеют некоторый «интеллект» и могут, например, прятаться, а не только идти на игрока по кратчайшей прямой. У шутеров есть множество поджанров, отличающихся настройками камеры, методами управления и набором свойственных механик.

Шутер с видом от первого лица (First Person Shooter, FPS) – как следует из названия, это жанр игр,

в которых камера расположена так, чтобы показать действие, который игровой персонаж наблюдает, как если бы выполнял его сам игрок.

Шутер с видом от третьего лица (*Third Person Shooter, TPS*) – в играх этого жанра камера расположена за персонажем, показывая его со спины. В таких играх, в отличие от FPS, персонаж может прятаться за различными препятствиями – устройство камеры позволяет продолжить следить за окружающей обстановкой.

Шутер с видом сверху (*Top-Down Shooter, TDS*) – здесь камера расположена над персонажем, а также есть возможность прятаться за препятствиями, сохраняя контроль над территорией. Но при этом свойства камеры делают игру фактически двухмерной, плоской.

- В классических RPG уровень интерактивности расширяется еще сильнее: там есть декоративные диалоги с второстепенными персонажами, большое количество возможных действий ради отыгрыша различных ролей, ключевые разветвления в сюжете, определяющие несколько вариантов финала.

- В стратегиях интерактивность проявляется как во взаимодействии с противником на глобальной карте игрового мира, так и в прямом управлении боевыми подразделениями в режиме тактической борьбы.

Симуляторы (*simulator*) – это игры, имитирующие

реальное взаимодействие с различной техникой и работами, начиная от полетов в роли пилота истребителя и управления фермерской техникой и заканчивая «вселением» в машиниста паровоза или хирурга. Сюда же можно отнести так называемые «серьезные игры» – это различные симуляторы и тренажеры, помогающие обучать спасателей, моряков, операторов различной техники и прочие.

- В гонках, кроме собственно управления автомобилем, мир игры может быть наполнен разрушаемыми объектами: различными препятствиями, защитными сооружениями, выставленными по краям трассы, шлагбаумами у секретных проездов, обломками машин неудачливых соперников. Даже разрушаемость самой машины может быть дополнительным элементом интерактивности.

- В симуляторах игрок и вовсе погружается в игровой мир, где многие объекты реагируют на его действия соответственно реалиям того, что симулируется в игре.

Выбор

Из интерактивности – возможности взаимодействовать с различными объектами в игре – напрямую следует возможность выбора. Это необычайно важно как для игроков, так и для разработчиков свойство игры. Если бы в игре не было интерактивного объекта, у игрока не было бы выбора взаимодействовать или не взаимодействовать с ним (и как именно взаимодействовать – тут ведь тоже возможны варианты). И наоборот, если бы у игроков не было желания взаимодействовать с игровым миром, у разработчиков не было бы и необходимости наполнять его интерактивными объектами.

Даже если игра предполагает только один вариант решения поставленной задачи и любое неправильное действие приводит к проигрышу, у игрока все равно остается возможность, а значит, и выбор совершить это неправильное действие. А у разработчика, в свою очередь, появляется необходимость продумать все варианты развития событий.

Но игры позволяют поставить перед игроком два разных типа выбора:

- взаимодействовать с объектами игрового мира или нет;
- каким образом взаимодействовать.

Первый тип выбора касается именно интерактивности иг-

рового мира. О его сути мы уже поговорили: игрок выбирает, как глубоко погружаться в игровой мир и в конкретный сюжет. Можно играть в игру, не обращая внимания на некоторые ее аспекты или же, наоборот, стараться досконально изучить все уголки игрового мира и доступные игроку возможности.

Второй тип выбора касается правил и способов достижения игровой цели. Игры позволяют реализовать достаточно сложные и разнообразные правила их прохождения. Эти правила могут ставить перед игроком выбор поиска не только наиболее выгодных тактик, но и выбор самого способа решения задачи. Или даже способа прохождения всей игры – стратегии. Примерно как если бы игрок мог выбрать, победить противника в матче по шахматам или по боксу.

