

О рациональном гейм-дизайне

Наши цели

- **Всего курса** — пройти этап препродакшена игр; подготовить всю необходимую проектную документацию для разработки вашего дипломного проекта.
- **Сегодняшней лекции** — разобраться в игроках: кто они, какими бывают, почему играют, и что ими движет 😊



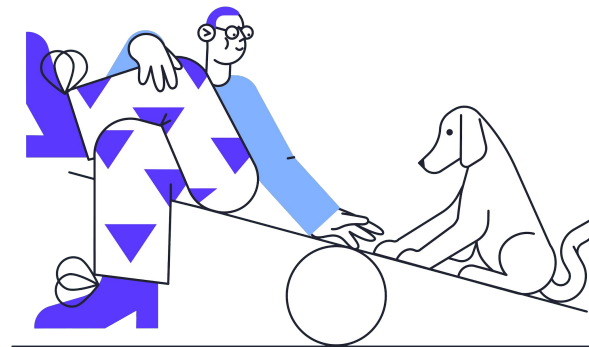
Что будет на уроке?

- **О функции и её форме** — попытаемся разобраться, почему функция главнее её выражения.
- **О типах игроков** — определим, для кого создаём концепт.
- **О мотивации** — постараемся понять, как будем мотивировать игроков определённого типа.
- **О навыках игроков** — игры испытывают игроков в определённых навыках, и ваш проект не будет исключением.



О функции и её форме

Всё, что нас окружает, имеет свою функцию, выраженную в форме. Игры – не исключение.



Луис Генри Салливан

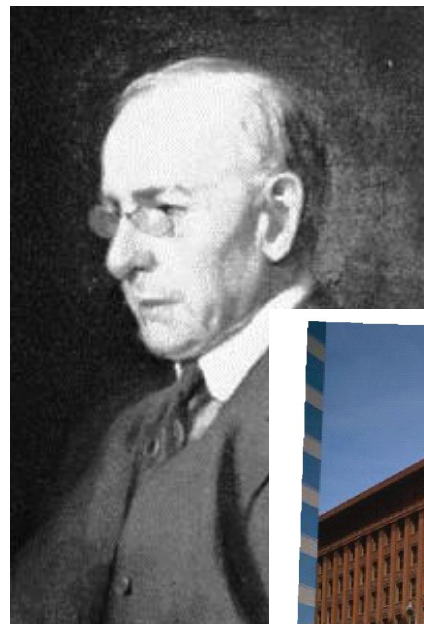
Годы жизни — 1856-1924.

Архитектор, «отец модернизма». Считается создателем небоскрёбов и концепции органической архитектуры.

Ему принадлежит знаменитая формула:

FORM FOLLOWS FUNCTION

*форма определяется функцией



BAUHAUS

Архитектурная и художественно-промышленная школа.

Доктрина функционализма, идейный центр европейского функционализма.



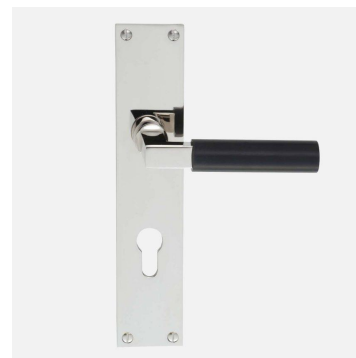
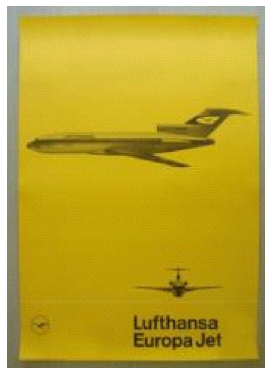
BAUHAUS

Всё, что создавалось в школе Баухаус, подчинялось одной центральной догме: **форма всегда отражает и усиливает функцию.**

Функциональность прежде всего:

- Используйте свой дизайн для выражения вашего посыла, но не наоборот;
- Форма определяется функцией, что делает возможности предмета понятными и очевидными.







