

АНАЛІЗ ІГРОВОГО ЦИКЛУ КОМП'ЮТЕРНОЇ 2D-ГРИ ЖАНРУ ПЛАТФОРМЕР «КОСУЛИК»

Ігровий цикл [1, 2] є фундаментальною складовою дизайну комп'ютерних ігор, що визначає послідовність та динаміку ігрових взаємодій, а також взаємозв'язок між ключовими компонентами геймплею. Цей цикл забезпечує повторюваність ігрових механік, яка є суттєвою для підтримання залученості гравця та тривалості ігрового інтересу. У платформерних іграх добре структурований ігровий цикл має вирішальне значення для формування інтуїтивного, захопливого й інтерактивного досвіду. Мета даного дослідження полягає в аналізі ігрового циклу гри «Косулик», виділенні його особливостей та визначенні напрямків для потенційного покращення, що дозволить удосконалити взаємодію гравця з ігровим середовищем (рис 1).



Рисунок 1. – Схема ігрового циклу

Ігровий цикл гри «Косулик» розгортається через логічно взаємозалежні етапи, що забезпечують лінійність, сюжетну інтегрованість та змістовність ігрового процесу. Кожен з етапів структурує ігрову послідовність, створюючи цілісну систему завдань.

Ігровий цикл у гри «Косулик» відзначається поєднанням сюжетно-мотивованих елементів з геймплейними механіками. Кожна взаємодія гравця органічно пов'язана з основним сюжетом, де центральна мета — виготовлення ліків для бабусі Косулика — виступає як провідна лінія, що забезпечує інтегрованість кожного етапу гри. Поєднання механік дослідження, розвитку персонажа та крафту підкреслює комплексність ігрового циклу, тоді як атмосфера лісу, підсилена музичним супроводом, формує занурення гравця у віртуальне середовище.

Основна перевага ігрового циклу гри «Косулик» полягає в поступовому розширенні доступного ігрового простору через набуття нових навичок персонажем. Це формує у гравця відчуття прогресу та відкриття, що є важливими аспектами утримання інтересу до гри. Структура винагород, яка базується на досягненнях гравця та його постійному розвитку, формує у гравця позитивний зворотний зв'язок, що сприяє повторюваності ігрового циклу та підтримує мотивацію до подальшого проходження.

Незважаючи на сильні сторони існуючої структури, є потенційні можливості для покращення ігрового циклу. Наприклад, додавання випадкових подій у процесі дослідження лісу може підвищити непередбачуваність ігрового процесу, додаючи фактори невизначеності. Додатково, запровадження унікальних комбінацій інгредієнтів із можливістю отримання різних ефектів ліків сприяло б появі стратегічного елементу, стимулюючи гравця до експериментів. Можна також розглянути механіку взаємодії з іншими персонажами або створіннями, що надало б глибини сюжету і додаткових викликів.

Для ефективної розробки ігор необхідно глибоке розуміння моделей ігрового циклу. Однак, нестача наукових досліджень у цій галузі ускладнює створення оптимальних ігрових механік. Роботи Далмау, де Хаана, Лійматайна є важливим кроком у цьому напрямку [3, 4, 5, 6].

Ігровий цикл гри «Косулик» є прикладом цілісної інтеграції сюжетних і геймплейних елементів у рамках платформера, що забезпечує захопливий та інтерактивний досвід. Висока ступінь структурованості гри через послідовність дослідження, крафту та вдосконалення навичок створює стійку мотивацію до продовження гри. Водночас, розширення ігрових механік, таких як додавання випадкових подій і можливість більшої взаємодії з іншими персонажами, може збагатити ігровий досвід, забезпечуючи більше варіативності та динаміки, що сприятиме довготривалому залученню гравця.

Список використаних джерел

1. Wang, W. Understanding Game Loops. In: *The Structure of Game Design*. International Series on Computer, Entertainment and Media Technology. Springer, Cham. 2023. p.37-45. https://doi.org/10.1007/978-3-031-32202-0_5.
2. Mileff, Péter. Game loop: the heart of the game engine. *Production Systems and Information Engineering*. 2023, 11.3: 51-63.