

Игра «Банды Рима» - расчет первого часа игры

Описание

Однопользовательская ролевая игра в историческом сеттинге. Нечто похожее на Mafia, только в Древнем Риме, с ролевыми элементами, диалоговой системой и наличием стратегического режима. Игрок выступает в роли жителя Древнего Рима периода поздней республики, ставшего членом одной из городских банд. Игра идет в открытом мире в городе Риме и его окрестностях. Управляя персонажем, игрок исследует город и выполняет различные задания и криминальные поручения членов банды (слежку, воровство, грабежи, похищения, вымогательства, убийства), общается с другими персонажами и выстраивает с ними отношения. В ходе игры персонаж игрока развивается и получает новые способности, умения, экипировку. Выполняя ключевые задания банды, игрок изменяет положение своего персонажа в банде и продвигает его по криминальной иерархии. Игрок также реализует управление бандой на глобальном уровне, расширяет преступную сеть, вербует новых членов, подкупает должностных лиц, торгует на черном рынке, контролирует перевозку контрабанды и подделку товаров, ведение игорного бизнеса, осуществляет взаимодействие своей банды с другими бандами и политическими силами в городе. Своими действиями и выборами игрок сильно влияет на развитие сюжета игры.

Основной геймплей

Особенностью игры является деление геймплея на два режима: режим action-RPG и режим глобальной стратегии.

В режиме action-RPG игрок исследует мир игры, выполняет побочные и сюжетные задания. Игрок управляет персонажем от третьего лица, передвигается по локациям, взаимодействует с предметами игрового окружения и другими персонажами. При передвижении игрок способен активировать stealth-режим, в котором может прятаться от других персонажей за элементами окружения и в тених, осуществлять воровство и скрытные оглушения и убийства персонажей. Игрок может вступить в открытый бой с агрессивно настроенными персонажами. В бою игрок применяет несколько типов ударов, использует контратаки и способности персонажа, взаимодействует с предметами игрового окружения. Игрок способен общаться с определенными персонажами, выбирая нужные варианты ответа в диалогах.

Попадая в новые локации, выполняя задания, обворовывая, оглушая, убивая других персонажей, общаясь с персонажами, игрок получает опыт. Игрок тратит опыт на развитие способностей и умений персонажа.

Исследуя локации и находя тайники, выполняя задания, обворовывая, обыскивая трупы других персонажей, общаясь с персонажами, игрок получает монеты. Игрок тратит монеты для покупки экипировки.

Выполняя задания и общаясь с персонажами, игрок получает очки уважения. Игрок тратит очки уважения, чтобы изменить положение своего персонажа в банде в стратегическом режиме.

Выполняя задания, игрок получает очки влияния. Игрок тратит очки влияния, чтобы совершать глобальные действия в стратегическом режиме.

Между выполнением заданий игрок способен переключаться на режим глобальной стратегии. В режиме глобальной стратегии игрок тратит очки уважения, чтобы изменить положение своего персонажа в банде, и очки влияния, чтобы совершать глобальные действия. Глобальные действия могут быть экономическими, дипломатическими и военными.

Экономические глобальные действия (торговля на черном рынке, подделка товаров, перевозка контрабанды, ведение игорного бизнеса) позволяют получить монеты и очки влияния.

Дипломатические глобальные действия (перемирия и союзы с бандами и другими политическими силами, подкуп должностных лиц, вербовка новых членов банды) повышают вероятность успешного осуществления экономических и военных глобальных действий.

Военные глобальные действия (война с другими бандами и вигилами) позволяют получить очки влияния и повышают вероятность успешного осуществления экономических и дипломатических действий.

Результаты деятельности игрока в режиме глобальной стратегии оказывают непосредственное влияние на развитие сюжета и особенности строения миссий в режим action-RPG. Они могут привести к появлению новых заданий, изменить условия заданий и их сложность.

