



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Архітектура та проектування сучасних ігрових додатків

Локальні тренінги 24-25 травня 2017 р.

Проект 561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-SBHE-JP

Лектор: Костюкова Наталя Стефанівна 1



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Термин “Игра”

Википедия:

Игра — вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе. Также термин «Игра» используют для обозначения набора предметов или программ, предназначенных для подобной деятельности.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Философское определение (книга Йохана Хёйзинга «Человек Играющий» (Johan Huizinga «Homo Ludens», Йохан Хёйзинга - известный нидерландский философ), 1938 г., русский перевод – 1997 г.

Игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но безусловно обязательным правилам, с целью, заключающейся в нем самом; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением «инобытия» в сравнении с «обыденной жизнью»



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Игра в искусстве-

воспроизведение художественного
произведения (примеры: играть роль в
спектакле, играть музыку).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Игра, в любой своей форме-

это получение и закрепление новых
знаний, навыков и умений

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Компьютерная игра
(видеоигра) -

University Enterprises Cooperation
in Game Industry, Ukraine

программа для организации игрового процесса (сама выступающая в роли партнера по игре или организующая связь с другими игроками).

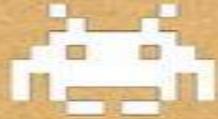


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Эволюция видеоигр



first gen

second gen

third gen

fourth gen

fifth gen

sixth gen

seventh gen

1972

1976

1983

1987

1993

1998

2004

Present



OXO (1952 год)



Игра Pong (1972 год)



Компьютер ZX Spectrum (1982 год)



Игра Civilization (1991 год)



Игра Far Cry 3 (2012 год)



Tennis for Two (1958 год)



Игровой автомат Pong (1972 год)



Игра Tetris на IBM PC (1986 год)



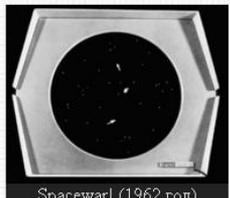
Игра Sonic the Hedgehog (1991 год)



Игра The Sims (2000 год)



Игра Overwatch (2016 год)



Spacewar! (1962 год)



Игра Tank (1974 год)



Игра Super Mario Bros (1985 год)



Игра Morrowind (2002 год)



Игра Pokemon Go (2016 год)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Способы классификации игр

1. Классификация по платформе:

1.1. Персональный компьютер (ПК, РС, ноутбук, нетбук).

1.2. Игровая консоль или приставка (PS, Xbox, Nintendo).

1.3. Мобильное устройство: телефон, планшет, карманный компьютер (КПК, PDA).

1.4. Игровой автомат.

1.5. Браузерная или флеш-игра (виртуальная интернет платформа).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

2. Классификация по графическому изображению

игры:

2.1. Классификация по расположению игровой камеры:

2.1.1. Вид от 1-го лица (вид из глаз).

2.1.2. Вид от 3-го лица (вид сзади).

2.1.3. Двумерный вид сбоку (2D вид сбоку).

2.1.4. Трехмерный вид сбоку (3D вид сбоку, псевдотрехмерность).

2.1.5. Двумерный вид сверху (2D TopDown).

2.1.6. Трехмерный вид сверху (3D TopDown, изометрия).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

2.2. Классификация по технологии графического изображения:

2.2.1. Отсутствие графики (текстовые игры, псевдографика).

2.2.2. Двухмерная графика (векторная, растровая).

2.2.3. Трехмерная графика.

2.2.4. Объемное изображение (стерео очки).

2.2.5. Дополненная реальность (мобильные устройства с видеокамерой).

2.2.6. Виртуальная реальность (шлем виртуальной реальности).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

3. Классификация по содержанию игры:

3.1. Классификация по жанрам.

3.2. Классификация по сеттингу:

По месту действия (тип вымышленного мира):

3.2.1. Реальный мир (игровой мир мало чем отличается от нашего мира).

3.2.2. Параллельные миры (реальный мир и переходы в искаженные миры).

3.2.3. Альтернативная история (другие варианты исторических событий).

3.2.4. Фэнтези (сказочный мир с наличием магии).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

3.2.5. Геройская мифология (сверхсущества: супергерои, мутанты, полубоги).

3.2.6. Христианская мифология (ангелы, демоны, рай, ад).

3.2.7. Современная мифология (нашествие зомби, нашествие инопланетян, постапокалипсис).

По времени действия (историческая эпоха):

3.2.8. Зарождение жизни (простейшие организмы, игры на клеточном уровне).

3.2.9. Доисторические времена (эра динозавров, пещерные люди).

3.2.10. Зарождение цивилизаций (Древний Рим, Древний Египет).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

- 3.2.11. Средневековье (рыцарские походы, междоусобицы, инквизиция).
- 3.2.12. Эпоха колонизации (морские путешествия, новые земли).
- 3.2.13. Эпоха индустриализации (XVIII – XIX века, стимпанк).
- 3.2.14. Прошедшие войны (Вторая Мировая война, локальные конфликты).
- 3.2.15. Наше время (привычный мир).
- 3.2.16. Информационная эпоха (киберпанк, антиутопия будущего).
- 3.2.17. Освоение космоса (научная фантастика, SciFi, космические путешествия).
- 3.2.18. Эволюция (наличие нескольких эпох в одной игре).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

3.3. Классификация по цели игры:

3.3.1. Игра на прохождение (выполнение целей, сюжет).

3.3.2. Обучающая игра (получение новых знаний).

3.3.3. Казуальная (повседневная) игра (наслаждение самим процессом).

3.3.4. Игра-песочница (творческие возможности, выбор целей).

3.3.5. Игра-соревнование (дуэль, чемпионат) (соперничество).

3.3.6. Хардкорная (очень сложная) игра (улучшение игровых навыков).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

4. Классификация игр по издательским критериям:

4.1. Классификация по бюджету разработки:

4.1.1. Профессиональная игра высшего качества (AAA-класс, блокбастеры).

4.1.2. Профессиональная игра (игры со средним бюджетом).

4.1.3. Инди-игра (независимая игра, малобюджетный класс).

4.1.4. Любительская игра (бесплатная игра с минимальным качеством).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

4.2. Классификация по издательскому формату:

- 4.2.1. Оригинальная игра.
- 4.2.2. Очередная игра в игровой серии (сиквел, приквел).
- 4.2.3. Дополнение к игре.
- 4.2.4. Скачиваемый контент к игре (DLC).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

5. Классификация по типу распространения игр:

Платные игры

- 5.1. Игра на физическом носителе (диски, картриджи).
- 5.2. Цифровая копия игры (продажа игр через Интернет).
- 5.3. Оплата за игровое время (игровые автоматы, некоторые ММО-игры).

Бесплатные игры:

- 5.4. Условно бесплатная игра (shareware).
- 5.5. Бесплатная игра с микротранзакциями (free to play, free2play) (большая часть ММО-игр).
- 5.6. Бесплатная игра (флеш-игра, браузерная игра, скачиваемая игра).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

6. Классификация по количеству игроков:

- 6.1. Одиночная игра (Синглплеер, англ. Singleplayer).
- 6.2. Совместная игра на одном устройстве (Hotseat, Splitscreen).
- 6.3. Многопользовательская игра (Мультиплеер, Multiplayer).
- 6.4. Массовая онлайн игра (англ. Massively multiplayer online game, ММО).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E N U B University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Жанры компьютерных игр

Игровые жанры определяются не по сюжету, а по игровым действиям, которые наиболее часто совершает игрок.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Проблемы классификации жанров