Подобный выбор присутствует в некоторых экшенах/шутерах и ролевых играх, где иногда можно выбрать атаковать противника в лоб или, например, обойти, прячась в тени. Этот выбор хоть и основывается на едином игровом движении, все же создает два отдельных механизма прохождения игры. При этом управление персонажем (например, клавиатура и мышь), то, как игрок видит игровой мир (например, вид от первого лица), сами уровни и окружение не меняются или меняются минимально, однако игровой процесс меняется радикально. Перед игроком встает выбор, в каком же из предлагаемых режимов игры ему продолжить прохождение, чтобы в результате преодолеть препятствие и реализо-

вать одну из предусмотренных разработчиком развязок.

Этот выбор может быть поддержан разработчиком с помощью, например, набора из нескольких финальных сцен, показ которых зависит от того, как игрок проходил игру. Это мотивирует игрока внимательнее относиться к своим действиям и планировать их заранее в зависимости от того, какой результат он хочет получить после прохождения всей игры, а не только одного уровня или одного препятствия. Если игрок, конечно, понимает все перспективы.

* * *

Снятие вопроса эффективности с выбора игрока (два пути прохождения одинаково перспективны, если целью является прохождение уровня) переводит принятие решений с уровня теории игр с ее поиском наиболее полезной стратегии на уровень морали. Убить противника или обойти его — это именно моральный выбор, о котором авторы кино и литературы из-за отсутствия интерактивности могут только мечтать.

Ситуация морального выбора позволяет создавать интересные и сложные деревья возможностей и миров. Разработчик может собственными руками показать игроку всю мощь взмаха крыла бабочки. При этом внедрять моральный выбор можно не только для реализации амбиций разработчика, но и для проведения социальных экспериментов и поис-

ка ответа на вопросы, начиная с «До чего могут пойти игроки от скуки?» и заканчивая «На что готов пойти игрок ради победы?».

Этот процесс можно увидеть, когда игра просто помещает игрока внутри какой-то придуманной разработчиком модели мира, не оценивая его действия через игровые поощрения, наказания или даже через реплики второстепенного персонажа. Будут ли игроки оказывать друг другу помощь в игре про зомби-апокалипсис, если им дать возможность эту помощь не оказывать? Будут они объединяться в команды или пытаться выжить поодиночке? Будут нападать друг на друга или держаться друг от друга подальше?.. Все эти и многие другие возникающие вопросы помогают не только понять построение игровой модели, но и использовать психологию для создания нового игрового опыта.

Понятно, что возможность выбора, так же как и интерактивность, неизбежно влекут за собой определенные технические сложности. Механики, подразумевающие существование нескольких противостоящих друг другу стратегий, довольно сложны в балансировке.

Слишком легко скатиться к одной-единственной выигрышной стратегии. Разные способы прохождения игры, в свою очередь, приводят к необходимости проработки каждого из возможных путей. По сути, приходится создавать сразу несколько игр под одной крышей.

Безусловно, в зависимости от жанра разработчики создают простую или сложную структуру принятия игроком решений.

- В некоторых современных шутерах и экшенах можно проходить уровень «в лоб», не считаясь с жертвами и убийствами, а можно передвигаться скрытно, тратя время на просчет безопасного пути.

- В ролевых играх распространен выбор, приводящий к различным последствиям для игрового мира: начиная с изменения взаимоотношений между различными группировками из-за случайной смерти во время зачистки подземелья и заканчивая наградами в виде званий и статусов, не особенно влияющими на развитие сюжета, но все равно остающимися с персонажем игрока до конца игры, омрачая или возвеличивая его светлый героический образ. В некоторых RPG, интерактивном кино и визуальных новеллах довольно важную функцию выполняют моральные выборы и выборы, от которых развивается та или иная романтическая линия.

- В стратегиях часто предлагают разные методы достижения игровой цели, имеющие свои преимущества и недостатки: развитие науки, культуры, религии или армии, что приводит к различным способам прохождения игры.

RPG (*Role Playing Game*) – жанр игр, в котором игрок отыгрывает «роль» персонажа. В зависимости от своего класса и других особенностей персонаж может иметь некоторые ограничения или же, наоборот, преимущества в выполнении каких-то действий. Например, персонаж-маг может использовать заклинания и атаковать противника на расстоянии, но не способен носить тяжелую броню. Это вынуждает игрока действовать определенным образом: например, держаться подальше от противников с контактной физической атакой. Также **RPG** свойственны получение персонажем очков опыта и возможность контролировать развитие своего героя по мере накопления этого опыта.

