

2. Амашукели, А. В. Эстетика танца / А. В. Амашукели // Эстетика в интерпарадигмальном пространстве перспективы нового века : материалы научной конференции 10 октября 2001 г. Серия: «Symposium», Вып. 16. – СПб. : 2001. –С.10 – 13.

3. Кожин, В.В. Виды искусств / В. В. Кожин. – М. : «Искусство», 1960. – 255 с.

4. Мечковская, Н.Б. Семиотика Язык. Природа. Культура / Н. Б. Мечковская. – М. : Издательский центр «Академия», 2007. – С. 24 – 25.

Савчук В.Г., студентка 308 гр.

Научный руководитель – Орешко Т. Д.

РАЗВИТИЕ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

В современном мире компьютерные игры набирают всё большую популярность. Это не удивительно, ведь в динамично меняющейся жизни важно иметь возможность отвлечься от повседневной рутины. Многие люди задействованы в создании и разработки игр на сегодняшний день. И пусть процесс создания игры трудоемкий и кропотливый, требующий большого количества времени и денег, а также опытных работников, данный вид компьютерного и графического искусства развивается в нашей стране с каждым годом. Этот вид искусства называется гейм-дизайн.

Гейм-дизайн (игровой дизайн) – процесс создания формы и содержания игрового процесса (геймплея) разрабатываемой игры. Работа с гейм-дизайном может происходить как через соответствующий документ (design document), так и существовать только в сознании разработчиков игры [4].

Есть много типов игр, и точно так же есть много типов гейм-дизайна. Например, дизайн мира – создание общей истории, сеттинга и темы игры; системный дизайн – создание правил и сопутствующих расчетов для игры; Контент-дизайн – создание персонажей, предметов, загадок и миссий; игровые тексты – это написание внутри игровых диалогов, текстов и историй; дизайн уровней – создание уровней игры, включающей ландшафт карты и расположение на этой карте объектов; дизайн интерфейсов (UI – пользовательский интерфейс) – состоит из двух элементов: как игрок взаимодействует с игрой и как игрок получает информацию и реакцию на свои действия от игры. Есть распространённое мнение, что бывают игры, которые создает разработчик, игры, которые создает художник, и игры, которые создает гейм дизайнер. Чаще всего их делает как раз, гейм дизайнер, просто называет он себя по-разному.

Гейм дизайнер – это один из самых главных компонентов создания проекта. Именно он несет на себе ответственность за визуализацию игры, принимает решения, пускает у себя в голове представление о том, как должна выглядеть игра задолго до того, как будут нарисованы первые арты (изображения) и написаны начальные строчки кода. Современные игры, даже самые простые, состоят из огромного количества компонентов [5].

Несколько лет назад международная организация ЮНЕСКО признала видеоигры искусством. По сути, гейм-дизайнер – это главный человек от искусства в создании игры. В то же время у него должны работать оба полушария мозга: помимо творца в нём должен жить прагматик, математик и инженер. Гейм-дизайнер должен уметь донести своё видение игры до остальных, поэтому важны навыки общения, он должен уметь излагать свои мысли устно и на бумаге. Из дополнительных навыков — любые, применимые в разработке игр: художественный вкус,

рисование, 3D-моделирование, минимальное знание математики, физики и программирования.

Основная задача гейм-дизайнера – разработка дизайн-документа. В этом документе простым языком описываются правила и особенности игры. Таким образом, ещё до того, как движок разработан, гейм-дизайнер вырабатывает целостное видение игры [10, С.42].

Изначально компьютерные игры писали один-двое; программист был одновременно разработчиком гейм плея и, зачастую, главным художником. Разработка гейм плея как отдельная профессия впервые появилась в Colesco в 1970-е годы. Но в те времена это было редким исключением. Выделить гейм дизайн в отдельную профессию потребовалось в конце 1980-х годов, когда один игровой проект стал не под силу малочисленной группе людей [9, С.1]. Гейм дизайнер как профессия оформилась намного позже. Например, специальность «инженер-системный программист-геймдизайнер» была добавлена в Общегосударственный классификатор Республики Беларусь в апреле 2015 года [8].

Стратегическими партнерами учебной программы выступили «Гейм Стрим» (минский центр разработки Wargaming), Melesta Games и Парк высоких технологий. Сегодня получить образование гейм-дизайнера в Беларуси можно в Белорусском государственном университете информатики и радиоэлектроники на факультете информационных технологий и управления [2].

Представители белорусских компаний по разработке видеоигр, таких как Wargaming и студии Melesta Games, стали преподавателями таких ключевых дисциплин, как «История видеоигр», «Гейм-дизайн», «Разработка игровой концепции». Помимо основной учебной программы,

студенты принимают участие во множестве открытых образовательных проектов Wargaming и Melesta Games.