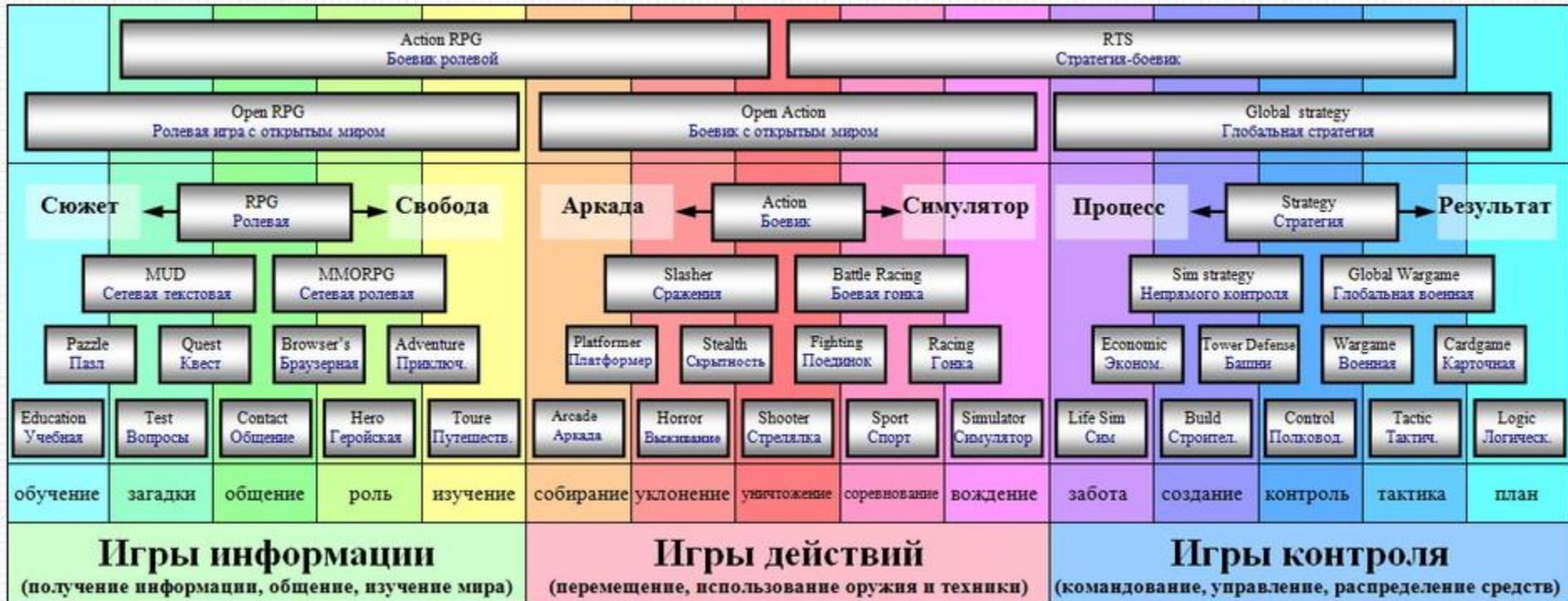
- по поводу многих игр существуют сомнения по их жанровой принадлежности;
- - разные источники называют одни и те же жанры разными именами;
- - все виды игр иногда называют различными симуляторами («Action» – «симулятор солдата», «Strategy» – «симулятор полководца», «Командный экшн» – «тактический симулятор»).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine





Элементарные жанры

Игры информации

- Обучение
- Загадки
- Общение
- Роль
- Изучение

Игры действий

- Собираание
- Уклонение
- Уничтожение
- Соревнование
- Вождение

Игры контроля

- Забота
- Создание
- Контроль
- Тактика
- Планирование



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B University Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

ИГРЫ ИНФОРМАЦИИ



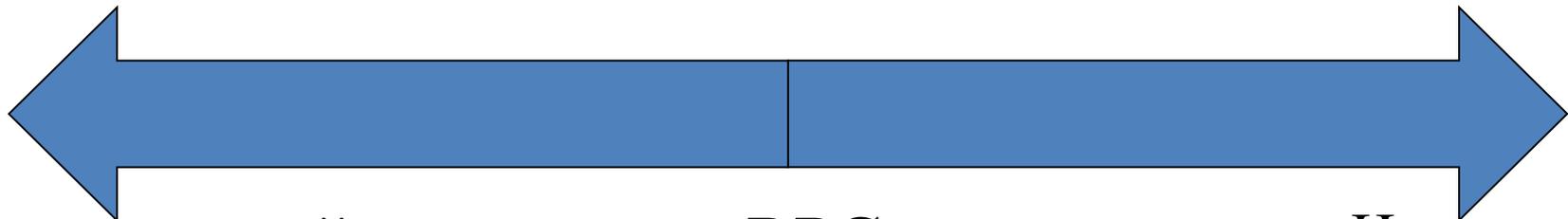
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Общая характеристика игр информации

Цель игры – получение информации во всех её проявлениях (может присутствовать и планирование, и динамика, но информация намного важней)



Игры с линейным
сюжетом
(единственный
правильный путь)

RPG –
возможность
вживаться в
роль героя

Игры с
абсолютной
свободой и
отсутствием
сюжета



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Элементарный жанр «Обучение»

Обучение - процесс получения новых знаний, умений, навыков, способностей. Обучение в игре может быть как явным, так и фоновым (через выразительные графические и звуковые средства, через культурный символизм, понятный и доступный представителям одной или нескольких близких культур).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Реализация в игре

- для детей: изучение цифр, алфавита, прочих базовых знаний.

- для взрослой аудитории - приобретение конкретных навыков и знаний: симуляторы управления техникой, исторические игры, наглядные физические процессы, занимательное программирование.

Особенность: обучение конкретным знаниям (факты, законы, правила, формулы), а не самостоятельному мышлению.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Классификация внутри жанра:

- по виду обучения (целенаправленное, фоновое, внутреннее);
- по масштабу обучения (предметы/объекты, существа, люди/др. разумные расы, общественное устройство, устройство мироздания);
- по способу подачи материала (подсказка, пример/демонстрация, участие в событии, справка, объяснение).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Виды обучения:

Целенаправленное обучение – явно указаны цели и ожидаемые результаты обучения.

Примеры:

- тренажеры, имитирующие реальные транспортные средства;
- игры, предлагающие знакомство и объяснение известных природных и социальных систем;
- изучение физических законов на практике.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Фоновое обучение - игроку мало объясняют о происходящем или вовсе не делают этого, игрок становится участником определенных событий, получает личный опыт, и на основе него формирует свое мировоззрение, получает знания об устройстве мира, отношениях между людьми, моделях поведения в конкретных ситуациях (например, псевдоисторические игры).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Внутреннее обучение – обучение правилам самой игры. Передаваемые знания нужны лишь внутри игры, и бесполезны за её пределами (всевозможные tutorials, обучающие миссии в начале игры – обязательный элемент любой крупнобюджетной игры).

Внутреннее обучение позволяет уменьшить порог вхождения в игру, не обрушая сразу всю игровую механику на игрока, а показывая её небольшими порциями, дополняя её объяснениями, комментариями или примерами.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GAMEHUB
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Масштаб обучения

Предметы, объекты – обучение методам использования определенных предметов. Самый распространенный масштаб в играх. Предметом обучения являются все интерактивные игровые объекты: оружие, экипировка, инструменты, расходники, материалы, ресурсы, мебель, транспортные средства и т.д.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Существа – обучение взаимодействию с живыми существами.

Существа делятся в играх на группы по ролям: враги, нейтралы, помощники, живые декорации. Часто они имеют односложный функционал, примитивное
Примеры: Mount and Blade (верховая езда), Bear Simulator, The Plan, Catlateral Damage, Mister Mosquito.

Исключения, пытающиеся имитировать жизнь животных с возможностью управления их поведением: Wolf Simulator, Shelter 1-2, Little Barker - Kudryavka, Lion.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Люди и другие разумные расы – масштаб обучения культуре разумных существ, их поведению, способам взаимодействия.

Почти всегда присутствует в играх, как минимум в лице персонажа, управляемого игроком.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Общественное устройство – обучение правилам существования в больших группах, социальные, политические, экономические отношения.

Почти всегда есть в играх в явном или скрытом виде.

