





***Яковець І.О.***

*Доктор мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри дизайну*

***Головчук А.М.*** *Студентка, освітня програма "Промисловий дизайн", Черкаський державний технологічний університет*

**GAME-ДИЗАЙН: ДО ПИТАННЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ПРОЦЕСУ СТВОРЕННЯ ГРИ**

У системі технологічних мистецтв комп’ютерні ігри займають важливе місце, представляючи особливе явище в мистецтві.

183

Використання комп’ютерних ігор в науці, мистецтві, в різних напрямах освітньої діяльності свідчить про їх затребуваність і популярність [1, с.91].

Багато людей, що грають в комп’ютерні ігри, навіть не уявляють собі, скільки праці і творчих ідей вкладено в кожну окремо взяту гру. Вони набули небувалої популярності за останні роки та посіли почесне місце на ринку розваг та дозвілля. Як результат, бурний розвиток індустрії розробки комп‘ютерних ігор.

Створення гри – це тривалий і трудомісткий процес, що складається з найрізноманітніших етапів, що включає в себе як технічні, так і творчі моменти. Ось тому, в більшості, ігри створюють не окремі особистості, а цілі команди розробників. Кожна окрема людина в команді – фахівець у своїй галузі знань.

Проєктування.

1. Мета: ідея, жанр, сеттинг.
2. Засоби: програмний код, ігровий движок. Творчість.
3. Ігрова механіка: об'єкти, управління, фізичний движок.
4. Рівні: розстановка об’єктів (левелдизайн).
5. Графіка: арти, 2D, 3D моделі, анімації, фони, спецефекти, оформлення екрану і меню.
6. Сюжет: скрипти, події, діалоги, оповідання, відеовставки.
7. Звук: звукові ефекти, музика, озвучення. Видання.
8. Відшліфовування: зведення матеріалу (a-версія), усунення помилок (b-версія).
9. Продаж: реклама, локалізація, система продажу.
10. Підтримка: випуск патчів, випуск доповнень.

Мета розробки гри. По-перше, знадобиться визначитися з метою. Що в підсумку хочемо отримати? Якщо необхідно, щоб гра мала успіх, потрібно ретельно продумати концепцію гри та етапи розробки.

Етапом концепції і визначення мети займаються продюсери проєкту.

Розробка гри контролюється внутрішніми і зовнішніми продюсерами. Зовнішніми є ті, яких видавець приставив до команди розробників для того, щоб контролювати прогрес розробки і стежити за витратами бюджету. Внутрішніми продюсерами вважають тих, хто працює в студії, що розробляє гру. Вони керують командою розробників, графіками та звітами про хід роботи, наймають і призначають співробітників тощо. Обов’язки продюсера включають в себе зв’язки з громадськістю, переговори, підписання контрактів, підтримання зв’язку між персоналом і зацікавленими сторонами,

184

дотримання графіка і бюджету, забезпечення якості, управління бета- тестуванням і локалізацією. Людину, яка займає цю посаду, можна також називати менеджером проєкту, керівником проєкту або директором [2].

Жанр. Обраний жанр можна трохи коригувати по ходу роботи, але його сутність повинна залишатися незмінною. Жанр – це своєрідний фундамент всієї гри. Якщо є бажання змінити жанр своєї гри, то простіше буде почати розробку нової гри заново, ніж переробляти те, що вже було напрацьовано.

Жанр і є напрямком розвитку гри. Різні елементи привертають увагу різних груп споживачів продукту: знищення, змагання, герой, турбота нададуть популярності серед гравців; тактика, контроль, ухилення – привернуть увагу відданих, але прискіпливих фанатів; навчання, логіка, подорож, економіка – усунуть значну кількість серйозних конкурентів.

Сеттинг – це приналежність гри до якоїсь сюжетної теми або до певного віртуального світу. У середовищі комп’ютерних ігор сформувалося кілька найбільш популярних сеттингів: фентезі, наукова фантастика (sci-fi), друга світова війна, середньовіччя, стімпанк, постядерний світ, аніме, комікси. Створення гри в популярному сеттингі забезпечує її власну популярність, та й гравці відчувають себе затишно і комфортно у вже знайомому світі.