Также в Беларуси проводится детский курс «Основы разработки компьютерных игр» на базе образовательного центра Парка высоких технологий (ИТ-академия) для школьников 9-14 лет. Участники курса в увлекательной форме осваивают азы гейм-дизайна и делают первые шаги в области создания игр, которые в будущем могут стать базой для профессионального становления в этой сфере. Помимо этого, в Минске предлагает свои курсы по различным программным направлениям компьютерная академия «Шаг». В этой академии могут получить знания и навыки гейм-дизайна не только взрослые, но и дети.

Есть достаточно большое количество белорусских компаний-разработчиков видео игр, но лишь некоторым из них удалось достигнуть мировой известности. На сегодня самыми известными компаниями по разработке видеоигр в Республике Беларусь являются Wargaming, Arise, AlawarMelesta, Aliasworlds Entertainment и другие.

Alawar Melesta известна широкой общественности своим казуальным игровым онлайн-проектом «Веселая ферма». Wargaming всемирную известность завоевала благодаря своим игровым проектам: Операция «Багратион», Order of War, World of Tanks, World of Warplanes, World of Tanks Generals, World of Tanks Blitz, World of Warships и другие. Steel Monkeys – за плечами крупные игровые проекты: Post Apocalyptic Mayhem, 2 Days to Vegas, Master Rallye, Rocky. Aliasworlds Entertainment известна своими казуальными играми: My Farm Life, Kingdom Chronicles, Kingdom Chronicles 2, а также серией игр с медвежонком по имени Снежок (Snowy). Vizor Interactive выпустила в свет игровой проект, название которому «Зомби Ферма», а также флэш-игру в жанре ММО (Массовая многопользовательская онлайн-игра) – U.N.I.T. Благодаря Awem studio и

Shamon games любители RPG могут наслаждаться игрой в Sims-like. Также широко известна их казуалка под названием TheIsland: Castaway. Viron IT известны своей сетевой стратегической игрой с коллективным игровым режимом «арена» — «Безмолвие». Floodlight Games завоевала свою популярность благодаря таким игровым проектам: Agatha Christie: Death on the Nile, James Patterson: Women's Murder Club, Dr. Lynch: Grave secrets, Women's Murder Club: A Darker Shade of Grey [6, 7].

Таким образом, можно сказать, что в Беларуси гейм-дизайн с каждым годом развивается все больше и больше. Наши игровые компании создают игры на высоком уровне, они признаны на мировой потребительской арене, а наши разработчики и гейм-дизайнеры входят в топ общемировых списков. Особое внимание необходимо уделить тому, что в Беларуси стало возможным получить образование в данной специализации, а также и тому, что она высоко ценится. Множество конкурсов и программ проводится по данной деятельности для людей совершенно разных возрастных категорий. Гейм-дизайн стал общедоступным в нашей стране.

1. В БГУИР начнут учить на геймдизайнеров [Электронный ресурс]. – 2015. – Режим доступа: <https://dev.by/lenta/main/v-bguir-nachnut-uchit-na-geym-dizauneroy>. – Дата доступа: 09.03.2017.

2. Данные по специальности [Электронный ресурс]. – 2015. – Режим доступа: <http://kudapostupat.by/zavdata/id/4649>. – Дата доступа: 09.03.2017.

3. Геймдизайнер [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Геймдизайнер>. – Дата доступа: 07.03.2017.

4. Геймдизайн [Электронный ресурс]. – 2016. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Геймдизайн>. – Дата доступа: 07.03.2017.

5. Кто такие геймдизайнеры: мнение проектного менеджера компании Alawar [Электронный ресурс]. – 2016. – Режим доступа: <https://dtf.ru/1307-kto-takie-geymdizaynery-mnenie-proektnogo-menedzhera-kompanii-alawar>. – Дата доступа: 01.03.2017.

6. Белорусские компании-разработчики игр [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа: http://shara-games.ru/belorusskie_igry/. – Дата доступа: 08.03.2017.

7. Успехи белорусского геймдева // Топ-10 игр и разработчиков игр родом из Беларуси [Электронный ресурс]. – 2011. – Режим доступа: <https://dev.by/lenta/main/uspehi-belorusskogo-geymdeva-top-10-igr-i-razrabotchikov-igr-rodом-iz-belarusi>. – Дата доступа: 08.03.2017.

8. Обзор законодательства Республики Беларусь в сфере информатизации за апрель 2015 года [Электронный ресурс]. – 2015. – Режим доступа: <http://web.archive.org/web/20150508204245/http://www.pravo.by/main.aspx?guid=194633>. – Дата доступа: 07.03.2017.

9. Сален, К. Rules of Play: Game Design Fundamentals / К. Сален, Э. Циммерман; подред. К. Сален. – Массачусетс: MIT Press, 2003. – 2 гл., 1 с.

10. Шелл, Дж. The Art of Game Design: A Book of Lenses / Дж. Шелл. – Берлингтон: Elsevier, 2008. – 42 с.