Расчет основных параметров игры

Время игровой сессии

Определим длительность игровой сессии в современных action-RPG с открытым миром. Согласно данным сайта steampy.com, средняя длительность игровой сессии в игре Assassin's Creed: Unity составляет порядка 16 ч в месяц, т.е. около 32 мин в день, а средняя длительность игровой сессии в игре The Witcher 3: Wild Hunt составляет порядка 19 ч в

месяц, т.е. около 38 мин в день. Таким образом, среднесуточная игровая сессия нашей игры должна составить в среднем не более 40 мин.

Для поддержания интереса к игре за одну игровую сессию игрок должен проходить одну миссию. Оптимальная длительность миссии составляет 30 мин. 10 мин в день игрок может посвятить исследованию открытого мира между миссиями и игре в режиме глобальной стратегии.

Точки удовольствия

Рассчитаем первый час игры, начиная с генерации персонажа и обучения основным игровым механикам. Хорошим решением будет совместить обучение с завязкой игрового сюжета.

Проанализируем первую игровую сессию. Рассмотрим вариант начала игры, когда игрок на этапе генерации выбирает происхождение персонажа «плебей». По сюжету погрязший в долгах и не способный прокормить семью персонаж нанимается на службу к криминальному авторитету (главарю бандитов) в качестве курьера и отправляется на свое первое задание. Персонажу необходимо совместно с напарником передать важное послание коррумпированному сенатору. Однако во время выполнения задания на персонажа, убив напарника, нападают члены вражеской банды. Персонажу удается скрыться, убив нескольких нападающих, но послание потеряно. Персонаж возвращается к боссу ни с чем. Так заканчивается первая миссия, во время которой игрок обучился основам диалоговой системы, stealth-режима и боевой системы. Игрок получает первое очко влияния.

Далее осуществляется первый переход в режим глобальной стратегии. Игрок совершает дипломатическое глобальное действие, однако терпит неудачу. По сюжету причиной неудачи является потерянное персонажем послание. Данный элемент уже на этапе обучения создает иллюзорный эффект влияния достижений и решений игрока, результатов его действий в различных режимах игры на развитие сюжета.

Осуществляется переход в режим action-RPG. В интерактивной сцене разгневанный главарь бандитов приказывает схватить персонажа, а затем на его глазах убивает семью персонажа. Данный промежуток игры необходимо уместить в первую игровую сессию длиной в 40 мин. Жестокая сцена в конце первой игровой сессии вызывает эмоциональную реакцию игрока, цепляет его, заставляет вернуться к игре на другой день, возможно, продлевает игровую сессию.

Проанализируем вторую игровую сессию. Персонажу удается освободиться и сбежать. Задумав отомстить главарю бандитов, персонаж пытается добыть информацию о том, где можно достать оружие. Наконец, персонаж находит торговца оружием с черного рынка. Игрок покупает

персонажу первое оружие. Персонаж прокрадывается в логово главаря бандитов и убивает его. Забрав меч главаря бандитов, персонаж сбегает из логова бандитов и возвращается к торговцу оружием, чтобы продать меч и на вырученные деньги оплатить похороны родных. Торговец узнает меч и предлагает персонажу вступить в банду торговца, противостоящую банде убитого главаря. Так заканчивается вторая миссия, во время которой игрок обучился расширенной диалоговой системе, основам торговли, провел первый серьезный бой с боссом. Игрок получает первое очко уважения.

Далее осуществляется второй переход в режим глобальной стратегии. Игрок тратит очко уважения, чтобы стать новым членом банды торговца оружием. Игрок тратит очки влияния на совершение экономического (торговля оружием на черном рынке) или военного (война с бандой убитого главаря) глобального действия. Данный промежуток игры необходимо уместить во вторую игровую сессию длиной в 40 мин.

Распределение точек удовольствия в первый час игры приведено в таблице.