Модельность

Все интерактивные объекты, все выборы, которые может совершать игрок, все знакомые и незнакомые игроку механики и весь знакомый или незнакомый контекст – все это в итоге составляет игровой мир. То, каким игрок его будет видеть и как будет с ним взаимодействовать, – каждый компонент этого мира моделирует разработчик. Именно он определяет, что в игре будет, а чего не будет: как и с какими объектами в игровом мире игрок сможет взаимодействовать, что именно он будет видеть и с какими трудностями столкнется при прохождении. При этом возможности разработчика здесь не безграничны.

Одним из довольно жестких, но банальных ограничений является производительность устройства, на котором игра будет запускаться. Производительность устройства ограничивает детальность проработки мира, который создает разработчик и в котором придется жить игроку. Разработчик должен учитывать ее при разработке проекта: например, уменьшая детализацию и интерактивность объектов игрового мира.

Проще и дешевле здесь прибегать к игровым условностям. В гонках мы не переживаем из-за того, что за пределами трассы мира не существует, а в авиасимуляторах мы не обращаем внимания на то, что в домах, над которыми мы проле-

таем и которые стали появляться в играх этого жанра совсем недавно, нет интерьеров, а есть только фасады. Игрокам это неважно, потому что игры авиасимуляторы не про это.

В разных играх важны разные аспекты. Не во всех шутерах даже баллистика есть, потому что для многих стрелялок этот аспект игры совершенно не важен, они обходятся просто попаданием противника в прицел. В шутерах часто действие происходит внутри зданий или на городских улицах, но при этом игра не позволяет открыть любую дверь и посмотреть, что там, потому что для сюжета это неважно и по задумке разработчика игрок не должен отвлекаться от прохождения игры.

Из элементов, которые важны или неважны для игры и которые разработчики могут себе позволить в связи с ограничениями производительности системы, состоит игровой мир, который описывается какой-то моделью, которую нужно придумать, описать, обосновать.

При создании мира существует три вида ограничений:

- технические;
- мировоззренческие;
- дизайна механик.

О техническом ограничении мы уже сказали выше. Это когда разработчик не может что-то реализовать из-за низкой производительности устройства игры. Например, из-за невозможности реализовать анимацию и механику пер-

сонажа, сажающегося в седло, в игре приходится отказаться от лошадей.

Мировоззренческие ограничения – это лимиты сеттинга (среды, в которой происходит действие) и вселенной игры. К примеру, игроки все время передвигаются пешком, потому что в мире игры не приручили ездовых животных или все потенциально годные существа защищены от этого магической силой.

Ограничения дизайна механик состоят в том, что существует определенный набор действий, которые может выполнять герой. Например, геймплеем не предусмотрено изменение скорости перемещения, поэтому механики езды на лошади не существует, и даже самые прокачанные игроки передвигаются на своих двоих.

***Лудонарративный диссонанс** – это чувство, которое может возникнуть у игрока в процессе прохождения игры из-за несоответствия сюжета и игрового процесса. Оно может помешать игроку погрузиться в происходящее или вывести его из состояния потока. Этот термин впервые использовал в 2007 году Клинт Хокинг в размышлении над игрой BioShock, он происходит от латинских слов ludos – «игра» и narrare – «рассказывать».*

Все три типа ограничений нужно обязательно раскрыть игроку, в противном случае может возникнуть лудонарративный диссонанс.

У ограничений есть и противоположная сторона – сторона возможностей. Ограничения существуют всегда, но в силах разработчика игры решить, какой аспект реального мира (чтобы игра была понятна игроку) в какой степени он хочет смоделировать, чтобы построить на основе этой модели игровой мир.

Во всем разнообразии гоночных симуляторов или игр, в которых есть возможность управлять колесной техникой, модели поведения этой техники будут отличаться. Так происходит не только потому, что скопировать чужую модель может быть непросто, но и потому, что каждый разработчик будет строить эту модель по-своему, в зависимости от количества законов физики, которые он пожелает воплотить в своем проекте. Какого-то стандартного решения этой задачи просто не существует.

Выбирая жанр и механики для игры, разработчик сам задает себе определенные рамки.

Например, одинаковая скорость перемещения всех игроков независимо от уровня, из-за которой придется объяснять отсутствие лошадей. И страусов с верблюдами тоже.

