

РОЛЬ СЮЖЕТУ В ГЕЙМДИЗАЙНІ

Еволюція ігрової індустрії вимагає від розробників постійного пошуку нових ідей. Створення успішної гри – це не просто розробка продукту, а справжнє мистецтво, яке поєднує в собі технології, креативність та розуміння потреб гравців.

Сучасні комп'ютерні ігри можна розділити на дві основні категорії: сюжетно орієнтовані та геймплейно орієнтовані. Перші зазвичай мають цікаву історію та персонажів, але часто відрізняються простими механіками. Інші ж пропонують захопливий ігровий процес, але сюжет може бути відсутнім або грати другорядну роль. Більшість ігор поєднують у собі елементи обох категорій.

Геймплейно орієнтовані ігри мають дуже велику перевагу в індустрії – високу репетитивність, тобто гравці повертаються до них раз за разом. Натомість сюжетно спрямовані зазвичай проходяться лише один раз. Це також впливає на доходи від продажів – у геймплейно орієнтовані проєкти можна легко додавати новий платний контент, акційні пропозиції тощо. Захоплення він таких ігор можна отримати лише зігравши в них особисто, тоді як для сюжетних достатньо переглянути відеоролик з проходженням. З моменту зародження ігрової галузі і до сьогодні геймплейно орієнтовані ігри займали значно вигіднішу позицію, проте зараз індустрія стоїть на порозі змін.

З часом виникла наступна проблема: різноманіття геймплейних можливостей є досить обмеженим, що робить створення унікального ігрового процесу все важчим. Окрім того, основні геймплейні ніші вже зайняті гігантами ігрової індустрії, що робить конкуренцію вкрай важкою. Як приклад, новим шутерам доведеться запропонувати дійсно унікальні елементи, щоб змагатись з такими іграми, як Call of Duty чи Counter-Strike. Рішенням може бути додавання в гру сюжету, щоб урізноманітнити ігровий процес, однак це не завжди хороша практика.

Як приклад розглянемо трилогію ігор Plants vs Zombies. Хоча перша частина серії не мала розгалуженого сюжету, вона заклала міцний фундамент для подальшого розвитку франшизи. Проста, але захоплива концепція захисту території від навали ворогів, поєднана з різноманітністю рослин і зомбі, стала основою для створення цілого світу, який ми знаємо сьогодні. Друга частина серії стала справжнім стрибком уперед, запропонувавши гравцям більше стратегічних можливостей завдяки різноманітності рослин, зомбі та нових механік. Незважаючи на невеликий сюжетний елемент, гра залишалася вірною своїм корінням – захоплюючому геймплею. Третя частина позбавила їх цієї свободи, винісши сюжет на передній план, що й стало основною причиною провалу.

Зовсім інша ситуація виникає, якщо гра є сюжетно орієнтованою з самого початку. При створенні сюжету, використовується один з двох методів: низка перлин (The String of Pearls) або машина історій (Story Machine). Суть першого методу - в грі є ключові сюжетні точки, що точно відбудуться, а між ними знаходиться геймплейна складова та додатковий контент. При використанні методу машини історій сюжетні події генеруються на основі певних факторів, що залежать від дій гравця. При використанні першого методу сюжет буде лінійним та послідовним, в другому - дії гравця будуть мати безпосередній вплив на сюжет. В результаті, в першому випадку гру будуть проходити лише один-два рази, а в другому залежить від сюжетних розгалужень. Обидва методи дозволяють створювати декілька кінцівок.

Одним із найбільших викликів для ігор з кількома кінцівками є збереження інтересу гравця після першого проходження. Щоб уникнути повторення одних і тих же моментів, можна використовувати механіку машини історій. Цей підхід дозволяє створювати динамічні сюжети, де кожне рішення гравця впливає на подальший розвиток подій. Таким чином, кожне нове проходження буде унікальним, що значно підвищить реіграбельність гри.

Можна сказати, що роль сюжету в сучасній ігровій індустрії значно зросла у зв'язку з необхідністю створення унікального ігрового досвіду для кожної гри. Окрім цього, для забезпечення репетитивності та інтерактивності кращим варіантом є створення машини історій, що буде реагувати на дії гравця і генерувати відповідні сюжетні події. Однак надмірна концентрація на створенні сюжету, лише заради факту його створення, однозначно матиме негативний вплив, особливо якщо мова йде про відому серію ігор, що завжди була орієнтованою на геймплей.

Список використаних джерел

1. Газавей Д. Вступ до дизайну ігрових систем / Дакс Газавей. – Харків: Фабула, 2024. – 368 с.