

1. Ваше имя, фамилия, контакты для связи, город проживания.

Игнатьев Даниил Дмитриевич

89046362602

daniil@ignatiev.me

Санкт-Петербург

2. Перечислите пять ПК или консольных игр, в которые Вы играли за последний год.

Stalker (Dead Air, Anomaly)

Phasmophobia

Pathologic 2

Disco Elysium

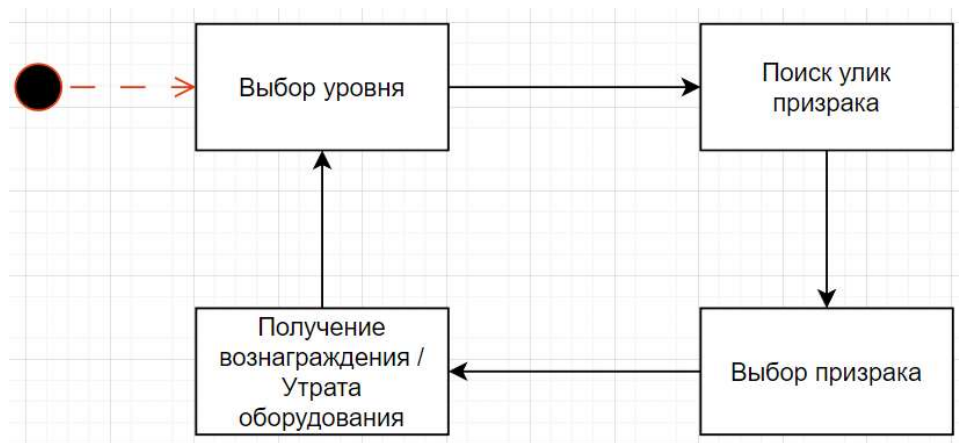
Metro (серия игр)

3. Из предыдущего списка выберите одну игру и кратко опишите core gameplay loop этой игры.

Выбранная игра – Phasmophobia.

Главная задача игроков – с помощью оборудования по уликам выявить тип призрака на уровне и выжить.

Игровой цикл может быть описан в виде диаграммы:

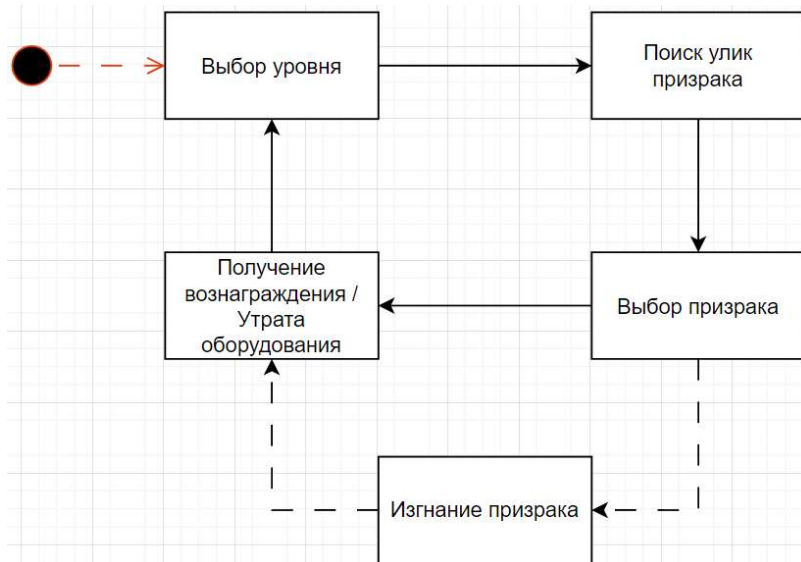


После выбора типа призрака игроки получают вознаграждение, если их выбор был верным. В противном случае вознаграждения не последует.

Также, если игрок умирает в процессе прохождения уровня, его оборудование теряется и вознаграждение он получить не сможет.

4. Предложите изменение (или добавление) любого элемента игрового цикла из предыдущего пункта так, чтобы сделать игру более интересной на ваш взгляд.

На мой взгляд необходимо добавить еще одну механику, заключающуюся в изгнании демона. Она должна быть необязательной к выполнению для завершения уровня и при этом предлагать более ценное вознаграждение в обмен на высокий риск.