Очевидно, что при создании шутера разработчику придется создать какую-то модель стрельбы. Но это предполагает не только ограничения распространенного среди игроков представления о стрельбе, но и возможности: добавить в игру физику, которой не было раньше, жидкости, газы, нейтральных неигровых персонажей, которые могут взаимодей-

ствовать не только с игроком, но и друг с другом и окружающим пространством. Эти взаимодействия будут оживлять игровой мир, несмотря на все трудности реализации и ограничения производительности. Ведь теперь в игровом мире может происходить что-то помимо реакции на действия игрока.

Конечно, даже банальные следы на земле или тем более на снегу появляются в играх не только потому, что разработчик хотел, чтобы в модели его игрового мира персонажи оставляли следы. Учитывая, что компьютерный противник не использует реального зрения, он не увидит следы так, как их увидит игрок, то есть эта механика абсолютно декоративна. Но она может появиться еще и потому, что производительность систем, предназначенных для запуска игр, выросла настолько, что стала позволять подобные вещи.

И все же без желания разработчика, без его представления о мире, который он хочет показать игроку, не появится ни одна деталь. С каждым годом производительность растет, а значит, растут и возможности. И то, что игрок видит в современных играх, значительно отличается от того, что он мог наблюдать пару десятков лет назад. Например, раньше в экшенах, где действие происходит на природе, крайне редко делали траву с землей, потому что текстуры травы выглядели хуже, чем песок, грязь, асфальт и камень. И до сих пор разработчики вынуждены очень аккуратно подходить к вопросу о том, какие привычные игроку вещи добавить в игру,

а какими пожертвовать ради интересного игрового процесса или приемлемого количества кадров в секунду.

***Текстура** – это изображение, которые накладывается на поверхность модели. Они помогают передать рельефность, цвет, матовость, трещины, царапины и другие характеристики. Метод текстурирования был впервые предложен для 3D-графики Эдвином Катмиллом в 1974 году и является основным при создании графики в видеоиграх.*

Разработчику нужно построить модель мира, которая раскроет историю. Любой сеттинг, будь то фэнтези или постапокалипсис, любой сюжет, будь то детектив или семейная сага, – это своего рода вызов для разработчика игры. Ему нужно соорудить игровой мир, наполненный вещами и событиями, которые будут понятны и интересны игроку. Истории сами по себе, даже если они автобиографические, тоже являются моделями событий, о которых хочет рассказать автор, но у разработчиков игр есть значительно больше средств для проработки этих моделей.

Вершиной этого искусства является интерактивная модель, которая может сама создавать истории. В этом нет ничего значительно особенного по нынешним временам, подобные игры уже давно делают. Однако многие разработчики игр хотят рассказать какую-то конкретную историю.

Модель мира сильно зависит даже не столько от жанра игры, сколько от ее масштабов, сюжета и желаний разработчиков. Здесь нет вообще никаких ограничений, кроме технических.

- Так, по своей природе аркады являются очень ограниченным жанром с минималистичным (как правило, плоским) игровым миром. Тем не менее в современных аркадах встречаются не только ставшие привычными за десятилетия существования жанра платформы и ловушки, но и более сложные элементы: симуляции физики жидкостей и газов, живописные фоны, придающие игре масштабность.

- В шутерах можно создавать наиболее разнообразные физические модели миров. То, что игрок видит игру от первого лица, позволяет сделать игровой мир таким же, каким человек воспринимает мир вокруг себя в жизни. Здесь разработчики воплощают разрушаемые объекты, прописывают взаимодействие с предметами, окружающим миром и даже временем. Мир игры можно наполнить знакомыми и понятными игроку повседневными предметами: мебелью, посудой, книгами, автомобилями, бытовой техникой.

- В стратегиях модель мира опирается на тщательную проработку математической модели экономики, науки, политики и прочих социальных явлений.

- Симуляторы – это игры, вся суть которых заключается в наличии достоверной модели мира. Но только в пределах объекта симуляции.

- Самым благодатным жанром для моделирования миров являются RPG. Они изначально базируются не только на комплексном открытом мире, но и включают сложные модели взаимоотношений персонажей и игрока: убеждение, воровство, запугивание и многие-многие другие.

Результат — дофаминовые игры



Процесс — серотониновые игры



Удовольствие

Философ и поэт Фридрих Шиллер говорил: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет». Интересное замечание, свидетельствующее о высокой важности игр для нас с вами. Наука тоже нередко обращает взгляд на этот аспект человеческой жизнедеятельности и делает простой вывод: игры нужны нам для удовольствия.