ЦЕЛЬ

Высокая
скорость

ФУНКЦИИ

Совершенная
аэродинамика

Совершенное
сцепление

Огромная
мощность

ФОРМА

Спойлеры, крылья,
низкий профиль,
обтекаемая форма

Низкий клиренс,
широкие шины

V12 + 2 турбины, лёгкий
вес – кевлар, карбон,
«аскетичный салон»



ЦЕЛЬ
ФУНКЦИЯ
ФОРМА

Заставить игрока
двигаться

Убивает при
контакте

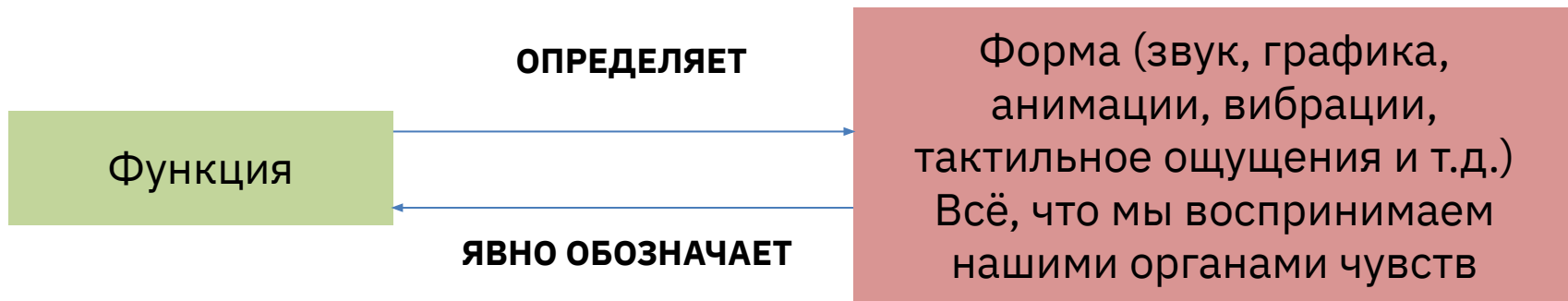
Бензопила, когти,
«мощный верх»

Высокая
устойчивость

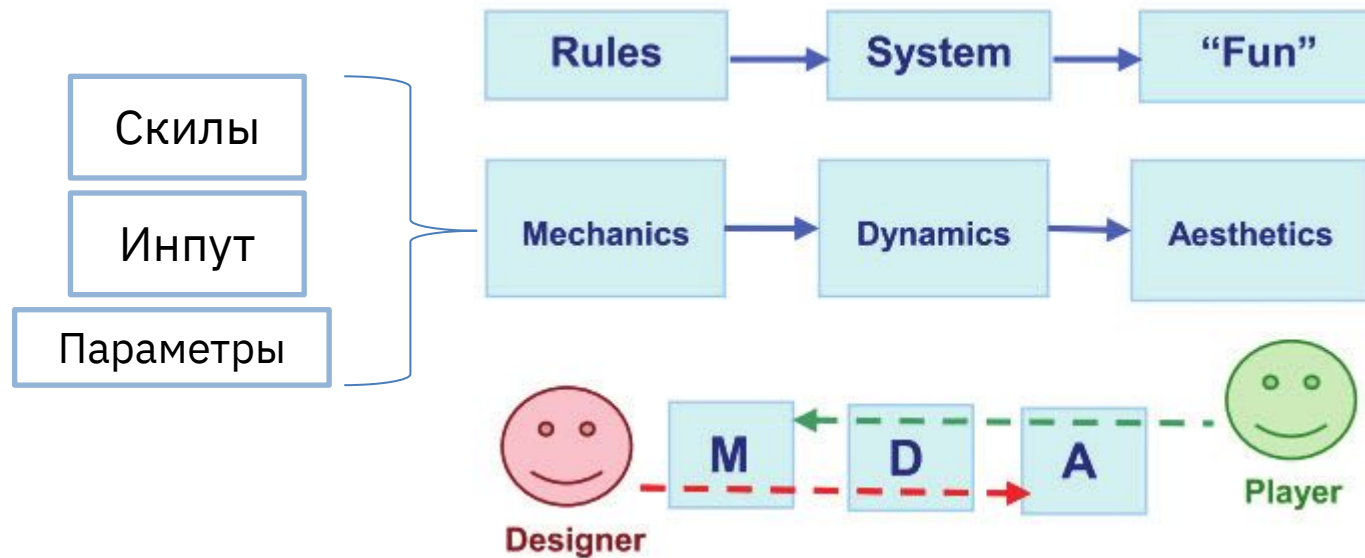
Выше и больше чем
обычные враги, мешок
на голове, «особая
кожа»

