

Жанры игр+ ДИЗДОК

Квест. Платформер.

Жанры игр формировались безструктурно и интуитивно на протяжении длительного времени. Разработчики игр проводили смелые эксперименты, создавая новые игровые механики. Неудавшиеся эксперименты забывались, а удачные игры становились примером для других разработчиков. Разработчики копировали популярную игровую механику, добавляя немного идей от себя, таким образом вокруг наиболее популярных игр образовывались целые классы схожих между собой игр, эти классы и стали называть игровыми жанрами.

Одна из классификаций



Платформеры



Платформеры получили свое название благодаря тому, что в процессе игры ее главный персонаж взаимодействует с платформами – обычно бегают, прыгают или падают.

Платформер (англ. platformer) — жанр компьютерных игр, в которых основной чертой игрового процесса является прыгание по платформам, лазанье по лестницам, собирание предметов, обычно необходимых для завершения уровня.



Power-up

- это предметы, которые наделяют управляемого игроком персонажа особой силой, которая обычно иссякает со временем (к примеру: силовое поле, ускорение, увеличение высоты прыжков).

Коллекционные предметы, оружие и "паузер-ап" собираются обычно простым прикосновением персонажа, и для применения не требуют специальных действий со стороны игрока. Реже предметы собираются в «инвентарь» героя и применяются специальной командой



Монстры

Противники, независимо от внешнего вида, всегда многочисленны и разнородны, обладают примитивным искусственным интеллектом, стремясь максимально приблизиться к игроку, либо не обладают им вовсе, перемещаясь по круговой дистанции или совершая повторяющиеся действия.

Соприкосновение с противником обычно отнимает жизненные силы у героя или вовсе убивает его. Иногда противник может быть нейтрализован либо прыжком ему на голову, либо из оружия, если им обладает герой.

Смерть живых существ обычно изображается упрощённо или символически (существо исчезает или проваливается в низ экрана).

Уровни, как правило, изобилуют секретами (скрытые проходы в стенах, высокие или труднодоступные места), нахождение которых существенно облегчает прохождение и подогревает интерес игрока.





Квест

Приключенческая игра (адвенчура, бродилка, квест) — один из основных жанров игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

В центре всего происходящего — некая тайна, загадка.

Основное действие — это расследование.

Разновидности квестов

Текстовые квесты. Они были популярны ещё в докомпьютерную эпоху. Появление ПК помогло всё систематизировать. Потом это направление угасло. Хотя и сейчас можно встретить браузерные текстовые игры, которые основаны именно на таком принципе.

Например, Tale;

Графические квесты (поиск предметов). Их появление связано с отказом от введения команд и с переходом к управлению происходящим с помощью мышки или же джойстика. Именно тогда появился поджанр “поиск предметов”. В качестве ярких примеров можно привести серию Space Quest;

Разновидности квестов

Игра по типу “выход из комнаты”. Образовалась как подвид квестов-голомоломок, однако впоследствии стала практически самостоятельной разновидностью жанра. Основной смысл заключается в том, что персонажи по самым разным причинам оказываются заперты в комнате. И им нужно оттуда выбраться, используя имеющиеся предметы (или сделать их). Кажется, что квест диктует довольно жёсткие рамки.

визуальные романы. Это довольно своеобразное направление, которое невероятно популярно в Азии. Фактически, речь идёт об истории в виде текста. Она сопровождается разными картинками, редко анимированными. В ходе всего этого читателю (или игроку) предлагается периодически сделать выборы. Как правило, речь идёт о выборах в диалогах;

Разновидности квестов

Симуляторы ходьбы. Персонаж может изучать окружающее пространство, ходить, общаться с NPC и взаимодействовать с окружающим пространством. Однако всё до определённой степени условно. Основной акцент делается на истории, атмосфере, на том, чтобы передать идею. В качестве примеров можно привести Firewatch или же знаменитый The Stanley Parable, который по существу стал разновидностью интерактивного искусства.



Я И ТАК ВСЕ ПОМНЮ

ЭТО ЖЕ ОЧЕВИДНО

ПОТОМ ВСЕ ПЕРЕФИГАЧИМ

НИКТО НЕ ЧИТАЕТ

ИДЕАЛЬНО НЕ НАПИШЕМ

Дизайн-документ (сокращённо — диздок)

— это документ, в котором содержится вся информация о создаваемой игре. Он нужен, чтобы команда, которая будет работать над проектом, понимала, что в итоге должно получиться.

Диздок — это

подробное описание всех аспектов игры. Для удобства его можно разбить на разделы: общая информация, геймплей, сюжет, визуал и так далее.

