

Вступ до дизайну ігрових систем

Дакс Газавей

ОЗНАЙОМЧИЙ ФРАГМЕНТ

Переклад — Кирило Горбушко

© Видавничий дім «Фабула». Усі права застережено.

Фрагмент надано для ознайомлення. Повна книжка — nashaknyga.com.ua

Що таке гра

Перш ніж говорити про дизайн ігрових систем чи дизайн ігрових даних, нам потрібно визначити, що таке гра. Хоча ви можете філософськи зауважити — мовляв, «життя — це гра» або «весь світ і все, що в ньому є, — це просто велика гра», для досягнення мети цієї книжки нам треба більш конкретно зосередитися на діяльності, яку зазвичай вважають грою, і розглянути, чим ця діяльність відрізняється від усього іншого.

Ігри створені людьми і мають кілька специфічних атрибутів. Замість того, щоби намагатися перелічити всі ознаки гри, корисніше розглянути критерії, що мають бути наявними, щоби ми отримали гру. У певному сенсі, ми створимо «контрольний список», кожен пункт якого мусить виконуватися, щоби те, на що ми дивимося, можна було вважати грою. Отже:

У наступних розділах ми розглянемо ці атрибути по черзі, щоби краще зрозуміти термін «гра».

Узгоджені, штучні правила

Коли одна тварина полює на іншу, це не гра. Цілі в такому сценарії — убити або вижити. У полюванні існують певні правила, але вони продиктовані біологією, фізикою, хімією і багатьма іншими факторами. Хоча існують фізичні межі того, що можна робити на полюванні, штучних обмежень немає; у полюванні немає такого поняття, як шахрайство.

Отже, полювання — це не гра, але в дикій природі ми можемо спостерігати, що багато тварин грають в ігри, схожі на полювання. Ведмежата можуть боротися, але не намагаються завдати одне одному шкоди. Вовки можуть переслідувати один одного як здобич, але без нападу. Це, по суті, ігри. Ми, люди, схильні вважати, що маємо монополію на створення ігор, але це не так.

Розглянемо дві форми людських протиборств: вуличну бійку та «студентську боротьбу», що культивується у багатьох коледжах США. У вуличній бійці немає жодних правил. Вуличні бої протизаконні, тому в них немає навіть натяку на якісь правила. Якщо один учасник бійки явно більший і вправніший за іншого, бій, найімовірніше, буде одностороннім. Якщо один із бійців може вихопити і застосувати зброю, він може отримати перевагу. У вуличній бійці може статися все, що дозволять фізичні обставини навколишнього середовища. Отже, вулична бійка — це дійсно бій, і її навіть можна вважати певною формою змагання, але це не гра.

На іншому кінці бойового спектру розташовується «студентська боротьба». Це також фізичне змагання, що може нагадувати бійку, але це гра. Що ж відрізняє її від вуличної бійки? Правила. У боротьбі гравцям не дозволяється використовувати зброю. Їм не дозволяється бити одне одного, навіть коли в них наявні засоби для цього, і це майже напевно надасть їм перевагу.

Тепер розглянемо змагання, що не передбачає реального фізичного контакту, не кажучи вже про бійку: шашки. Коли двоє гравців сідають грати у шашки, мета кожного з них — зняти всі шашки суперника. Хоча ніщо фізично не заважає гравцеві просто скинути з дошки шашки опонента, за правилами він не має права цього робити. Ще до гри обидва гравці домовилися, що мають створити певний набір обставин для того, щоби «взяти» шашку суперника. Тільки тоді, коли гравці дотримуються штучних правил гри, й один із них створив обставини для того, щоби зняти всі шашки, цей гравець може вважатися переможцем. У правилах гри у шашки набір обставин, необхідних для того, щоби зняти шашку суперника, є виключним — це означає, що будь-який хід, який не відповідає заявленим правилам, вважається таким, що суперечить правилам.

Якби правила гри не були узгоджені, гра швидко би зламалася і не змогла би функціонувати. Якщо існує певний набір правил гри, і гравець вирішив зіграти у цю гру, ми можемо неявно припустити, що гравець погоджується з усіма правилами — незалежно від того, чи знає він їх, і чи розуміє.