Часто многие моменты общественных отношений изображают очень условно, используют лишь в качестве сюжета и смысловой нагрузки для целей персонажа.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Устройство мироздания - описание, объяснение и демонстрация открытых человеком или неизвестных, но предполагаемых законов мироздания (гравитация, магнетизм, оптические эффекты, взаимодействие с материей, природные явления, космос, движение планет и т.д).

Это самый не раскрытый из всех масштабов в играх.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GAMEHUB
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Способы подачи информации:

Подсказка – игроку выводят текстовые или голосовые сообщения о том, что от него требуется. Игрок сам выполняет действия.

Пример, демонстрация – в игре наглядно показывают, что должно произойти от действий игрока. Игроку остаётся лишь повторять увиденные действия.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Участие в событии (геймплейное обучение) – в игре создаётся такая ситуация, что игрок в первый раз сам неосознанно совершает нужные действия, затем он должен самостоятельно повторять их в усложненных вариантах.

Справка – в игре существует подробное описание реальных или вымышленных объектов, которые используются в игре.

Объяснение – игрок выполняет действия, в это время появляются комментарии игры, объясняющие, как и за счет чего это происходит, различные факты из реальной жизни (практически не встречается в играх).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Элементарный жанр «Загадки»

– тест: вопрос и несколько готовых вариантов ответа, из которых нужно выбрать правильный.

- ответы на вопросы;

- загадки в сюжете, когда часть истории и мотивов персонажей скрыта: загадки не обязательны, их решение дает лишь дополнительную информацию, помогающую лучше понять игровой мир.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Элементарный жанр «Общение»

К данному жанру относятся новеллы, симуляторы свиданий, он является элементом квестов, больших ролевых игр.

Общение – взаимодействие, влияющее на ход игры: сюжетные развилки, выбор правильных вариантов, общение между онлайн-игроками внутри команды для координации совместных действий.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Элементарный жанр «Роль»

Предполагает восприятие от лица персонажа.

Ролевые игры – это игры, в которых можно выбрать специализацию своего персонажа. Могут присутствовать прочие характеристики: раса, пол, физические и умственные данные, предрасположенности, навыки, умения, мировоззрение, модель поведения – всё то, что придаёт черты индивидуальности отдельному существу.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GAMEHUB
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Масштаб роли:

Персонаж - чаще всего представлен в играх, ему уделяют очень много внимания. Игрок вместе с персонажем переживает не одно потрясение и проходит через целую историю, что создает мощную эмоциональную связь.

Группа - распространено меньше, плохо или частично реализовано. Персонажи участвуют в скриптах и, как правило, очень мало реагируют на происходящее.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Армия - множество обезличенных персонажей, готовы ради вас на всё. Конкретно с каждым нельзя взаимодействовать, только с группами или всеми в совокупности, но благодаря нуждам в ресурсах, плате и их потребностях, они воспринимаются как ваши подопечные.

Народ/цивилизация - отражает целый культурный пласт в исторической перспективе. Пример: серия игр Civilization.

Раса - отдельный вид существ под предводительством игрока. Почти не освоенный и тяжело передаваемый формат.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Степень участия роли в процессе:

Участие - основная форма геймплея, где игрок при помощи "персонажа" совершает разные изменения в мире игры.

Наблюдение - игрок следит за процессом игры со стороны, не имеет прямого управления над персонажем, и максимум – может лишь влиять на мотивацию персонажей, а действия они будут выполнять сами.

Бездействие - нет возможности какого-либо управления и даже непрямого контроля за игровым процессом. Редкий вид игр с составным жанром или элементами "ZGP" (Zero playing game).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Элементарный жанр «Изучение»

Изучение (освоение, exploration) – это то, что принято называть «открытым миром» в компьютерных играх - возможность самостоятельно находить себе занятия в игровом мире, не обращая внимания на сюжетные цели.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Реализация в игре

- Наиболее популярная форма - открытый мир в экшенах и ролевых играх. У игрока есть возможность посещать различные интересные места по своему усмотрению, выполнять дополнительные задания, собирать различные предметы.
- Игры, где кроме «изучения» ничего нет, обычно называют «симуляторами ходьбы»: от игрока почти ничего не требуют, остаётся только ходить и наслаждаться местными пейзажами.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Одноэлементные игры информации

- Education (обучающая игра)
- Test (вопросы, загадки)
- Contact (общение)
- Hero (геройская игра)
- Toure (путешествие)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Education (обучающая игра)

Главное действие — получение новой информации.

Простейшие игры — изучение цифр, алфавита, названий вещей.

Признак: учебный материал, отсутствие свободы действий



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Test (вопросы, загадки)

Главное действие — проверка знаний (ранее полученной информации) путем выбора верного ответа из предложенных вариантов либо создания своего ответа.

Признак: несколько вариантов
ответа



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GAMEHUB
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Contact (общение - "Игра общения", "визуальная новелла", "симулятор свидания")

Достаточно большая свобода: правильных ответов всегда больше одного, результат ответа может зависеть от всех предыдущих действий. Множество вопросов и ответов связываются между собой логически в одно целое – в разговор.

Основная группа игр - симуляторы свиданий.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Него (геройская игра)

Главное действие — развитие чего и кого угодно по уровням и характеристикам. В таких играх существует и небольшая доля общения, но, в основном, оно сводится лишь к обмену результатами с другими игроками.

Признак: геройская статистика (уровни, характеристики, вещи)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Touge (путешествие)

Главное действие — изучение окружающего мира. Игрок ходит где хочет, общается с кем хочет, и занимается тем, чем хочет. Нет ничего обязательного к выполнению. Ролевые связи отсутствуют в начале игры, они создаются в процессе.

Признак: открытый мир, свобода выбора



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B University Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

ИГРЫ ДЕЙСТВИЙ



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Общая характеристика игр действий

Главное свойство – движения, которые необходимо совершать управляя каким либо телом (человеческим или гуманоидным), либо техническим средством.



Аркадность
(простота в
освоении,
нереальность
происходящего)

Action (игра-
боевик).
Развивает
скорость
реакции.

Симуляторность
(сложность в
освоении,
реалистичность)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Элементарный жанр «Собирание»

Персонаж в игре, приложении, на сайте, портале имеет собственное пространство, где собирает те или иные достижения, и просто может украшать его, причём это часто связано с активной деятельностью игрока и возможностью покупки.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Реализация в игре

Собирание реализовано в экшн играх: ловля предметов, быстрое введение текста (тренажеры для быстрой печати текста), лабиринты со сбором (Rastan), раннеры на мобильных телефонах, музыкальные ритмичные игры (сбор очков за правильные действия).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Игры с чистым «собираанием» называют «аркадами». В аркадах выполняемые действия не очень сложны, но они требуют от игрока хорошей реакции, постепенно ускоряясь всё больше и больше.

Усложнения:

- 1) Избирательность - игрок должен принимать решение: брать или не брать.
- 2) постепенное увеличение количества и плотности расположения предметов, что призвано развивать внимание игрока.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Виды собирательства:

Витальное (жизненно важное) – то, от чего зависит жизнь персонажа в игре.

"Про запас" - то, что можно использовать не сразу и отложить на более позднее время. Сюда относятся: запасные патроны для оружия, стройматериалы, ингредиенты, накопительные бонусы.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Демонстративное – редкий уникальный контент, возможности усиления и всё то, к чему не имеют доступ другие (для выделения единичных игроков из большинства).

Другая сторона - "система достижений" в современных играх, профиль игрока и т.д.

Чрезмерное - одни и те же действия со стороны игроков, не требующиеся в таком количестве для полноценного игрового процесса, преувеличение значения конкретного ресурса и создание особой атмосферы вокруг него (манчкинство).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Элементарный жанр «Уклонение»

Уклонение — деятельность, направленная на избежание опасности любым путём, одна из основных деятельностей в играх.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Реализация в играх

- в чистом виде - в «хоррорах»: игрок не нападает на врагов, а прячется от них, избегает встречи с опасностями.
- уклонение- неотъемлемая часть качественных слешеров (постоянное уклонение от ударов врагов, выжидание, короткие наступления).
- поджанр «Bullet hell»: весь игровой экран постоянно простреливается множеством пуль, а игроку нужно находить безопасный путь между ними.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E N U B
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Виды уклонения

Бегство - прямое уклонение от атак и иных воздействий врагов.

