Тут я опишу гейм дизайн нашего проекта и постараюсь донести подробным и простым языком для вас в каком данре мы пишем игру и чем рукововдствуемся при её создании.

1. Жанр

Мною был выбран жанр рогалика по многим причинам, которые я опишу ниже.

Что это за жанр?

Roguelike (/roʊɡlaɪk/; буквально «rogue-подобные» (игры), сленг «рогалик») — жанр компьютерных игр. Характерными особенностями классического roguelike являются генерируемые случайным образом уровни, пошаговость и необратимость смерти персонажа — в случае его гибели игрок не может загрузить игру и должен начать её заново.

Особенности

Игровой процесс игр жанра roguelike в целом вдохновляется Rogue, однако отдельные игры могут значительно отличаться друг от друга. В 2008 году на конференции International Roguelike Development Conference 2008 в Берлине участники попытались определить ключевые факторы, выделяющие roguelike среди других игр; их определение известно как «Берлинская интерпретация». Берлинская интерпретация выделила ряд ключевых факторов, позволяющих определить игру как roguelike:

1. Игра должна быть пошаговой, каждая команда должна соответствовать одному действию и одному ходу;
2. Игровые уровни должны генерироваться случайным образом, будучи уникальными для каждого прохождения;
3. Игра должна содержать «перманентную смерть», не позволяя игроку продолжить прохождение после гибели персонажа;
4. Игра должна иметь единый режим и единый набор команд для всех игровых ситуаций, не допуская каких-либо дополнительных меню, головоломок или мини-игр;
5. Игра должна предоставлять игроку не какой-то единый линейный путь, а свободу со множеством вариантов прохождения;
6. Игрок должен самостоятельно исследовать найденные предметы и открывать их свойства.

Насколько мы будем придерживаться этих устаревших понятий? Скорее всего минимально и мы лишь берём за основу механику изучения и перманентной смерти на каждом забеге.

Кстати, о забегах, вам скорее всего пока не известен этот сленг, так что внизу я выпишу маленький словарь со ссылками на некоторые понятия, которые считаю ключевыми или как минимум важными для понимания как в разработке, так и в разборе жанра.

Что же из себя представляет игра?

Если упрошать до и значальных понятий, то игрок каждый свой забег попадает в некое подземелье, у которого есть много уровней, каждый из которых ведёт в самый его низ, и в итоге приводит к главному злодею, удив которого, игра будет пройдена. Вся сложность состоит именно в пути до главного злодея. С каждым уровнем подземелья, пока игро опускается всё ниже и ниже, враги становятся быстрее и проворнее, их здоровье повышается, а ловушки в комнатах начинают представлять из себя всё более и более серьёзную опасность, так что игроку придётся умереть ни один раз, прежде чем он доберётся до самого последнего зала, в самом низу подземелья, где и убьёт главного злодея.

Но постойте, наверное, очень скучно играть каждый раз в одно и то же, проходя одно и то же подземелье и с каждым разом потерпев поражение снова идти по тем же самым коридорам?

Именно так. Поэтому, как и было упомянуто выше, в «античной» версии рогаликов начали добавлять всё больше элементов рандомизации существующих подземелий.

С чего начали разработчики того времени? Они просто переставляли комнаты на каждом этаже в другом порядке. Казалось бы, незначительное изменение развлекало игроков ещё на немного большее время и создавало впечатление что каждый раз они проходят новое подземелье. Более того, у героя появились характеристики, как и в оригинальной игре дракону и подземелья с которой и были списаны Рогалики изначально.

На эти характеристики тоже начало кое-что влиять! В игру были добавлены предметы, которые увеличивали те или иные статы и давали игроку новые способности, как пассивные, так и активные. Новое оружие, заклинания и даже броня стали новой игровой механикой, которая разнообразила подземелья, добавив большее ощущение того что каждое подземелье это что-то новое и интересное, ведь каждый новый раз у игрока были разные наборы снаряжения, заклинаний и оружия, а это уже позволяет делать упор на одну из характеристик, собирая билды и экспериментируя с сочетанием разных предметов в бою как с обычными монстрами с этажей, так и в битве с главным злодеем.

