

Гиперказуальные игры

Это простые игры с элементарной механикой, в которых происходит мгновенный переход к геймплею.

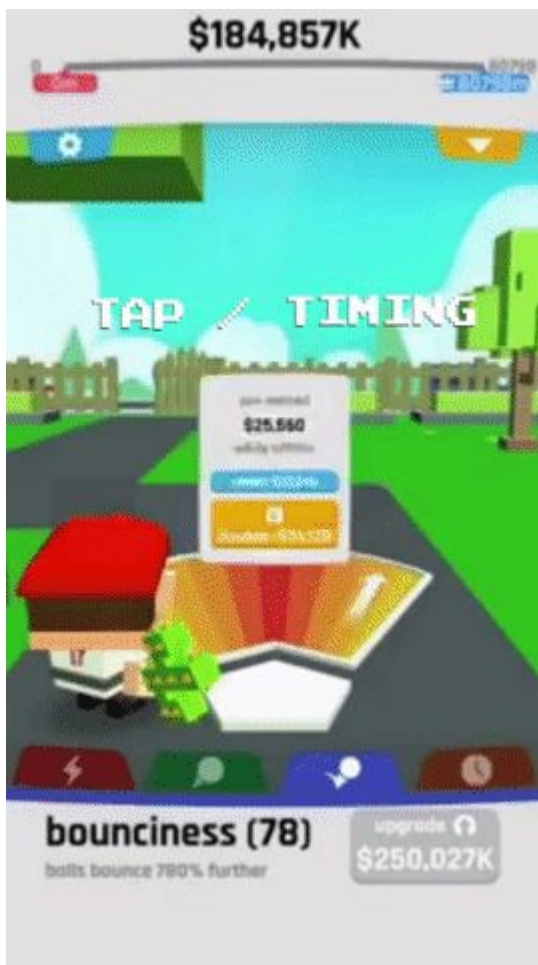


Преимущества

- Благодаря своей фундаментальной «простоте» гипер-казуальные игры не только легки в прохождении, но в них хочется играть снова и снова.
- Комбинация простой механики с минималистичным UI обеспечивает доступный и невероятно увлекательный пользовательский опыт без какого либо обучения. В отличие от других жанров игроки могут мгновенно погрузиться в процесс и «подсесть» на игру.
- Также, отличие от других жанров, у которых более узкая аудитория, гипер-казуальные игры созданы для всех.

- Механика гипер казуальных игр строится не столько на оригинальности, сколько на уже известных и зарекомендовавших себя идея. Тетрис, три в ряд, раннеры, арканоиды, платформеры - всё это настолько глубоко укоренилось в сознании и современной поп-культуре, что даже человек, никогда не прикоснувшийся к играм ранее, интуитивно поймёт, чего от него хотят. А именно это и определяет успех гипер казуальных игр как наиболее массового, понятного и доступного продукта для широкой аудитории.

Касание / Тайминговые механики



- В игре которая представляет собой чистый игровой процесс с касанием и таймингом, механика основывается на точном нажатии или точном тайминге. Точность является наиболее важным аспектом игры и цель для пользователя — достичь в этом совершенства. Только идеально точное касание принесет максимальный балл.

Механика укладки блоков



- Стековая механика продолжает механику касания / тайминга, добавляя результаты предыдущих нажатий к прогрессу раунда. Игра The Tower by Ketchapp является хорошим примером, когда сама башня состоит из ранее сложенных блоков. Каждый раз когда игроку не удастся получить идеальный стэк, сама башня сжимается и становится тяжелее получить следующий стэк.
- Механики стека дают игрокам больше возможности для неудачи, причем каждая неудача имеет меньший эффект, чем в игре с простым тапом. Они смягчают неудачу, позволяя вам продолжить, но сохраняют визуальную ясность того, как произошла эта ошибка. Небольшие наказания за неудачу продлевают раунд, но длинные раунды также передают чувство легкости.

