

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА № 1

Тема: Основи геймдизайну

Мета роботи: ознайомитися з жанрами ігрових програм, навчитися обирати жанр майбутньої програми з урахуванням різних критеріїв, проводити реверс-інженерінг вже створеної гри, проводити аналіз відповідності жанру.

Хід роботи:

Завдання 1. Обрати жанр гри для дослідницької роботи:

- Сформувати ідею, яка буде в основі гри;
- Згідно ідеї підібрати підходящий жанр;
- Підібрати прототип для проведення дослідження.

Ідея: гра відбувається від лиця хлопчика, який стикається зі своїми страхами уві сні. Гравцю необхідно допомогти йому подолати свої страхи.

Жанр: Проаналізувавши ідею гри та жанри, які найкраще під неї підходять, було обрано жанр “Психологічний хоррор”.

Прототип для проведення дослідження: “Omori” та “Yuppie Psycho”

Завдання 3. Провести реверс-інженерінг отриманої гри, тобто дослідження готового програмного продукту, а також документації з метою зрозуміти принцип роботи. Скласти документ де потрібно:

- Описати ігрові механіки обраного прототипу;
- Розробити схему комплексної ігрової механіки обраного прототипу.

| | | | | | | | | |
|-----------|------|-------------|--------|------|--|------|---------|--|
| | | | | | ДУ «Житомирська політехніка».23.122.5.000 – Лр1 | | | |
| Змн. | Арк. | № докум. | Підпис | Дата | Звіт з лабораторної роботи ФІКТ Гр. КН-21-1[1] | | | |
| Розроб. | | Жданюк М.Р. | | | | | | |
| Перевір. | | Марчук Г.В. | | | | | | |
| Керівник | | | | | | | | |
| Н. контр. | | | | | | | | |
| Зав. каф. | | | | | | | | |
| | | | | | Літ. | Арк. | Аркушів | |
| | | | | | | 1 | 5 | |

Омогі це гра в жанрі хоррор-RPG, що була розроблена і опублікована інді-студією Omocat. У ній гравець грає за хлопчика на ім'я Санні, та його альтер-его(Оморі) зі світу снів. Гравець може досліджувати два світи, що існують у грі - реальний світ, а також світ снів від обличчя Оморі. Основна частина гра зроблена в піксельному стилі (рис. 1), а битви з монстрами – в рисованому(рис. 2).



Рис. 1 Приклад ігрової графіки

| | | | | | | |
|------|------|--------------|--------|------|---|------|
| | | Жданюк М.Р. | | | ДУ «Житомирська політехніка».22.122.6.000 – Лр1 | Арк. |
| | | Марчук Г.В.. | | | | 2 |
| Змн. | Арк. | № докум. | Підпис | Дата | | |



Рис. 1 Приклад битви з монстром

У грі присутні такі механіки:

- Настрій персонажів (персонажі в бою можуть перейти в стан радості, злості, суму, переляку, кожна емоція має три ступені сили та впливає як на характеристики так і на ігровий процес в цілому)
- Механіка останнього шансу (після першого отримання смертельної шкоди, головний герой відмовляється програвати, що дає додатковий хід)
- Різні здібності у героїв (головний герой всюди ходить зі своїми друзями, зміна лідерства в групі дозволяє розбиратись з різними типами перешкод, отримувати додаткову нагороду, тощо)

- Взаємодія персонажів в бою (окрім того, що кожен персонаж має велику кількість унікальних здібностей, вони можуть проводити додаткові спільні атаки, що мають різні ефекти)
- Швидке переміщення між локаціями.
- Поступове відкриття нових локацій (проходи в локації не перекриті, але страхи головного героя не дають йому пройти. В процесі розвитку головний герой долає свій страх і відкриває для себе нові шляхи)
- Велика кількість секретів і прихованого контенту.

Yurpie Psycho — це гра у жанрі survival horror, що була розроблена Baroque Dcau. В ній гравець грає за бідного хлопця на ім'я Брайан, якого наймають у компанію престижну компанію. Його завдання – вислідити та вбити відьму, що руйнує компанію зсередини. Гра повністю зроблена в піксельному стилі (рис. 3).



Рис. 3 Приклад ігрової графіки

| | | | | | | |
|------|------|--------------|--------|------|---|------|
| | | Жданюк М.Р. | | | ДУ «Житомирська політехніка».22.122.6.000 – Лр1 | Арк. |
| | | Марчук Г.В.. | | | | 4 |
| Змн. | Арк. | № докум. | Підпис | Дата | | |

У грі присутні такі механіки:

- Велика кількість різноманітних головоломок.
- Можливість комбінування предметів (для проходження головоломок або для приготування кращої їжі для відновлення здоров'я)
- Можливість ховатись від монстрів, а також використання певних предметів для їх знищення.
- Обмеження можливості збереження ігрового прогресу (для збереження використовується доволі рідкісний предмет)
- Велика кількість секретів і прихованого контенту

Завдання 4. Скласти документ де необхідно описати, чому саме отримана гра відповідає обраному жанру.

Отогі відповідає жанру хоррор-RPG, бо в ній є система здоров'я та енергії, бойові зіткнення з ворогами, велика кількість предметів та здібностей, ігрова валюта та можливість торгівлі, а також ігрові локації, вороги, музичний супровід, та похмурий сюжет, що можуть викликати відчуття занепокоєння, тривоги, страху.

Yurpie Psycho відповідає жанру survival horror, бо в ній немає бойової механіки і неможливо перемогти монстрів напяму, від них треба тікати, ховатись або шукати інший спосіб позбутись їх. Більшість локацій темні, а джерело світла обмежене в використанні. Предмети в основному використовуються для відновлення здоров'я та проходження головоломок. Також в грі присутні локації, вороги, музичний супровід, та похмурий сюжет, що можуть викликати відчуття занепокоєння, тривоги, страху.

Висновки: в ході виконання лабораторної роботи було ознайомлено з жанрами ігрових програм, отримано практичні навички щодо вибору жанру майбутньої програми з урахуванням різних критеріїв, проведення реверс-інженерінгу вже створеної гри, проведення аналізу відповідності жанру.

| | | | | | | |
|------|------|--------------|--------|------|---|------|
| | | Жданюк М.Р. | | | ДУ «Житомирська політехніка».22.122.6.000 – Лр1 | Арк. |
| | | Марчук Г.В.. | | | | 5 |
| Змн. | Арк. | № докум. | Підпис | Дата | | |