Общая информация (Вступление)

Краткое описание (название, сюжет, если есть)

Платформы: ПК, консоли или мобильные устройства.

Технологии: будете ли вы использовать готовый движок или напишете свой.

Язык: русский, английский.

Аудитория: краткое описание людей, для которых делается игра. Полное описание можно вынести в специальный раздел.

Общая информация

Жанр: нелинейное 3D RPG с открытым миром.

Настроение: мрачное, светлое.

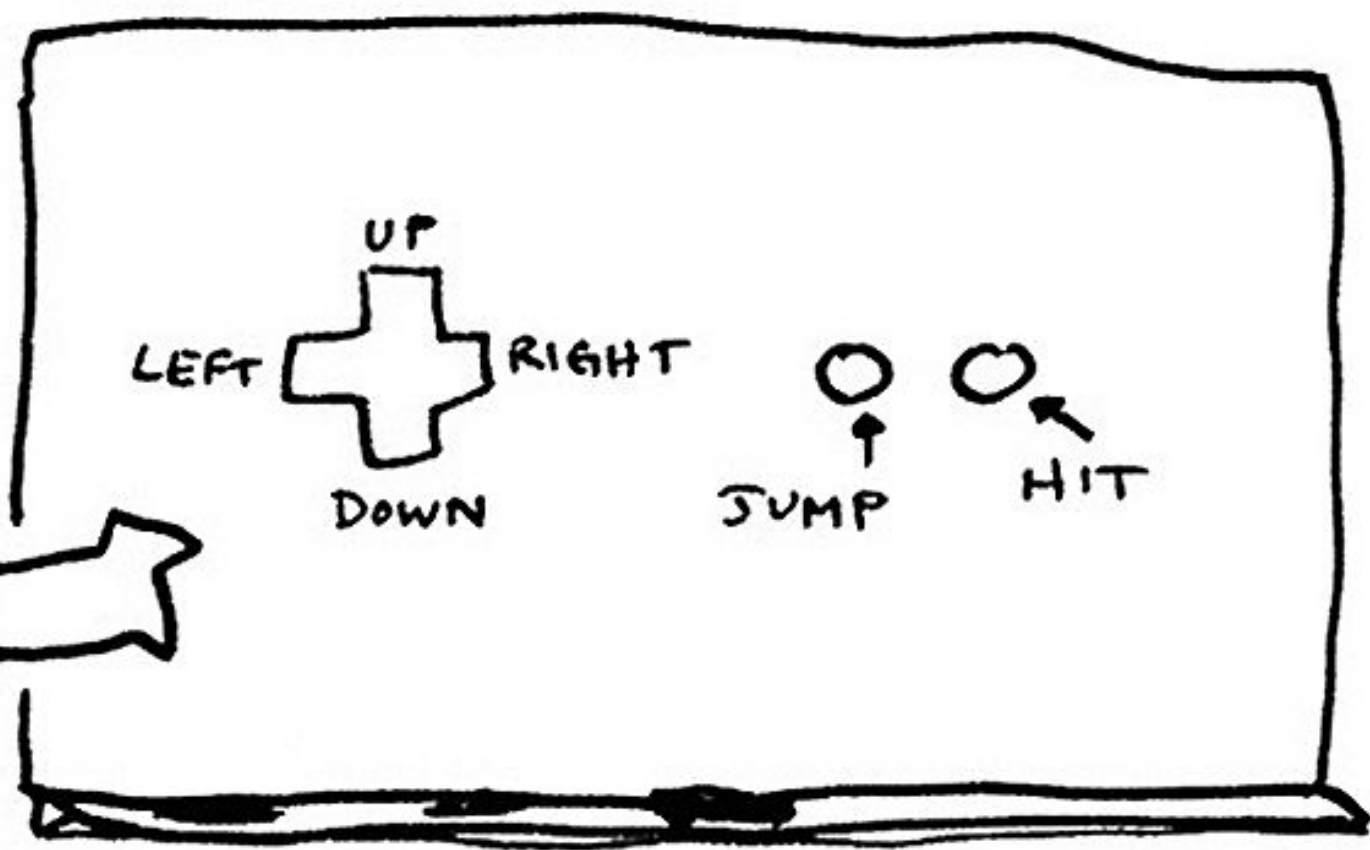
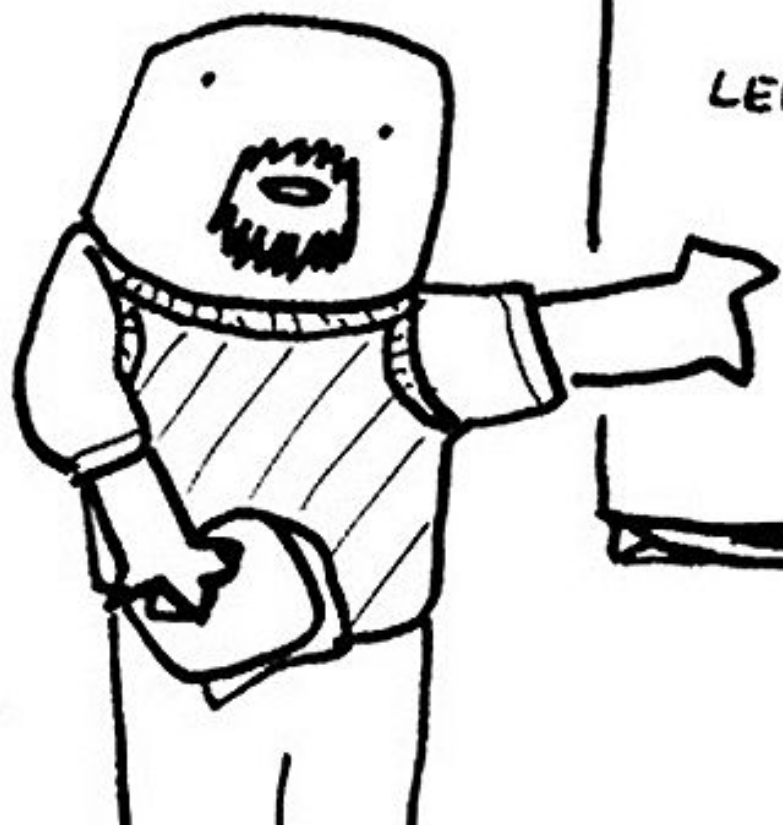
Эмоции: какие чувства должна вызывать игра. При этом можно попытаться воодушевить игроков мрачной игрой или заставить почувствовать обречённость в светлой.

