**Практическая работа №1**

**Шило Юрий Сергеевич**

**Игра:**

Cyberpunk 2077 (10 дек. 2020 г.)



**Механики:**

1. Смена дня и ночи

Во время нахождения игрока в открытом мире время изменяется в реальном времени.

1. Дерево прокачки

Использование получаемых очков по мере прокачки игрока на определенные скилы.

1. Крафт

Использование накопленных материалов и найденных чертежей для создания и прокачки оружия.

1. Прогрессия пользователя

Выдача опыта за прохождение квеста или активности на карте.

1. Система телепортов

При нахождении точки телепортации добавлять ее на карту. Если возле игрока есть точка телепортации игрок может телепортироваться на уже найденные точки телепортации.

1. Диалоги

Система позволяющая запускать озвучку и субтитры к ней. Также добавить пропуск по предложению или целиком.

1. Стрельба из огнестрельного оружия

При нажатии кнопки стрельбы, игрок выстреливает. Добавить поля урона, отдача, тип патрона.

1. Система квестов

Интерфейс, в котором отображается название квеста и его описание. Добавить возможность выбрать определенный квест.

1. Кастомизация персонажа

Выбор пола влияет на некоторые сцены. Редактор персонажа (глаза, нос т.д.).

1. Гонки (патч 2.1)

Добавить возможность возвращаться к пройденному чекпоинту. Система чекпоинтов.

1. Взлом чипов и точек доступа

Использование определенных

1. Метро (патч 2.1)

Особые места на карте где при оплате можно сесть в поезд, которая будет работать как быстрое перемещение или как поездка на транспорте.

**Виды геймплея:**

1. Боевка
2. Исследование
3. Ролевые элементы
4. Социальное взаимодействие
5. Мини игры

**Механики и геймплей:**

1. Боевка
   1. Стрельба из огнестрельного оружия
   2. Крафт
2. Исследование
   1. Смена дня и ночи
   2. Система телепортов
   3. Метро (патч 2.1)
   4. Взлом чипов и точек доступа
3. Ролевые элементы
   1. Дерево прокачки
   2. Прогрессия пользователя
4. Социальное взаимодействие
   1. Кастомизация персонажа
   2. Диалоги
   3. Система квестов
5. Мини игры
   1. Гонки (патч 2.1)
   2. Взлом чипов и точек доступа