Хоча всі атрибути, що роблять гру грою, є важливими, найважливішим є те, що гра має узгоджені, штучні правила. Без цих правил гри не існує.

Гравці впливають на результат

Цей атрибут насправді є дещо суперечливим. Деяка кількість людей вважає, що гра може залишатися грою, навіть коли гравці не мають жодного впливу на гру. Однак для цілей, яких прагне досягти наша книжка, якщо гравець не має впливу на гру, він взагалі не є гравцем, а діяльність не є грою. Розглянемо кілька прикладів.

У грі Candy Land гравці по черзі тягнуть карту, а потім переміщують аватарку по лінійній доріжці до мети. Чи є це грою? Згідно із критеріями, що ми висуваємо (гравець повинен мати вплив на гру),— ні. У Candy Land гравець не має жодних повноважень. Уявіть, що одна людина грає в Candy Land від імені всіх чотирьох аватарів. Чи міг би цей гравець отримати достатній вплив, аби аватар, якому він надає перевагу, переміг? Ні. Гра в Candy Land відбуватиметься точно так само, як і тоді, коли одна людина робитиме всі ходи за всіх пішаків, або коли четверо гравців робитимуть ходи окремо. Гра триватиме ідентично — незалежно від бажання, навичок або намірів гравця.

Інша річ шахи: якщо гравець робить ходи за обидві сторони, йому нескладно вирішити, яка сторона виграє, а яка програє. Саме тому більшості людей важко грати у шахи проти самих себе, бо надто вже легко сприяти перемозі однієї сторони.

Люди можуть виходити із гри

Досі ми встановили, що гра має штучні, узгоджені правила і що люди, які беруть участь у грі, можуть впливати на неї. Однак, скажімо, закони відповідають обом цим вимогам, але очевидно, що вони не є іграми, і ми не вважаємо законодавців дизайнерами ігор. Ми не дарма маємо окреме слово для законодавців. Але що робить закон чимось більшим, ніж набір ігрових правил? Люди, які беруть участь у грі, не можуть відмовитися від неї.

Розглянемо кілька прикладів.

Коли людина йде з баскетбольним м'ячем, а хтось гукає: «Це ж баскетбольний м'яч! Ти маєш вести його, коли йдеш із ним!» — ця людина може відповісти: «Я не граю в баскетбол. Я просто гуляю, тож усе гаразд». Це абсолютно нормально. Люди не зобов'язані грати в будь-яку гру.

З іншого боку, якщо людина перетинає вулицю там, де немає пішохідного переходу, хтось може сказати: «Це порушення! Ти не маєш права переходити тут дорогу». Однак у даному випадку людина не може відповісти: «Я не граю за вашими правилами, тож усе гаразд». Незалежно від того, чи хочуть вони цього, чи дбають про закон, чи просто знають про нього, всі люди зобов'язані дотримуватися законів тієї країни, де вони перебувають. Це ключова відмінність між законами та ігровими правилами: люди не можуть відмовитися від законів, але можуть відмовитися від гри.

Час гри обмежений

Гра повинна мати певну форму завершення, щоб учасники іноді «грали у гру» — але ж не завжди. Наприклад, масова багатокористувацька онлайн-гра (ММО) може тривати нескінченно довго, але гравці час від часу припиняють грати. Правила гри існують для тих, хто грає, але не для тих, хто завершив сесію.

У соціальних об'єднаннях, таких, наприклад, як бойскаути або герлскаути, існують штучні правила, їх члени можуть впливати на

власний статус, а отже, і на результат членства,— і можуть вийти з них, якщо цього захочуть. Отже, виходячи із цих трьох ознак, ці види організацій можна вважати іграми. Однак вони не мають обмежень щодо тривалості сесій. Коли ви приєднуєтеся до клубу чи іншої соціальної групи, то погоджуєтеся дотримуватися правил групи постійно, а не лише в певний час. Саме цим соціальні групи, музичні гурти, театральні трупі та багато інших об'єднань за інтересами суттєво відрізняються від ігор.