Удовольствие – основа развития человека как личности и биологического вида. Оно является действенной силой многих сфер нашей жизни и возникает в двух моментах: в процессе и в результате. Или как принято это называть в научной среде: действие и вознаграждение.

Удовольствие от процесса – это прогулки, физические упражнения, поиск решения задачи. За этот вид удовольствия отвечает гормон серотонин. Грубо говоря, процесс – это та самая toy, игрушка, у взаимодействия с которой нет какой-то отдельной цели. К серотониновым относятся различные тактические и стратегические игры, пазлы, железно-дорожные и фермерские симуляторы.

Результат наступает после завершения какого-то действия: прибытия в определенное место, установления рекорда, признания за решенную задачу. Здесь вступает в игру гормон дофамин. Для получения такого типа удовольствия

необходимы экшен и сложные, адреналиновые задачи. К дофаминовым играм относятся шутеры, аркады, гонки.

И процесс, и результат – это определенные *события*, и с точки зрения игровых механик они требуют от игрока реакции и действия. Разница лишь в том, что один вид событий доставит удовольствие немного позже, а второй сразу.

Если говорить очень упрощенно, в результате миллионов лет эволюции жизнь начала строить необычайно сложные комплексы, которые способны выживать в изменяющейся среде и распространяться далеко за пределы «первичного супа». Но чем сложнее комплекс, тем сложнее им управлять. Надо как-то передавать сигналы от одного элемента другому, нужно где-то брать энергию и ресурсы для починки и производства, нужно, наконец, перерабатывать мусор. В конце концов эти сигналы превращаются в то, что мы сами воспринимаем как мотивацию. Например, какое-то действие поддерживается выбросом в кровь гормона удовольствия, таким образом вознаграждая мозг за совершение набора энергозатратных действий.

Однако этот процесс работает и в обратную сторону. Наш мозг понимает, что именно от этих действий мы получаем удовольствие, и не прочь получить их еще и еще. В результате мы идем у мозга на поводу и стараемся повторять то, что нам нравится, избегая того, что не приносит удовольствия. К сожалению, для некоторых людей это может оказаться дорогой к патологическим зависимостям: нарко-

мании, алкоголизму, лудомании. Их лечение потому и представляет сложность, что так работает химия организма.

Однако то же, от чего человек может упасть на самое дно, способно привести его к вершинам духа и воли. Подгоняемый желанием получать удовольствие от собственных достижений и признания окружающих, удовлетворить свое любопытство, человек покоряет космос, высаживается на Луну, расшифровывает ДНК, изобретает новые виды транспорта и топлива – этот список можно продолжать бесконечно, и он сам по себе доставляет нам большое удовольствие.

Мы определяем, что игры – это некий вид деятельности, от которой человек получает удовольствие просто потому, что так он устроен с биологической точки зрения. В этом нет ничего сакрального. Так устроены все живые существа со сложной нервной системой. Собаки бегают за палкой, а кошки за бантиком на нитке. Все получают удовольствие, а значит, жизнь прекрасна.

Однако есть тут и довольно интересный и очень важный аспект. В играх с животными принимают участие двое: питомец и человек, который бросает палку или дергает за нитку. Таким образом хозяин, пользуясь биологическими механизмами получаемого животным удовольствия от игр, привязывает его к себе. Это может быть в том числе и тренировка для выполнения определенных функций: для охоты, работы поводырем, поиска наркотических веществ, выполнения трюков и многое другое.

Разработчики игр прекрасно понимают вышеописанные механизмы получения удовольствия и используют их для того, чтобы создавать проекты, дарить радость людям и зарабатывать при этом деньги. Однако важно помнить, что люди – существа достаточно сложные, чтобы потреблять что попало, особенно при достаточно широком выборе. И даже крупнейшим корпорациям приходится следить за качеством своей продукции и быть очень аккуратными при выводе нового товара на рынок.