Розглянемо головних учасників процесу створення гри.

Ігровий програміст – це інженер-програміст, який в основному розробляє комп’ютерні ігри або програмне забезпечення до неї (таке, як інструменти розробки ігор). Всю роботу з вихідним кодом виконують програмісти. Як правило, є один або кілька провідних програмістів, які реалізують початкову кодову базу, планують розвиток проєкту в майбутньому, а також координують інших програмістів.

Game -дизайнер – це людина, яка проєктує ігровий процес, задумуючи і розробляючи правила і структуру гри. Команди розробників, зазвичай, мають провідного гейм-дизайнера, який координує роботу інших Game-дизайнерів. Вони є тими, хто краще за інших має розуміння того, якою буде гра. До завдань Game-дизайнера відносять продумування того, як буде йти розповідь в грі, діалоги, коментарі, катсцени, упаковку гри при продажу, підказки і так далі. У великих проєктах часто бувають окремі Game-дизайнери для різних частин гри, наприклад, Game-дизайнер ігрових механік, призначених для користувача інтерфейсу, персонажів, діалогів тощо.

Художник малює те, як буде виглядати гра. У відділі художників, як правило, є директор або керівник, який займається в тому числі і тим, щоб бачення гри у колег збігалося. Директор керує

185

відділом, планує і координує дії колег всередині всієї команди розробників.

Робота художника може бути 2D- або 3D-орієнтованою. 2D-художники можуть створювати концепт-арти спрайти, текстури, зображення фону і місцевості, і призначений для користувача інтерфейс. 3D-художники можуть створювати моделі або полігональні сітки, анімацію, тривимірне оточення і кінематику. Художники іноді виконують обидві ролі (2D і 3D) [2].

Тестувальник. Забезпечення якості здійснюється шляхом тестування. Тестувальник аналізує комп’ютерну гру і документально фіксує знайдені ним дефекти та помилки, що є частиною всього процесу контролю якості. Тестування, як правило, вимагає комп’ютерних знань і компетентності в аналітиці.

Реклама. Ігрова індустрія не схожа на ринок звичайних товарів, у неї є свої особливості. Інформація серед активної ігрової аудиторії розповсюджується з великою швидкістю і охоплює всіх навколо. З такою особливістю найефективнішою рекламою гри є її висока якість. Якщо пропонована гра буде цікава і захоплююча, то про неї абсолютно безкоштовно напишуть ігрові журнали та інформаційні інтернет- портали, гравці почнуть обговорювати гру та інформувати інших, а після проходження першої гри користувачі з нетерпінням чекатимуть доповнень і продовжень цього проєкту. Таким чином, не витративши ні копійки на рекламу, але заслуживши повагу у гравців, можна забезпечити успіх і поточної грі, і всім наступним доповненням.

Висновок. Галузь розробки комп’ютерних ігор розвивається дуже швидко. І якщо раніше розробники у своїй більшості були чимось незрозумілим для основної маси людей, то зараз ця професія перетворилась в одну із найбільш затребуваних.

Розробка ігор пропонує чудові перспективи. Це одна із найстрімкіших галузей, де бракує кваліфікованих працівників, тому навчившись один раз, можна фактично гарантувати собі успішну кар’єру. Проте передбачити, що буде відбуватись в галузі через кілька років досить складно – розвиток настільки швидкий, що Game- дизайнер не може з точною впевненістю сказати, де саме опиниться, проте завжди знає, що ця робота йому буде подобатись.

У 2011 році відеоігри були офіційно визнані видом мистецтва урядом США та Національним фондом мистецтв СШA [3].

ЛІТЕРАТУРА

1. Полєтаєва Г. Н. Етапи розвитку художньо-виразних складових комп'ютерних ігор. Art and design. 2019. №4. С. 91-98.
2. Компьютерные игры как искусство [Електронний ресурс] – Режим

186

доступу до ресурсу: https://gamesisart.ru/game\_dev\_create.html#Game\_Create\_2\_1

ISBN 1-59200-493-8. (p. 154-158).

3. Портал ігрових новин [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [http://www.3dnews.ru/games/622071.](http://www.3dnews.ru/games/622071)