

УДК 681.84

СТВОРЕННЯ КОНЦЕПТУ ГРИ «A PERSON OF LIGHT»

Чорненький О.В.

Науковий керівник – к.т.н., проф. Колендовська М.М.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС,

м. Харків, Україна

тел. +38(050) 401-20-27, e-mail: oleksandr.chornenkyi1@nure.ua

The game market is full of modern projects that often choose a realistic setting, due to which the community often has questions about adding new content while supporting the game for a long time. Examples of such issues can be the addition of new appearances for heroes or tools that do not always fit into the picture of the players' game. Also, in realistic competitive content, complaints about a visually difficult opponent against the "cacophony" of additional visual effects and background often arise. Due to the survey mentioned above, the concept of the game is stylized, more reminiscent of "semi-realistic" or "Nintendo 3D style".

Мета цієї роботи - створення проектів в UE для подальшого використання їх при розробці ігрових рівней та програмування різних дій.

Назва гри повинна ґрунтуватися або прямо на створеному світі чи маючих героїв, або походити від відомих культурних тезисів чи прямо вказувати на геймплей гри. Оскільки чи буде ця гра на одного гравця чи онлайн проектом зі старту, не знають навіть найвідоміші компанії, у випадку коли спочатку вигадують концепт миру і основа гри буде полягати на якоїсь історії – назви для ігор дають за звичай які походять з вигаданого миру, або прямо натягаючи на основну ідею. Прикладами таких нехитрих назв можуть служити популярні проекти як:

«World of Warcraft» - де основна суть гри полягає на постійній конкуренції між расами або фракціями;

«Lethal company» - де групу співробітників постійно відправляють на небезпечні завдання;

«Pal World» - де загальний акцент йде на вигаданих тваринках «Палів»;

«Valheim» - про вигаданий новий світ норвезької міфології.

Базуючись на вищезгаданій інформації та на основних механіках гри, які будуть освічені далі, мій вибір назви гри пав на «A person of light» (Одиниця виміру світлового потоку).

Гра жанру рпг слешер, можливо з елементами пісочниць і відкритим світом, який може бути окремим режимом або онлайн режимом, як відокремлена частина від сюжетної компанії.

Ринок ігор переповнений сучасними проектами які часто обирають реалістичний сетінг, через що у ком'юніті часто виникають питання щодо додавання нового контенту при підтримці гри на довготривалому часі. Прикладами таких питань можуть служити додавання нових зовнішніх

виглядів для героїв або інструментів які не завжди вписуються у картину гри гравців. Також у реалістичному змагальному контенті дуже часто виникають претензії щодо складно видного візуально противника на тлі "какофонії" додаткових візуальних ефектів та заднього плану. Через вище згаданий опит концепт гри полягає на стилізованій, більше нагадуючій «semi-realistic» або «Нінтендовський 3Д стиль».

Імовірний початок гри: головний герой з'являється в глушині після якогось катаклізму, після чого намагаючись розібратися, що він таке. Допомагає відбитися жінці в лісі від монстрів. Вона змирившись з тим, що її врятувало "Дещо" приводить його додому щоб віддячить. Пізніше з'являється патруль клану "Ураборос" і жінка відправляє ГГ у втечу - в ельфійський ліс щоб він знайшов (знахаря/мага/шамана/моноліт або обеліск з містичними істотами) який в теорії повинні йому допомогти і наставити на вірний шлях.

Клан «Ураборос» - це головний антагоніст головного героя. Клан, який внаслідок природного катаклізму з вини невідомого мага, полює на всіх казкових істот, що були створені кимось чи пов'язаним з відомими їм школами чаклунства.

Світ гри скрадатиметься з маревної суміші локацій казкових світів (по типу казок братів Грім чи «Аліси в країні чудес») та зруйнованих уламків колишньої цивілізації.