Что мы по итогу? Большое подземелье с несколькими этажами, по итогу которого внизу игрока ждёт главный злодей. Более того, каждое новое подземелье приготовило для игрока совершенно новый маршрут с разными предметами, опасностями и врагами.

Никогда не знаешь какой билд соберешь по пути вниз, и какая опасность станет для тебя последней.

Итак, выше я описал состояние рогаликов на 201Х года, ведь тогда такое состояние их реиграбельности могло заинтересовать игроков и этого хватало чтобы игру купили.

1. Сюжет

Неужели все сюжеты так и остались про подземелья с драконами и героя, который хочет убить главного злодея? Конечно нет.

Игровая индустрия — это тоже рынок, и, если не предлагаешь что-то новое на это не будет спроса, так что игроделам пришлось придумывать новые сюжеты для рогаликов.

Я не буду как выше описывать подробно какие сюжеты были в класических рогаликах 201Х годов и вместо этого коротко объясню, как должен выглядеть хороший сюжет.

1. Нужно объяснить игроку, почему игра каждый раз начинается сначала. Почему главный герой снова живой и снова стоит у входа в подземелье? Он же умер!

Как эту проблему решали тогда? Попросту говорили, что мы играем за нового героя, который, как и его предшественник собрался убить главного злодея и снова стоит на пусти в чёрную манящую пустоту подземелья. И этот метод, как и все остальные устарел со временем. Чтобы делать упор на сюжет и привнести в игру главного героя или даже нескольких, лороведам пришлось обдумывать то, что воскрешает героев, или даёт им второй шанс с каждым разом возвращая к началу. Если вы уже прочитали лор и обратили внимание на то, как я обосновал это у нас, вы большие молодцы, и, если ваши намерения чисты, а душа открыта, сингулярность даст вам ещё одну попытку его перечитать.

1. Естественно, сюжет должен рассказывать о том, почему герой идёт в это опасное путешествие и что он хочет найти там, внизу. Или убить? Или… Украсть? У каждого есть своя цель и в случае, если игра имеет набор из главных персонажей, у каждого есть мотивация идти на поиски.
2. Игра должна иметь богатый лор мира, в котором происходят действие и что самое главное интригу! Кто тот злодей, которого поколение за поколением хотят убить герои? Что он им сделал? Зачем они спускаются вниз? Какие артефакты хотят украсть и для чего? Что если наши герои на самом деле злодеи и грабители и просто покушаются на его золото? Без саспенса и интриги игрокам будет не интересно каждый раз спускаться вниз, узнавая что-то новое для себя и дополняя сюжет найденными внизу записками. Всё это важная часть игры.

С сюжетов разобрались, да? Что с боёвкой?

1. Боёвка

Тут уже наконец-то ближе к нашему проекту

Я выбрал самый простой и на мой взгляд гибкий способ устройства боя из тех которые мне известны за много лет игры.

Бой в игре будет в основе своей ближний!

И у игрока есть три действия.

1. Удар. Самый обыкновенный удар чем бы то ни было. Палкой, ножом, рукой, а может и даже оторванной рукой другого противника?
2. У удара есть дальность, с которой он бьёт, в зависимости от длинны предмета, которым бьёт герой.
3. Так же каждое оружие имеет урон, который прямо отражает как больно, можно ударить им противника. Например, дубинка имеет дробящий урон равный 15, а нож, режущий/колющий 35.
4. Как и видно выше видно – тип урона. Я не уверен нужно ли нам вводить эту характеристику, но если она и будет, то скорее всего работать будет по аналогии с таковой в D&D.
5. Скорость удара является последней характеристикой, и прямо показывает, насколько орудие массивное, и как тяжело его поднять чтобы нанести удар. Очевидно тяжёлое оружие будет медленнее. Но наверняка бить больнее, и так далее.
6. Защитная стойка. Игрок может поставить блок орудием, которое держит в руках. В таком случае он встанет на одном месте без возможности передвижения, готовые принять на себя удар. В таком случае входящий урон будет процентно снижен, а герой отодвинется назад на расстояние, зависящее от силы удара.

