

## ЛАБОРАТОРНА РОБОТА № 2

### Тема: Профіль гравця. Важелі керування гравцем.

**Мета:** ознайомитися з такими поняттями профіль гравця, ядро гри, психологія гравця. Навчитися проводити аналіз профілю гравця, визначити методи утримання гравців.

#### Хід роботи:

**Завдання 1.** Цільова аудиторія. Якщо на ранній стадії розробки невірно визначити цільову аудиторію, то процес розробки піде в невірному напрямку. Основні етапи визначення цільової аудиторії:

**Демографія:** Гра матиме українську та англійську мову, тому вона буде доступна для гравців всього світу. Гра не орієнтована на гравців певної статі. Орієнтовний вік гравців – 16-35 років.

**Жанр:** Психологічний хоррор.

**Психотипи:** Основні психотипи гравців – дослідники та накопичувачі у відношенні 70% до 30% відповідно.

**Основний сегмент:** Казуальні та мідкорні гравці у відношенні 60% до 40% відповідно.

**За рівнем фінансових можливостей:** Гра не міститиме внутрішньо ігрових покупок, отже підійде всім гравцям, незалежно від фінансових можливостей.

**Потреби користувачів:** Гра орієнтована на гравців, що зацікавлені в сюжетній складовій, а також тих, хто любить випробувати свою психіку.

**Завдання 2.** Описати ідеї мотивації гравця, залишитися в грі:

**Обсяг необхідного контенту:** Гра матиме декілька кінцівок, різні шляхи проходження, прихований контент, який буде цікаво шукати. Також ігровий процес може викликати відчуття занекоєння, тривоги, страху.

					ДУ «Житомирська політехніка».23.122.09.000 – Лр2			
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата				
Розроб.		Мадрик О.В.			Звіт з лабораторної роботи		Літ.	Арк.
Перевір.		Марчук Г.В.						1
Керівник							Аркушів	4
Н. контр.							ФІКТ Гр. КН-21-1[1]	
Зав. каф.								

**Графічний стиль:** Гра матиме піксельну графіку, але діалоги і катсцени будуть в рисованому стилі.

**Ігрові можливості:** Головоломки різної складності, монстри, яких можна уникати різними способами, спосіб проходження гри впливає на сюжет.

### **Завдання 3.** Створення Концепт-документу:

**Жанр і цільова аудиторія:** наша гра має жанр "Психологічний хоррор", а цільова аудиторія це казуальні та мідкорні гравці віком 16-35 років з переважаючим психотипом «дослідник».

**Основні особливості гри:** Велика варіативність в проходженні головоломок.

**Геймплей:** Ігровий світ поділяється на реальність та кошмари, з якими головний герой стикається уві сні. В реальності головний герой може відновлювати показник психічного здоров'я та знаходити предмети, що допоможуть йому в світі кошмарів. Уві сні гравцю потрібно втікати від монстрів та розв'язувати головоломки, щоб дійти до фізичного втілення кошмару – фінального боса кожного світу. Коли психічне здоров'я героя падає до нуля – він повертається до останнього збереження, а максимальний показник психіки знижується на 10. Залежно від способів та успішності проходження кошмарів можна отримати різні кінцівки.

**Сюжет (з описом історії світу):** Головний герой – хлопчик, що стикається з своїми страхами уві сні. З кожним днем межа між сном і реальністю все сильніше розмивається і образи кошмарів починають проявлятися в справжньому світі. Це також впливає на його рідних, вони стають все більше схожими на манекени, хоч і ведуть себе так, ніби нічого не відбувається. Єдина, на кого не впливають зміни – подруга головного героя, вона реагує на стан його психічного здоров'я та зміни реального світу, завжди готова допомогти чим тільки викликає підозри. В подальшому проходженні виявиться, що цей світ також не є реальним, а головний герой знаходився в стані коми.

		Мадрик О.В.			ДУ «Житомирська політехніка». 19.122.09.000 – Лр2	Арк.
		Марчук Г.В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		2

#### **Завдання 4.** Створення Питчу (візитна картка гри)

**Середовище розробки:** Розробка гри ведеться на Unity мовою програмування C#.

**Опис ігрового циклу:** Ігровий цикл складається з вступу(де відбудеться введення в історію та туторіал), дослідження локацій, зіткнень з ворогами та боротьби з босами.

**Опис ігрових механік:** у грі присутні такі механіки.

- Велика кількість різноманітних головоломок, можливість їх пройти декілька способами і ці способи вплинуть на фінал гри.
- Психіка яка падає при небезпечних чи неприємних моментах.

