

ГЕЙМ ДИЗАЙН

материал на Борислав Борисов

50

специалност на бъдещето

Индустрията за компютърни игри е един бързо развиващ се сектор от развлекателния бизнес, а по-растващото поколение наложи тези игри като една от водещите форми на забавление. Вследствие на постоянния натиск на пазара и при непрекъснато усъвършенстване на технологиите, търсенето на все по-сложни и по-висококачествени игри се увеличава. За да изпълни това изискване, индустрията се нуждае от талантиливи художници, дизайнери и програмисти на игри.

Как се създава видео игра?

Разработчиците на компютърни игри правят игри за компютри, конзоли и смартфони. Те могат да се занимават както със създаването на нови игри, така и с поддръжката на стари. Направата на една игра може да отнеме от няколко месеца до години, според това дали разработчика работи в малък екип или в голямо студио за игри. Самият процес на разработка се състои от множество фази, от създаването на идея, история, герои до направата на най-малкия детайл в графично отношение и тестването на продукта. Повечето разработчици на игри имат строго определени задължения и работят в екип с други хора, като всеки екип си има своите задачи, например:

- Дизайнери – те решават как ще изглежда играта – от персонажите до заобикаляя я свят. Екипът дава собствени идеи и виждания, които след това художниците реализират.
- Художници – те рисуват зададените от дизайнерите неща. Аниматори – занимават се с 3D моделирането на рисунките и пресъздаването им в играта.
- Програмисти – пишат кода, който ще накара играта да заработи.
- Тестери – както подсказва името, това е екип, който тества играта след като нейното сътворяване започне. Те докладват на програмистите, ако нещо не работи или не е както трябва, за да бъде оправено.
- Проектови мениджъри – предимно един или няколко души, които следят за това как върви работата по проекта и дават напътствия на екипите.

Гейм дизайн

Отдавна е видно, че видео игрите не са само за деца. Хитове като The Elder Scrolls V: Skyrim, Minecraft и Call of Duty оставят отпечатък в интернет културата и генерират приходи, които във филмовата индустрия само Джеймс Камърън е надминавал (без да броим World of Warcraft, чийто прогнозиран приходи са около 10 милиарда).

Геймингът се превръща във важна част от живота на хората. Играта не само децата, но и възрастните. Защо игрите се конкурират успешно за вниманието на потребителите с филмовата индустрия? В игрите ние участваме активно, строим градове, изграждаме стратегии, съчувстваме на героите, участваме в екипи, а не сме пасивни консуматори. Игрите могат да бъдат различни видове – образователни, развиващи различни умения, екшън, битки, стратегии и много други вида. Гамата е богата и всеки избира според вкусовете си.

Друга важна характеристика на гейм индустрията е, че е една сравнително нова сфера на продукция, която се развива само от няколко десетилетия. Но нейното развитие е много бурно и динамично. Възможностите за изява в тази област ще нарастват лавинообразно.

Да не забравяме също така, че художниците с умения за гейм индустрията, могат успешно да работят и във филмовата индустрия и телевизията.

Търсени умения:

- Да си заклет геймър – ако това не ти е в кръвта, просто няма как да станеш добър гейм-дизайнер;
- Базов програмистки опит и познание върху някое 3D приложение;
- Базов скриптов опит;
- Солидна академична подготовка по темата;
- Креативност;
- Базова математическа подготовка;
- Добри презентационни умения и компютърна грамотност.

За кого е подходяща тази специалност?

Гейм дизайнерите се делят на две основни групи – художници-аниматори и програмисти. И в двата случая обаче е изключително важно умение то за работа в екип. Координацията между отделните хора и екипи е не-

Геймингът се превръща във важна част от живота на хората.



обходима за създаването на една игра и липсата на комуникация може да върне проекта със седмици назад. Другото важно качество за един гейм-дизайнер е креативността и богатото въображение. Тъй като се изгражда цял един свят, персонажи и история от нулата, гейм-дизайнерът трябва да може да си представи как нещата изглеждат, как си взаимодействат и съответно как да бъдат програмирани. Неочакваните проблеми и досега несрещаните ситуации са ежедневие в този бизнес и затова са нужни хора, които могат да решават проблемите и да измислят нови начини за реализиране на целите си. Освен всичко това е необходимо и голяма доза страст. Почти всички гейм-дизайнери са били преди това геймъри и създаването на нова игра, която да завладее играчите в продължение на много безсънни нощи е невъзможно, без да знаете какво ще се хареса и без да вложите желание и душа в играта.