Есть так же и второй вариант – идеальный блок. Если игрок защитился от удара прямо в момент попадания по нему, то по аналогии с реальным ближним боем, это будет считаться парированием. В таком случае игрок заблокирует 100% входящего урона, не будет отодвинут назад, и более того, оглушит противника на короткое время, чтобы самому нанести удар.

1. Перекат. Как и во всех подобных играх, самый простой способ увернуться от атаки это перекат. Короткий рывок в бок, спасающий от удара или пули если защитная стойка не вариант. Главный вопрос, который я не могу решить, будет ли получать игрок неуязвимость во время переката или нет, ведь это очень сильно меняет игру!

В зависимости от этого будет меняться поведение всех противником и их паттерны атак, а также будет пересмотрено оружие дальнего боя и его работа.

1. Наш проект.

Теперь, когда мы с вами разобрали основные составляющие хорошего рогалика, я попробую рассказать вам как же наш проект должен им стать.

А точнее, как из сюжета, бессмертного художника и стопки сырого сюжета сделать играбельный кусок сладкого геймдева.

Итак, начнём, пожалуй, с сюжета.

Как же то, что я написал обоснует все тонкости жанра который мы выбрали?

Во-первых, если вы читали сюжет, вы знаете, что сингулрность видит её посетителей насквозь и тех, кто попал на неё с чистым сердцем по собственной воле или нечаянно, она или отпустит или даст ни одну попытку чтобы добраться до её центра и получить те самые ответы, за которыми они сюда прилетели. Что это значит в рамках рогалика? Это значит, что мы очень ловко и удобно объяснили игрокам почему главные персонажи, коеми мы собираемся оперировать, появляются раз за разом в главной локации, деревне искателей, и снова начинают свой путь к её центру. Это даёт нам возможность создавать игровых персонажей, которых игроки смогут выбирать в своих забегах (забег – попытка пройти игру, везде далее просто забег). Это естественно позволит тому, кто пишет сценарий и лор, создать запоминающиеся личности со своими историями, из которых игроки смогут выбирать тех, за которых больше нравится играть. И они конечно все будут отличаться способностями, характеристиками и ближним оружием (об этом подробнее ниже или в папках персонажей).

Для следующих двух сюжетных основ, я хочу напомнить вам, что в сюжете я упомянул, что планета, которая состоит из лоскутов разных планет, меняет их местами каждые три дня. Немного, казалось бы, притянуто за уши, но при условии, что планета создаёт некий нелёгкий путь и челендж для искателей, это становится логичным. Так мы даём игрокам понять, что забеги происходят каждые три дня и более того, каждый следующий по стандартам жанра будет совершенно новым, а их путь будет состоять из новых лоскутов, которые для них приготовила сингулярность.

Так мы объясняем игрокам разнообразие миров и путей, которые им предстоит пройти. Так же мы привносим дизайнеру проекта большой простор для воображения, позволяя создавать буквально любые регионы, которые придут ему в голову.

В чем заключается ещё один плюс подобного приёма? У игрока будет вечное ощущение исследования, ведь для каждого региона мало того, что планируются новые и уникальные противники и записки с лором которые там можно найти, но и прогресс для каждого региона будет своим.

Что это значит? Значит, что чем больше игрок проходит комнат в этом регионе. Тем больше уникальных и сильных противников будет там появлятся. Более того появятся как новые патерны комнат и локаций, так и новые предметы и временные активности на подобии НПС и испытанию.

Это же позволит и создать большой объем интересных предметов и противников со всей галактики, а те же НПС разных рас и видов надолго привлекут игроков, рассказывая свои байки и истории с их путешествий.

Итак, что же мы получаем по итогу? Из чего состоит наш проект?

Далее я буду оперировать терминами, которые характеризуют игры и объясню вам что они значат.