Возрастное ограничение: увидев, что у игры рейтинг 18+ (или A в системе ESRB), дизайнеры спецэффектов сразу поймут, что вы ожидаете от них кровь, а не радугу.

Количество пользователей, режим: будет ли игрок один или же в команде с другими игроками. Нужно ли подключение к интернету.

Время, место и длительность для игры: где и как долго человек должен играть в вашу игру, чтобы получить те эмоции, которые вы хотите передать.

Например, можно играть три минуты в метро или очереди или засесть на несколько часов вечером у себя дома.



UP
LEFT CROSS RIGHT
DOWN

○
↑
JUMP

○ ←
HIT

Описание игровых механик и управления

Пример:

Взаимодействие с предметом или персонажем: игрок наводит курсор на объект и нажимает клавишу E. Тип взаимодействия зависит от типа объекта:

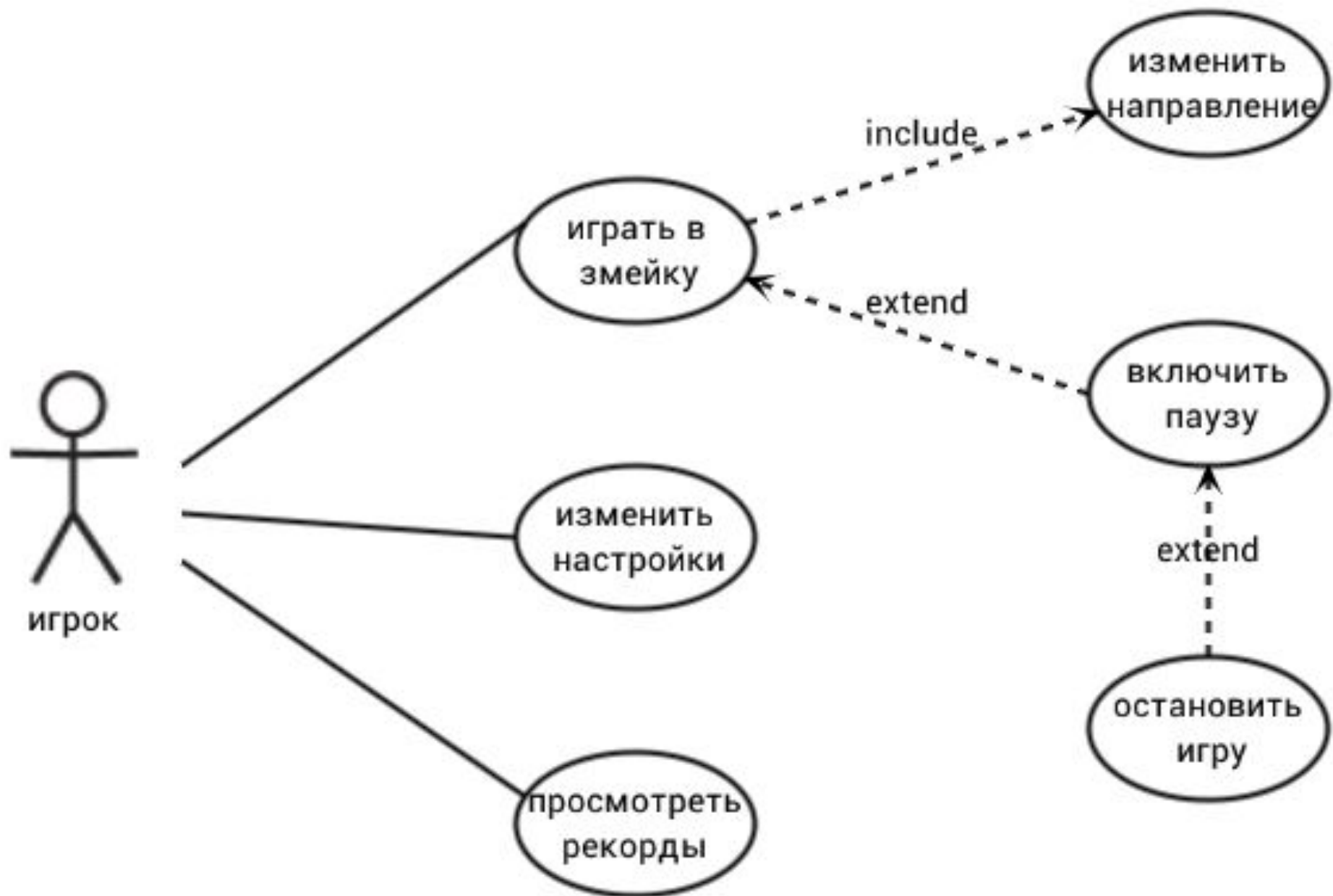
персонаж — разговор (см. раздел Диалоги);

персонаж-торговец — открытие окна торговли (см. раздел Торговля);

предмет без владельца — подобрать предмет в инвентарь;

предмет с владельцем — украсть (см. раздел Кражи);

интерактивные объекты — запуск события (см. раздел События).



Карта игрового процесса

Карта содержит в себе действия, которые выполняет игрок, когда запускает игру.

Christmas Candy



LEVEL SELECT



Визуал

Пример:

Визуальная часть должна создавать ощущение сказки, чтобы всё способствовало погружению в фэнтезийный мир игры. Интерфейсы нужны иммерсивные (например, при открытии инвентаря персонаж снимает рюкзак с плеч, расстёгивает — и игрок видит его содержимое). Графика может быть немного мультяшной, но реалистичной.

Необходимо проработать следующие элементы:

индикатор здоровья;


индикатор энергии;

индикатор перегруженности...

