

Лабораторна робота №5

Створення локацій, персонажів та ігрового світу

Мета: застосувати на практиці теоретичні знання з геймдизайну. Розвинути навички командної роботи.

Література

Лекції 1-9

Зміст роботи

Завдання 1. Створити концепт і базову локацію включаючи:

- Візуальний стиль та атмосферу.
- Розташування об'єктів та їх функціональність.
- Характерні звукові ефекти та музику.
- Оцінку потенціалу локації для геймплею. За потребою складить таблицю оцінки локації. Заповніть таблицю для кожної локації. Оцініть кожний критерій за шкалою від 1 до 5 (або за власною шкалою). Порівняйте результати і визначте, які локації мають найвищі оцінки за важливими для вас критеріями. Використовуйте отриману інформацію для прийняття рішень щодо дизайну локацій, їх використання у грі та пріоритетів розробки.

Методичні рекомендації

Створення захоплюючого ігрового світу – це складний процес, що вимагає поєднання творчості та технічних знань. Одними з найважливіших елементів цього процесу є створення локацій, персонажів та встановлення взаємодії між ними.

Локації – це не просто декорації, а живі організми ігрового світу, які впливають на поведінку персонажів, розвиток сюжету та загальну атмосферу гри.

- Локація має бути зручною для навігації та забезпечувати необхідні для геймплею елементи (наприклад, тайники, перешкоди, інтерактивні об'єкти).
- Кожна локація повинна мати чітко визначену функцію: місто, ліс, печера – кожне місце має свою унікальну мету.
- Атмосфера локації передається через освітлення, звукові ефекти, музику, архітектуру та деталі оточення.
- Локації повинні бути логічно пов'язані між собою, утворюючи єдиний ігровий світ.
- Навіть найменші деталі можуть створити атмосферу та занурити гравця у світ гри.

Фактори, які слід враховувати при оцінці локації:

1. Атмосфера та настрої:

- a. Які емоції має викликати локація у гравця? Страх, радість, спокій, туга?
- b. Який візуальний стиль відповідає атмосфері?
- c. Які звукові ефекти наголошують на атмосфері?

2. Функціональність:

- a. Які можливості для геймплею надає локація?
- b. Чи є тут укриття, перешкоди, інтерактивні об'єкти?
- c. Чи логічно розташування об'єктів з точки зору геймплею?

3. Логістика:

- a. Чи є в локації логічні шляхи руху для гравця та NPC?
- b. Чи є місця для битв, головоломок, відпочинку?
- c. Чи легко орієнтуватися у локації?

4. Сюжет:

- a. Яку роль відіграє локація у сюжеті?
- b. Чи відповідає вона загальній атмосфері гри?
- c. Чи є у локації елементи, які підсилюють сюжет?

5. Технічні можливості:

- a. Чи дозволяють технічні ресурси реалізувати всі задуми щодо локації?
- b. Чи можна оптимізувати локацію для різних платформ?

Приклад створення таблиці оцінки локації:

| Критерій | Локація А | Локація Б | Локація В |
|----------------------|--------------------------------|-------------------------|---|
| Візуальний стиль | Темний, готичний | Яскравий, футуристичний | Затишний, середньовічний |
| Атмосфера | Похмура, таємнича | Динамічна, напружена | Спокійна, розслаблююча |
| Функціональність | Бійки, головоломки | Перегони, змагання | Дослідження, збір предметів |
| Логістика | Складна, лабіринтова | Проста, лінійна | Відкритий світ, нелінійна |
| Деталізація | Висока, багато деталей | Середня, функціональна | Низька, абстрактна |
| Взаємодія | Багато інтерактивних елементів | Мінімальна взаємодія | Середня кількість інтерактивних елементів |
| Потенціал для сюжету | Високий | Середній | Низький |
| Оригінальність | Висока | Середня | Низька |

Приклад оцінки локації "Темний ліс":

| Аспект | Оцінка | Коментарі |
|--------------------------|--------|--|
| Візуальна естетика | 4 | Темні кольори, густа рослинність, туман створюють атмосферу таємничості та небезпечності. |
| Атмосфера | 5 | Ліс викликає відчуття тривоги і невідомості, що підходить для хорор-гри |
| Функціональність | 4 | Можливі засідки, ловушки, зустрічі з ворогами, пошук предметів |
| Логічна зв'язність | 3 | Ліс може бути переходом між локаціями чи місцем, де ховаються вороги. |
| Оригінальність | 3 | Типовий для багатьох ігор, але можна додати унікальні елементи (наприклад, флору та фауну) |
| Технічна реалізація | 2 | Вимагає детальної промальовки рослинності, ефектів освітлення та звукових ефектів |
| Потенціал для розширення | 5 | Можна додавати нові локації всередині лісу, змінювати його атмосферу залежно від пори року або години доби |

Завдання 2. Створити концептуальний артбук для ігрових та неігрових персонажів і об'єктів - це збірка артів, що відображають візуальний стиль та атмосферу ігрового світу. Створити повноцінного персонажа для гри, включаючи:

- Зовнішній вигляд та особистість.
- Мотивацію та цілі.
- Набір унікальних навичок та здібностей.

- Взаємодію з іншими персонажами та світом гри.
- Створення діалогів та поведінкових моделей.

Використання таблиці для оцінки потенціалу дозволить вам створити більш збалансовану, цікаву та захоплюючу гру.

Методичні рекомендації

Персонажі – це обличчя гри. Вони можуть бути як головними героями, так і другорядними персонажами, які впливають на розвиток сюжету.

