

УДК 004.92

## ДОСЛІДЖЕННЯ ЦІКАВИХ ПРИЙОМІВ ДЛЯ ЗАЛУЧЕННЯ ГРАВЦЯ ДО ІГРОВОГО СВІТУ

**Черних Олена Петрівна,**

к.ф.-м.н., доцент,

**Батирєв Роман Валентинович**

студент

Національний технічний університет  
«Харківський політехнічний інститут»

м. Харів, Україна

**Анотація:** наведений опис основних прийомів та механік ігор, які роблять її цікавою та дозволяють створити свою гру на движку.

**Ключові слова:** гемплей, пасхалки, механіка гри, UE

**Вступ./Introduction.** Гра – це віртуальний атракціон, який повинен приносити гравцю задоволення від ігрового процесу та від занурення у внутрішній світ гри. Для того, щоб гравцю було б цікаво, розробники використовують різні прийоми. Наприклад, для дослідження гравцем ігрового світу на деяких куточках мапи знаходяться різні корисні предмети, або щоденники / книги та записки з різним вмістом. Використання та чергування різних прийомів змушують гравця зануритись у світ гри та отримувати задоволення від процесу.

**Мета роботи./Aim.** Зацікавити гравця – це дуже нелегка задача. Для цікавого часу проведення дуже часто в грі розробники використовують різні прийоми в її головних аспектах, а саме в Історії ігрового світу, в наповненості ігрового світу та в гемплеї. Тому метою даної роботи було показати деякі основні прийоми, які розробники використовують для зацікавленості гравця та описати як вони працюють.

**Матеріали та методи./Materials and methods.** Деякі прийоми в іграх працюють між собою і виконують одну й ту саму задачу, але у своїх аспектах

гри вони працюють по різному. І тому не доцільно говорити про них у загальній картині. Правильніше обговорити ці прийоми у своїх частинах гри.

### ***Історія ігрового світу./Game world history.***

Гравець дізнається історію ігрового світу через ігрові завдання, які бувають двох типів:

#### *1) Сюжетні завдання:*

- сюжетні завдання являються обов'язковими для завершення гри;
- не завжди розповідають повну історію та події ігрового світу, для уважних гравців в діалогах присутні підказки та секрети;
- підказки та секрети, трошки пояснюють події у грі;
- в діалогах можуть знаходитись «пасхалки» на різні події.

#### *2) Побічні завдання:*

- побічні завдання не обов'язкові для виконання;
- в нагороду за виконання гравець отримує предмети, внутрішньоігрову валюту або частинку історії;
- частинкою історії може буди: події в світі гри, історія головного героя або нпс (не ігровий персонаж) або історія ігрового світу;
- розкривають більш повну картину головного героя (аббревіатурою ГГ);
- дають можливість потрапити до секретних локацій.

### ***Наповненість ігрового світу./Completeness of the game world.***

До наповненості ігрового світу відноситься таємниці, «пасхалки» та взаємодія з гравцем.

– ***Таємниці.*** Дозволяють гравцю отримати внутрішньоігрову валюту або дізнатися розташування тайнику з предметами на мапі. При уважному прослуховуванні діалогів з НПС, по їх підказкам можливо знайти секретне місце/локацію яка не позначається на мапі.

– ***«Пасхалки».*** Присутні в більшості аспектах гри. В озвучці, місцях або локаціях, ігрових предметах, персонажах і т. д. В основному відсилають на творіння авторів (на їхні минулі ігри, або на майбутні) або на «світову класику». *Світова класика – це механіки гри, або нововведення в застарілі*

елементи ігор. Саме цим нововведенням/механікам автори увіковічують в своїх іграх, наприклад легендарний код *Kopati*. При уважному вивченні локацій можливо знайти ігровий елемент, з яким дозволено взаємодіяти, після чого відкриється прохід, який веде до кімнати розробників, або знайти в локації книгу, в якій описуються події минулої гри.

– **Взаємодія з гравцем.** Ставлення ігрового світу до самого гравця. Певні дії гравця впливатимуть на ставлення НПС та торговців до головного герою. При гарній репутації НПС може в діалозі згадати заслуги гравця, а торговці запропонувати знижки на свої послуги. При поганій репутації НПС можуть попросити не спілкуватися з ними, або покинути їхню власність. Торговці можуть відказати в наданні своїх послуг.