* * *

Игра должна предоставлять игроку события (процесс и результат), которые доставят ему удовольствие. Для достижения этой цели у разработчиков игр есть довольно много средств: графика, звук, сценарий, гейм-дизайн, сложность и так далее. С их помощью формируются правила, определяющие возможности игрока, и цель, которую он хочет достигнуть. Главное, чтобы все эти элементы были нужного качества, то есть соответствовали ожиданиям аудитории. Выработать критерии качества можно опираясь на опыт других разработчиков и игр, уже вышедших на рынок.

Например, даже имея ограниченный бюджет, можно получить качественные картинку и звук, обратившись к методам стилизации и библиотекам готовых материалов. О том, как создать качественный сценарий для кино и телевидения

или хорошую историю для книги, написано множество статей и книг – эта технология отработывалась буквально веками.

Дизайн игры добавляет к этим элементам набор правил и механизмов изменения сложности игры, чтобы с помощью их совокупности пробуждать, поддерживать и развивать в игроке интерес, а вместе с ним и удовольствие от игры. Он выполняет функцию представления игроку тех самых событий.

При этом игровых механик существует такое множество и такое разнообразие, что нет и не может быть однозначного ответа на вопрос, от чего именно игрок будет получать удовольствие. Например, в «Тетрисе» игрок получает удовольствие, завершая и уничтожая линии в стакане с кубиками. В гоночных симуляторах – от поездки по трассе и объезда препятствий. Однако неправильно считать, что чем больше событий, тем лучше. Так как все игры разные и события в них разные, то и их частота может зависеть от выбранной механики самой игры.

В «Тетрисе», чтобы собрать линию, надо совершить определенный минимальный набор действий: уложить несколько фигур на дно стакана; но у появления и перемещения фигур есть определенная скорость, которая ограничивает количество событий в единицу времени. И вот уже в нашем «Тетрисе» игрок физически не может получать удовольствие чаще, чем, например, раз в 30 секунд. То же самое касается

и гоночных симуляторов: машина, которой управляет игрок, движется с ограниченной скоростью, которая не позволяет создавать для игрока события чаще, чем раз в какое-то количество секунд.

Сложность, как один из аспектов дизайна игры, тоже имеет свои особенности. Слишком легкая игра не поставит перед игроком достойной задачи, и он не получит удовольствия от ее выполнения. Слишком сложная игра, наоборот, поставит перед игроком невыполнимую задачу, и игрок опять не получит удовольствия. И лучшее, что мы можем сделать, – приложить усилия для удовлетворения максимального количества игроков с помощью аналитических инструментов, подгонки различных параметров игры.

Для разработчиков игр удовлетворение пользователей – это не социальная позиция, а жизненная необходимость, ведущая к моральному удовлетворению и получению материальной прибыли. На пути к удовлетворению максимально возможного количества пользователей возникают такие удивительные вещи, как алгоритмы адаптации сложности под способности конкретного игрока. Они появились уже в первых игровых устройствах от Nintendo в начале 1980-х.

При этом игру определяют именно процесс и достижения, из которых игра состоит, а не задача, которую игра ставит перед игроком. Хотя достижения, на первый взгляд, и следуют из задач. Существует некоторое количество игр и целых жанров, которые вообще не ставят перед игроком никаких

задач: начиная от простых детских игр с куклами или солдатыками (опять слово toy) и заканчивая компьютерными играми, которые концентрируются на свободном творчестве игрока (песочницы) или рассказе истории. И в последнем случае даже перед игроком не ставится препятствий на пути ее потребления. Такие игры больше похожи на книги или фильмы. Игрок получает удовольствие от процесса, больше похожего на чтение, чем на игру. А игровые механизмы используются как средства для обогащения истории.

* * *

Игры по большей части все-таки являются неким процессом, а не просто моментальным достижением. Поэтому так сложно относить к играм те продукты, которые предоставляют игроку награду, минуя процесс ее достижения – приложение усилий для получения награды, – это различные азартные игры. Но в современных условиях игры традиционно имеют так много достижений, что сложно выделить какой-то процесс, который доставлял бы удовольствие сам по себе.

- В аркадах и шутерах удовольствие может доставлять процесс сбора моментальных достижений от перемещения и попадания по противникам, которые образуют у игрока ощущение полного погружения – состояния потока.
- В RPG удовольствие может доставлять процесс путешествия по миру и совокупности открытия подземелий, разви-

тия персонажа и потребления сюжета.

- В стратегиях удовольствие может доставлять процесс строительства, налаживания связей, экспансии и развития подконтрольной компании или государства.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.