Гейм дизайн в България

В България, за жалост, Гейм дизайнът не е широко разпространен

на специалност. Програма по Гейм дизайн можете да намерите в Нов български университет като модул от Информационни технологии и във ВСУ, но само магистратура. Специализирано обучение за художници в тази сфера липсва.

Липсата на истинска програма по Гейм дизайн в някои университети е учудваща, още повече, като се има предвид голямото търсене на гейм дизайнери на българския пазар на труда, а и по света. Едни от най-големите компании в гейм индустрията Ubisoft и Gameloft вече повече от десет години имат клонове в България и хората, работещи там, са част от световноизвестни заглавия като Assassin's Creed, Prince of Persia и Ghost Recon. Днес в Ubisoft Sofia работят повече от 150 човека. Голям работодател е и Imperia Online, където със създаване на онлайн и мобилни игри се занимават над 200 човека.

Гейм дизайн в чужбина

Холандия, Дания и Великобритания са топ 3 с преподаване на английски език, който е предпочитан сред кандидат-студентите, с които работим в Edlanta. Има възможности и с немски език за Германия и Австрия, но те все още не са особено популярни дестинации за специалности, свързани с гейминг. В Германия българските кандидати-студенти се насочват към инженерните науки и сферата на правото за бакалавърска степен. Гейм дизайнът бива оставен като възможност за магистратура, като най-популярните дестинации за магистърска степен отново са Великобритания и Холандия.

За Холандия Avans University е може би най-добрият избор. Във Великобритания Teesside University са едни от най-добрите, и Bournemouth University. Много от завършилите Bournemouth са участвали в проекти като холивудските блокбъстър "Аватар" на Джеймс Камерън и "Травитация" на Алфонсо Куарон. В случая не говорим за игри, а само за специални ефекти. CGI-я се е развил благодарение на видеоигрите и сега вече е навсякъде.

Стажове в университет

Задължително условие - не във всички университети. Пример за програми със задължително условие един семестър стажуване са тези в датските и холандските университети. Дори да не е задължително

обаче, е силно препоръчително. Това е професия, слагаща практическия опит пред академичната подготовка. Естествено, няма университет, който да гарантира на 100% възможност за стаж. Университетите само осигуряват връзката между студента и съответната компания. Помагат при подготовката на CV-то, мотивационното писмо, подготвят студентите за самото интервю и как най-добре да представят себе си. Но определено човек трябва да има умения и способности, за да хване добра стажантска позиция.

Предизвикателства на Гейм дизайна

Предизвикателствата идват в момента заради „free to play“ модела. Две са нещата: първо, че аудиторията се променя драматично. В момента хора, които никога не са се считали за геймъри, обаче имат потребността да играят, са на пазара като наша аудитория. И тези хора не може да ги третираш като стандартен геймър, който е играл 10 години и знае всичко. Хората искат да хванат телефона и докато го държат в едната си ръка, с палеца да правят нещо и то да бъде интересно. Друго предизвикателство е "тъч" контролът, който е нов начин да се управляват нещата и изисква нов начин на мислене в дизайна. Към него трябва да добавим и т.нар. „мулти-тъч“, и жирооскона, който позволява управление чрез движението на мобилното устройство.

Всичко това изисква нов тип мислене, което е предизвикателство само по себе си

При браузър базираните игри предизвикателство е аудиторията, която е все по-широка и съставена от хора, които искат различно изживяване. Това са игри, които човек ги пуска сутринта и ги оставя във фон-ов режим цял ден. Но самите сесии не са дълги. Почти няма игра в момента, която да има по-дълги сесии от 1-2 минути. Фактът, че преживяването е накъсано на по-кратки сесии, е ново предизвикателство. Трябва да мислиш по различен начин. Друго страховито предизвикателство е т.нар. „социален елемент“. Ако ти в момента по един или друг начин не си стимулирал социалния експириънс, шансовете ти да пробиеш са много малки.