

## ВЛИЯНИЕ ИГРОВЫХ МЕХАНИК НА ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ ИГРОКА

*В данной статье будут рассмотрены механики, которые вызывают у игроков наиболее яркие эмоции и ощущения, а также причины возникновения той или иной эмоции.*

### ВВЕДЕНИЕ

Эмоции, которые появляются у игрока – один из важнейших факторов при создании игры. Существует множество аспектов, которые привлекают игроков, например, сюжет, графика, проработка локаций и разнообразие фишек, однако механика в играх придает особый интерес и дарит незабываемые ощущения. В данной работе будут представлены и изучены игровые механики, которые вызывают наиболее сильные эмоции у игроков, как положительные, так и отрицательные.

### I. ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Механика является правилами, по которым работает все окружение игрока: персонажи, игровые частицы, локации, миссии, движения и многое другое. Игровые механики могут быть разного масштаба.

В момент столкновения с различными механиками в большинстве случаев ярче всего игроки ощущают веселье, удовлетворение, азарт, злость, любопытство и некоторые другие. Далее будут представлены различные механики, которые обычно вызывают одну из выше приведенных эмоций.

### II. МЕХАНИКИ

Комбо-механики. Суть этих механик состоит в том, что игрок может нажать сочетание определенных клавиш и запустить особую атаку, которая будет принести больше урона или дополнительные очки.

Заучивать и доводить комбинации до автоматизма хотелось не всем игрокам, бесконечные комбо, которые определяли победителя в первые же пару секунд, сводили на нет весь интерес к игре. Чаще в таких ситуациях в игроках просыпалась злость, особенно, если пользователь был неопытным в играх такого рода. Злость могла привести к двум исходам: в игроке появлялся азарт, они старались заучить как можно больше комбинаций для сражений с сильными противниками, или у пользователя злость будет настолько сильной, что это может отвернуть его от этой игры.

Quick Time Events. Quick Time Events (QTE) переводится примерно, как «сиюминутное

событие», суть этой механики состоит в том, чтобы как можно быстрее нажать кнопку, которая неожиданно появляется на экране. Изначально задача этой механики заключалась в том, чтобы максимально заинтересовать игрока, однако эта опция в большинстве случаев, наоборот, раздражает и сбивает игрока. Необходимость быстро нажать кнопку, при этом сделать еще какой-нибудь выбор, зачастую сильно выбивает из атмосферы игры и вызывает злость, с другой же стороны, когда получается со всем справиться с первого раз, у игрока появляется чувство удовлетворения и гордости.

Задания на время. Грамотно сделанные миссии на время придают игре напряжение в нужный момент, чтобы игрок почувствовал всю срочность. Пользователей больше раздражает непродуманные задания, например, если у игрока ограничено время, а ему требуется справиться с очень сложной, иногда почти невыполнимой миссией, такая механика начинает бесить и злить. Особенно неудачно продуманы сценарии, когда без выполнения подобной сложной задачи, сюжет дальше развиваться не будет. Безусловно, существуют люди, которым очень нравится уровень посложнее, ведь прохождение более сложной миссии приносит небывалое наслаждение и удовлетворения. Однако статистика говорит, что игроков, кто не доволен подобными механиками, особенно плохо продуманными, достаточно много, если не большинство.

### III. ВЫВОДЫ

Игровые механики всегда были, есть и будут тем, что вызывает больше всего эмоций у игроков. Именно поэтому сейчас появляется все больше новых уникальных механик.

1. Voki games [Электронный ресурс] / Невозможно оторваться: Топ-30 увлекательных механик – Режим доступа: <https://vokigames.com/nevozmozhnootorvatsya-top-30-uvlekatelnyh-igrovyyh-mehaniik>. – Дата доступа: 20.03.2022
2. DFT [Электронный ресурс] / 10 самых востребованных игроками эмоций – Режим доступа: <https://dtf.ru/gamedev/41852-10-samyh-vostrebovannyh-igrokami-emocii>. – Дата доступа: 20.03.2022

*Булышко Екатерина Андреевна, студентка 1 курса ФИТиУ БГУИРа katdrinagochkina@gmail.com*

*Научный руководитель: Коршикова Дарья Валерьевна, ассистент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИРа, korshikova@bsuir.by*