

Кинель-Черкасский филиал государственного бюджетного
профессионального образовательного учреждения «Тольяттинский
медицинский колледж»

Brawl Stars

Что такое Brawl stars?



Авторы: Вертянкин Денис,
Комарова Анастасия
Студенты 65 группы
Специальность 34.02.02
Сестринское дело

Кинель-Черкассы, 2022г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

- ▶ Игровой процесс
- ▶ Режимы игры
- ▶ Разработка
- ▶ Персонажи

Игровой процесс

- ▶ Цель игрока — продвигаться по игровой трофейной дороге, участвовать в боях с другими игроками, а также открывать и улучшать новых игровых персонажей с уникальными способностями и характеристиками.
- ▶ Геймплей игры сосредоточен на том, чтобы в одиночку, командой из двоих человек или в кооперативе из троих или пяти человек победить команду других игроков, или противника под руководством ИИ, в разнообразных игровых режимах. Игроки могут выбрать персонажей, каждый из которых имеет свои навыки и суперспособность. Также, каждый из персонажей имеет свои звёздные силы и гаджеты, которые можно получить, открыв ящик в игре или приобрести в магазине.
- ▶ В мае 2020 года в одном из обновлений игры была добавлена новая система наград под названием Brawl Pass. Когда игроки участвуют в сражениях, они зарабатывают жетоны — игровую валюту, используемую для разблокировки уровней наград. Игроки могут получать ящики, кристаллы, скины, значки (эмодзи, которые можно использовать во время баталий или в комнате командной игры), монеты, очки силы, спреи (специальные рисунки, которые можно оставлять на полу на поле боя) и бойцов. Существует два типа Brawl Pass: бесплатный и премиум, приобретаемый за кристаллы.

Режимы игры

- ▶ **Захват кристаллов** — режим 3 на 3 игрока, где нужно собирать кристаллы, время от времени появляющиеся в центре карты. При убийстве противника игроком, все кристаллы противника выпадают на землю и могут быть подобраны любым другим игроком. Индикаторы обеих команд отображают сумму кристаллов, имеющихся у всех их участников на данный момент. Задача каждой команды — собрать 10 или больше кристаллов, после чего продержат их у себя до конца игры. Когда одна команда соберёт 10 кристаллов, начнётся отсчёт до конца игры. Этот отсчёт можно прервать, если отобрать у вражеской команды нужную часть кристаллов, убивая её участников, либо же собрав равное с вражеской командой количество кристаллов. По прошествии отведённых до конца 15 секунд победа присуждается команде с наибольшим количеством кристаллов.
- ▶ **Столкновение** — режим в жанре Королевкой битвы, не имеющий временных ограничений. Есть 2 типа режима — одиночное и парное. В одиночном столкновении побеждает последний выживший среди 10 игроков, а в парном — последняя выжившая команда из 2-х игроков среди 5 команд (тоже по 2 игрока). По карте разбросаны коробки с кубиками усиления, которые повышают здоровье и урон игрока, а также со временем карта будет сужаться к центру ядовитыми облаками, наносящими возрастающий урон игрокам каждую секунду.
- ▶ **Броулбол** — режим 3 на 3 игрока, где главная задача — забить 2 гола в ворота противников, управляя для этого специальным мячом. Если не было забито второго гола, то побеждает команда с большим счётом. Если счёт равный, то игрокам даётся 1 минута для забивания гола, однако препятствия на карте будут разрушены. Если за дополнительное время ни одна команда не сможет забить гол, то игрокам присваивается ничья.