Два состояния
(движение/замешательство)

Большие габариты,
медленный



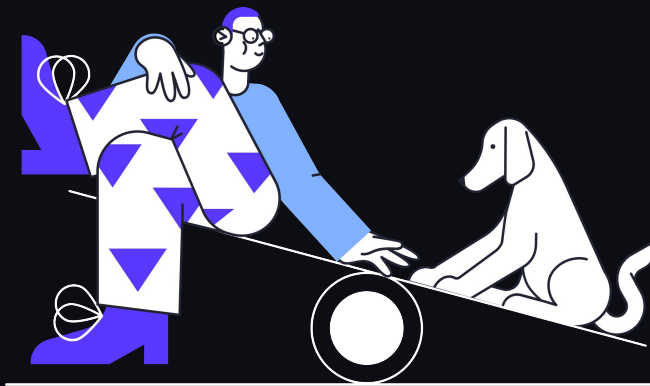
Для нас (гейм-дизайнеров) механика = функция.



Эстетика = форма = чувственное восприятие

Типы игроков

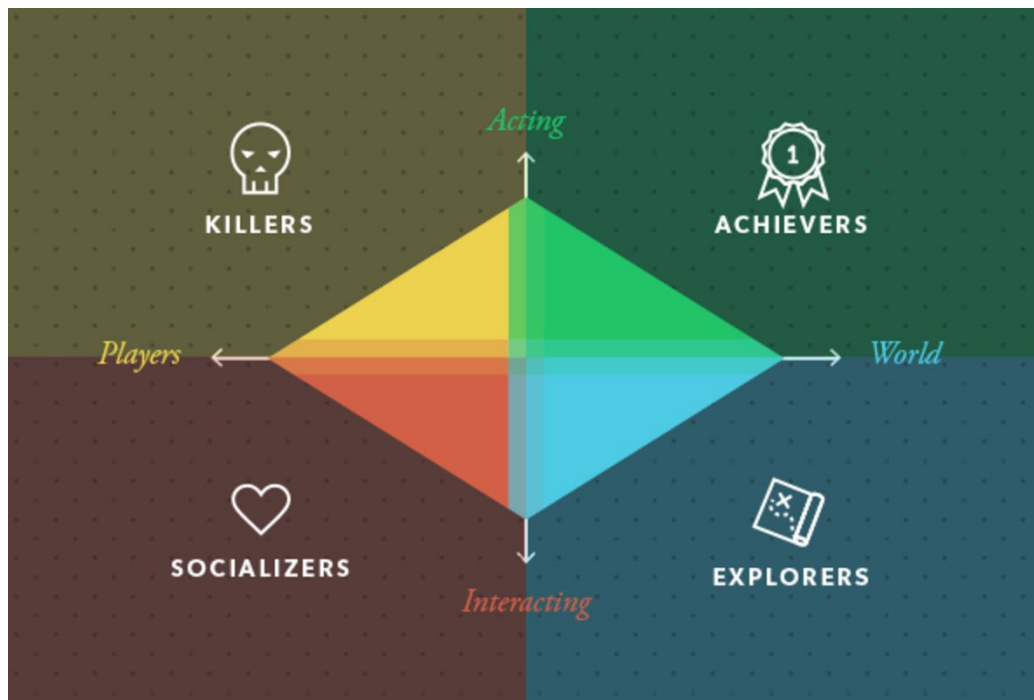
Какие типы игроков существуют? Какие опыты мы должны создавать для каждого из типов?