"Свіч/Ліклі/Ігні/Люмен" - головний герой антропоморфна або гуманоїдна свічка зростом приблизно з людину.

Свічка, що вічно гасне(тане), була створена або великим магом світу "Дарфт", або гібриндим ковалем з "великої сімки".

Здатна підсвідомо використовувати магію і зцілюватися (продовжувати своє життя) поглинаючи (Віск/Парафін/Олії/Випаровування джерел природного газу/Самозцілення/Зілля/Трави/Жир).

Швидше основна магічна здатність це стихія вогню з умовою витрати основного ресурсу - життєві сили (що за фактом є паливом, адже головний герой існує тільки завдяки ресурсам, що займаються); Як побічна здатність - магія "Аркан", "Артефакторна" або "Нарисна".

Можливість само розвиватися (нагадує мутацію чи "еволюцію") шляхом поглинання особливих ресурсів, проведенням обрядів, долання власних обмежень. Гравець сам вибирає використовувати "розвиток" персонажа чи ні.

Можливі змінні "Елементи" гуманоїду: вогонь свічки; форма тіла; матеріал; кінцівки; додаткові елементи на кшталт літаючих вогників, предметів, вихованців (мін'єнів); розріз очей та рота; можливе доповнення інших "рудиментарних" кінцівок або органів.

Як і було вище згадано – головний герой є гуманізованою свічкою, яка вічно згасає. Ця особливість головного героя буде основним двигуном розвитку гравців у світі. Гравцям доведеться постійно відволікатися на

пошук "палива" для головного героя та шукати рішення полегшення цієї «проблеми». Гравцю повинен буде доступний широкий спектр модифікацій головного героя, який буде відкриватися за виконання особливих умов (по типу знаходження рідких матеріалів/ проведення магічних ритуалів/ торгівля з НПС).

Якщо у разі одно користувачького контенту елементами будівництва можна пожертвувати заради опрацювання рівнів з противниками, то у випадку много користувачького контенту варто додати можливість гравцеві облаштувати локацію постійного місця проживання.

Таким чиньм, в ході роботи було розроблено концепт гри, узагальнений алгоритм та алгоритми механік цієї гри.

Список використаних джерел:

1. M. Ivanov, O. Sergiyenko, V. Tyrsa, P. Mercorelli, V. Kartashov, W. Hernandez, S. Sheiko, M. Kolendovska. Individual scans fusion in virtual knowledge base for navigation of mobile robotic group with 3D TVS // Proceedings of 44th Annual Conference of IEEE Industrial Electronics Society (IECON).. -2018. – Washington DC, USA. -S. 3187-3192. . ISBN 978-1-5090-6683-4/18/.

2. Experimental estimation of direction finding to unmanned air vehicles algorithms efficiency by their acoustic emission, /Oleynikov, V., Zubkov, O., Kartashov, V., ...Sheiko, S., Babkin, S.//2019 IEEE International Scientific-Practical Conference: Problems of Infocommunications Science and Technology, PIC S and T 2019 - Proceedings, 2019, стр. 175-178

3. M. Ivanov, O. Sergiyenko, V. Tyrsa, P. Mercorelli, V. Kartashov, W. Hernandez, S. Sheiko, M. Kolendovska. Individual scans fusion in virtual knowledge base for navigation of mobile robotic group with 3D TVS // Proceedings of 44th Annual Conference of IEEE Industrial Electronics Society (IECON).. -2018. – Washington DC, USA. -S. 3187-3192. . ISBN 978-1-5090-6683-4/18/.

4. Application of Fast Frequency Shift Measurement Method for INS in Navigation of Drones / D. Avalos-Gonzalez, D.H. Balbuena, V. Tyrsa, V.M. Kartashov, M. Kolendovska, S. Sheiko, O. Sergiyenko, V. Melnyk, F.N. Murrieta-Rico // IECON 2018 – 44th Annual Conference of the IEEE Industrial Electronics Society. – P. 3159–3164.