Пример реализации: Игрокам дается одна попытка изгнать призрака, выполнив необходимый ритуал. Выбор ритуала основывается на определенном игроками типе призрака. Тогда, в случае успешного изгнания игроки получают вознаграждение. В противном – все игроки умирают.

5. Пройдите обучение в игре STALCRAFT (можно скачать бесплатно на сайте <https://stalcraft.net/>). Концом обучения можно считать разговор с главой базы на Болотах.

Выполнено.

6. Что Вы бы предложили изменить или улучшить в пройденном обучении? Пишите желательно конкретно, и развернуто.

Думаю, что этап с выбросом в обучении можно упразднить. Несмотря на внезапную смерть, новички могут испытать положительные эмоции. Обуславливается это тем, что их среднее время жизни мало и потерять на раннем этапе игры они ничего ценного не смогут. Следовательно, смерть от выброса не окажет сильного негативного воздействия, зато эффект неожиданности может добавить загадочности игровому миру в глазах новичка.

7. Предложите для STALCRAFT любую изолированную от основного геймплея мини-игру (пример: игра в кости, игра в 21, и т.п.). Напишите питч этой мини-игры (кратко и ёмко презентуйте идею).

Предлагаю мини-игру «Везучий сталкер».

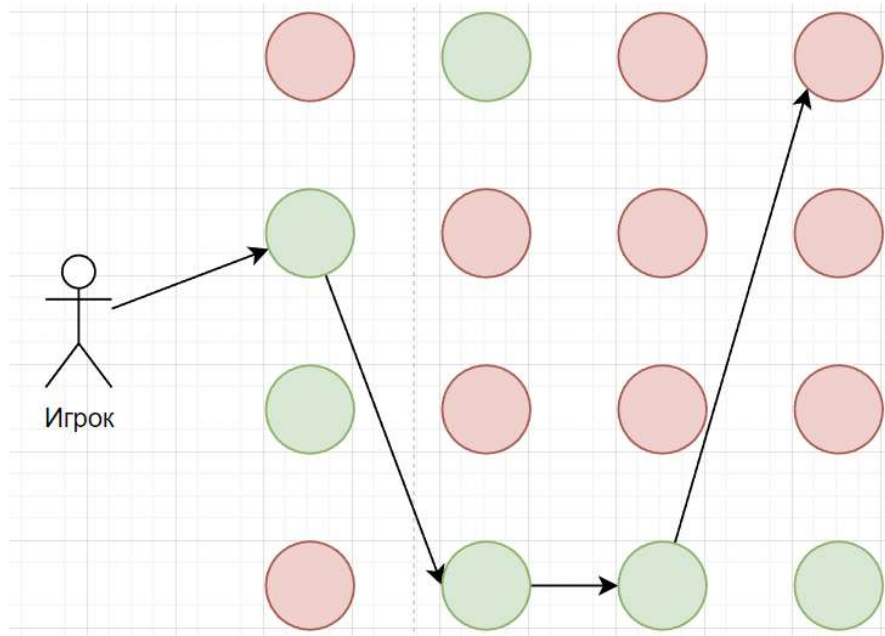
Перед игроком показывается некоторое двумерное поле одинаковых аномалий. Задача игрока – угадывать хорошие аномалии в столбцах поля.

Хорошие аномалии дают игроку выигрыш (артефакт), плохие ведут к незамедлительному концу мини-игры. Чем больше серия верно угаданных аномалий – тем больше вознаграждение за каждую новую аномалию.

Если выбрана неверная аномалия – игрок теряет весь выигрыш и мини-игра на этом заканчивается.

Нижеприведенная диаграмма - пример игровой сессией.

Игрок правильно выбрал 3 раза, но ошибся на 4-ый.



Изначально выбрать аномалию можно только в первом столбце.

После первого удачного выбора игрок может выбирать аномалию в следующем столбце, либо забрать выигрыш и завершить мини-игру. Этот шаг повторяется, пока игра не завершена.

8. Предположим, Ваш питч из предыдущего пункта был принят. Опишите Вашу мини-игру согласно шаблону:

а. Общее описание

Тут должна быть кратко изложена суть мини-игры.

Азартная игра, предлагающая большой выигрыш за большой риск.

Игроку дано некоторое поле одинаковых аномалий, разделенных на столбцы.

Задача игрока – поочередно угадывать хорошие аномалии в столбцах. Порядок столбцов, по которому необходимо угадывать – слева-направо.

