

Особенности создания компьютерной игры в условиях библиотеке

И. В. Кайдаш

*Челябинская областная юношеская библиотека,
Челябинск, Россия*

Сейчас каждый, кто знает о существовании компьютера, знает и о компьютерных играх. Детям в большинстве своем очень нравится играть. Они не представляют, как можно иметь компьютер, на котором не будет установлена парочка-другая интересных «игрушек». Взрослые же относятся к компьютерным играм по-разному: чаще – резко негативно (из-за опасений, что виртуальность затягивает подростков, и они перестают интересоваться внешним миром).

При правильном выборе, разумном подходе компьютерные игры могут быть не только безвредными, но и полезными, способствуя развитию внимания, скорости реакции, логического мышления, тренируя память, усидчивость, целеустремленность – качества весьма ценные и полезные, что позволяет активно использовать компьютерные игры, например, в обучении.

Имея опыт создания электронных продуктов, коллектив Челябинской областной юношеской библиотеки «замахнулся» на создание оригинальной компьютерной игры, темой которой стало участие уральцев в Отечественной войне 1812 года.

Но от идеи до реализованного продукта – путь не близкий, обо всем по порядку.

Идея вынашивалась достаточно долго, прочно засеяв в головах и не выходя наружу – не было средств на ее реализацию. Наконец, победив в конкурсе региональных проектов учреждений культуры, игра стала одним из 4-х компонентов мультимедийного справочника и получила финансовую поддержку администрации Челябинской области. Процесс был запущен.

Мало кто из библиотекарей на тот момент мог похвастать богатым геймерским опытом, поэтому для более глубокого «погружения» в тему на некоторых АРМах были установлены и опробованы популярные компьютерные игры – показательные в своих «весовых категориях» – игровых жанрах. Сразу же были отсеяны: шутер, экшен, рпг, симуляторы и гонки и т.п. После небольшой дискуссии единогласно сошлись на мнении, что развлекательно-познавательный квест – то, что надо.

Коллективный «мозговой штурм» помог определиться с жанром игры, ее объемом, главными персонажами, сюжетной линией и даже названием. Единодушно решили, что главными героями должны стать мальчишки-подростки, которые в лучших традициях отечественных вестернов («Красные дьяволята», «Неуловимые мстители») становятся активными участниками знаковых исторических событий. В нашем случае – главные персонажи – обаятельные и находчивые юные герои – подростки из далекой уральской станицы бегут на войну сражаться с французами.

Авторы идеи решили, что основой игры с ироничным названием «Как уральцы Бородинскую битву спасали» должны стать подлинные исторические факты. В разгар кровопролитного Бородинского сражения на батарее Раевского возникла угроза прорыва фронта, и уральцы в составе Уфимского пехотного полка штыковой атакой, поддержанной оренбургскими драгунами, уничтожили противника. Рейд уральских казаков по французским тылам не позволил Наполеону ввести в бой старую гвардию и этим переломить ход сражения.

Но для того, что бы получился настоящий квест, только убедительной информации недостаточно – необходимы интересные и забавные персонажи, захватывающий сюжет, убойные реплики, выразительная графика. Нужны профессионалы с хорошим чувством меры, юмора, вкусом, способные все это «сделать былью». Такие специалисты, к счастью были найдены. Автором сценария стала Нина Александровна Ягодинцева, профессиональный литератор, член Союза писателей России. Дизайн-студия «CreativePerson» (руководитель Андрей Червинский) выполнила отрисовки и анимацию фонов, персонажей, атрибутов и проч. Саундтреки к главному меню, к вступительному и заключительному роликам, основную тему игры написала Марина Игоревна Бушмелева, композитор, аранжировщик, преподаватель студии электронной музыки одного из челябинских лицеев. Это были смелые люди, потому что опыта создания компьютерных игр, практически, ни у

кого не было. Но всем привлеченным специалистам ОЧЕНЬ! хотелось попробовать себя на этом поприще, всем было интересно, что же в конечном результате получится, и все очень старательно и творчески отнеслись к выполнению поставленных задач.

Техническое задание (ТЗ) для каждого творческого специалиста не позволяло им (далеко и надолго) сбиться с намеченного пути. Составлением ТЗ, как правило, занимаются либо сам заказчик, либо исполнитель, либо приглашенный специалист или даже фирма. Грамотное техническое задание существенно ускоряет процесс разработки, спрос с исполнителя делает более предметным. В ситуациях, когда заказчик просит исполнителя сделать «то, не знаю что», он очень рискует это «не знаю что» и получить. В нашем случае в качестве техрайтера, а именно так называют человека пишущего ТЗ, дебютировали сотрудники библиотеки – Наталья Германовна Екимова (она же осуществляла управление проектом) и Илья Васильевич Кайдаш.