LEVEL DESIGN

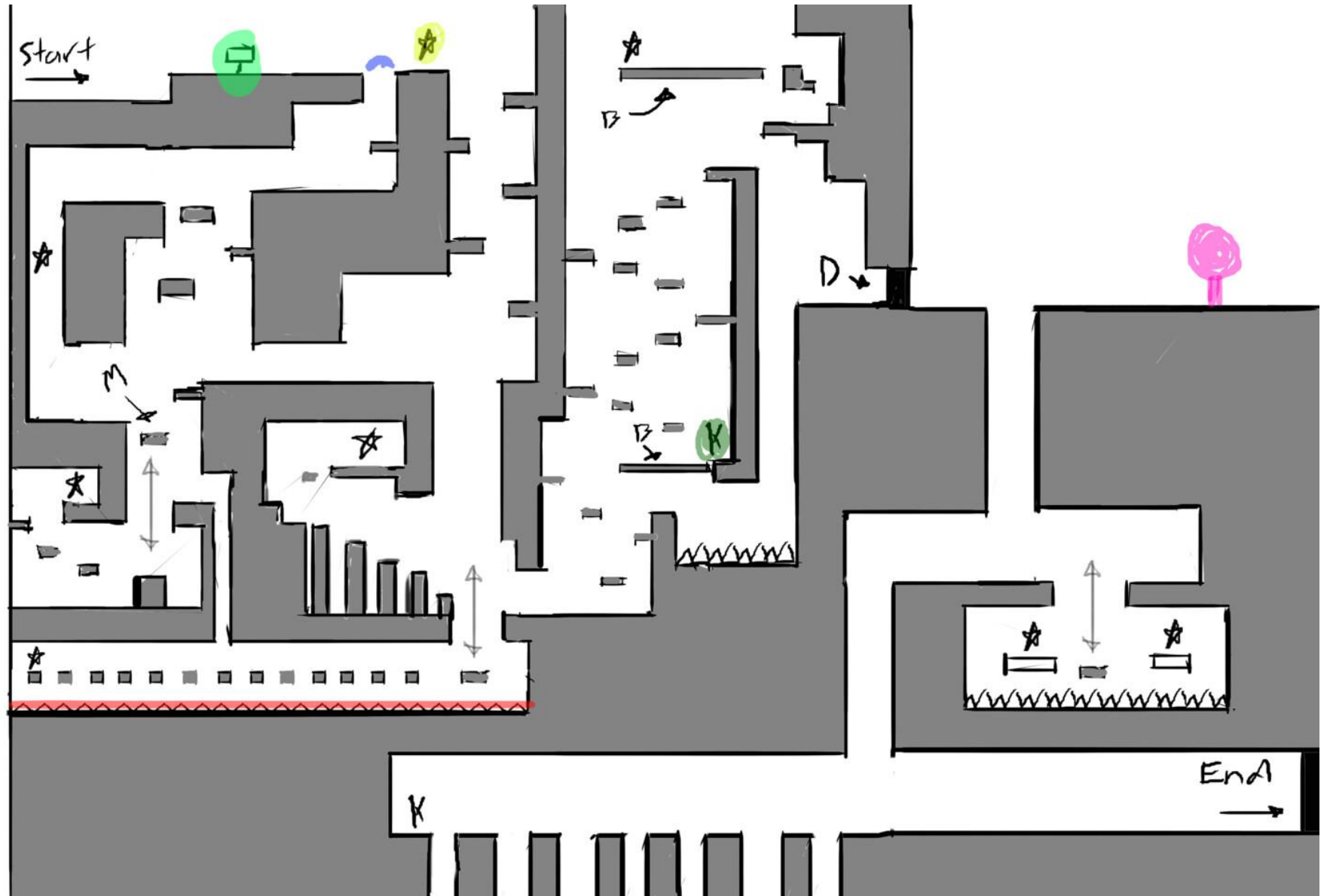
- **Specific** items usually occur once in a level.
- **General** items occur more than once in a level.

Specific items/mechanics:

- Meet first NPC 
- Find first objective(loot) 
- Learn jumping/double-jump 
- First checkpoint mechanic 
- First key 
- First locked gate/door 
- Learn about moving platforms 
- Learn about crumbling 
- platforms
- Learn about threats 

General items:

- Loot (x8)
- Keys (x2)
- Locked gate/door (x2)
- Moving platforms (x3)
- Crumbling platforms (x2)
- Threats (x53)



Дизайн уровней

Какими должны быть уровни в вашей игре? Вы хотите, чтобы игрок исследовал мир или пытался найти нужную дверь? Посмотрите, как сделаны уровни в других играх, и проанализируйте, какой опыт вы получаете, когда их проходите.

История

В разделе про сюжет не нужно прописывать историю игрового мира. Достаточно описать сеттинг и важные особенности или моменты, вокруг которых будут вертеться игровые события.

Также в этом разделе можно описать основных персонажей и путь, который они проделают

Баланс

Это самая сложная часть, потому что от гейм-дизайнера требуется хорошее знание математики. Баланс нужен для того, чтобы прохождение игры не превращалось в избивание младенцев, потому что игрок нашёл слишком сильное оружие. Ну или чтобы игрок сам не становился младенцем, потому что потратил время на прокачку небоевых навыков.

Будьте готовы, что во время разработки вам придётся переделать баланс, потому что тесты показали, что он работает не так, как вы ожидали.

Искусственный интеллект

В этом разделе нужно проработать игровой ИИ: как он должен себя вести, что должен уметь делать. Поведение ИИ должно быть понятным и предсказуемым. Даже если вы планируете добавить персонажей, которые могут слететь с катушек и начать всё крушить, игрок должен быть в состоянии понять, почему так происходит.

Если вы планируете ИИ, который будет реагировать на другие игровые системы, то можно составить таблицу, аналогичную той, что была в разделе про игровые механики.

План работы

1. Зайти в браузер
2. Зайти в гугл диск
3. Найти папку Диздок2021
4. Нажать в пустом месте правую клавишу мыши и выбрать гугл документы
5. Переименовать документ в свои фио

itkquantum76@gmail.com

1Q2w3e4_R11