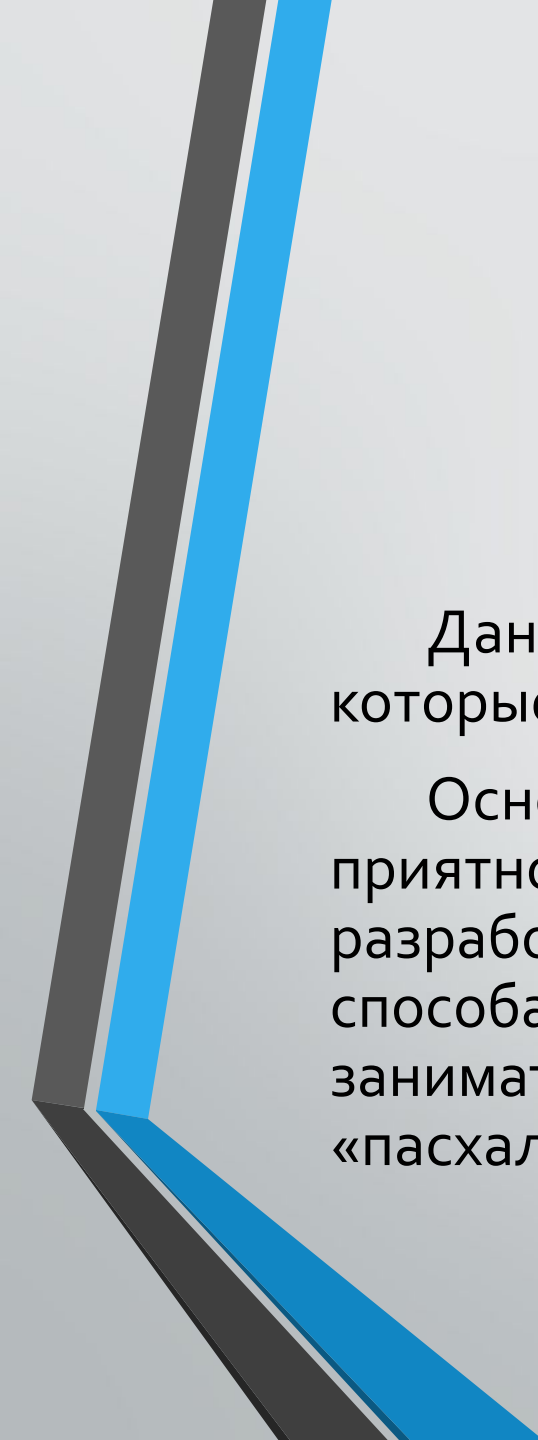
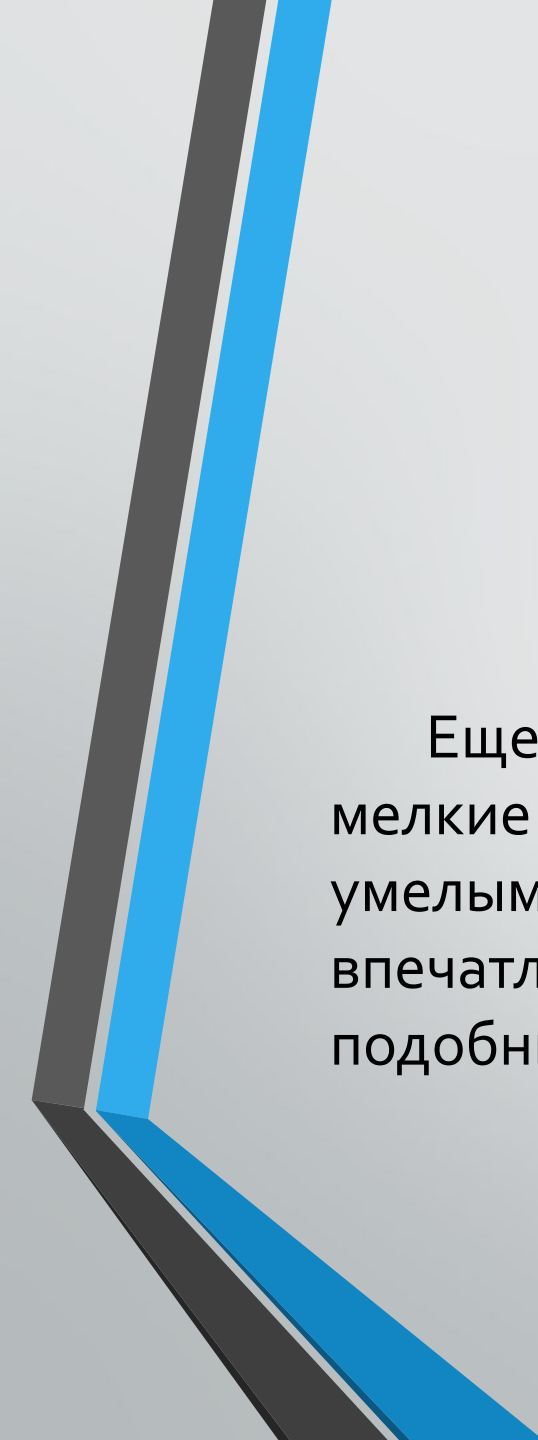


Уловки разработчиков компьютерных игр



Данная работа посвящена конкретно таким уловкам и обману, которые направлены на поддержание игровой атмосферы.