Укрытие, маскировка - вид уклонения, при котором взаимодействие с опасностью происходит на близкой дистанции. Жанр, в котором лучше всего это представлено, - "Stealth", где у персонажа есть возможность прятаться и скрываться от врагов, буквально исчезая у них на глазах.

Примеры игр: Metal Gear Solid, Alien Isolation, Thief, Splinter Cell, Hitman, Assassin Creed.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Демонстрация - все открытые действия персонажа, направленные на предотвращение конфликта или прямой агрессии. Уклонение за счет правильного построения диалогов: запугивания, лести, обмана. Чаще всего встречается в классических партийных РПГ играх.

Возможности психики - специфика восприятия и расширение его диапазона возможностей через инструменты/гаджеты и собственные возможности психики (рентгеновское, тепловое зрение, отмотка, замедление времени) - мало освоенное направление, с почти неистощимыми идеями для реализации.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Основные опасности

- Собственный организм игрока, его границы существования
- Собственная психика.
- Представители своего вида (люди).
- Другие существа.
- Техника/Механизмы.
- Освоенное пространство.
- Среда/природа.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Элементарный жанр «Уничтожение»

Позволяет выплеснуть агрессию,
используется как часть других жанров.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Виды уничтожения:

Самоуничтожение - возможность игрока проиграть, смертность его персонажа, нужда в ресурсах для поддержания организма.

Уничтожение других существ – врагов, преград на пути к достижению цели, ожившей опасности.

Уничтожение объектов и сооружений – чаще всего в ходе сражений с другими существами.

Расщепление - всевозможные игры, где нужно напрямую или условно контролировать и самому участвовать в химических и любых иных процессах трансформации материи. Часто встречается в играх жанра выживания.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Элементарный жанр «Соревнование»

Соревнование – игра с двумя и более участниками, в которой происходит сравнение результатов, а по лучшим показателям выявляют победителя.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Элементарный жанр «Вожделение»

Вожделение — прямое управление
животным ИЛИ техническим
устройством.

Неотъемлемая часть тренажеров.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B University Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**

ИГРЫ КОНТРОЛЯ



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Общая характеристика игр контроля

Главная суть игр — планирование событий и управление для достижения преимущества в дальнейшем.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Элементарный жанр «Забота»

Основное направление – сохранение, развитие, воспроизведение.

Примеры: серия «The Sims», «Тамагочи», всевозможные женские приложения в соц. сетях.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Элементарный жанр «Создание»

Основное направление —
проектирование, постройка,
расстановка в игре новых предметов,
зданий, сооружений.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Элементарный жанр «Контроль»

Контроль - процесс, обозначающий
непрямое управление чем-либо,
возможность влиять на чужое
поведение.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Особенности реализации

- Игры контроля почти всегда имеют игровой вид сверху для лучшей оценки ситуации и увеличения числа контролируемых объектов.
- Возможность раздавать приказы сразу большому числу игровых объектов (армии, городу, государству).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Элементарный жанр «Тактика»

Тактика – слаженное взаимодействие различных участников одного общего дела, определенное запланированное поведение в настоящем и ближайшем будущем.

В военном искусстве тактика- теория и практика подготовки и ведения боя различными типами соединений во всех возможных средах.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Особенности реализации

Один игрок управляет несколькими персонажами так, что на каждого уходит одинаковое количество. Для этого необходим либо пошаговый режим, либо неспешный геймплей в реальном времени.

Тактические игры очень близки к ролевым играм.

К жанру «тактики» относится один из жанров ролевых игр - «jRPG» (в них объектом управления всегда является группа героев).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Элементарный жанр «Планирование»

Суть игры — планирование всех своих последующих действий.

Полученная информация не способствует выигрышу, за один ход либо за множество случайных ходов выигрыш не достигается: тетрисы, пасьянсы, «шарики» и прочие простые игры.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Гибридные жанры игр информации

Пазл = обучение + загадка

Квест = загадка + общение

Браузерная RPG = общение + роль

Приключение = роль + изучение мира



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

MUD (Текстовая онлайн-игра) = обучение + загадки + общение

Жанр-антиквариат, упрощенно - квесты без графической картинки мира. Взаимодействие с виртуальным миром происходит с помощью «общения» текстом. Слова, которые можно использовать для решения поставленных сюжетных загадок, неизвестны. Их нужно придумывать, внимательно изучая предоставленный текст.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

MMORPG (онлайновая ролевая игра) = общение + роль + изучение мира

Общение в широком смысле слова, не для решения проблем, а для развития своего социального статуса.

Также в MMORPG часто очень огромный, открытый для исследования мир, практически бессмысленный и ненужный без участия других игроков (по сути, игроки соревнуются между собой в огромном, но полупустом мире).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

RPG (ролевая игра) = загадки + общение + роль

Главное действие — общение в широком смысле слова (разговор, сражение, союз, торговля). В таких играх общаться можно с несколькими категориями людей (живых существ). К какой категории относятся существа, зависит от их роли в вашей жизни. Это могут быть: враги, союзники, торговцы, работодатели, просто прохожие. С каждой категорией существ свой метод общения. Всё это общение — инструмент для решения четко поставленных задач в виде «квестов».



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

**Open RPG (открытая ролевая игра) =
=обучение +загадки + общение + роль + изучение мира**

Чаще всего сюжет представлен лишь одним длинным основным квестом, нужным для прохождения игры (в классическом понимании), и в принципе необязательным для выполнения.

Признак принадлежности к жанру: множество независимых квестов, свобода выбора своих врагов и союзников



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Критерии оценки:

разнообразии игровых персонажей, их способностей, вооружения; интересность основного сюжета.

Лучшие игры жанра:

- Dragon Age: Origins, 2009
- Star Wars: Knights of the Old Republic, 2006
- Neverwinter Nights, 2002
- Divinity: Original Sin, 2014
- Star Wars: Knights of the Old Republic II, 2006
- Dragon Age: Inquisition, 2014
- Pillars of Eternity, 2015
- South Park: The Stick of Truth, 2014



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Гибридные жанры игр действий

**Platformer (платформер) = собирание +
уклонение**

Главное действие — прыжки для преодоления препятствий — пропастей, ловушек, врагов. Уровни построены из различных платформ (платформы — это прямоугольные островки, висящие в воздухе или поднятые над общим уровнем земли, на которых можно стоять).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Критерии оценки:

сложность и разнообразие препятствий, простота управления, множество уровней.

Лучшие игры жанра:

- Super Meat Boy, 2010
- Braid, 2009
- Rayman Legends, 2013
- Limbo, 2011
- Ori and the Blind Forest, 2015
- BattleBlock Theater, 2014
- Trine 2, 2011
- Rogue Legacy, 2013
- Terraria, 2011
- INSIDE, 2016



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Stealth-Action (Шпионский боевик) = =уклонение + уничтожение

Игры, в которых крайне редко нужно (а то и вообще не требуется) уничтожать врагов, главное - незаметно и аккуратно перемещаться, избегать контакта с противником.

Герой игры – шпион, вор, убийца, снайпер, задачи – взлом неприступных банков, бесшумные убийства, подрывная деятельность на территории вражеских государств. У героя имеется множество различных шпионских приспособлений: устройство ночного видения, ловушки, взрывные устройства, бесшумное оружие.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Критерии оценки:

количество доступных приёмов и способностей,
правдоподобность поведения врагов, разнообразие игровых
ситуаций

Лучшие игры жанра:

- Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, 2015
- Mark of the Ninja, 2012
- Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, 2005
- Dishonored, 2012
- Assassin's Creed 3, 2012
- Dishonored 2, 2016
- Hitman: Blood Money, 2006
- Hitman, 2016



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Fighting (поединок) = = уничтожение + соревнование

Соревнования по уничтожению соперников, как обычные спортивные соревнования (бокс, восточные единоборства, фехтование, реслинг), так и придуманные кровавые соревнования.