Внутрішні винагороди

Виходячи з вищезгаданих ознак ми можемо вважати грою і роботу. Вона має штучні правила, котрі диктують, що ви повинні робити, коли і де. Ви можете відмовитися від неї, і вона має обмежену кількість сесій. То що ж відрізняє роботу від гри? Ще один аспект — наявність у грі внутрішніх винагород, що мають цінність лише у грі. Наприклад, коли ви граєте в шашки, цінним вважається захоплення шашки суперника. Однак ця шашка не має ніякої цінності поза грою. Наприкінці гри всі шашки повертаються у шашечницю для перерозподілу на початку наступної гри. У роботі, з іншого боку, винагородою за роботу зазвичай є гроші. Фінансова винагорода не втрачає цінності за межами роботи і може бути використана в іншій економічній системі.

Розглянемо трохи складніший приклад: покер. Ми зазвичай визнаємо покер за гру, хоча деякі люди грають у нього професійно. У цій грі гравці грають на гроші, що мають зовнішню цінність, але є в ній значні частини гри, що мають лише внутрішню цінність. Наприклад, у контексті покеру дуже цінною вважається наявність карт однієї масті і в певному порядку. Поза межами покеру випадкове витягування п'яти карт однієї масті в певному порядку є дуже рідкісним явищем, але воно не має жодної цінності. Власне, додавання внутрішньої винагороди перетворює завдання, доручення

або роботу на гру.

Короткий огляд ігрових атрибутів

Об'єднавши всі атрибути ігор, які ми щойно обговорили, ми створимо унікальне визначення гри. Кожна гра, розглянута у цій книжці, має всі ці аспекти.

Визначити, що є грою, а що ні, інколи досить складно. Робота може бути грою. Ігри можуть містити інші ігри. Деякі види діяльності можна назвати іграми, але їм бракує важливого необхідного аспекту (наприклад, Candy Land не залежить від зусиль гравця). Незважаючи на ці дивацтва, ми тепер маємо досить чітке уявлення про атрибути, необхідні для того, щоб назвати щось грою, і можемо просуватися вперед, використовуючи загальне визначення для довідки.

ПАЗЛИ ТА ІГРАШКИ

Головоломки – це великий та унікальний ігровий піджанр. Головоломка має конкретне правильне вирішення. Ви або вирішуєте її за правилами, або продовжуєте працювати над нею, або здаєтеся. Головоломка має ознаки гри, але ви не можете програти — можете лише припинити грати. Розробляючи велику гру, що містить підігри і пазли, пам'ятайте про цю відмінність: якщо гравець може зазнати невдачі, це гра; якщо гравець може продовжувати спроби без покарання, поки не виконає завдання, це головоломка.

Іграшки не мають правил, тому їх легко відрізнити від ігор. Іграшки схожі на ігри, але з іграшкою ви можете робити все що завгодно в межах законів фізики. Згідно із цим визначенням багато комп'ютерних ігор і багато модифікованих комп'ютерних ігор є іграшками, а не іграми, тому що в них цілком можливо змінювати правила і, відповідно, результати сесії.

Пошук цільової аудиторії для гри: атрибути гравця

Після того як ми визначили атрибути, якими відрізняється гра, важливо подумати про те, для кого вона призначена — тобто хто буде гравцем. І, більш широко: хто такий гравець? Можна стверджувати, що буквально кожна людина у світі є теперішнім або колишнім гравцем; більшість людей полюбляють і час від часу грають у якісь ігри.

Примітка

Не намагайтеся визначити аудиторію, для якої призначена ваша гра,— насправді ви хочете, щоби всі в неї грали. Натомість визначте аудиторію, для якої ви створюєте гру. Уподобання багатьох гравців є взаємовиключними. Наприклад, деякі гравці не гратимуть в ігри, сеанси яких тривають довше кількох хвилин. Інші гравці не гратимуть в ігри, сеанси яких тривають менше години. Догодити обом цим групам просто неможливо, і не варто намагатися це зробити. Однак ви можете вирішити, якій групі хочете догодити, і створити свою гру відповідною. Отже, ви можете прийняти будь-кого, хто захоче пограти у гру, яку ви створюєте, але ви можете лише спробувати привабити набагато вужчу цільову аудиторію.