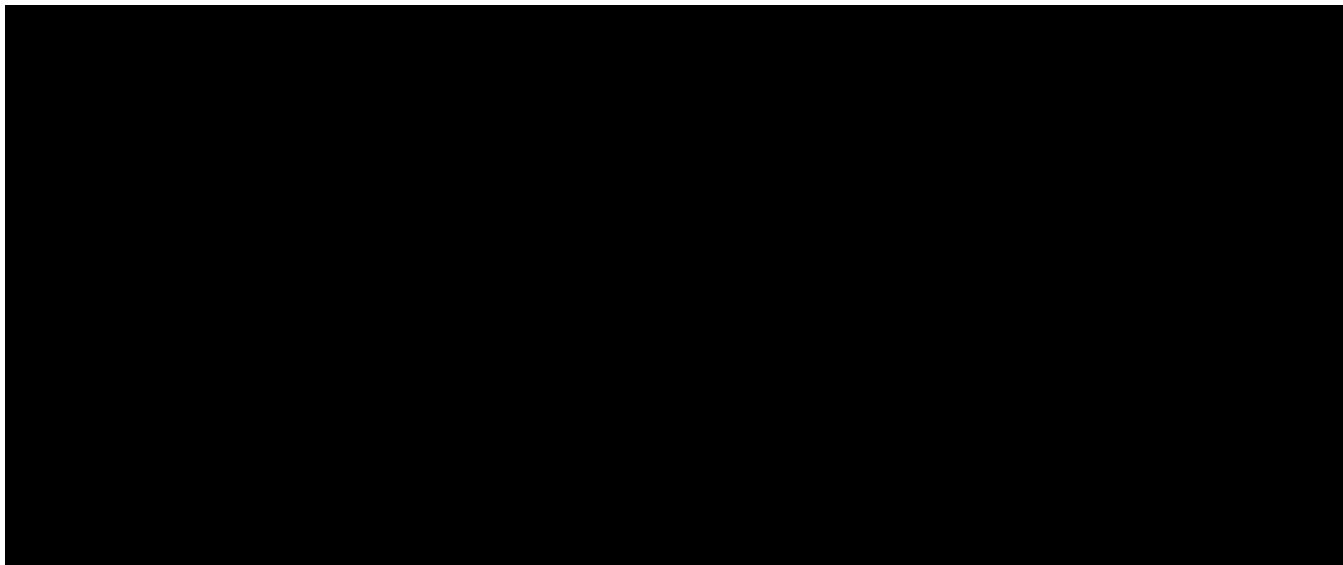
Кто ваш потенциальный игрок?



Таксономия Бартла



Killers:



- Доминировать над другими игроками — их главная цель.
- Радуются страданиям других игроков, унижение других подкрепляет их.
- Охотятся за Achievers, ненавидят Explorers.

Achievers:



- Мотивируются явными и чёткими целями – ачивки, лидерборды, «галочки» в чеклистах.
- Находятся в постоянном поиске признания. New game + & trophies = one love.
- Цель игры – достичь в ней совершенства.
- Ненавидят Killers.

Explorers:



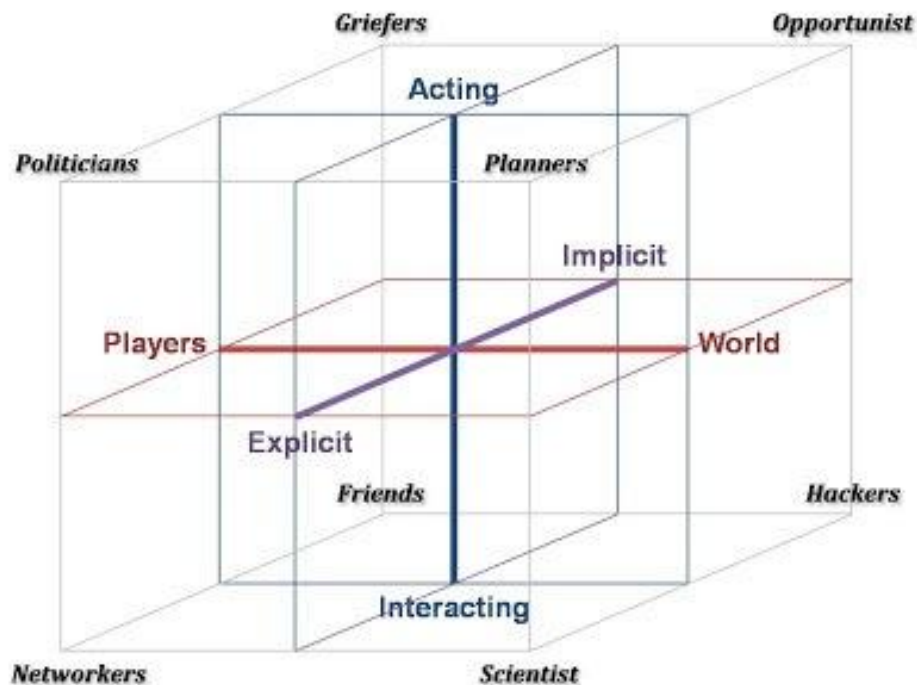
- Обожают «совершать открытия», обожают пасхалки.
- Лучшие друзья Achievers, ненавистны киллерам.
- Лор & мир.