Механики поворота



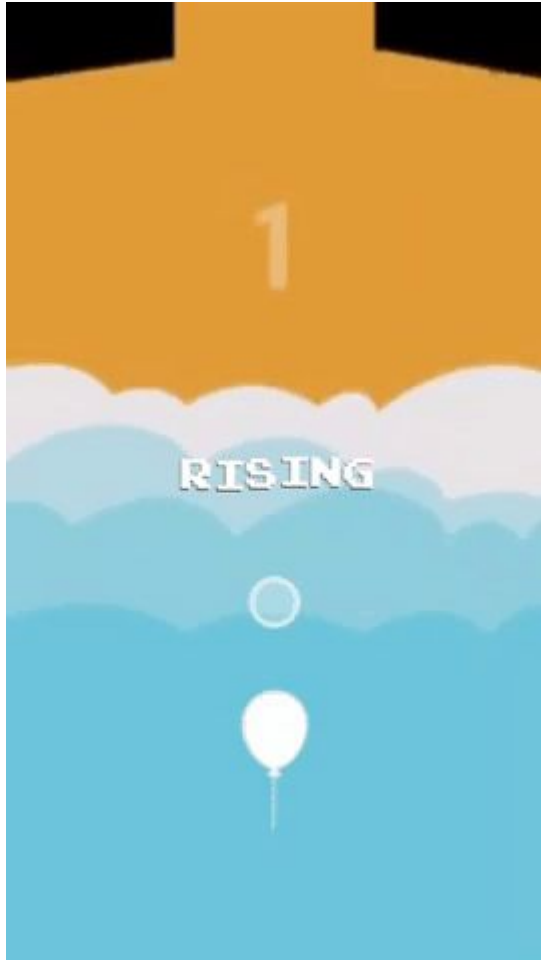
- Поворот является последним из механик касания и тайминга. Это добавляет дополнительную сложность к каждому касанию, добавляя сбивающее с толку зрительное восприятие. У зрительной коры человека есть встроенная слабость в оценке длины между горизонтальной и вертикальной формами в трехмерном пространстве. Зрительная кора может быть обманута довольно легко и многие визуальные иллюзии демонстрируют это, The Ponzo Illusion является хорошим примером. Вы все еще просите игрока рассчитать время одного нажатия, но с добавлением путаницы в трехмерном пространстве игроки с большей вероятностью будут ошибаться. Это гораздо сложнее освоить, чем подход на основе 2D.

Механики ловкости



- Эти игры в основном ориентированы на игрока, который выполняет очень простое действие, которое он должен выполнять много сотен раз. С достаточной практикой, эти механики могут быть освоены ловкими игроками и поэтому наивысшие баллы — это справедливое представление о ловкости и мастерстве игрока. Чтобы эти игры были увлекательными, игра обычно должна ускоряться. Механика лёгкая, когда скорость медленная, но под давлением все более и более повышается вероятность, что вы совершите ошибку.

Механики восхождения и падения



- Механики восхождения и падения предоставляют интересные путешествия для игроков. Постоянная прогрессия уровня приводит к ощущению прогресса без изменения в механике или цели. Чтобы развлечь людей, сам уровень должен развиваться. Rise Up от Serkan Özyilmaz и Helix Jump от Voodoo показывают, как развивается прогресс по мере продвижения вверх или вниз в игре.
- Игрок сосредоточен на решении следующей задачи по ходу игры, а не на точности. Есть много путей, чтобы пройти эти уровни. Часто нужно немного удачи по таймингу или скиллу. Ваша единственная цель — защитить объект даже от одной ошибки.

Механики уклонения

- В этих играх основное внимание уделяется движению пальца, позволяющее избежать препятствий. Большую часть времени они основаны на механике уклонения в том же духе, что подъем и падения. Но они больше внимания уделяют ловкости, а не времени. Игры с этой механикой позволяют максимально эффективно управлять сенсорным экраном и их сложно воспроизвести на других устройствах. Это дает им оригинальное ощущение и приятное использование сенсорного ввода.

Механик объединения



- Механики объединения очень легко понять игрокам. Похожие вещи объединяются, разные вещи не сочетаются. Таким образом игра становится очень простой для людей и с каждым последующим слиянием игрокам передается новое знание и сильное чувство прогресса. Сложность и вызов в этой игре, как правило, приходят в виде метагейма. Но для казуальной аудитории метагейм может стать разделителем из-за которого игра покажется слишком сложной и они покинут её.

Механики кликеров



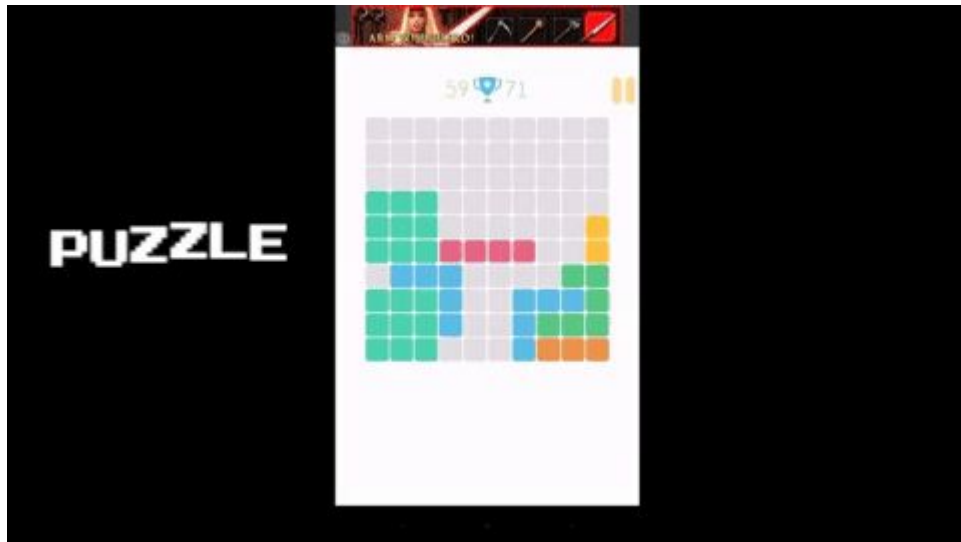
- Кликеры в качестве механики уже несколько лет используется в гиперказуальных мидкорных играх. Сложность и опора на механику — выбор каждого игрового дизайнера. По своей сути, это любая механика которая не требует ввода от игрока, чтобы прогрессировать. Очевидно, что отсутствие ввода делает игру очень казуальной и без цели она может стать скучной. Большую часть времени механика кликера образует вторичную механику, привязанную к мягкой валюте. Это работает хорошо, потому что со временем игроки зарабатывают больше денег, которые они могут потратить в своем кор-геймплее.