Щоби визначити свою цільову аудиторію, ви можете подумати про різні атрибути, подібно до того, як ви це робитимете для ігрових об'єктів пізніше. Атрибути ігрових об'єктів (гравців) охоплюють широкий спектр — від демонстраційних графічних характеристик до ставлення і поведінки. У наступних розділах описана низка атрибутів гравців, що є лише вибіркою з майже нескінченної кількості способів, якими можна описати гравця. Використовуйте цю інформацію як відправну точку для власного дослідження, а не як шаблон для «правильного» визначення ігрового «гравця».

Вік

Найефективніше поділяти людей за віком на дві великі групи: дорослі та діти, що розвиваються. Оскільки діти набувають когнітивних навичок, вони роблять це (дуже приблизно) відповідно до віку. Ігри, створені для дітей, що розвиваються, мають специфічні вимоги і стикаються з юридичними обмеженнями. Як розробник, ви повинні враховувати рівень когнітивного розвитку дітей різного віку, якщо хочете створювати ігри саме для них. Існують цілі галузі, присвячені дитячому розвитку і створенню навчальних ігор для дітей на різних етапах дорослішання. Якщо ви плануєте створити гру для дітей, вам знадобиться провести деякі дослідження щодо особливостей дитячого розвитку.

З іншого боку, дорослих можна об'єднати в один великий пул, припустивши, що всі дорослі, для яких ви створюєте ігри, вміють читати, користуватися джойстиком або клавіатурою, розуміють основи математики та самостійно розгадують головоломки. Це робить категоризацію дорослих за певним віком майже безсенсовною. Хоча існують певні культурні ознаки, які різні покоління інтерпретуватимуть по-різному, від подальшого поділу на вікові категорії не так багато користі, тому при визначенні цільової аудиторії зазвичай достатньо сказати, що це «будь-яка доросла людина».

Стать

Насправді немає потреби занурюватися в гендерну політику, оскільки гендер не є особливо ефективною ознакою для визначення цільової аудиторії ігор. Хоча деякі ігри орієнтовані на певну стать, більшість із них цього не роблять, тому що у переважній кількості ігор приналежність до статі не має великого значення. Отже, якщо у вас немає вагомих підстав включати гендерну ознаку до цільової аудиторії вашої гри, не варто її взагалі брати до уваги.

ЗВИЧАЙНІ ТА ХАРДКОРНІ ГЕЙМЕРИ

Хто такий звичайний, або ж казуальний, геймер? Хто такий хардкорний геймер? Практично неможливо дати визначення ні тому, ні тому. Наприклад, Гаррі Каспаров — усесвітньо відомий чемпіон із шахів. Це має кваліфікувати його як хардкорного геймера, але які ігри ви би створили для нього, окрім шахів? Можливо, ви знаєте когось із повним набором ігрових тату, але він грає лише у специфічні японські рольові ігри. Чи є він хардкорним геймером? Із загальнокультурної точки зору — так, але знову ж таки, це визначення не дуже допомагає орієнтуватися на такого гравця при створенні гри. А як щодо гравця, який щотижня купує нову відеогру, грає в неї тиждень, а потім іде далі? Ця людина схожа на хардкорного геймера, але вона зовсім не схожа на Каспарова і вашого татуйованого приятеля, яких також можна вважати хардкор-геймерами. А що таке казуальний геймер? Це просто людина, яка грає в ігри не часто? Чи це той, хто обирає певний ігровий жанр? Як бачите, досить складно використовувати ідею казуальності чи хардкорності при визначенні цільової аудиторії. У наступних розділах описано кілька інших вимірюваних атрибутів, що можуть використовуватися для визначення аудиторії гри.

Толерантність до правил навчання

Багато людей ненавидять вивчати нові правила. Якщо ви сумніваєтеся у цьому, вручіть комусь товстений збірник правил і попросіть прочитати його. Багато хто вирішить, що це звучить жахливо, хіба не так? Такі люди часто вирішують, що не варто докладати зусиль, аби пограти в нові ігри. Подумайте і про людей, які щодня грають у шахи, але не грають в інші ігри. Вони, безумовно, геймери, але це не той тип геймерів, які щотижня обирають нову гру, щоби просто спробувати.

На іншому кінці спектру перебувають гравці, яким подобається вивчати правила гри; вони можуть навіть отримувати більше

задоволення від вивчення правил, ніж від самої гри. Ці люди можуть належати до місцевого клубу настільних ігор, де щотижня грають у нову настільну гру, рідко повертаючись до попередньої. Для цієї групи головне у грі — вивчати нові правила разом із групою, а самі ігри здаються їй другорядними.

