

Лабораторна робота №4

Ігровий цикл

Мета: ознайомитися з поняттям ігровий цикл, визначити чому важливий ігровий цикл, визначити коли потрібно проводити заміщення, додавання, створення, видалення ігрових циклів.

Література

Designing The Core Gameplay Loop: A Beginner's Guide.
<https://gamedesignskills.com/game-design/core-loops-in-gameplay/>

What is a core loop in a mobile game? <https://www.homagames.com/blog/what-is-a-core-loop-in-a-mobile-game>

Core Loop in Game Development. <https://blog.theknightsofunity.com/core-loop-in-game-development/>

Зміст роботи

Завдання 1. Ретельно опрацювати теоретичний матеріал:

- Ознайомитися за яким принципом додавати в гру механіки.
- Ознайомитися як створити динамічний гейм плай.
- Що таке Core loop.
- Інструменти утримання гравців.
- Коли потрібно проводити заміщення, додавання, створення, видалення ігрових циклів.

Завдання 2. Створити ігровий цикл, який буде працювати як в короткостроковій, так і у довгостроковій перспективі.

Завдання 3. Створити ігровий цикл – прокачка гравця.

Завдання 4. Створити ігровий цикл – зміни управління ресурсами.

Завдання 5. Створити ігровий цикл – зміни локацій.

Методичні рекомендації

Ігровий цикл - це система або набір механік, які буде використовувати гравець. Будівництво, битви, вирощування врожаю, що завгодно - це миттєвий геймплей, який створює мікропрошарок проекту. Іншими словами - це сукупність тригерів, що повторюються, дій гравця і фідбека на ці дії протягом певного проміжку часу.

Якщо взяти Інді-ігри - у них малі бюджети, тому розробники намагаються зосередитися на ігровому циклі в першу чергу. Його не можна вимірювати годинами - гравець повинен зрозуміти суть гри протягом декількох хвилин після запуску. Якщо цикл чіпляє, то є великий шанс, що гравець залишиться надовго.

Хороший ігровий цикл створює «спринти» геймплея, які приносять задоволення при їх повторенні. Якщо ви розумієте ваш ігровий цикл, і зможете розділити його так, щоб кожен раз гравцеві було цікаво - це сильно поліпшить гру.

Не важливо, скільки триває гра (2 або 200 годин), задумайтеся про те, що гравець робить від моменту до моменту. Так ви почнете розбивати дизайн на частини і фіксувати ті, які стануть основним ігровим циклом гри.

Щоб розбити гру на частини, гравець повинен бачити і розуміти чотири основні речі:

- Найближча мета?
- Які завдання потрібно виконати?
- Скільки часу це займе?
- Який прогрес досягнутий?

Ігрові цикли є у всіх іграх. Наприклад:

- Шутер: купив зброю - знищив противників - отримав гроші;
- Квести: розгадав головоломку - отримав предмет - знайшов застосування;
- Казуальні аркади: меню - рівень - нагорода;
- MMO RPG: купив спорядження, провів ряд боїв, отримав нагороду.

Roguelike (жанр комп'ютерних ігор) є одним з яскравих прикладів з відмінними ігровими циклами. Принадність дизайну roguelike в тому, що розробники можуть зосередитися на додатковому контенті, який додає

різноманітність, а не розтягує проходження. Історія жанру roguelike: від Rogue до Binding of Isaac.

Контрольні питання:

1. Чому ігровий цикл є одним із інструментів утримання гравців в грі?
2. Як створити динамічний геймплей?
3. Коли стоїть вводити новий цикл?
4. Що таке базовий цикл?
5. Коли потрібно проводити заміщення циклів?
6. Коли потрібно проводити видалення циклів?
7. Коли і навіщо проводити ускладнення циклів?

Домашнє завдання: Доопрацювати самостійну роботу.