Также есть две пары попеременно чередующихся между собой режимов:

- ▶ **Ограбление** — режим 3 на 3 игрока, где главная задача — уничтожить сейф врагов, защищая собственный. Если с течением времени один из сейфов не будет уничтожен, то побеждает та команда, у которой здоровье сейфа выше вражеского. Если по прошествии времени обоим сейфам был нанесён одинаковый урон в процентах, то игрокам присваивается ничья.
- ▶ **Горячая зона** — режим 3 на 3 игрока, где главная задача — как можно больше времени стоять на точке, тем самым захватывая её. Побеждает та команда, которая набрала 100 %, путём захвата всех, либо одной точек.
- ▶ **Награда за поимку** — режим 3 на 3 игрока, где главная задача — заработать как можно больше звёзд, чем у противников. Звёзды зарабатываются путём убийства противника. В начале игры в центре карты есть дополнительная звезда. Когда один из игроков убивает другого, то к счёту игрока добавляется звезда. Количество заработанных звёзд определяет награду за убийство игрока, после которого количество звёзд обнуляется.
- ▶ **Осада** — режим 3 на 3 игрока, где главная задача — уничтожить базу противника. Отличие этого режима от «Ограбления» проявляется в возможности базы самостоятельно обороняться от противников, которые находятся в зоне её действия. С начала игры в центре карты появляются болты. Команда, собравшая больше болтов за отведённое время, сможет призвать себе на помощь робота, который идёт к вражеской базе, попутно сражаясь с противниками. Чем больше болтов соберёт команда, тем сильнее робот.
- ▶ **Нокаут** — режим 3 на 3 игрока, где главная задача — победить в двух раундах, каждый из которых длится максимум по 1 минуте. Та команда, в которой не осталось игроков или осталось меньше, чем в противоположной проигрывает, если же по истечении времени игроков одинаково в обеих командах, раунд выигрывает та команда, которая нанесла больше урона.

Дополнительно существует 3 режима (2 PvE и 1 PvP),
которые появляются по выходным:

- ▶ **Бой с боссом** — в данном режиме надо уничтожить робота-босса, а также обороняться от его миньонов. Сложность увеличивается с каждым пройденным уровнем сложности;
- ▶ **Роборубка** — в данном режиме необходимо защищать сейф от роботов, которые с каждым возрастанием волны становятся сильнее. Как и Бой с боссом, сложность увеличивается с каждой победой;
- ▶ **Большая игра** — режим, в котором 5 игроков пытаются уничтожить другого игрока, Мегабойца, который имеет много очков здоровья и огромный урон. Если за 2 минуты игроки победят Мегабойца, то победа достанется им, а если Мегабоец продержится такое время — победит он.

Разработка

- ▶ Supercell хотели разработать командную игру для мобильных устройств, похожую на *League of Legends* и *Overwatch*. По словам Фрэнка Кайенбурга, менеджера сообщества игры, разработчики «сосредоточились на том, чтобы сохранить большую проработанность игры, убрав при этом всё лишнее».
- ▶ Первый прототип игры под названием *Project Laser* был создан в 2016 году. В нём игрок управлял персонажем нажатием на экран, а при вхождении врага в зону видимости персонаж атаковал его автоматически. Тестировщики жаловались на медленный геймплей и слабый контроль действий, поэтому в этом же году была разработана первая итерация под названием *Laser 2*, где персонаж уже атаковал смахиванием, а игра была переведена в вертикальный режим. По словам Антти Суммала, представителя Supercell на Game Developers Conference в марте 2019 года в Сан-Франциско, это было сделано для более естественного удержания мобильного устройства.
- ▶ В марте 2017 года была выпущена вторая итерация под названием *Slugfest*, игра перешла в стадию UAT-тестирования. Антти говорил, что «тестировщики и мои коллеги сообщали, что они чувствовали себя настолько перегружены процессом сражения [в игре], как будто им надо было делать по 250 действий в минуту», и поэтому вскоре была выпущена третья итерация, которая добавила вариант управления с виртуальным джойстиком ходьбы и стрельбе по нажатию, но это не исправило ситуацию, поскольку в конечном итоге джойстик дрейфовал по всему экрану.
- ▶ Несмотря на это, 14 июня 2017 года Supercell анонсировала игру в прямом эфире на YouTube. На следующий день игра получила мягкий запуск на iOS в канадском App Store.
- ▶ Во время мягкого запуска Supercell заметили, что игроки чаще используют виртуальный джойстик вместо нажатия для ходьбы, поэтому 9 марта 2018 года игра была обратно переведена в горизонтальную ориентацию, чтобы «сделать виртуальный джойстик ещё удобнее». После неоднозначной реакции от игроков, Райан Лайтон, бывший менеджер сообщества *Brawl Stars*, пояснил, что команда «выбирала не между горизонтальным и вертикальным режимом, а между горизонтальным режимом и прекращением разработки игры».
- ▶ 26 июня 2018 игра была выпущена на платформе Android.