№	Время с начала игры	Событие	Опыт	Монеты	Очки влияния
1	1 мин	Генерация персонажа	0	+200	0
2	3 мин	Вступительная сцена	-	-	-
3	4 мин	Прошел по улице к логову бандитов	-	-	-
4	6 мин	Диалог с главарем бандитов	+100	-	-
5	7 мин	Диалог с напарником	+50	-	-
6	10 мин	Вошли с напарником в темный переулок	+50	-	-
7	12 мин	Нападение врагов, смерть напарника	-	-	-
8	13 мин	Первое убийство с помощью игрового окружения	+50	-	-
9	18 мин	Бегство от врагов, скрытное прохождение	-	-	-
10	20 мин	Первое полноценное убийство в бою	+50	-	-

№	Время с начала игры	Событие	Опыт	Монеты	Очки влияния
11	21 мин	Первое развитие способности: «скрытное убийство»	-300	-	-
12	22 мин	Первое обыскивание трупа	-	+50	-
12	26 мин	Скрытное прохождение	-	-	-
13	27 мин	Первое скрытное убийство	+50	-	-
14	28 мин	Обыскивание трупа	-	+50	-
15	31 мин	Вернулся к логову бандитов	-	-	-
16	33 мин	Диалог с главарем бандитов	-	-	-
17	34 мин	Первая миссия завершена	+500 (550)	(300)	+1 (1)
18	35 мин	Дипломатическое действие в глобальном режиме: неудача	-	-	-1
19	40 мин	Интерактивная сцена убийства семьи персонажа	-	-	-
Конец первой игровой сессии					
20	42 мин	Освобождение: убийство с помощью игрового окружения	+50		
21	45 мин	Бегство от врагов, скрытное прохождение			
22	48 мин	Первый бой с двумя врагами, убийство врагов	+100		
23	49 мин	Обыскивание трупов		+100	
24	50 мин	Выбрался на площадь с фонтаном	+50		
25	57 мин	Поиск информации, диалоги с персонажами	+100		

№	Время с начала игры	Событие	Опыт	Монеты	Очки влияния
26	58 мин	Вошел в лавку торговца оружием	+50		
27	59 мин	Диалог с торговцем оружием	+50		
28	60 мин	Первая покупка экипировки: «тесак» или «кинжал»		-200 или -400	

Расчет экономики

Основные события, приносящие ресурсы в игре:

Наименование	Что дает
Диалог с важным персонажем	+100 опыта
Диалог со второстепенным персонажем	+50 опыта
Открытие новой локации	+50 опыта
Убийство врага	+50 опыта
Обыскивание трупа	+50 золота
Завершение миссии (провал)	+1 очко влияния, +500 опыта
Успешное завершение миссии	+1 очко уважения, +5 очков влияния, +1000 опыта

Список способностей персонажа:

Наименование	Описание	Стоимость
Скрытное убийство	Позволяет мгновенно убивать врагов, подкравшись к ним в stealth-режиме	300 опыта

Список глобальных действий персонажа:

Наименование	Описание	Стоимость
Экономическое действие	Торговля на черном рынке, подделка товаров, перевозка контрабанды, ведение игорного бизнеса	2 очка влияния
Дипломатическое действие	Перемирия и союзы с бандами и другими политическими силами, подкуп должностных лиц, вербовка новых членов банды	1 очко влияния
Военное действие	Война с другими бандами и вигилами	3 очка влияния

Список экипировки персонажа:

Наименование	Описание	Стоимость
Тесак	Увеличивает базовый урон в 1,5 раза	200 монет
Кинжал	Увеличивает базовый урон в 2 раза, раненые враги постепенно теряют здоровье	400 монет

К моменту первого развития способности «скрытное убийство» игрок обязательно набирает необходимый опыт (300 опыта) и тратит весь этот опыт, получая доступ к новой игровой механике.

К моменту первого выполнения дипломатического глобального действия игрок обязательно набирает необходимые очки влияния (1 очко влияния) и тратит все эти очки на выполнение действия.

Однако к моменту первой покупки экипировки игрок может набрать от 200 до 400 монет – в зависимости от того, насколько тщательно он обыскивал трупы врагов (200 монет даются игроку в начале игры после генерации персонажа). Таким образом, внимательный игрок, обыскавший труп каждого врага, может купить экипировку «кинжал», которая значительно превосходит по характеристикам альтернативную экипировку «тесак».