

АНАЛІЗ ТИПІВ МЕХАНІК ДЛЯ СТВОРЕННЯ ГРИ У СТИЛІ DARKEST DUNGEON

Паук Д.А.

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

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС,
м. Харків, Україна

тел. +38(097) 977-00-85, e-mail: dmytro.pauk@nure.ua

Since the creation of the game concept can be divided into two parts, namely, the creation of the main mechanics and the creation of the story content. In this work, we will consider and analyze the types of mechanics for creating a game in the style of Darkest Dungeon. In this work, we will conduct an analytical work in the field of mechanical engineering.

Оскільки створення концепту гри можна поділити на дві частини, а саме створення основних механік та створення сюжетного наповнення. В цій роботі ми розглянемо та проведемо аналіз типів механік для створення гри у стилі Darkest Dungeon. Для цього проведемо аналітичну роботу у області розробки механік.

Основна механіка – це фундаментальні правила та взаємодії, які визначають, як відбувається гра. Вони формують основу ігрового процесу та необхідні для створення цікавих і приємних вражень. Ось деякі основні механізми, які можна знайти в багатьох іграх різних жанрів:

1. Рух - механіка руху визначає те, як гравці переміщуються в ігровому світі. Це включає в себе ходьбу, біг, стрибки, скелелазіння, плавання, політ та будь-які інші форми пересування.

2. Бій - бойова механіка передбачає участь у боях або конфліктах у грі. Це може включати такі дії, як напад, блокування, ухилення, використання зброї чи здібностей, а також керування здоров'ям і витривалістю.

3. Розв'язування головоломок - механіка розв'язування головоломок змушує гравців вирішувати проблеми або долати перешкоди в ігровому світі. Це може включати логічні головоломки, екологічні головоломки, розпізнавання образів або маніпулювання об'єктами.

4. Управління ресурсами - механізми управління ресурсами вимагають від гравців ефективного збору, управління та розподілу ресурсів. Це може включати збір предметів, управління запасами, збалансування обмежених ресурсів і прийняття стратегічних рішень.

5. Прогрес - механіка прогресу визначає, як гравці просуваються та розвиваються протягом гри. Це може включати підвищення рівня, отримання очок досвіду, розблокування нових здібностей або предметів і покращення статистики або здібностей персонажа.

6. Дослідження - механіка дослідження заохочує гравців досліджувати та відкривати ігровий світ. Це може включати розкриття

прихованих секретів, пошук предметів колекціонування, розкриття історії чи передісторії та взаємодію з неігровими персонажами (NPC).

7. Соціальна взаємодія - механіка соціальної взаємодії передбачає взаємодію з іншими гравцями або NPC у грі. Це може включати інструменти спілкування, такі як текстовий або голосовий чат, кооперативну ігрову механіку, змагальні багатокористувацькі режими або економіку, керовану гравцями.

8. Stealth - механіка Stealth змушує гравців уникати виявлення та переміщатися непоміченим середовищем. Це може включати ховання в тіні, використання відволікаючих факторів або застосування камуфляжу.

9. Налаштування - механіка налаштування дозволяє гравцям персоналізувати та адаптувати свій досвід відповідно до своїх уподобань. Це може включати параметри налаштування персонажа, налаштування зброї чи обладнання або механізми будівництва бази.

10. Прийняття рішень - механіка прийняття рішень пропонує гравцям вибір, який впливає на результат гри. Це може включати розгалуження оповідних шляхів, моральний вибір або стратегічні рішення, які впливають на ігровий процес або розвиток історії.

Це лише кілька прикладів основних механіки, і багато ігор поєднують декілька механік, щоб створити унікальний та захоплюючий досвід. В роботі буде створено концепт гри яку можна охарактеризувати як: пошагову стратегію, рольову гру дії якої проходять у фентезійному світі. Та використані механіки, що було розглянуто в цій роботі.

Список використаних джерел:

1. Algorithm For Generating Refined Frequency Estimates In Atmospheric Radio Sounding Systems / Kartashov V., Hernandez W., Hernandez-Balbuena D., M. Kolendovska, Konovalenko O., Melnyk V.// IEEE International Symposium on Industrial Electronics, 29th IEEE International Symposium on Industrial Electronics, ISIE 2020; Delft; Netherlands; 17 June 2020 до 19 June 2020; Volume 2020-June, June 2020, № 9152562, Pages 79-82.

2. 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/.

3. Geometric Analysis Of A Laser Scanner Functioning Based On Dynamic Triangulation /Sepulveda-Valdez, C., Sergiyenko, O., Tyrsa, V, Mercorelli, P., Kolendovska, M.// IEEE International Symposium on Industrial Electronics, 29th IEEE International Symposium on Industrial Electronics, ISIE 2020; Delft; Netherlands; 17 June 2020 до 19 June 2020; Volume 2020-June, June 2020, № 9152268, Pages 1398-1403.