Разбор практической работы на примере другой игры

Разберём практическую работу по пунктам:

1. Выберем игру Kurtaban.

2. Основная суть этой игры: Расставить все сундуки на свои места на всем игровом поле, состоящем из подуровней (комнат) с помощью грузчика. (Разновидность Sokoban)

**Основные механики игры** — постоянная понижающаяся энергия грузчика, которая вынуждает игрока постоянно принимать пищу для восстановления или брать отдых на определенное время. Но чтобы добыть продукты (бананы, яблоки и т.д.) необходимо на подуровне расставить все сундуки на свои места.

**Основной игровой процесс** — передвигать сундуки до тех пока все они не встанут на свои места на подуровне. На каждом уровне есть золотой сундук, который дает дополнительный бонус. Золотой сундук необходимо поставить таким образом, чтобы он не перекрывался обычными и к нему был свободный доступ, иначе бонус забрать не получится. Каждый подуровень (комната) разделены между собой коридорами с решетками. Для открытия решетки необходимо добыть ключ. Ключ выдается только по завершении подуровня, при этом расположение золотого сундука не влияет на получение ключа.

3. Ниже начало списка всех возможных действий в игре.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Все действия вперемешку** | **По значимости: самое важное – Core, вспомогательные - Meta** | **По очередности подачи игроку** |
| Расставлять сундуки | **Core** – от этой механики зависит дальнейшее продвижение в игре | В первую очередь |
| Постоянно следить за энергией | **Core** – от этой механики зависит скорость передвижения главного героя (грузчика) и возможная потеря времени на прохождение подуровня в связи с необходимость отдыха | Во вторую очередь, отдыхать или проходить, чтобы получать продукты |
| Рассчитать расстановку так, чтобы золотой сундук оказался с краю со свободным доступом | **Meta** – дает дополнительный, но не обязательный для дальнейшего продвижения бонус (например монетки, за которые можно купить подсказку или прохождение подуровня целиком) | В третью очередь, бонусы могут сильно помочь в прохождении, но можно и без них |
| Завершить уровень с минимальным количеством ходов | **Мета** – на процесс прохождения не влияет, исключительно для соревновательных целей с самим собой, либо с друзьями | В четвертую очередь, дополнительный челендж |

4. Схема общего игрового цикла игры Kurtaban (вариант реализации может отличаться по структуре и логике):

Нет

Да

Все подуровни собраны?

Конец

Открываем решетку и проходим в следующую конату

Нет

Даем еду и ключ

Да

Даем бонус

Нет

Да

Золотой сундук доступен?

Подуровень собран?

Начало

Оценка ситуации на подуровне, проверка расстановки сундуков

Источник: Николай Шарманжинов