Боёвка в нашем случае это Easy to learn, hard to master. Что это значит? Её принцип работы до боли понятен, есть всего три кнопки и четыре опции, но во тв какой последовательности и с какой скоростью их нажимать, это уже другой вопрос, который выводит казалось бы простую механику на уровень сложной и комплексной боёвки, которая становится тем ярче, чем дальше игрок забирается по древу навыков каждого персонажа, открывая новые приёмы и пассивные навыки для персонажей. Если переводить этот термин, то можно сказать, что боёвку очень легко понять, но справится с ней будет уже намного сложнее. Чем дальше герой заходит внутрь, тем больше появляется критических ситуаций, где ему нужно быстро принимать решения в бою, что опять же выводит простую механику своей ситуативностью на уровень более комплексного и тяжелого процесса, в котором каждая ошибка игрока будет приближать его к смерти.

Важно сказать, что это наша цель, а насколько качественно мы её выполним зависит по большей мере от меня…

Второй аспект — это зрелищность! Большой расчёт я ставлю на анимации добиваний противников с низким уровнем здоровья или использования конкретных приёмов персонажей. Эффекты выстрелов, дыма и самое главное – крови, будут прекрасно дополнять и без того активный и комплексный геймплей, который только с виду кажется простым. Отличный пример такой игры это Hotline Miami, где по факту есть всего две кнопки, взять оружие/кинуть его и ударить/выстрелить, но как же приятно добивать противников тем или иным оружием и с каждым разом смотреть на добивания.

Третий столп, на котором стоит наш игровой стиль это реиграбельность. Наверное, мне стоило с него начать, но тем не менее я упомяну его почти последним.

Почему я делаю именно на ней такой акцент?

Реиграбельность почти самый главный аспект при выборе игры, ведь заплатив определённую цену, игроки хотят получить не 150 часов геймплея как в тех же сюжетных линиях новых AAA игр, а то во что они смогут играть на протяжении долгих вечеров, и нечто, что будет удивлять их чем-то новым на постоянной основе, открываясь с новой стороны.

Так почему наш проект в этом плане обещает быть успешных?

1. Боёвка которую легко понять, но тяжело освоить уже сама по себе задержит игроков на долго, ведь пока они будут развивать реакцию и навыки боя, со временем дополняемые новыми навыками, они проведут в игре не один час, может даже ни разу её не пройдя. Какие игры я могу привести в пример? ScourgeBringer это прекрасный пример рогалика, который сделал на этом основной упор. У игрока есть меч, и в редких случаях оружие дальнего боя, которое иногда и вовсе не пригождается. Есть всего два действия, рывок и удар мечом, но как тяжело и приятно когда на первый взгляд в комнате толпа противников, а с другой со временем получается убивать их сотнями, просто потому что нажал все кнопки правильно и поймал все тайминги. Создаётся ощущение что игрок делает что-то невозможное.
2. Сам по себе жанр рогалика это нечто что имеет большую реиграбельность, ведь с каждым забегом вниз, игрок, возвращаясь в главную локацию открывает что-то новое. Персонажей за которых можно играть, навыки и приёмы, оружие и предметы которые можно найти внизу и даже в редких случаях костюмы. (последние в рогаликах очень не популярны). С каждым забегом можно будет найти новых нпс, разгадать кусочек загадки из главной локации (Главная локация или же на сленге Hub/ Хаб, это место куда игрок попадает после забегов, дабы потом снова отправится в путь. Как правило именно там происходят все диалоги, можно осмотреть эту огромную локацию, купить что-то для будущих забегов или взять задания, например на убийство определённого типа противников. Далее просто Хаб). Развитие в игре зачастую в новых рогаликах доходит до того, что игроки открывают новые этажи и локации, и их путь даже близко становится не похож на тот, который был в самый их первый забег, ведь новые локации могут вполне оказаться в этот раз первыми. Что это нам даёт? Игроки будут играть намного дольше, ведь есть возможность изменить игру, почти бесконечно добавляя в неё разнообразие из открываемого контента.