Трёхмерные игры в режиме «DeathMatch»- отдельная категория «3D-Fighting».

Главное действие — уничтожение соперников на ринге или в любом другом ограниченном месте с помощью ударов, спецприемов, оружия. Каждый успешный удар уменьшает здоровье у врага, в итоге потерявший всё здоровье считается проигравшим, оставшийся в живых — победителем.



Критерии оценки:

разнообразие персонажей, количество видов ударов и спецприемов, отзывчивое и чувствительное управление.

Лучшие игры жанра:

- Mortal Kombat Complete Edition, 2013
- Street Fighter IV, 2009
- Guilty Gear XX Reload 2006
- Mortal Kombat X, 2015
- BlazBlue: Calamity Trigger, 2010
- Guilty Gear X, 2002



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Slasher (сражение) = = собрание + уклонение + уничтожение

Смысл игр - преодоление препятствий в виде врагов, с помощью действий «уклонения» и «уничтожения». Основное отличие от «боевиков» (где главное точность и быстрота) - сильные враги, которые заставляют игрока постоянно маневрировать, «уклоняться». Враги живут намного дольше, чем в среднестатистическом «боевике», убиваются только в ближнем бою и с большим трудом. Чтобы успешно играть в такие игры, нужно изучать поведение врагов, находить слабые места, вовремя наносить удары, блокировать вражеские атаки.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Признак: зрелищность, сильные враги, большие и сложные боссы

Критерии оценки:

разнообразные удары и спецприемы героя, разнообразные удары и тактики врагов, сложные уникальные боссы, зрелищность сражений.

Лучшие игры жанра:

- DmC: Devil May Cry, 2013
- Metal Gear Rising Revengeance, 2013
- Darksiders: Wrath of War, 2010
- Darksiders II: Death Lives, 2012
- Castlevania: Lords of Shadow, 2013



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Battle Racing (Гонки-сражения) = = уничтожение + соревнование + техника

Обычные «гонки», но с применением оружия и уничтожением врагов. Реже бывает соревнование по уничтожению на технике.

Главное действие — соревнование на определенном виде техники с уничтожением противников.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Признак: средства передвижения, оборудованные средствами уничтожения

Критерии оценки:

простота управления техникой, разнообразные оружия и улучшающие бонусы, зрелищность спецэффектов.

Лучшие игры жанра:

- World of Tanks, 2011
- Split/Second, 2010
- Blur, 2010.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

**Action (боевик) =
= уклонение + уничтожение + соревнование**

Сражения с помощью «уклонения» и «уничтожения», враги при этом не так сложны как в Slasher'е, они имеют равные возможности с игроком, как в соревнованиях.

Главное- зрелищность, самые новые спецэффекты и технологии.

Главное действие — уничтожение врагов, равных по силе. Так как врагов много, а у игрока персонаж всего один, в виде компенсации этот персонаж наделён различными спецприемами, нечеловеческими способностями либо большим арсеналом оружия, более сильным, чем у врагов



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Критерии оценки:

разнообразие оружий и спецспособностей,
высокотехнологичность, графическая
правдоподобность окружающего мира, высокий
искусственный интеллект врагов.

Лучшие игры жанра:

- BioShock Infinite, 2013
- BioShock, 2007
- Mass Effect 1-3, 2008, 2010, 2012
- Tomb Raider, 2013



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Гибридные жанры игр контроля

Economical (экономическая стратегия)=
=развитие+забота

Похожи на «стратегии», но боевых подразделений либо очень мало, либо они совсем отсутствуют. Экономика: добыча ресурсов, производство и продажа товаров.

Объект управления - большой самодостаточный город.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Тусооп (поджанр): объект управления - отдельное заведение, ориентированное на посетителей. Управляемые заведения: парк развлечений, ресторан, гостиница, зоопарк, курорт, обычный магазин. Сюда же относятся спортивные менеджеры.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Критерии оценки:

количество доступных построек, наличие постоянного дефицита, правдоподобность экономических законов, зрелищность происходящего на экране

Лучшие игры жанра:

- Anno 2070, 2011
- Anno 1404, 2009
- Tropico 3, 2009
- Port Royale 2, 2004
- Anno 1701, 2008
- Tropico 5, 2014



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Tower Defence (защитные башни) = = микроконтроль+развитие

Строительство, которое требует от игрока быстроты реакции.

В игре имеется небольшая база, которую нужно защитить от наступления превосходящих сил противника. Игрок может быстро возводить защитные сооружения, а они будут автоматически уничтожать врагов. Со временем нужно улучшать и строить всё больше сооружений .

Признак: возможность строительства, множество атакующих врагов



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Критерии оценки:

количество доступных построек, разнообразие
атакующих врагов.

Лучшие игры жанра:

- Plants vs. Zombies, 2009
- Space Run, 2015
- Orcs Must Die, 2015



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Wargame (военная игра) =
= тактика+микроконтроль

С самого начала и до конца миссии под управлением игрока находится несколько боевых подразделений. Впереди неизведанная территория с возможными засадами и ловушками. Цель каждой миссии - выполнить все поставленные задачи, полученные во время брифинга. Действия могут происходить пошагово или в режиме реального времени, но в любом случае всегда можно остановиться и обдумывать свои дальнейшие действия.

Признак: в подчинении небольшое войско, в котором нужно беречь каждый юнит.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Критерии оценки:

важность использования тактических приёмов,
правдоподобность и историчность вооружения.

Лучшие игры жанра:

- Wargame: European Escalation
- Blitzkrieg, 2003
- Blitzkrieg 2, 2005
- Close Combat: Cross of Iron, 2007
- World War II: Frontline Command, 2003



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Cardgame (карточная ролевая игра)= = планирование+тактика

Между собой сражаются двое или несколько игроков. У каждого игрока свой набор карт, каждая из них олицетворяет отдельное подразделение армии. Игроки ничего не знают о составе вражеских армий, поэтому план меняется прямо по ходу игры. Игроки на каждом ходу кладут карту, изображая тем самым атаку, противник защищается. Так продолжается, пока у противников не исчерпаются карты.

Признак: сила и состав армии врага неизвестен, корректировка плана после каждого хода.



Критерии оценки:

важность долгосрочных планов, интересность игровых правил, наличие принципа "камень-ножницы-бумага".

Лучшие игры жанра:

- Hearthstone: Heroes of Warcraft, 2014
- Gwent: The video game, 2016
- Magic: The Gathering Online, 2002
- Urban Rivals, 2002
- Klanz, 2007



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Sim Strategy (стратегия непрямого контроля) = = микроконтроль+развитие+забота

Главное действие — микроконтроль с помощью денег. Игрок выступает в роли правителя, он распределяет материальные средства между своими воинами и постройками новых зданий. Воинами управлять нельзя, а враги имеются. Необходимо стимулировать действия подчиненных воинов с помощью денежных выплат или другими способами.

Признак: в подчинении есть воины, они не контролируются, а управляются системой наград и поощрений.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Критерии оценки:

уровень искусственного интеллекта подопечных и врагов, количество рычагов воздействия, разнообразие игровых ситуаций.

Лучшие игры жанра:

- Black & White, 2001
- Black & White 2, 2005
- Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim, 2009
- Kingdom, 2016



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Global Wargame (глобальная военная игра) = = планирование+тактика+микроконтроль

Поле боя делится на элементарные части - квадраты или гексы (шестиугольники). В каждом квадрате или гексе может одновременно находиться строго один отряд. Перемещения происходят так же четко – с одного элемента на другой. У каждого подчиненного отряда есть своя дальность передвижения и дальность боя, иногда есть спецприемы. На этих различиях отрядов друг от друга и строится «тактика» боя.

