

РОЗРОБКА КОМПОНЕНТІВ 3D СЛЕШЕР ГРИ

Морозова А. І., Бурим В. І.

Харківський національний університет радіоелектроніки, Харків, Україна

З кожним роком ринок ігор розвивається все швидше, а отже конкуренція також росте. Здається, що вже всі можливі ідеї щодо ігор скінчилися, але кожен рік з'являється новинка, в яку завзято грають. Більша частина популярних ігор створюється великими компаніями, але не варто забувати і про інді-розробників, які час від часу справді перевершують великі проекти. Можливо причина цьому один мозок(або декілька) який працює над проектом, в результаті чого ми отримуємо цільний погляд на гру. Інді-ігри часто досить менші, але залучають користувачів набагато краще та більше.

Метою доповіді є аналіз сучасного ринку та створення власного прототипу слешер гри. Розглянемо деякі з існуючих ігор зі схожим функціоналом.

«Nasty Rogue» - це рольова гра від третьої особи, заснована на воксельній графіці, націлена на битви та дослідження підземель. Мета полягає в тому, щоб отримати краще спорядження (броня та зброя), щоб перемогти наймайстерніших босів. З мінусів можна виділити занадто перенасичений ефектами екран, і нудні локації, що повторюються. «Trove» - це пригодницька гра. Ваш персонаж досліджуватиме випадково створені світи, руйнуватиме їх, боротиметься за життя з монстрами та добуватиме скарби з глибин. Кожен герой матиме кінцеву мету: звести будинок для життя, забезпечити ділянку захистом від нападу темних сил, забезпечити себе їжею. Багатьом просто не сподобався процес розвитку у грі та люди переставали грати. Провівши аналіз, можна виділити головні проблеми:

1. Різноманітність. Це проблема багатьох ММО ігор, в якийсь момент доводиться просто нескінченно повторювати одне і теж саме, щоб отримати рівень або артефакт.

2. Дитячість. Воксельні ігри здаються дуже дитячими, в них потрібно додати ефекти крові, вибухи тощо, щоб залучити більше користувачів.

3. Казуальність. Такі ігри відрізняються простими механіками та складністю та не вимагають від користувача особливої вмільості, витрат часу на навчання чи будь-яких особливих навичок. Багатьом більше подобається складність в іграх, без неї гра стає просто нецікавою.

Прототип, що створюється буде уникати цих проблем і буде сконцентрований на динамічній битві з ворогами. Отже, якщо врахувати недоліки існуючих аналогів, реалізувати вдалу концепцію, приємний інтерфейс, розробити динамічну та зручну механіку, то можливо добре закріпитися на ринку ігрової індустрії.

Список літератури

1. Топ ММО игр с воксельной графикой и с пиксельной графикой [Електронний ресурс]. – 2022. – Режим доступу до ресурсу: <https://topmmogames.org/top/top-mmo-voxel-pixel>,

2. Топ-10: коммерчески успешных инди-игр [Електронний ресурс]. – 2022. – Режим доступу до ресурсу: <https://gdjob.pro/stati/raznoe/kommercheski-uspeshnye-indi-igr/>.