

ИГРОВАЯ МЕХАНИКА

С.К Кулигин, студент 584-2, Э. М. Овсеян, студент 584-2 кафедры КСУП

Научный руководитель Н.Ю. Хабибулина, доцент каф. КСУП, к.т.н.

г. Томск, ТУСУР, kyltyk@gmail.com

В проекте ГПО «Разработка мобильной игры» создание игры состоит из проработки механики игры[1], сеттинга[2], правил игры и ограничений. Механика – это совокупность методов, действий взаимодействия игры с игроком; сеттинг – это игровое пространство, где протекает действие игры.

Ниже будем описывать механику игры, её основные процессы, основные моменты, на которые стоит обратить внимание при разработке проекта и взаимодействие с другими аспектами игры.

Определение «игровая механика» имеет много значений, поэтому будем использовать термин «просто абстракция, определяющая состояние игры». Два фактора определяют любое состояние игры - это правила и игроки своими действиями в игре.

Рассмотрим процессы игры подробнее:

- 1) Определение состояния – начальное состояние системы (например, начало хода - распределение карты или раздача фишки - определяется в зависимости от игры) может меняться от происходящего в игре.
- 2) Оценка состояния – это время после начального состояния, когда игроки принимают решения на основе полученной новой информации.
- 3) Обратная связь от игры – не во всех играх это присутствует, например, шахматы, но есть множество игр, где игра сама создаст новые условия по ходу игры.
- 4) Условие победы – не всегда присутствует в играх, но в большинстве своем, чтобы закончить игру необходимо собрать больше всех денег в Монополии или побить все шашки противника.

Механика сводит все действия игрока к простым манипуляциям – сдвиг кубика, собирание карточек, а остальное – принятие решений о дальнейших процессах – уже за игроками.

Механика в большинстве случаев всегда является абстракцией, никак не связанной с сеттингом игры и её сюжетом. Так можно поменять полностью персонажей карточной игры Hearthstone: Heroes of Warcraft, но действия игрока не изменятся.

Важный принцип - это сочетание механики с сеттингом: игроки сами должны представлять, что выполняет то или иное действие в сооствестии с сеттингом игры. Также сеттинг помогает разобраться в механике игры. Немало важным является и создание общих правил, которым подчиняются игровые события. Это вносит ограничения в модель игр. При этом надо помнить, что такие ограничения не всегда полезны и интересны с точки зрения сеттинга игры.

В ходе создания механики игры нужно определить точку получения удовольствия от игры – игрок снова и снова должен играть в эту игру и получать удовольствие от нее. Например, для ребенка простое передвижение фишек по полю в силу его возраста будет привлекать с точки зрения красивых фигурок и и яркого поля, а взрослым будет нравиться осознавать свою победу в результате удачной комбинации своих действий или прогноза на основе данных, имеющих в игре.

Одной из проблем игровых механик является излишнее усложнение при совершенствовании детализации мира и сеттинга. Эти лишние действия будут отвлекать игроков от основной цели и не будут приносить удовольствия от игры. Чаще всего на этапе тестирования их убирают как ненужные.

Остается вопрос насчет отношения механики и опыта игрока. В некоторых играх, таких как шахматы, исход решает только опыт игрока, а в лото опыт не решает ничего. Здесь надо выбрать, на какой сегмент и аудиторию людей будет создаваться игра, и от этого

отталкиваться, выбирать, сколько по времени в неё будут играть, сколько людей, будет ли порог вхождения низким или высоким, нужно ли привносить элемент случайности в игру.

Разработка игровой механики – процесс сложный и требует обдумывания многих вещей на начальном этапе и тестирования нахождение излишних сложностей. Кроме этого необходимо выбрать правильный сеттинг, чтобы механика игры была удобной и логичной с точки зрения игрока.

Литература

1. Геймплей [Электронный ресурс] // Википедия : свободная энцикл. — URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Геймплей> (дата обращения: 22.11.2016);
2. Сеттинг [Электронный ресурс] // Википедия : свободная энцикл. — URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Сеттинг> (дата обращения: 23.11.2016)