Хорошие аномалии добавляют некоторую сумму к общему банку, который игрок может в любой момент забрать. Плохие сразу ведут к концу мини-игры и потере всего банка.

Чем длиннее серия верно угаданных аномалий – тем больше вознаграждение за каждую новую аномалию.

b. Референс

Чем Вы вдохновлялись, и на что больше всего похоже Ваша игра?

Вдохновлялся идеей постоянного смертельного риска сталкеров, делающих вылазки в Зоне Отчуждения. Предположил, что азартные игры могли быть неотъемлемой частью их досуга в относительно-безопасных участках Зоны.

За основу были взяты популярные игры в автоматах казино.

c. Начало игры

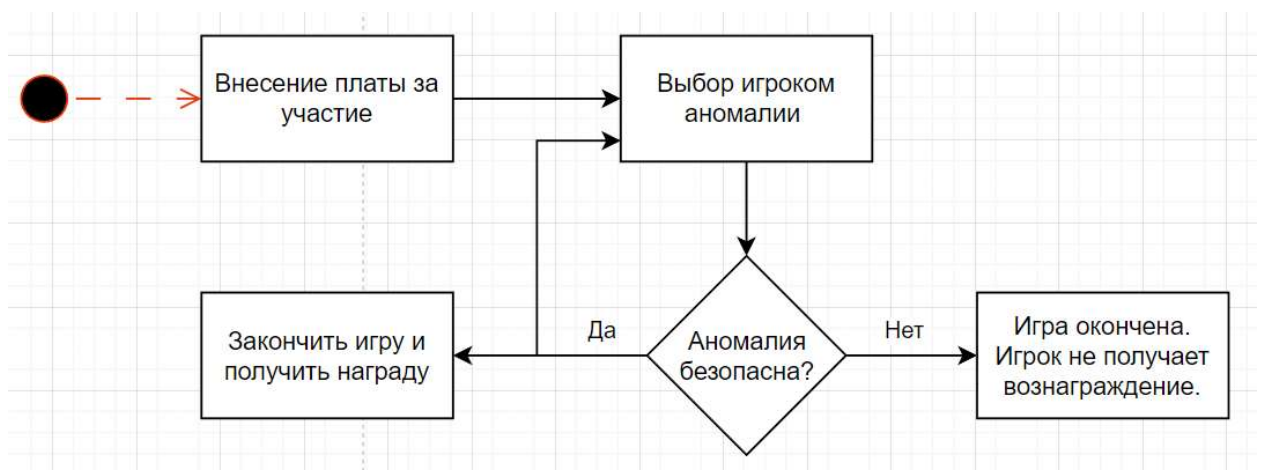
Опишите необходимые стартовые условия для начала игры, что должен игрок сделать, чтобы начать в неё играть.

Игроку необходимо внести плату игровой валютой для единоразового участия.

d. Ход игры

Опишите механику игры, как она работает, общие правила, действия которые может совершать игрок по ходу игры, а также результаты этих действий.

Диаграмма действий игрока:



За каждую верно отгаданную аномалию игрок получает некоторое кол-во ед. игровой валюты, определяемое некоторой функцией «выигрыша» $F(i)$, где i – номер столбца угаданной аномалии.

Функция выигрыша может меняться в зависимости от параметров уровня мини-игры. Более того, игра может быть достаточно легко сбалансирована с помощью теории вероятностей и работать по принципу казино (вероятность выиграть в казино всегда меньше 0.5).

e. Конец игры

Опишите условия окончания игры, как определяется победитель, а также что получает/теряет игрок.

Игрок считается победителем, если за время сессии забрал банк или угадал аномалию во всех столбцах, не попав в плохую аномалию. В противном случае игрок не получает ничего.

9. Тут Вы можете оставить ссылки на свои прототипы, моды, иные игровые разработки, если таковые имеются. Если в разработке участвовало несколько человек, уточните что именно Вы делали на проекте.

Некоторые из разработок выложены здесь:

[Ссылка на группу вк](#)

Все проекты выполнены на C++.

IBrainTech

Программист-разработчик Unity.

Разработка коммерческого проекта игры-нейротренажера.

В обязанности входило:

- Согласование входных данных.
- согласование концепции промежуточных результатов разработки.
- Периодическая отчетность перед Заказчиком по прогрессу и бюджету выполнения работ.
- Получение замечаний Заказчика и отработка замечаний с проектной командой.
- Продумывание и разработка основных игровых механик.