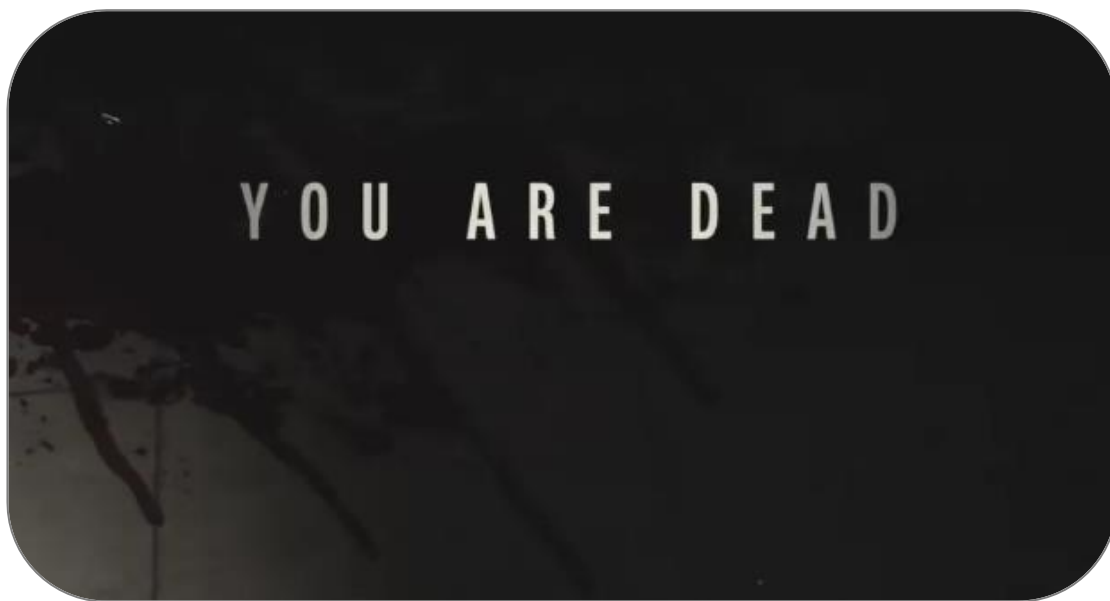




Основы игр и нарративного дизайна

Пример описания механики

Смерть игрока



Общее описание


Каждая смерть игрока показывается в виде монтажа, соответствующего ситуации. Будут монтажи универсальные (для смерти от атак монстров) и уникальные под конкретные ситуации (для особых атак монстров или уникальных хазардов). Полная универсальность в данном случае едва ли будет достижима, так как в этом случае смерти игрока будут выглядеть менее интересно. Плюс, большинство современных игр релевантных нам жанров активно задействуют смерти в виде катсцен.

После смерти одного из игроков, оба респавнятся на последнем чекпоинте.

Смерть игрока происходит одним из трех способов.

1. Смерть от атаки противника, снимающей последние HP игрока. В этом случае играется стандартный монтаж и эффекты. Игрок падает и умирает (монтаж должен учитывать разные направления и кинетическую силу атак монстров).
2. Смерть от хазарда. Проигрывается особый монтаж в зависимости от хазарда (смерть от удушения будет выглядеть иначе чем, например, сожжение игрока).



- 
3. Смерть в особом стейте (в захвате, поваленном на землю состоянии и т. п.). Продумываются отдельно под каждую уникальную ситуацию.

Анатомия катсцены смерти

1. Игрок получает смертельный урон.
2. Игровая камера переключается на камеру смерти. Эта камера принимает кинематографичные ракурсы и соответствует конкретному монтажу смерти. Возможно наложение фильтров или частичное замедление.
3. Запускается монтаж смерти игрока, подкрепляемый эффектами (учащенное дыхание персонажа, пульс и звуки систем жизнеобеспечения костюма).
4. В момент окончательной смерти проигрывается особый недиететический SFX.
5. Показывается экран “Вы умерли”.
6. Игрок респавнится на последнем чекпоинте (если он играл с напарником, то респавнятся оба).

Относительно того, что в этот момент происходит со вторым игроком, есть два варианта:

1. Для него ничего не меняется вплоть до появления экрана «Вы умерли» (в этом случае на таком экране можно написать: «Ваш напарник мертв»).
2. Ему показывается катсцена смерти напарника.

Политическое устройство и законы соответствуют существующим законам штата Мэн. За убийство в этом штате, в зависимости от степени тяжести, можно получить наказание от одного года лишения свободы до пожизненного заключения. Среди группировок выделяется только одна, которую обвиняют в убийстве в самом начале истории.