Простейший пример: шашки или шахматы.

Признак: пошаговый режим, сетка на поле боя, невозможность производить или строить.



Критерии оценки:

важность долгосрочных планов, уровень
искусственного интеллекта врага.

Лучшие игры жанра:

- Battles in Normandy, 2004
- Hearts of Iron II, 2005
- Elven Legacy (Кодекс Войны), 2007
- Risk II, 2007
- Hearts of Iron III, 2009



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

**Strategy (локальная стратегия) =
= тактика+микронтроль+развитие**

Геймплей делится на две составляющие: построение базы (необходимой для создания армии) и участие в сражениях. Если базы статичные (стоят с самого начала игры, не уничтожаются, и нельзя построить новые), то все действия в таких играх сводятся к захвату баз (ключевых точек). Если же базы уничтожаются, то все действия сводятся к накоплению наибольшей по силе армии и уничтожению армии и базы противника.

Признак: есть базы для создания армии и противник



Критерии оценки:

наличие принципа "камень-ножницы-бумага",
количество вариантов развития, важность захвата
промежуточных точек.

Лучшие игры жанра:

- Heroes of Might and Magic III, 1999
- Disciples II: Dark Prophecy, 2002
- Heroes of Might and Magic IV, 2002
- Heroes of Might and Magic V, 2006
- Etherlords, 2001
- Disciples III: Renaissance, 2010



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Global Strategy (глобальная стратегия) =
= планирование+тактика+микроконтроль
+развитие+забота

Игры такого рода состоят из многих частей, составляющих вместе деятельность правительства отдельного государства: распространение по карте, постройка баз, постройка боевых единиц на базах, дипломатия, технический прогресс, забота о гражданах своей страны. Глобальные стратегии могут быть либо пошаговыми, либо в реальном времени, но с очень неспешным геймплеем. Признак: игрок управляет целой страной: промышленностью, экономикой, армией, наукой, дипломатией, разведкой



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GAMEHUB
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Критерии оценки:

разнообразие геймплея, важность долгосрочных планов, возможность выбора своего стиля игры, возможность автоматизации повторяющихся действий.

Лучшие игры жанра:

- Civilization IV, 2005
- Galactic Civilizations II, 2007
- Sid Meier's Civilization V, 2010
- Empire: Total War, 2009
- Sid Meier's Civilization VI, 2016
- Spore, 2008
- Total War: Attila, 2015



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Гибридные макро-жанры

Action-RPG (боевая ролевая игра)=

=загадки+общение+роль+уклонение+уничтожение

Жанр на стыке двух разделов: игр информации и игр действий.

Смесь двух жанров: RPG и Slasher.

Главное действие — сражение. Все уровни- одно сплошное поле боя, где нет ничего, кроме враждебных монстров, сражаться нужно постоянно. Существуют лишь небольшие островки безопасности — города или небольшие поселения, в которых и сосредоточены оставшиеся элементы ролевого общения — торговля, общение и союз.

Признак: ролевая игра, в которой сражения и прокачка доминируют над всем остальным



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Критерии оценки:

сложность и разнообразие врагов, количество вариантов развития героя, разнообразие игровых персонажей, их способностей, вооружения.

Лучшие игры жанра:

- Diablo II, 2000
- Torchlight II, 2012
- Diablo III, 2012
- Dungeon Siege II, 2005
- Titan Quest, 2006
- Sacred 2: Fallen Angel, 2008
- Hellgate: London, 2007



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

RTS (стратегия-боевик)=

**=тактика+микроконтроль+развитие+уничтожение+
соревнование**

Жанр на стыке двух разделов: игр контроля и игр действий.

Геймплей делится на две составляющие: построение базы (необходимой для создания армии) и участие в сражениях. Во время построения своей армии задается «тактика» и «развитие», во время самого сражения важен «микроконтроль».

Признак: строительство базы и сражения в реальном времени



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Критерии оценки:

разнообразие и баланс воюющих сторон, наличие принципа "камень-ножницы-бумага", важность тактических приёмов, зрелищность сражений.

Лучшие игры жанра:

- Warcraft III, 2002
- Starcraft II: Wings of Liberty, 2010-2013
- Warhammer 40 000: Dawn of War, 2006
- Supreme Commander, 2007
- Total War: WARHAMMER, 2016
- Age of Empires III, 2006,
- Command & Conquer: Red Alert 3, 2009
- Grey Goo, 2015



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Конструкторы компьютерных игр

Конструктор игр — программа, которая объединяет в себе игровой движок и интегрированную среду разработки, и, как правило, включает в себя редактор уровней, работающий по принципу WYSIWYG.

Такие программы значительно упрощают процесс разработки игр, делая его доступным любителям-непрограммистам, и могут быть использованы в начальном обучении программированию.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

WYSIWYG (произносится ['wiziwig], является аббревиатурой от англ. What You See Is What You Get, «что видишь, то и получишь») — свойство прикладных программ или веб-интерфейсов, в которых содержание отображается в процессе редактирования и выглядит максимально близко похожим на конечную продукцию, которая может быть печатным документом, веб-страницей или презентацией. В настоящее время для подобных программ также широко используется понятие «визуальный редактор».



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Игровой движок — **центральный программный компонент** компьютерных и видеоигр или других интерактивных приложений с графикой, обрабатываемой в реальном времени. Он обеспечивает основные технологии, упрощает разработку и часто даёт игре возможность запускаться на нескольких платформах.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Компоненты игрового движка:

- движок рендеринга («визуализатор»),
- физический движок,
- звук,
- система скриптов,
- анимация,
- искусственный интеллект,
- сетевой код,
- управление памятью,
- **МНОГОПОТОЧНОСТЬ.**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Графический движок

Графический движок (англ. graphics engine; иногда «рендерер» или «визуализатор») — промежуточное программное обеспечение (англ. middleware), программный движок, основной задачей которого является визуализация (рендеринг) двухмерной или трёхмерной компьютерной графики.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Может существовать как отдельный продукт или в составе игрового движка. Может использоваться для визуализации отдельных изображений или компьютерного видео.

Графические движки, использующееся в программах по работе с компьютерной графикой (таких, как 3ds Max, Maya, Cinema 4D, Zbrush, Blender), обычно называются «рендерерами», «отрисовщиками» или «визуализаторами».



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Само название «графический движок» используется, как правило, в компьютерных играх.

Основное и важнейшее отличие «игровых» графических движков от неигровых состоит в том, что первые должны обязательно работать в режиме реального времени, тогда как вторые могут тратить по несколько десятков часов на вывод одного изображения.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Физический движок

Физический движок (англ. physics engine) — компьютерная программа, которая производит компьютерное моделирование физических законов реального мира в виртуальном мире, с той или иной степенью аппроксимации. Чаще всего физические движки для физического моделирования используются не как отдельные самостоятельные программные продукты, а как составные компоненты (подпрограммы) других программ.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Два типа физических движков:

- игровые,
- научные.

Игровой физический движок - компонент игрового движка. Должен работать в режиме реального времени (воспроизводить физические процессы в игре с той же самой скоростью, в которой они происходят в реальном мире).

От игрового физического движка не требуется точности вычислений.

Главное требование — визуальная реалистичность, и для его достижения не обязательно проводить точную симуляцию.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Научные физические движки используются в научно-исследовательских расчётах и симуляциях, где крайне важна именно физическая точность вычислений. Вместе с тем скорость вычислений не играет существенной роли.

Современные физические движки симулируют не все физические законы реального мира, а лишь некоторые, причём с течением времени и прогресса в области информационных технологий и вычислительной техники список «поддерживаемых» законов увеличивается.

