

ГИПЕР-КАЗУАЛЬНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ ИГР: ИСТОРИЯ, СОЗДАНИЕ, ОСНОВНЫЕ МЕХАНИКИ

Северовостокова О. А.

Научный руководитель Кондратёнок. Е. В.

Гипер-казуальные игры – это игры с простыми правилами, которые не требуют от пользователя особой усидчивости, затрат времени на обучение или каких-либо особых навыков и как правило они бесплатны; Также они относительно дешевые и быстрые в разработке и предназначены для широкого круга пользователей.

Многие подобные игры обладают также яркой привлекательной графикой и минимумом текста.

Корни этого жанра лежат в 1980-х годах с их классическими головоломками как Tetris и динамичными аркадами того времени.

Гипер-казуальные игры получили широкую известность в 2017 году в мобильных играх. Первой игрой, которая приобрела широкую популярность, была Flappy Bird, она была загружена более 50 миллионов раз и приносила около 50 000 долларов в день в пик своей популярности. Большинство пользователей играют в многозадачном режиме, поэтому из-за своей простоты гипер-казуальные игры становятся все более популярными.

Доход таких игр в основном генерируется за счет рекламы и составляет более 100 миллиардов долларов в год. По некоторым оценкам, игровая индустрия собирается удвоить эти цифры к 2023 году.

У гипер-казуальных игр короткая «жизнь» на телефонах пользователей. Согласно исследованию Game Analytics, к 7-му дню только 16 % топовых игр этого жанра сохраняют 10 % игроков. Чтобы попасть в эти 16 % нужно чтобы геймплей по-настоящему увлекал пользователя. Для этого еще в начале разработки нужно хорошо проработать core-механику игры, ее ба-

ланс и вовлеченность, сделать игру универсальной и охватить широкую аудиторию.

Для этого необходимо придерживаться следующих подходов.

1. Максимально простое управление.

Простое управление нужно закладывать на этапе гейм-дизайна и строить вокруг этого механику игры.

2. Простые или известные механики.

Нужно стремиться к тому, чтобы соге-механика игры была интуитивно понятной. В идеале игрок должен понимать, что делать и куда нажимать, без туториалов и пояснений.

3. Короткие игровые сессии.

Короткие сессии позволяют легко отвлекаться от игры и возвращаться, когда снова возникнет пауза в пару минут.

4. Минимальный размер билда.

Такой подход помогает расширить аудиторию игры и охватить пользователей из стран третьего мира.

5. Универсальные образы.

Гейм-дизайнеру нужно учитывать вкусы очень широкой аудитории и создавать в игре универсальный, подходящий для всех сеттинг и образы, выдержать баланс между «мужской» нейтральной и «женской» яркой цветовыми схемами.

В основном в гипер-казуальных играх используются следующие игровые механики:

– тайминговая механика (касание экрана в определенное время);

– механика укладки блоков (сбор объектов в башню или стену);

– механика ловкости (делается упор на скорость реакции);

– механика восхождения/падения (управление движением объекта);

– механика уклонения (обход препятствий: Flappy Bird);

– механика головоломок (например тетрис).

Подводя итоги, можно сказать, что для гипер-казуальных игр сейчас наступает самое идеальное время. Расцвет игровой индустрии, привлечение специалистов и расширение аудитории позволяет быстро стартовать и получать прибыль от удобной моне-

тизации, и даже захватить рынок. Главное не забывать о качестве самой игры и о том, какими способами стоит ее продвигать.

Список литературы:

1. О гипер-казуальных играх. – Режим доступа: <https://dtf.ru/mobile/43373-o-giper-kazualnyh-igrah>. – Дата доступа: 17.04.2021.

2. Hyper Casual game. – Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/Hyper-casual_game. – Дата доступа: 17.04.2021.

3. Тонкости гейм-дизайна Hyper Casual игр. – Режим доступа: <https://gdcuffs.com/gd-stuff-hyper-casual/> – Дата доступа: 17.04.2021.

4. Hyper-Casual Games: Mobile Gaming's Greatest Genre. Режим доступа: <https://clevertap.com/blog/hyper-casual-games/> – Дата доступа: 18.04.2021.

5. Гиперказуальные игры – секреты успеха. – Режим доступа: <https://moloki.ru/mobile-apps/giper-kazualnye-igry-kak-razrabatyvat-i-prodvigat-idei>. – Дата доступа: 18.04.2021.