### ***Гемплей./Gameplay.***

– **в лінійних іграх**, якщо на локаціях уважно оглядатися, можливо знайти щоденник, записку та різні внутрішньоігрові предмети. Щоденники (рис. 1) та записки, розповідають події які відбувалися на локації до приходу головного герою. Залишаються невідомими персонажами, деяких можливо знайти в грі.

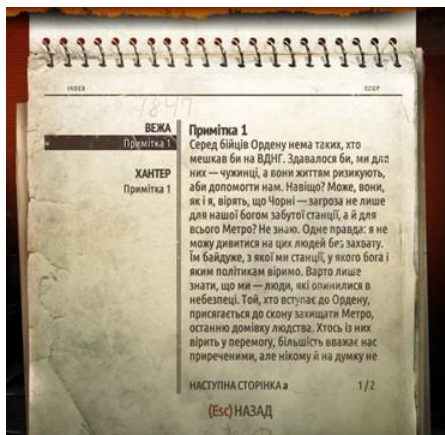
– **гри з відкритим світом**, часто в щоденниках та записках розповідають свій Лор (внутрішньо ігрова історія, яка розповсюджується на всю серію ігор), або використовують їх для сюжетних/побочних завдань. Записки розповідають про ворогів, місця та шлях до них, або таємничі події. Щоденники розповідають про певні завдання, або несуть в собі корисну інформацію.

### **Результати та обговорення./ Results and discussion.**

Розглянувши та проаналізувавши ігрові проекти:

1) *Metro 2033 Redux* – гра від української студії 4A Games, події в якій відбуваються після ядерної війни. Розробники дуже вміло розповідають сюжет гри та використовують частини початку гри в фіналі. Світ гри лінійний наповнений щоденниками та пасхалками. Щоденники розкидані по темним місцям локацій, а розмови між персонажами наповнені колоритом та пасхалками. Слухаючи героїв гри, як вони спілкуються між собою (рис. 2), які крилаті вислови використовують: «Ти що, думаєш, ти ковбой із американських

фільмів?» Гра максимально створює симуляцію життя. На станціях люди співають пісні, щось готують або прибираються. А якщо на станції «Рижська» дати бездомному пульку (валюта в грі), то він подякує фразою з фільму зоряні війни (рис. 3).



**Рис. 1. Щоденник/ записка**



**Рис. 2. Колорит в діалогах Рис. 3. Пасхалка на зоряні війни**

2) Grand Theft Auto V – гра від студії Rockstar Games. Події відбуваються у відкритому світі. Ця гра має дуже багато пасхалок та деталей. На початку гри два головні герої, які мають різні фінансові статуси, розмовляють по-різному. Їхні діалекти значно відрізняються друг від друга. А після того, як по сюжету Франклін (головний герой, який підіймається з мелі) отримує будинок в престижному районі, його діалект кардинально змінюється. Також в грі є різні таємниці. Деякі таємниці ком'юніті гри не можуть досі розгадати (рис. 4). На тайну гори чіліад досі немає повної відповіді. А таємниця чоловіка-8 розгадали, він виявився вбивцею нескінченності (рис. 5). По підказкам, які він залишив по всій ігровій мапі, вдалося знайти частину його жертв та розгадати його загадки.

Таке ставлення розробників до гравців, досі повертає їх до ігри, яка є досі дуже цікавою. Хоч гру і випустили ще в 2013 році.



**Рис. 4. Тайна Вбивці нескінченності Рис. 5. Тайна гори Чіліад**

3) Dying Light – гра у відкритому світі від студії Techland. Події гри відбуваються під час зомбі апокаліпсису, в відгородженому від світу місті Харран. Розробники вміло грають на відчуттях гравців, особливо на відчутті страху (рис. 6). Для кожного гравця найстрашнішою місією є перша нічна вилазка. Коли все хоче вбити головного героя і розробники підігрівають це почуття дуже умисним саунд-дизайном. По місту розкидані щоденники тих, хто вижив. А сама гра заохочує дослідження свого світу винагородами, кресленнями зброї, валютою, та частинками свого лору. Майже кожен гравець після першої ночі, буде боятися йти в ніч знову, але гра заманює подвійними винагородами за нічний час. Перше відчуття ночі в цій грі, незабутнє, і більшість гравців повертається щоб знову його відчути.



**Рис. 6. Ніч в Dying Light**

Показавши деякі прийоми та механіки гри, які роблять гру цікавими, можна починати створювати свою гру, яка буде тримати гравців у захваті, та змушувати повертатися до неї через певний час.