На начало 2010 года физические движки могли симулировать следующие физические явления и состояния:

- динамика абсолютно твёрдого тела
- динамика деформируемого тела
- динамика жидкостей
- динамика газов
- поведение тканей
- поведение верёвок (тросы, канаты и т.д.)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Этапы создания компьютерной игры

- Проектирование
- Создание
- Издание



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Проектирование игры

1. **Определение цели:**
формулирование идеи, выбор жанра,
сеттинг.
2. **Выбор средств:** программный код,
игровой движок.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Создание игры

3. Игровая механика: объекты, управление, физический движок, ИИ.
4. Уровни: расстановка объектов (лevelдизайн).
5. Графика: арты, 2D, 3D модели, анимации, фоны, спецэффекты, оформление экрана и меню.
6. Сюжет: скрипты, события, диалоги, повествования, видеовставки.
7. Звук: звуковые эффекты, музыка, озвучка.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Издание

8. Отшлифовка: сведение материала (а-версия), устранение ошибок (b-версия).

9. Продажа: реклама, локализация, система продажи.

10. Поддержка: выпуск патчей и дополнений.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Определение цели

Идея – определяет концепцию игры.

Жанр - фундамент всей игры. Для смены жанра проще начать разработку игры заново, чем переделывать то, что уже было наработано.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Сеттинг- это принадлежность игры к какой-то сюжетной теме или к определённом виртуальному миру.

Наиболее популярные сеттинги:

- фэнтези,
- научная фантастика (sci-fi),
- вторая мировая война,
- средневековье,
- стимпанк,
- пост-ядерный мир,
- аниме,
- КОМИКСЫ.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Преимущества популярных сеттингов:

- популярность разрабатываемой игры;
- комфортность для игроков.

Преимущества уникальных сеттингов:

- уникальность игры;
- возможность завоевания новой ниши на рынке.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Выбор средств

Программный код - каркас (скелет) разработки.

Игровой движок – среда быстрой разработки игр. В движке реализованы базовые функции, способные связать воедино графику, звук, объекты и их движения.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Игровая механика

Игровая механика определяет разнообразие и «интересность» игровых возможностей.

Игровая механика - свод правил, по которым будет функционировать игра.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Объекты - основа всей механики: главный герой игры, компьютерные соперники, второстепенные персонажи (NPC), бонусы, подвижные объекты, декорации.

Управление – клавиши для управления героями или основными игровыми объектами.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Физический движок отвечает за те движения, которые происходят без прямого вмешательства игрока, имитацию физических законов реального мира (иногда немного искаженных в сторону фантастики).

В готовых игровых движках чаще всего реализованы и физические движки, нужно лишь присвоить создаваемым объектам физические характеристики: вес, плотность, эластичность, разрушаемость.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Искусственный интеллект (ИИ) отвечает за поведение компьютерных врагов или союзников.

Роль ИИ значительно разнится в зависимости от жанра игры:

серьезная стратегическая игра требует колоссальной работы над ИИ, а в простых казуальных играх и в онлайн-проектах, ориентированных на сражения только между реальными игроками, искусственный интеллект вообще не нужен.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Уровни (лevel- дизайн)

Уровни- отдельные виртуальные пространства.

На каждом отдельном уровне расставляются игровые объекты, стенки, платформы, декорации, фоны.

Уровни создаются в играх всех жанров.

Построением уровней занимаются лevel-дизайнеры – люди из числа заядлых игроков, хорошо представляющие игровой процесс и чувствующие, как от перемещения объектов на уровне будет изменяться игровая ситуация.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Редактор уровней – надстройка (часто в комплекте с игрой) для самостоятельного создания игроками новых карт и уровней.

Дизайн уровней определяет важнейшую составляющую игры – геймплей (исключение- большинство казуальных игр, файтингов и спортивных игр, где уровни крайне примитивны).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Цели дизайна уровней

- предоставление задачи игроку;
- предоставление удовлетворительной игровой среды.

Хороший дизайн уровня обеспечивает качественный геймплей, погружение игрока в мир игры, улучшение и дополнительное раскрытие сюжетной линии.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Первый шаг в дизайне уровня - концептуальный дизайн.

Чаще всего выполняется художником, не обладающим профессиональными навыками дизайнера уровней.

В современных играх дизайн уровня включает:

- документацию по дизайну,
- моделирование,
- заполнение ландшафта,
- установку на него различных объектов.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Реализация - с помощью редактора
уровней.

Дизайн уровня может состоять из
нескольких итераций для
достижения желаемого результата.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Основные этапы создания уровней:

- Разбивка территории карты на секторы — горы, города, туннели, площади для возможности перемещения игрока и противников;
- Определение отдельных регионов на карте, где должна происходить какая-либо деятельность (добыча ресурсов, строительство базы и т.д.);
- Определение нестатических объектов на карте (двери, ключи, кнопки, взаимодействующие с разными механизмами, скрытые проходы и т.д.);



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

- Определение мест организаций (точки возрождения врагов, игрока, размещение лестниц, монет, скоплений ресурсов, оружия, точек сохранения и т. д.);
- Определение мест старта и конца для одного или нескольких игроков;
- Добавление определённых деталей (текстур, звуков, анимаций, освещения и музыкального сопровождения и т. д.);



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

- Добавление скриптов и триггеров на уровень;
- Добавление скриптов поиска пути для мобов, области, в которых они могут находиться, действия, которые будут происходить после пересечения определённого триггера и диалоги с игроком и между мобами.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Триггерная зона - зона в игровом пространстве, которая проверяет наличие или отсутствие в ней игрока, врага или какого-либо другого объекта (в 3D-играх - невидимый для игрока объект: параллелепипед, сфера, плоскость и т. п.)

Триггер-точка - триггер в виде точки, проверяющей расстояние от себя до объекта.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Триггер— механизм, проверяющий присутствие каких-либо объектов игрового мира в заданном пространстве или расстоянии от этих объектов до специальной точки. При выполнении условий (например, объект находится в триггерной зоне и этот объект — игрок) срабатывает определённое событие или цепь событий (скрипт): на игрока нападает враг, взрывается бомба, он проваливается сквозь землю и т.д.

Также триггерами называют участки игровых скриптов, которые при выполнении определённых условий запускают заданные команды.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Риспон, респаун (respawn) — место постоянного появления какого-либо объекта или персонажа игрового мира, происходящее в определённой точке (respawn point) игрового пространства.

Точки респауна игроков - точки, где появляются игроки в начале игры (при подключении к игровому серверу) или после смерти.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

В однопользовательском игровом режиме находятся, как правило, либо в начале уровня, либо на контрольной точке (чекпойнте).

В многопользовательском режиме точек появления игрока несколько и обычно выбирается случайная точка на всей карте или из группы точек, которые характеризуют команду к которой принадлежит игрок (в MMORPG такие точки находятся внутри безопасных локаций, в которых присутствует большое количество нейтральных игроков). В некоторых командных многопользовательских играх игрок может самостоятельно выбрать точку респауна.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Точка появления игрока обычно расположена так, чтобы после появления игрок был в полной безопасности (особенно в однопользовательских играх) до совершения каких-либо действий. В многопользовательском режиме зачастую используется защита после респауна (англ. Spawn Protection), когда игрок, появившись на уровне рядом с противником мог подождать пока он отойдет на безопасное расстояние прежде чем вступить в игру, или остаётся неуязвимым в течение нескольких секунд после своего появления.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

В играх без защиты после появления недобросовестные игроки могут удерживать позиции около точек респауна или даже минировать их, однако такое поведение порицается другими игроками. В командных режимах игры может использоваться защита от таких действий, например, неуничтожимые оружейные установки, которые находятся около точек респауна каждой команды и убивают игроков команды противника при приближении к этим точкам.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Точки респауна врагов - точки, где появляются управляемые искусственным интеллектом враги. Могут находиться в любом месте уровня, но не помещаются рядом с точками появления игроков.

Восстановление врагов на игровых картах используется редко. Повторное появление монстров происходит при достаточном удалении от точки респауна (чаще в однопользовательских играх) или через определённый промежуток времени (чаще в многопользовательских играх).