- Кожен персонаж повинен мати свою унікальну особистість, мотивацію та цілі. Ігрові персонажі повинні бути цікавими, мати чітку мотивацію та розвиватися протягом гри. Неігрові персонажі можуть бути союзниками, ворогами, торговцями тощо.

- Зовнішній вигляд персонажа повинен відображати його характер та соціальний статус.

- Персонаж може бути союзником, супротивником, торговцем або просто фоновим персонажем.

- Персонажі повинні взаємодіяти між собою та з гравцем, створюючи динаміку ігрового процесу.

Приклад таблиці для оцінки потенціалу зброї:

| Назва зброї | Цікавість | Корисність | Баланс | Оригінальність | Логічність | Вплив на геймплей |
|---------------|---------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|------------------------------|-----------------------|-----------------------------|
| Меч | Висока (класична зброя) | Середня (багато альтернатив) | Середній | Низька (багато схожих мечів) | Висока | Додає різноманітність у бою |
| Цибуля | Середня | Висока (атака на відстані) | Високий (доповнює ближній бій) | Середня | Висока | Додає стратегічний елемент |
| Магічний жезл | Висока (незвичайна зброя) | Висока (унікальні заклинання) | Низький (може бути надто сильним) | Висока | Залежить від сеттингу | Додає елемент фантастики |

Завдання 3. Створити ігровий світ. Взаємодія між елементами описується наступними чинниками:

- Персонажі живуть і діють у локаціях, взаємодіючи з оточенням.
- Сюжет розвивається через взаємодію персонажів.
- Локації є місцем розвитку сюжетних подій.

Створити таблицю для оцінки потенціалу ігрового світу та взаємодії його елементів.

Методичні рекомендації

Ігровий світ – це єдине ціле, що складається з локацій, персонажів та правил.

- Сюжет є основою гри та об'єднує всі елементи ігрового світу в єдину історію.
- Механіка гри визначає, як гравець взаємодіє з ігровим світом.
- Атмосфера створюється за допомогою комбінації всіх елементів ігрового світу.

Створення таблиці для оцінки потенціалу ігрового світу та взаємодії його елементів - це відмінний спосіб систематизувати свої думки та виявити сильні та слабкі сторони вашої гри. Таблиця може включати різноманітні критерії оцінки, залежно від жанру гри та цілей.

Приклад структури таблиці:

| Критерій оцінки | Опис | Позитивні аспекти | Негативні аспекти | Зауваження |
|---------------------|--|--|----------------------------------|---|
| Світ | Розмір, деталізація, атмосферність, лор | Широкі можливості для дослідження, глибокий лор | Можливі проблеми з оптимізацією | Розглянути можливість процедурної генерації |
| Персонажі | Глибова прописаності, мотивація, розвиток | Привабливі для гравця, створюють емоційний зв'язок | Можливі шаблонні персонажі | Додати більше індивідуальності |
| Механіки | Бойова система, крафтинг, розвиток персонажа | Інтуїтивно зрозумілі, різноманітні | Можуть бути дисбалансовані | Збалансувати складність |
| Завдання | Різноманітність, цікавість, логічність | Захоплюють гравця, мотивують проходження | Можуть бути надто лінійними | Додати більше свободи вибору |
| Взаємодія елементів | Синергія між різними елементами гри | Створення унікального досвіду | Можливі конфлікти між елементами | Збалансувати взаємодію |

| | | | | |
|-----------|--|---|------------------------------|-------------------------------|
| Атмосфера | Візуальний стиль, музика, звукові ефекти | Створення занурення, емоційного відгуку | Може бути надто одноманітною | Додати більше різноманітності |
|-----------|--|---|------------------------------|-------------------------------|

Що можна оцінювати за допомогою такої таблиці:

- Цілісність ігрового світу.
- Наскільки гра здатна залучити гравця і змусити його повертатися знову і знову ?
- Чи збалансовані різні елементи гри, щоб не давати гравцю відчуття несправедливості?
- Потенціал для розвитку. Чи можна розширювати ігровий світ і додавати нові елементи у майбутньому?

Контрольні питання:

1. Які ключові елементи світобудови ви вибрали для своєї гри? Як вони взаємодіють між собою та впливають на поведінку персонажів та гравців
2. Які емоції та відчуття ви хотіли передати гравцеві через атмосферу вашого світу? Якими засобами ви досягаєте цього (колірна гама, музика, освітлення, дизайни локацій)?
3. Яка історія стоїть за вашим світом? Які події сформували його? Як ця історія впливає на геймплей та взаємодію гравця зі світом?
4. Які функції виконує кожна локація у вашій грі? Як вони пов'язані між собою?
5. Який візуальний стиль ви вибрали для кожної локації? Як він відповідає загальній атмосфері гри?
6. Які типи персонажів ви створили для своєї гри? Які їх ролі та мотиви?
7. Як візуально відрізняєте різних персонажів? Який стиль ви вибрали для їхнього дизайну?
8. Як персонажі взаємодіють між собою та з гравцем? Які у них є унікальні риси характеру?

9. Які інструменти та технології ви використовували для створення локацій, персонажів та ігрового світу? Які їх переваги та недоліки?
10. Як ви генеруєте процедурні локації?
11. Які алгоритми процедурної генерації ви обрали?
12. Які системи ШІ або ІІ ви використовуєте для персонажів?
13. Як ви забезпечуєте плавний перехід між різними локаціями?
14. Які звукові ефекти та музику ви використовуєте для створення атмосфери?
15. Як ви балансуєте між реалістичністю та геймплеєм при створенні світу?