Основной задачей любой игры является то, что в нее должно быть приятно играть. Состояния игрока, когда ему приятно играть, разработчики добиваются всеми возможными способами. К таким способам относятся и красивая графика и интересный сюжет, занимательный геймплей, а так же менее значимые варианты, например, «пасхалки», отсылки, и т.д.



Еще одним способом достижения нужного состояния игрока являются мелкие хитрости, призванные заставить игрока чувствовать себя более умелым, чем есть на самом деле. А это несомненно приятно, и улучшает впечатление от игрового процесса. Далее будут представлены примеры подобных уловок.

«В очередь»

Данная уловка встречается, например, в «Half life», а так же в ранних частях серии «Assassin's creed». В них же, она, по моему мнению, наиболее заметна. Суть в том, что сколько бы противников не окружало персонажа игрока, одновременный бой будет только с одним, (В «Half life» с двумя).

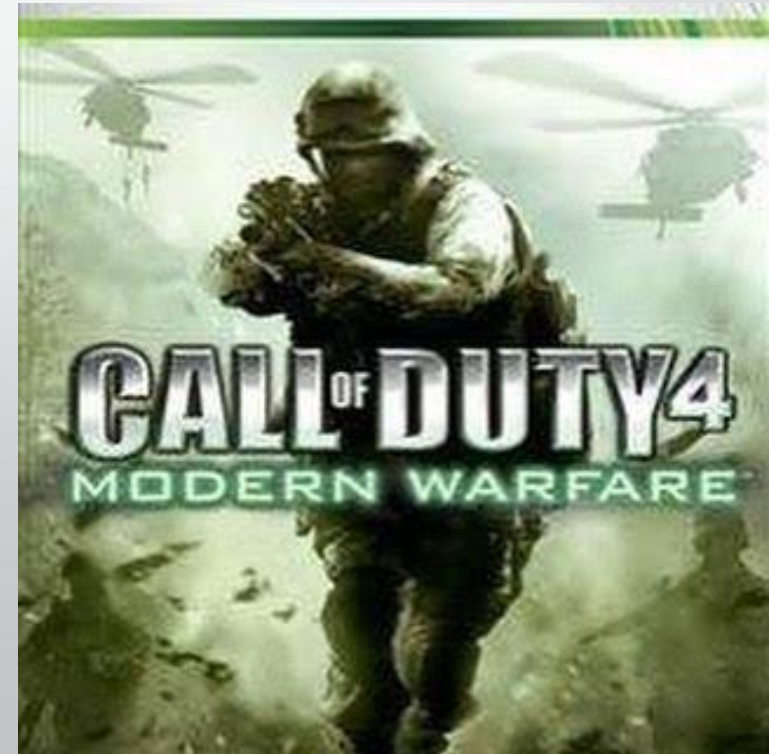
Враги могут иногда меняться, но за раз бьется всегда лишь конкретное число врагов.

Назначение этого приема в том, что таким образом, можно по очереди уничтожать своих врагов десятками, и чувствовать свое превосходство над большим числом врагов.



«На волосок от смерти»

Следующая уловка встречается, например, во все той же серии «Assassin's creed», в серии «Call of duty», а так же в большинстве прочих шутеров с аналогичной системой «здоровья», как в «Call of duty modern warfare» (шкалы, как таковой нет, здоровье полностью восстанавливается, если не получать урона). Суть обмана в том, что во всех этих играх, у персонажа игрока гораздо больше здоровья, чем считает игрок.



Например, в «Assassin's creed», при получении якобы «предпоследнего удара», скрывается игровой интерфейс, а на экране появляются помехи, символизируя близость смерти. Это заставляет игрока чувствовать тревогу и усиливает напряжение. Однако – это обман, т.к. у персонажа здоровья хватит еще на несколько ударов.

То же самое происходит и в «Call of duty modern warfare» и прочих подобных шутерах. Персонаж получает урон – экран заполняется красными цветами. И когда кажется, что больше урона персонаж уже не перенесет, т.к. экран краснее некуда, персонаж еще способен пережить несколько попаданий.