Такие точки могут быть оформлены как «логово» монстров, а могут быть и не обозначены вовсе (когда срабатывают при значительном удалении игрока).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Точки респауна предметов-точки, где постоянно появляются различные игровые предметы. Такие точки в основном присутствуют в играх, основанных на deathmatch и проходящих в ограниченных пространствах.

В таких играх используется «чистка» игрового пространства от предметов, которое несли сами игроки — если выпавший из игрока предмет не будет подобран в течение некоторого времени, он исчезает.

Игрок, который длительное время не погибает и не лишается подобранных предметов, получает преимущество, собирая появляющиеся новые предметы на игровом уровне.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Моб — любой нестатичный объект в компьютерной игре: игровой персонаж, неигровой персонаж (NPC), монстр (агрессивный моб).

Основное предназначение агрессивного моба — быть убитым игроком для набора опыта, денег или различных предметов.

Основное предназначение моба-NPC — обеспечивать игроку социальное взаимодействие, выдавать квесты, покупать и продавать товары и т. д.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Неагрессивные (или пассивные) мобы - атакуют только в ответ на атаку игрока или не атакуют вообще (например, в случае с мобами — NPC).

Агрессивные мобы - нападают на игрока первым (как только игрок оказывается в их поле зрения).

У агрессивных мобов обычно задан радиус агрессивности. Если игрок находится за пределами этого радиуса, моб нападать не будет, если его не атаковать из-за радиуса (например, дистанционно).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

В некоторых играх радиус определяется разницей уровней моба и игрока: при одинаковом расстоянии моб может «проигнорировать» высокоуровневого игрока, но напасть на низкоуровневого.

Иногда существует «зона обитания» моба, из которой он не может выйти. Часто моб при выходе игрока из его «зоны обитания» полностью теряет интерес к игроку и возвращается к месту, где он обычно находится



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Социальность — свойство, определяющее взаимодействие мобов: если достаточно близко к одному мобу стоит социальный ему второй, то на атаку игроком первого моба ответят оба, даже если второй моб находится вне радиуса агрессивности (на этом основаны некоторые групповые приключения).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Графика (оформление игры)

Арты - образы героев, врагов, игровых предметов, задних фонов (первоначально - на бумаге, либо на компьютере с использованием графического планшета).

2D, 3D модели- создаются дизайнерами либо в виде спрайтов из пикселей, либо в виде моделей из полигонов.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Анимации – создаются для игровых объектов, которые будут передвигаться в ходе игры.

Современная технология для создания человекоподобных 3D-персонажей - Motion Capture, создание анимации на основе движений настоящих людей с помощью специального оборудования.

Фоны- как правило, статические изображения.

Визуальные спецэффекты –перемещения частиц и светофильтров, повышают выразительность игры.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Оформление экрана и меню – для системы, объединяющей в единое целое игровые уровни (GUI).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Сюжет

Сюжет – средство привлечения игрока, стимул пройти игру до конца.

Обязательные характеристики - уникальность, интересность и правдоподобность сюжета; каждый персонаж должен иметь свою неповторимую личность, и совершать поступки согласно ей; действующих лиц и событий должно быть не больше, чем может воспринять человеческий мозг; события должны происходить логично.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Скрипты – программирование действий, выполняющихся при определенных условиях (после совершения игроком некоторых действий).

Игровые диалоги, повествования происходят в процессе игры, в безопасных местах или с остановкой игрового времени, чтобы игрок мог сосредоточиться только на тексте.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Отшлифовка

Qualitative Iteration

POLISH

POLISH

POLISH

POLISH

POLISH

COMPLETE

GAMEPLAY

LAYOUT

CONCEPT

Structural Iteration



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Сведение материала (альфа -версия) - при построении игры на игровом движке объединение объектов происходит постепенно с самого начала процесса, возможно тестирование отдельных уровней, скриптов и прочих механизмов.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Устранение ошибок (бета-версия) - процесс отладки и устранения ошибок может занимать до 40% всего времени разработки проекта. Поиском ошибок в игре занимаются тестеры (часто – обычные игроки).

В онлайн-играх разработчики организывают открытые бета-тесты, в которых участвуют все желающие игроки.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Закрытое бета-тестирование -
потенциальные тестеры
регистрируются, получают аккаунты,
после чего открывается публичный
сервер для тестирования.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Продажа

Реклама - для игры самой эффективной рекламой является её высокое качество. Об играх высокого качества бесплатно пишут игровые журналы и информационные интернет порталы.

Локализация – выпуск игры на разных языках.

Система продажи – как правило, системы цифровой дистрибьюции (онлайн-магазины, например, сервис Steam).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Поддержка

Выпуск патчей – бесплатное внесение исправлений в готовую игру для устранения ошибок, которые не смогли обнаружить группы бета-тестеров (проблемы из-за несовместимости с малопопулярными марками оборудования, или ошибки из-за неестественного использования игровых возможностей).

Выпуск дополнений – развитие сюжета, создание новой версии успешного продукта.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Мод (сокр. от «модификация», моддинг игр) — дополнение к компьютерной игре, написанное, как правило, сторонними разработчиками или любителями с помощью SDK, прилагающегося к игре или специальных, разработанных для модифицирования игр любительских программ.

Моды обычно разрабатываются фанатами и для фанатов и предполагают исключительно бесплатное распространение. Они часто изменяют баланс сил (в стратегических играх) или набор оружия и возможности героя (в 3D-шутерах).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Глобальный мод — модификация игры, которая полностью изменяет игру: полностью заменяет игровую карту, персонажей, добавляет транспорт или миссии (очень популярны в сериях игр Grand Theft Auto, The Elder Scrolls, S.T.A.L.K.E.R.).

Расширение вселенной — вид модификации, при которой в оригинальной игре заменяется концепция игры, иногда предметам добавляются новые функции.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Официальные моды — понятие, появившееся относительно недавно, после образования игрового сообщества Steam. Первые официальные моды появились в игре Half-Life, но они не сильно меняли игровой процесс и походили на мутаторы.

Реплейсеры — это модификации для игр, заменяющие модели или текстуры каких-либо игровых объектов (например, оружия или персонажа), позволяющие улучшить и временами существенно изменить игровую графику.

Реплейсеры, заменяющие текстуры, иногда называются скинами или ретекстурами.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Мутатор — модификация игры, которая лишь частично изменяет игру.

Согласно одному из подходов, «полноценные» моды нельзя совмещать (в игре одновременно может быть активно не более одного мода), в то время как в одной игре может быть одновременно включено несколько мутаторов.

Порядок, в котором применяются мутаторы, может быть важен.

Подключение мутаторов существует лишь в некоторых играх.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Дополнение (аддон) (англ. Expansion pack, add-on) — добавление к существующей компьютерной игре различного игрового материала: новых уровней, оружия, персонажей, продолжения к сюжету оригинала.

Как правило, разработчик оригинальной игры участвует в создании дополнения.

Цена дополнения обычно меньше стоимости оригинальной игры. Но большинство аддонов требуют наличия оригинальной игры для установки. Если у игры имеется несколько дополнений, некоторые могут включать в себя предыдущие.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

stand-alone — дополнения, не требующие оригинальной игры для использования новых особенностей.

Большинство аддонов выпускаются для ПК-игр, однако некоторые консольные игры тоже имеют аддоны.

Чаще всего на консолях игровые компании добавляют новые особенности в оригинальную игру и переиздают её.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E N U B
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Аддон-сиквел - полная игра, по большей части сиквел, который продолжает сюжетную линию предыдущей игры, имеет новые уровни, персонажей и особенности, но его геймплей и графика остались практически без изменений.

Термин также используется для описания новых игр, которые изданы после оригинальной игры, но перед официальным сиквелом.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GAMEHUB
University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Дякую за увагу!
Чи є запитання?

The lecture was performed with support of the Erasmus+ Programme of the European Union (561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP). The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Цей матеріал ліцензовано на умовах Ліцензії Creative Commons Із Зазначенням Авторства — Некомерційна — Поширення На Тих Самих Умовах 4.0 Міжнародна.



Erasmus+