Socializers:



- Социализироваться и завести новые полезные знакомства — их главная цель.
- Создание комьюнити в игре и вне её, помощь новичкам, признание в качестве всезнающего лидера.
- Самовыражение путём помощи другим, признания, приобретения последователей.

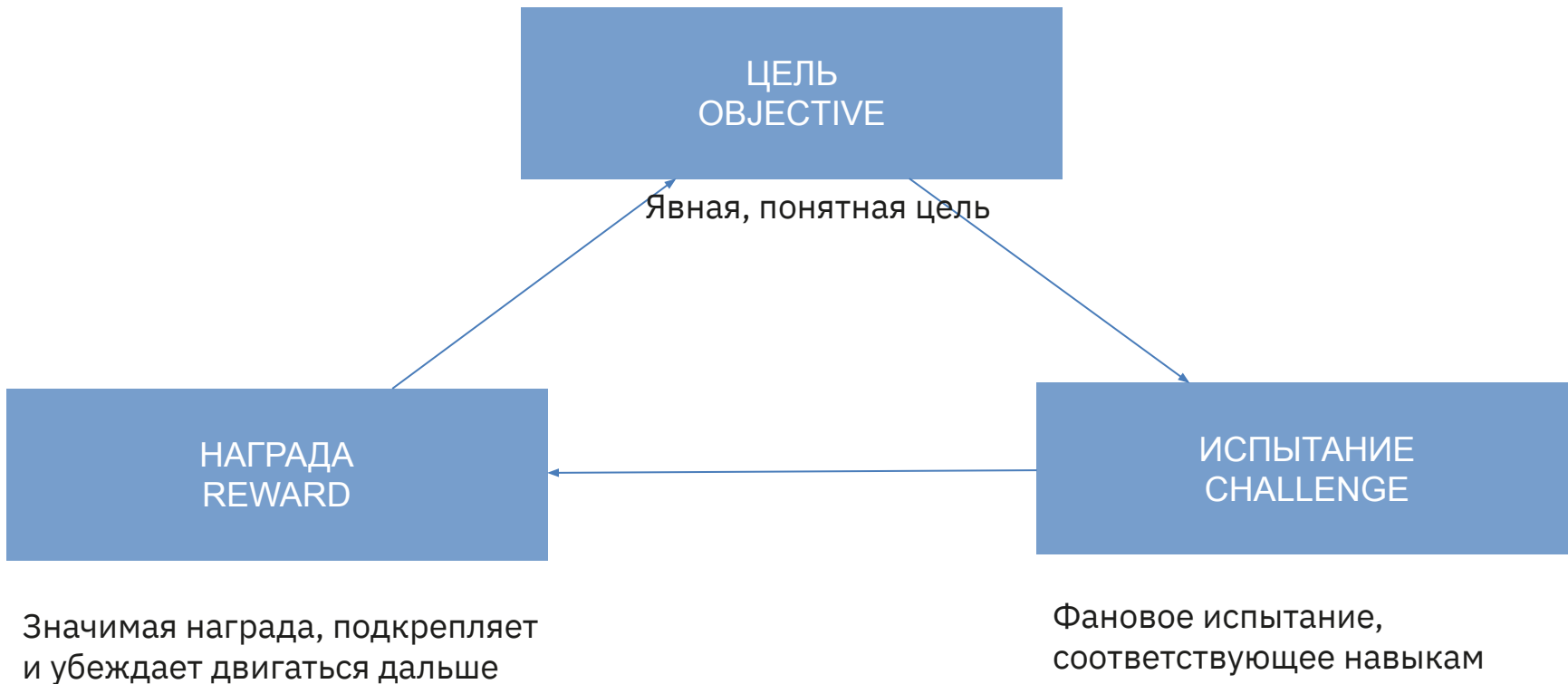
3D-модель

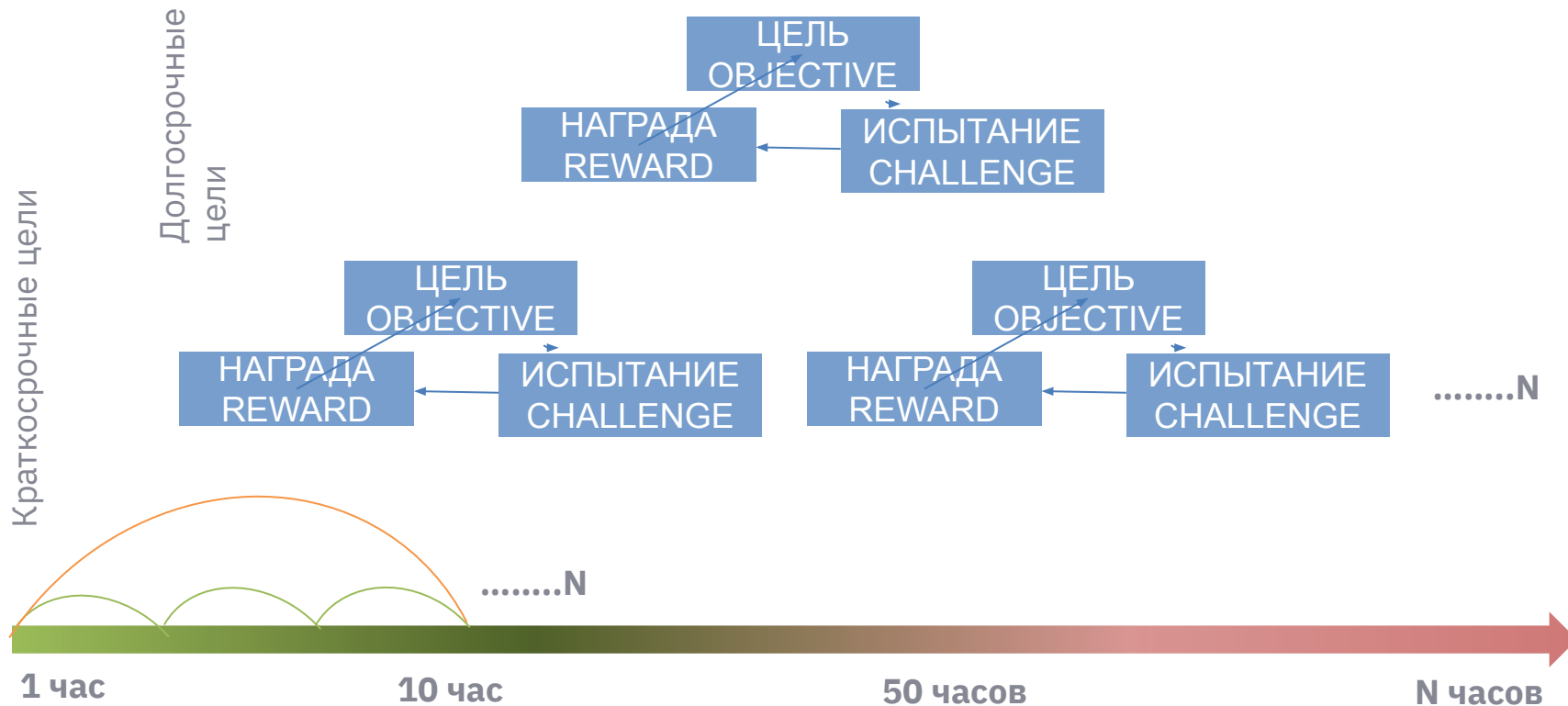


0 мотивации

Что такое мотивация, и как мотивировать игрока?







Качество мотивации



Внешняя мотивация

Низшее качество.

Люди, мотивированные извне, не будут ценить деятельность, к которой их принуждают.

Скорее всего, человек прекратит выполнение, если ему кто-то сказал это сделать.



Внутреннее давление (вина)

Среднее качество.

Человек обеспокоен выполнением активности, поскольку он будет чувствовать себя виноватым, если не выполнит её.



Внутренняя мотивация (идентифицированная)

Высшее качество.

Деятельность очень высоко ценится человеком внутри.

Он наиболее вовлечён в процесс. Высшая цель — само действие, а не результат.

Автотелический человек.

Наивысшее **качество мотивации**
и наибольшая **вовлечённость**
игрока достигается путём
удовлетворения его
психологических потребностей.