Поведение монстров после смерти игрока

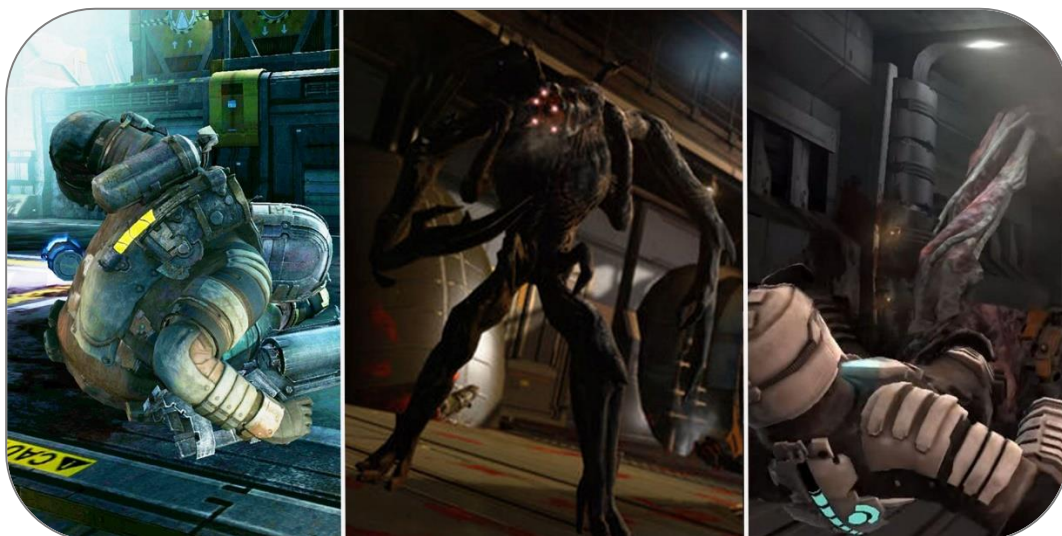
В отдельных случаях для усиления эффектности сцены смерти, можно сделать так, чтобы находящиеся поблизости монстры сбегались добивать игрока.

Смерть игрока

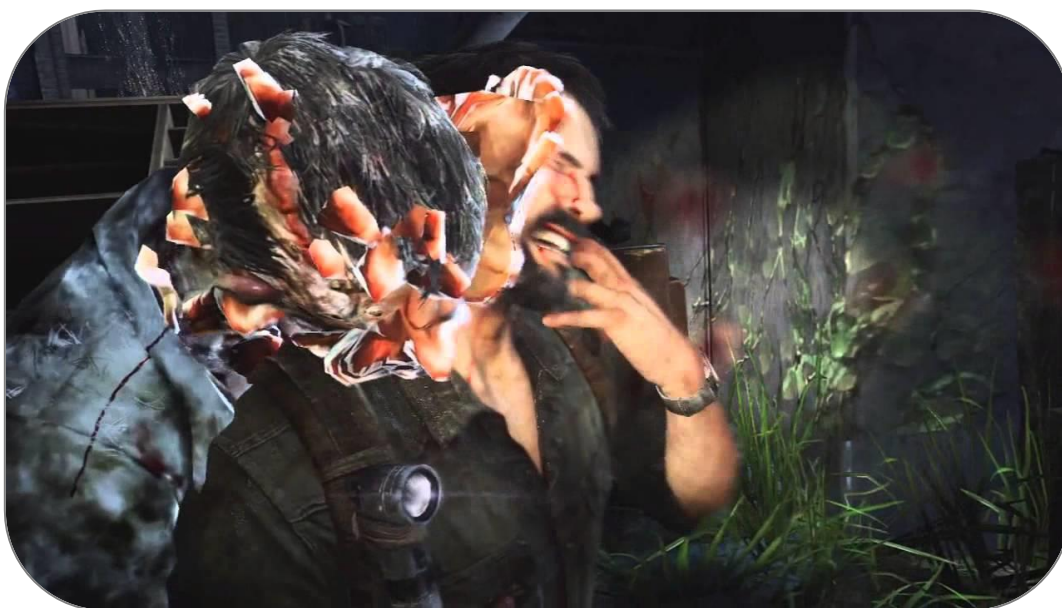
Dead Space 1-2

Сочетание из уникальных катсцен под каждого врага и хазард и дженериковых сцен смерти от повреждений (например, атака моба отрезает игроку голову).





TLoU 1-2



https://www.youtube.com/watch?v=uk_T_geK-4c&ab_channel=AbyxGaming

Анимированные катсцены по тому же принципу. Часто заканчиваются резким фейдом для кинематографичности и ощущения внезапности смерти (игрок "погибает" одновременно с его персонажем). Момент прерывания подчеркивается так же звуком. При утоплении края экрана покрываются кровью в момент смерти, героиня замирает, и тот же фейд со звуком.

Callisto Protocol





https://www.youtube.com/watch?v=udN_6ueyctw&ab_channel=Inorfade

Evil Within 2



https://www.youtube.com/watch?v=UfpWONEhdXI&ab_channel=SuperMilkbox

Сочетания катсцен и «процедурных» смертей. Если игрок погибает в захвате или другой особой атаке, то играется катсцена. Если его убивает удар моба, то игрок погибает в анимации, не привязанной к этому мобу, а привязанной к типу повреждения (удар по горлу и пр.).

Resident Evil 2 Remake





https://www.youtube.com/watch?v=lnSJy_He1WY&ab_channel=HelpMeLeon

Большинство смертей происходят из состояния захвата врагом и оформлены в виде катсцен.



https://www.youtube.com/watch?v=A9TfmCsucXM&ab_channel=damiontaylor

В редких случаях смерть не сопровождается катсценой (когда у игрока заканчивается HP от удара лизуна или Тирана).