Персонажи

- ▶ Обычные бравлеры
- ▶ Редкие бравлеры
- ▶ Сверхредкие бравлеры
- ▶ Эпические бравлеры
- ▶ Мифические бравлеры
- ▶ Легендарные бравлеры
- ▶ Хроматические бравлеры

Обычные бравлеры:

- ▶ **Шелли** — относится к разрушителям, хотя ранее была воином. Данного героя получают все при первом запуске Brawl Stars. Основная атака — картечь — выстрел из ружья 5 снарядами, наносящими урон средней величины. Суперобстрел Шелли позволяет бравлеру запускать сразу 9 снарядов, разрушающих баррикады и отбрасывающих врагов.



Редкие бравлеры:

- ▶ **Эль Примо** — еще один танк, способный выдержать многочисленные повреждения. Ранее относился к категории тяжеловесов. Чтобы его получить, придется открывать любые ящики. Обычная атака — «Кулаки ярости». Как понимаете, это прием ближнего боя, поэтому Эль Примо должен стоять вплотную с противником. Один удар кулаком наносит не так много урона, но, если до цели доберутся все четыре, здоровье оппонента существенно пошатнется. Может задевать сразу нескольких врагов.



Сверхредкие бравлеры:

- ▶ **Джеки** — бравлер, относящийся к классу танков, ранее именуемым тяжеловесами. Можно выбить при открытии любых ящиков. Обычная атака «Ямобур» позволяет Джеки пробурить землю, что вызывает непродолжительное землетрясение. Враги, попавшие в зону поражения, получают урон. Таким образом, можно повредить сразу несколько целей.



Эпические бравлеры:

- ▶ **Эдгар** — эпический убийца, которого вы можете выбить из любого ящика или получить из подарка Brawlidays 2020. Обычная атака «Бойцовский клуб» — два мгновенных удара шарфом, которые при попадании по противнику восстанавливают часть здоровья Эдгара, а именно — 35% от нанесенного урона. При получении второй звездной силы исцеление возрастает до 44%. Атаки быстры, мгновенно перезаряжаются, исцеляют... Эдгар — отличный бравлер для нападения.



Мифические бравлеры:

- ▶ **Мортис** — мифический бравлер-убийца, ранее относившийся к молниеносному убийце. Можно выбить из любого ящика. Стандартная атака «Взмах лопатой» позволяет Мортису совершить рывок вперед, на небольшую дистанцию. Таким образом, он наносит урон только тогда, когда движется. Стоя на месте, вы ничего не добьетесь. Поражает врагов, находящихся в непосредственной близости от траектории движения, так что его можно отнести к бравлерам ближнего боя. Есть пассивка: если имеются 3 заряженные атаки, начинает заполняться дополнительная шкала, позволяющая совершить супер-рывок.



Легендарные бравлеры:

- ▶ **Леон** — легендарный убийца, ранее относившийся к классу «Скрытный убийца». Можно выбить из ящиков, реже — купить в магазине. Стандартная атака «Крутящиеся лезвия» позволяет Леону метнуть четыре вращающихся сюрекена, летящих по горизонтали, на дальнейе расстояние. Урон будет тем выше, чем ближе будет противник. Траектория полета зависит от того, как движется Леон. Что касается ульты «Дымовая бомба», то Леон может становиться невидимым на ближайшие 6 секунд.



Хроматические бравлеры:

- ▶ **Колетт** — хроматический разрушитель, ранее относившийся к воинам. Можно выбить из любого ящика либо на 30 уровне 3 сезона (Парк Старр) Brawl Pass. Стандартная атака «Налог на здоровье» позволяет Колетт метнуть мощный снаряд, наносящий 37% от общего здоровья бравлера в момент его попадания. Что касается улыбки «Должок», то Колетт совершает быстрый рывок вперед, а затем возвращается по той же траектории обратно.



Спасибо за внимание!

