Мосійчук Артем

гр. КН-920в

**Практична робота №1, 2**

**Тема:** РОЗРОБКА КОНТЕНТУ ГРИ

**Мета:** навчитися визначати базові складові концепту гри, цілей та обмежень.

**Хід роботи**

Розробити концепт гри за типом/жанром за методичними вказівками (аркада).

***Концепт гри "Пакман":***

***Назва:*** "PAC-MAN: New era"

***Опис:*** "PAC-MAN: New era" - це сучасна версія класичної аркадної гри Пакман, яка поєднує в собі відомий геймплей та нові візуальні елементи. Гравець втілює роль Пакмана, кумедного і голодного персонажа у вигляді круглої жовтої істоти, і занурюється у захоплюючі пригоди в лабіринті, повному ласощів та перешкод.

***Візуальні елементи:*** Графічний стиль гри буде яскравим та веселим, зі смішними та виразними персонажами. Лабіринт буде представлений у вигляді кольорового тривимірного оточення з різними текстурами та декоративними елементами. Пакман матиме різнокольоровий вигляд і вирази обличчя, що змінюються залежно від його дій та стану.

***Мета гри:*** Метою гравця в "Пакмані: Голодний ошелешень" є зібрати всі точки на рівні, уникаючи зіткнень з ворожими привидами. Коли всі крапки зібрані, гравець переходить на наступний рівень. Перемога досягається, коли гравець успішно завершує усі рівні гри.

***Елементи гри:***

*Пакман:* Головний персонаж гри Він повинен збирати точки, представлені у вигляді пікселів або маленьких предметів, щоб пройти наступний рівень. Пакман може рухатися у чотирьох напрямках: вгору, вниз, вліво та вправо.

*Привиди:* Ворожі істоти, які патрулюють лабіринт і намагаються зловити Пакмана. Якщо привид стикається з Пакманом, гравець втрачає одне життя.

*Спеціальні предмети:* У лабіринті розташовані спеціальні предмети, такі як великі цятки або фрукти. Коли Пакман збирає такий предмет, привиди тимчасово стають вразливими, і Пакман може їх з'їсти, щоб отримати додаткові очки.

***Геймплей:*** Гравець керує Пакманом за допомогою клавіш або сенсорних вступних на мобільних пристроях. Мета полягає в тому, щоб зібрати всі точки на рівні, уникаючи зіткнень із привидами. Пакман може використовувати свою швидкість і спритність, щоб обдурити привидів або використовувати спеціальні предмети для полегшення завдання. Гра має кілька рівнів з різними лабіринтами, що збільшуються складністю та різноманітністю привидів.

Також можна одразу відповісти на наступні запитання щодо концепту гри:

***Кількість, розташування та особливості ігрових місць/завдань у кожній локації/рівні:***

Локації: Гра складається з декількох унікальних локацій або рівнів, кожна з яких має свою унікальну структуру лабіринту та елементи декору. Наприклад, можуть бути локації, що представляють місто, джунглі, космос, підводний світ тощо.

Розташування точок: Точки розташовані по всьому лабіринту і можуть бути розподілені рівномірно або відповідати якійсь спеціальній формі (наприклад, в формі літери "P" як в оригінальній грі Пакман).

Спеціальні предмети: На кожному рівні можуть бути розташовані спеціальні предмети, такі як великі точки або фрукти. Їх збирання надає Пакману тимчасову перевагу, наприклад, змушує привидів стати вразливими і змінює геймплей.

***Перелік, опис та особливості статичних та динамічних ігрових об’єктів:***

Статичні об'єкти: Включають стіни лабіринту, що утворюють коридори та перешкоди, які Пакман повинен обходити або знаходити шлях навколо.

Динамічні об'єкти: Привиди є головними динамічними об'єктами гри. Кожен привид може мати свою унікальну поведінку та алгоритм руху. Наприклад, деякі привиди можуть бути швидкими та агресивними, а інші - повільними та боязкими. Крім привидів, можуть бути інші динамічні об'єкти, які взаємодіють з Пакманом або змінюються в ході гри.

***Опис та характеристики обмежень/ворогів/перешкод та ресурсів:***

Обмеження: Лабіринт і перешкоди створюють обмеження, які Пакман повинен уникати. Наприклад, стіни лабіринту, що перекривають шлях Пакмана або спеціальні блоки, що змінюються в ході гри.

Вороги: Привиди є головними ворогами Пакмана. Кожен привид може мати свою власну швидкість, поведінку та стратегію полювання на Пакмана.

Перешкоди: Можуть включати рухомі перешкоди, які пересуваються по лабіринту та ускладнюють проходження для Пакмана або привидів.

Ресурси: Ресурси включають точки, спеціальні предмети та інші об'єкти, які Пакман може зібрати, щоб отримати очки або переваги в грі.

***Кількісні параметри та зміни:***

Кількість обмежень/ворогів/перешкод: Кількість обмежень, ворогів та перешкод може змінюватися в кожній локації або рівні гри. Чим більше рівнів проходить гравець, тим складніше стає завдання.

Вплив параметрів на здоров'я чи прогрес: Взаємодія з ворогами або перешкодами може призводити до втрати здоров'я Пакмана. Зібрання ресурсів, таких як спеціальні предмети, може покращувати здоров'я або дає тимчасові переваги.

Мульти плеєр: Ну звісно ще одною ціллю нових ігр є кооп, тобто якщо в ній є мультиплеєр то в це цікавіше грати, отже для гри Пакман, є ціль на додавання цього режиму де гравці зможуть разом вигравати ворогів, та збирати очки на новий рівень.

Ці характеристики та параметри можуть бути деталізовані та налаштовані відповідно до бажаного геймплею і рівнів складності у грі "Пакман: Голодний приголомшений".