Механика роста



- Механика роста очень похожа на механику кликера в том смысле, что она обычно не зависит от управления. Победители в этом жанре гипер-казуальных игр всегда самые крупные и в некоторых случаях могут съесть других игроков, по сути заканчивая раунд. Механика сама по себе хорошо понятна, но развивает интересный опыт.

Механики головоломок



- Головоломка — это сам по себе жанр, но гиперказуальные головоломки ориентированы на простоту, а не на сложность. Хорошая гипер-казуальная игра-головоломка обычно не имеет конца. Игроков просто просят продолжать играть в головоломки как можно дольше и игра не увеличивает сложность. Сама механика должна усложняться за счет действий пользователей.

Пайплайн создания гиперказуальной игры

Этапы создания игры

Подготовительный этап

Это первый и очень значимый этап работы над игрой.

Производство

Это ключевой и самый долгий этап создания игры

Выпуск

Распространение и выход игры в свет

Поддержка

Работа над ошибками

Создание игр происходит строго поэтапно, к тому же очень не рекомендуется пропускать какие либо стадии разработки игры.

Подготовительный этап

- концепция. Это первый этап, на котором команда разработчиков придумывает и прорабатывает дизайн проекта, его основные идеи и механики. На этом шаге изначальная идея может претерпеть множество изменений прежде, чем станет оформившейся и подходящей для дальнейшей разработки. Результатом концептирования является концепт-документ - эдакая итоговая компиляция идей;

Производство

- прототипирование. Следующий шаг - создание прототипа для разработки и оттачивания игровых механик, которые могут привлекательно выглядеть на бумаге, но в реальности столкнутся с множеством проблем. Прототип не нуждается в точной проработке - главное проверить ключевые моменты, вокруг которых строится игра;
- вертикальный срез. Это - минимально готовая версия игры, которая содержит готовый игровой процесс. При этом наибольшее качество проработки должно быть только у тех элементов, которые имеют ключевую важность для проекта, другими можно до поры пренебречь. Такой продукт может оценить [издатель компьютерных игр](#);
- создание контента. После проработки основных игровых механик можно приступить к созданию контента, с которым проект можно выпускать для внешней аудитории. Именно тут художники и дизайнеры начинают выполнять большую часть работы, а остальные специалисты оттачивают баланс;
- закрытая бета. Это - своеобразный стресс-тест, демонстрация игры закрытому кругу лояльных лиц для проверки работоспособности проекта. Критично важно отловить на этом уровне любые баги и недоработки, чтобы исправить их для следующего этапа;

Выпуск игры

- софт-лонч. Если вы не хотите рисковать, то проект можно выпустить софт-лончем в виде открытого бета-тестирования для уже широкой аудитории. На этом этапе игра уже должна быть монетизирована, поскольку она будет приносить вам прибыль сразу после запуска;
- релиз. После выпуска игры можно анализировать успех и прибыль мобильного проекта. Если у вас полностью отлажено оперирование продукта, комьюнити и поддержка, то всё сделано правильно.

Концепт-документ

- **Базовый геймплей**

Необходимо выделить для себя, какая часть игры у вас является базовой, то есть, в чём игрок будет проводить больше всего времени. Например, в нашумевшей Gardenscapes игрок в основном играет в match-3, хотя это и не подчёркивается. Там создатели делают упор на обустройство сада, а match-3 как бы второстепенное занятие, служащее для зарабатывания звёзд. Но на самом деле в этом разделе нужно описывать именно его.

Концепт-документ

Например: 1. Персонаж двигается в изометрии при помощи WASD. 1.1 Если игрок направляет персонажа в стену, тот останавливается при столкновении со стеной. 2. При нажатии на ЛКМ игрок стреляет. И так далее.

Концепт-документ

- **HUD или интерфейс базовой игры**

Head-up display — это то, что видит игрок во время базового геймплея. Это одна из самых важных вещей в игре — игрок должен понимать то, во что играет, но при этом оно не должно отвлекать его от геймплея.

Концепт-документ

- **Остальные фичи**

Дальше мы просто бьём проект на мелкие составляющие и описываем каждый в своём разделе. Тьюториал, инвентарь, диалоги, глобальная карта, прокачка — всё, что у вас есть. Описывается всё так же, как и базовый геймплей. К каждой из фич в раздел стоит запихнуть мокап того, что с ней связано.

Концепт-документ

- **Функциональные разделы**

Если что-то не описали в предыдущих разделах, например, балансировку и т.д., пишем сюда