**Аналіз аналогічного програмного продукту:** Серед аналогів можна зазначити хоррор-RPG «Omori» та survival horror «Yuppie Psycho». Обидві гри мають таємничий похмурий сюжет, зроблені в піксельному стилі, та повністю відповідають жанру хоррор, бо можуть викликати відчуття занепокоєння, тривоги, страху.

**USP (Unique Selling Points) – унікальні особливості гри:** Велика варіативність в проходженні головоломок.

**Контент (основні сутності, перерахувати):** Розв’язання головоломок, таємничий сюжет, битви з босами, уникання монстрів.

**Монетизація і виральність:** Гра не міститиме внутрішньо ігрових покупок.

**Графіка з прикладами:** Гра матиме піксельну графіку з деякими рисованими моментами.

		Мадрик О.В.			ДУ «Житомирська політехніка».19.122.09.000 – Лр2	Арк.
		Марчук Г.В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		3

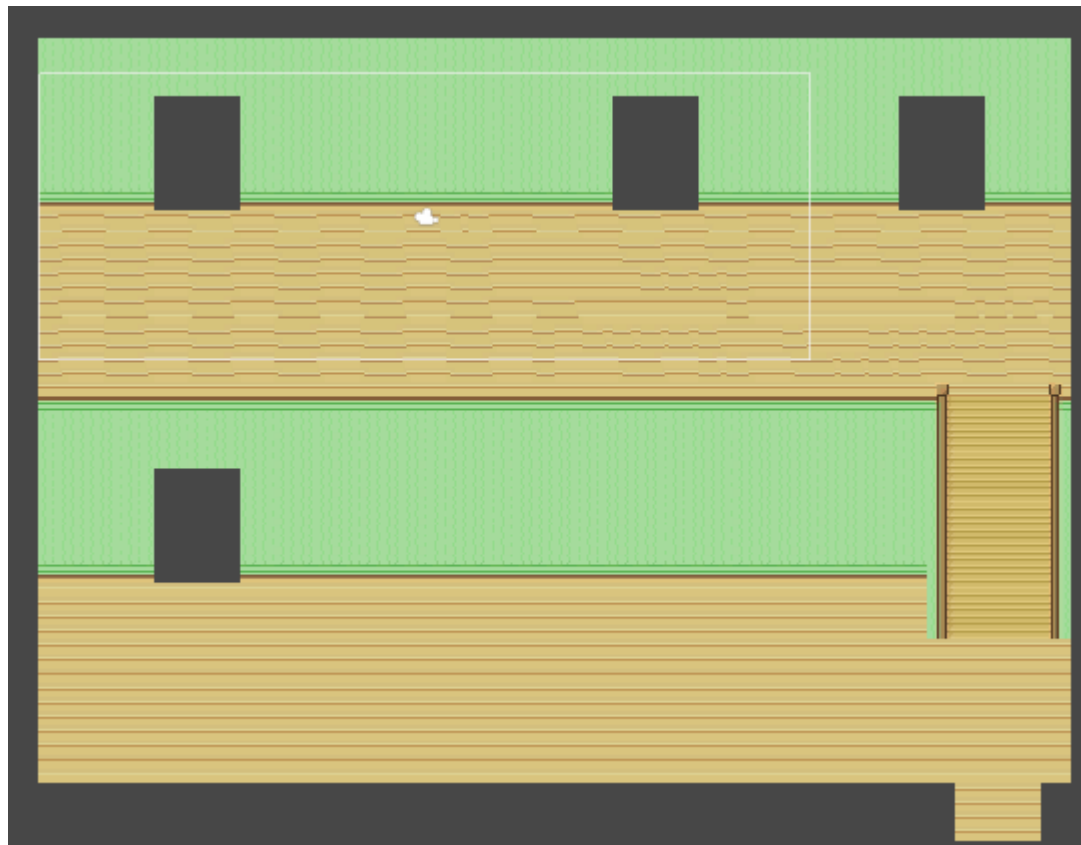


Рис. 1 Приклад графіки

**Висновок:** в ході виконання лабораторної роботи було ознайомилися з такими поняттями, як профіль гравця, ядро гри, психологія гравця. Отримано практичні навички щодо проведення аналізу профілю гравця, визначення методів утримання гравців, створення концепт-документу та візитної картки гри.

		Мадрик О.В.			ДУ «Житомирська політехніка». 19.122.09.000 – Пр2	Арк.
		Марчук Г.В.				4
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		