И вот написан сценарий, отрисованы ключевые эпизоды (их получилось 5 по четыре сцены в каждом), макеты двух главных и других персонажей (всего около 30), атрибуты (около 50), затем пришел черед анимации персонажей и объектов. Для придания игре большей динамичности между эпизодами были придуманы анимированные ролики и ролики-комиксы, которые позволяют героям мгновенно перебраться из казачьей станицы в горящую Москву или на поле Бородинской битвы, или на берег реки Березины. Для того, чтобы сделать игру более познавательной, по ней в качестве поощрения «разбросали» исторические факты в виде бонусной информации. Собранные воедино бонусы представляют собой связный текст, «смонтированный» из почти двух десятков источников. Причем есть такие факты, о которых не то, что дети, не все взрослые знают.

На этапе сборки игры разрозненные картинки объединялись логикой развития сюжета: на карты фонов добавлялись необходимые атрибуты, персонажи, анимация, фоновые звуки, реплики персонажей – все согласно сценарию и техническому заданию. Затем программист, словно волшебник, создавая программный код на особом языке (ActionScript), давал главным героям команду «отомри!», после чего, повинувшись выбору (щелчку) участника игры персонажи начинали двигаться по сцене, переходить со сцены на сцену, взаимодействовать с атрибутами и другими персонажами. Ответственность на программисте огромная! Спрос с него самый большой, так как именно от него зависит, станет ли красивая картинка с анимацией полноценной игрой, в которую захочется играть. Сборкой игры и кодингом занимался программист библиотеки Илья Кайдаш.

Когда игра была «готова», пришла пора для тестирования. В группу по контролю качества вошли программисты, дизайнеры, библиотекари, а позднее и простые геймеры. Тестирование игры проходило также в несколько этапов, после каждого из них исправлялись найденные ошибки и рассматривались новые внесенные предложения.

После представления игры журналистам местных СМИ, не осталось ни одного издания (печатного или электронного), не откликнувшегося на факт создания компьютерной игры **БИБЛИОТЕКОЙ!** «Челябинские журналисты узнали «Как уральцы Бородинскую битву спасали»; «Челябинские библиотекари выпустили компьютерный квест»; «Областная юношеская библиотека создала компьютерную игру по мотивам Бородинской битвы»; «Во сочинили! Как уральцы Бородинскую битву спасали»; «Квест от библиотекарей» – такими заголовками пестрила не только местная пресса, в Интернете и сегодня можно найти более 70 ссылок-откликов на событие.

От идеи до готовой игры – путь неблизкий и, как оказалось, тернистый. И много сложностей возникало на этом пути. Как и многие другие способы реализации глобальных идей, разработка компьютерных игр является четко спланированным и отлаженным мероприятием. Несмотря на тщательную предварительную подготовку, вполне профессиональный коллектив, доброжелательную атмосферу, желание сделать хорошую игру, иногда работа практически останавливалась. Рабочую группу преследовал жесточайший цейтнот, с переменным успехом боролись с «лишним весом» графики, несовместимостью программного обеспечения, не хватало опыта работы над таким объемным проектом. Тем не менее, мы справились. И говорим всем, кто рискнет повторить опыт Челябинской областной юношеской библиотеки: «Создание компьютерной игры в библиотеке только собственными силами, без привлечения квалифицированных специалистов разного профиля, наверное, невозможно. Но найти превосходную идею, собрать команду единомышленников, обеспечить информационную поддержку и сопровождение проекта и реализовать эту идею – вполне под силу. Мы это сделали, сумеете и вы».

Так даешь умные и бесплатные компьютерные игры для новых поколений от всех библиотек страны!

Анонс

Компьютерная игра «**Как уральцы Бородинскую битву спасали**» по мотивам событий Отечественной войны 1812 г.

Название, несмотря на несколько ироничный оттенок, отражает подлинные исторические факты. В разгар кровопролитного Бородинского сражения на батарее Раевского возникла угроза прорыва фронта, и уральцы в составе Уфимского пехотного полка штыковой атакой, поддержанной оренбургскими драгунами, уничтожили противника. Рейд уральских казаков по французским тылам не позволил Наполеону ввести в бой старую гвардию и этим переломить ход сражения.

Главные персонажи – обаятельные и находчивые юные герои – подростки из далекой уральской станицы бегут на войну сражаться с французами.

Динамичность сюжету игры придают анимированные ролики и ролики-комиксы. Именно они позволяют героям мгновенно перебраться из казачьей станицы в горящую Москву или на поле Бородинской битвы, или на берег реки Березины.

Вместе с героями игроки станут участниками исторических событий: вторжения Наполеона в Россию, формирования казачьего войска, важнейших сражений Отечественной войны, изгнания Великой армии эта и другая информация, рассыпана по игре в виде Бонусов.

Игра рассчитана на любителей логических головоломок, приключений и тех, кого интересует отечественная истории.