Theory of Self-Determination





Action "Boom!"	Social "Let's Play Together"	Mastery "Let Me Think"	Achievement "I Want More"	Immersion "Once Upon a Time"	Creativity "What If?"
Destruction Guns. Explosives. Chaos. Mayhem.	Competition Duels. Matches. High on Ranking.	Challenge Practice. High Difficulty. Challenges.	Completion Get All Collectibles. Complete All Missions.	Fantasy Being someone else, somewhere else.	Design Expression. Customization.
Excitement Fast-Paced. Action. Surprises. Thrills.	Community Being on Team. Chatting. Interacting.	Strategy Thinking Ahead. Making Decisions.	Power Powerful Character. Powerful Equipment.	Story Elaborate plots. Interesting characters.	Discovery Explore. Tinker. Experiment.

Внимание

- **Произвольное** – мы сознательно направляем наше внимание на объект, решаем проблему, принимаем решение.
- **Непроизвольное** – резкие звуки, движение в поле зрения, упоминание нашего имени, внезапная угроза, испуг.



Внимание

Эстетика
Красота
Контраст

История
Нарратив
Социальные
взаимодействия

Геймплей
Системы
Динамика

Захват внимания



Удержание внимания



0 навыки

What skills of players are tested in games?

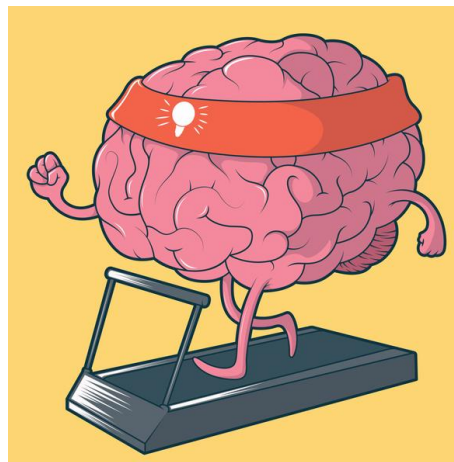


Категории навыков игрока

Физические навыки



Ментальные навыки



Навыки социализации



Физические навыки

- **Измерение** — контроль отклонения и уровня давления на инпуты
- **Точность** — аккуратность и точность инпута
- **Рефлексы** — реакция на внешние стимулы и соответствующий ответ
- **Тайминг** — инпут в нужное время
- **Выносливость** — сопротивление усталости от рутинных повторений

И многие другие

Ментальные навыки

- **Концентрация** — фокус внимания на определённых событиях
- **Менеджмент** — управление ограниченными ресурсами
- **Память** — накопление и воспроизведение знаний, навыков и умений
- **Наблюдательность**
- **Стратегия** — построение стратегии, исходя из ограниченной информации
- **Тактика** — принятие решений, исходя из происходящих событий
- **Смекалка**

Навыки социализации

- **Лидерство** — принятие решений, которые повлияют на других
- **Дипломатия** — навык переговоров для получения выгоды
- **Влияние**
- **Помощь и поддержка**

Протоперсона



Kate

60% Socializer / 40% Achiever

 Social "Let's Play Together"	 Achievement "I Want More"	 Immersion "Once Upon a Time"
Competition Duels. Matches. High on Ranking.	Completion Get All Collectibles. Complete All Missions.	Fantasy Being someone else, somewhere else.
Community Being on Team. Chatting, Interacting.	Power Powerful Character. Powerful Equipment.	Story Elaborate plots. Interesting characters.

Поведение:

- Стремится к образованию групп по интересам
- В постоянном поиске новых открытий
- Нуждается в «safe place»
- Обожает делиться своими достижениями
- Обходит трудности стороной
- Перевоплощение

Ненавидит:

- Токсичных игроков
- Потерю прогресса
- Бессмысленный гриндинг

Домашнее задание

Расширить концепт вашего будущего дипломного проекта, дополнив его следующими определениями:

- протопортреты ваших будущих игроков,
- модель мотивации ваших игроков,
- скилы, которые вы планируете испытывать,
- основы функций вашей игры,
- player's journey = опыт игрока на протяжении всей игры.

Будьте готовы представить ваш концепт на следующем уроке — расшарить экран, рассказать концепцию перед всеми.



Домашнее задание

- Функция — краеугольный камень ваших дизайнов!
- Форма — слуга ваших функции!
- Портрет вашего игрока — спрашивайте себя ежесекундно, понравится ли ему то, что вы дизайнните.
- Управляйте его вниманием, поощряйте, хвалите, наказывайте, учите, развивайте, испытывайте его!



Спасибо!

