

ПРЕДНАМЕРЕННЫЕ СЛУЧАЙНОСТИ В ГЕЙМДИЗАЙНЕ

Девочко Н.С.

Институт информационных технологий Белорусского государственного университета
информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Матвеев А.В. – старший преподаватель

Аннотация. Случайности используются в играх повсеместно: в таких жанрах, как роуглайк с процедурно-генерируемыми уровнями, в RPG со случайными битвами, в тактических играх с вероятностью попадания и так далее. Успешность случайных механик зависит от разработчиков, которые должны настроить условия таким образом, чтобы пользователи никогда не зависли от них. В данной работе рассмотрены основные типы случайностей и обозначены их отличия.

Теория вероятностей — важная часть геймдизайна. Именно на ее основе формируется баланс между механиками внутри игры, что заставляет делать более благоприятный выбор игроком.

В мультиплеерных играх случайность может быть средством уравнивания игроков — случайность ограничивает важность навыков пользователей и даёт новичкам шанс вырваться вперёд. Это особенно заметно в играх, в которых учитывается контекст происходящего. Например, в серии Mario Kart участники, едущие последними, получают самые сильные бонусы, которые могут помочь им кардинально изменить ситуацию на трассе давая же на нее ссылку, просто вставлю. (Mario Kart — серия компьютерных игр в жанре гонок, разработанных и изданных японской компании Nintendo в качестве спин-оффа к серии Super Mario). Это позволяет сбалансировать разрыв между игроками с разным уровнем навыка, но не даёт возможности выявить самого умелого пользователя — именно поэтому такой тип случайности используется в семейных играх, а не в киберспорте.

Ещё одна важная черта случайностей — это неожиданность. В стратегиях и в тактических играх пользователи постоянно строят планы, благодаря информации, которую получают из игрового мира. Но зачастую этого недостаточно для того, чтобы игра по-настоящему захватывала разум игрока. Случайные события и неизвестные переменные побуждают пользователя импровизировать и искать пути решения новых проблем, что делает прохождение значительно интереснее. В связи с этой особенностью разработчики дополнительно ограничивают количество сведений, которые получает игрок.

Есть два типа случайностей — предварительная (input) и последующая (output) случайности. Предварительная характеризуется тем, что случайное событие происходит до того, как игрок принимает решение. Самый очевидный пример — процедурно сгенерированные уровни в роуглайках, потому что они сперва создаются, а лишь затем пользователь играет на них.

Последующая случайность отличается тем, что случайное событие включается после того, как игрок принимает решение. Это касается, например, вероятности попадания во врага в XCOM. (X-COM — серия компьютерных стратегических игр, объединённая тематикой инопланетного вторжения).

Важное отличие последующей случайности заключается в том, что она провоцирует у игрока чувства гнева и обиды, потому что забирает контроль и рушит планы. В таком случае неудача происходит не из-за неправильных решений, а по случайности. В случае с последующей случайностью может возникнуть вопрос: зачем её применять, если она приносит негативный эффект? Для начала стоит отметить, что это — способ выразить ошибки и промахи в игре с абстрактной боевой системой. Если бы персонажи никогда не промахивались, то это было бы крайне нереалистично. Кроме того, последующая случайность побуждает игроков принимать в расчёт риски и создавать запасные планы.

Большинство случайностей описывается заранее. То есть происходит “подкрутка”, с помощью которой можно растянуть геймплей. Например, создаются сложности для игрока за счет “невезения” или наоборот, дается ему какой-то редкий предмет, что позволяет игроку облегчить прохождение до определенного этапа. В студиях гейм разработки этим занимаются балансировщики и геймдизайнеры, которые рассчитывают предварительную вероятность той или иной ситуации.

Список использованных источников:

1. DTF платформа статей о геймдеве: [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dtf.ru/gamedev/95322-prednamerennye-sluhaynosti-v-geymdizayne-opisanie-dvuh-tipov-randoma>
2. Манжеты геймдизайна: [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://gdcuffs.com/probability-part1>