Створюючи гру, вам потрібно вирішити, який рівень толерантності до вивчення нових правил має бути у вашої цільової аудиторії. Люди в переважній більшості поділяються на п'ять груп, коли йдеться про толерантність до вивчення правил.

Інтерес до викликів

Існує багато різновидів викликів, але ми можемо спростити цей атрибут, звівши його до толерантності до невдач. Більшість ігор мають механіку, що дозволяє гравцеві як досягати успіху, так і зазнавати поразок. Ми можемо кількісно виміряти частоту успіхів і невдач і використати її як метрику, що визначає рівень складності задачі. Для деяких гравців поразка є майже — або навіть абсолютно — неприйнятною. Вони жадають постійної винагороди і грають в ігри просто для того, щоби відчувати себе добре або згаяти час, а не для того, щоби кинути виклик. Інші гравці приймають або навіть прагнуть високого рівня невдач. Цей аспект можна оцінити кількісно, визначивши прийнятний рівень невдач як просте співвідношення кількості невдач до кількості успіхів.

Розглянемо ці два принципово різних співвідношення:

Окрім опису гравця, якого ви хочете отримати, цей атрибут гравця може допомогти вам визначити успіх гри після її випуску. Рівень успіхів і невдач гравців — одна з найпростіших метрик, що можна отримати і проаналізувати на основі тестів гри і даних телеметрії. Цей атрибут дозволяє співставити ваші очікування з реальністю. Він також може надати вам інформацію щодо того, чи треба вам внести корективи у гру, щоби зробити її більш або менш

складною відповідно до потреб ринку.

Бажані витрати часу

Бажані витрати часу можна розділити на дві підкатегорії: час сесії і загальний час. Деякі ігри, такі як шашки, не мають загального часу, а лише час сесії. Але багато ігор мають обидва показники.

Час сесії — це час, необхідний для того, щоби зіграти окрему сесію гри або, у довгих відеоіграх, щоби здійснити сесію, яку гравець вважає повноцінною. У деяких іграх, таких як покер, окремою сесією можна вважати одну роздачу; це зазвичай дуже маленька сесія, і більшість гравців у покер вважатимуть окремою сесією турнір або ніч із багатьма роздачами. Теніс також є добре структурованою грою. Ця гра складається з очок, що утворюють гейми, які утворюють сеті, із яких складається матч. Отже, навіть якщо ви можете зіграти партію в теніс лише за кілька хвилин, це не вважатиметься повноцінною сесією. Натомість повноцінною сесією вважатиметься матч, що може тривати годину й більше. У геймдизайні ви повинні розглядати сесію як щось таке, що гравець може завершити, відчуючи задоволення від її завершення.

Загальний час — це час, необхідний для «завершення» гри, що може бути дуже різним для різних ігор. Деякі ігри ніколи не завершуються. Подумайте про ММО, ігри «match three» і старі аркади. Гравці можуть уживати власні визначення для загального часу, наприклад, «досягти максимального рівня» або «отримати всі нагороди». Отже, як ви бачите, не обов'язково мати кінець гри. Однак важливо визначити сесію і повний ігровий досвід для гри, що ви створюєте.

Для кожної із цих підкатегорій витрат часу вам потрібно визначити, чого ви очікуєте від гри і чого хоче ваша аудиторія. Деякі гравці бажають отримати швидкоку п'ятихвилинну сесію без кінцівки; цій аудиторії підходять казуальні мобільні

ігри-головоломки. Інші гравці хочуть двогодинні сесії із двадцяти-годинним завершенням; багато екшенів і пригодницьких відеоігор приваблюють саме цю групу. Різні витрати часу приваблюють різних гравців. Аби отримати точну й корисну інформацію про свою аудиторію, ви повинні визначитися із тим, яку гру ви створюєте, і маєте знати, як протестувати свою гру на відповідній аудиторії.

Нижче наведені кілька прикладів того, як можна кількісно оцінити бажані витрати часу для різних ігор:

Уподобання щодо темпу

...

Далі — у повній книжці «Вступ до дизайну ігрових систем».
nashaknyga.com.ua