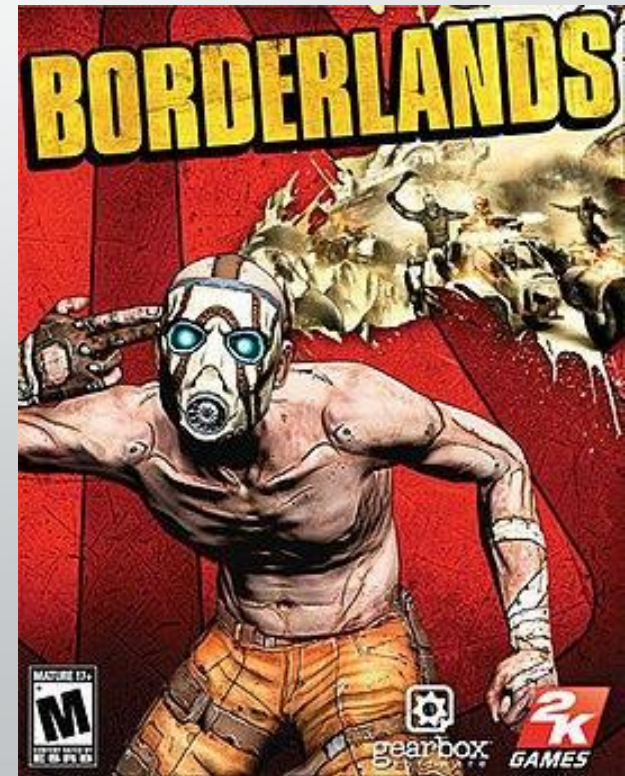
Этот ход призван навязать игроку иллюзию того, что он перевернул исход битвы, находясь на самом краю поражения.

«Лутбоксы»

Игрока можно обмануть везде, где игрок не видит конкретных чисел, например, во всем, что касается вероятности.

В играх полно ящиков. Если это шутеры, то это будут ящики с оружием и боеприпасами. В играх, с большим числом видов оружия, для каждого из которых нужен свой боеприпас, в «лутбоксах» (ящиках/сундуках и прочие) возможно случайное распределение припасов на тот или иной вид оружия.

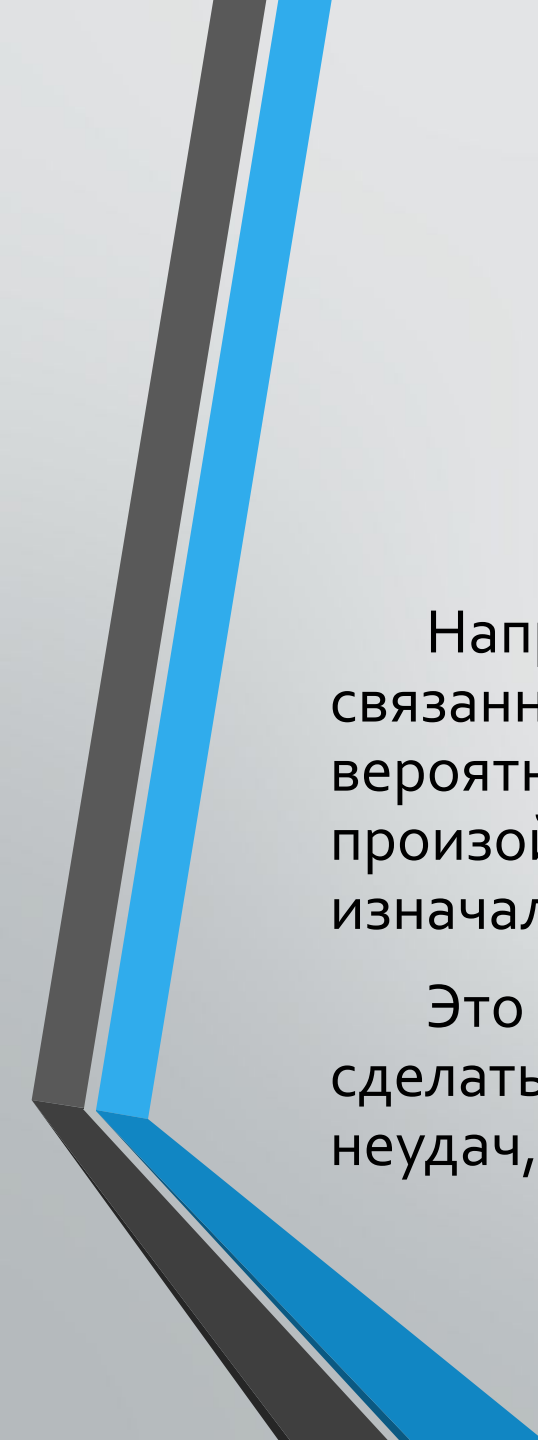
А иногда, игра в курсе, чего конкретно не хватает игроку, и поэтому распределяет появляющиеся вещи в пользу игрока, выдавая в первую очередь недостающие. Данная уловка есть, например, в серии «Borderlands»



«Псевдорандом»

В игре «Dota 2», есть множество вещей, связанных с вероятностью. Шанс «критического» удара, который будет сопровождаться каким-либо эффектом, шанс уворота от чужих атак и т.д. Для особо невезучих людей, предусмотрена система «псевдорандома». Ее суть в том, что она повышает вероятность события, если оно все никак не происходит, и снижает, если происходит слишком часто.





Например, если атаковать персонажа с любой способностью связанной с уворотами, и при этом, он все никак не уворачивается, то вероятность уклонения начнет возрастать, до тех пор, пока оно не произойдет, затем эффект обнуляется и вероятность будет равна изначальной.

Это позволяет сохранить азарт от наличия случайных событий, но сделать их менее значимыми, а также, избежать непрерывной серии неудач, портящих желание играть.

«Первый Выстрел»

В серии игр «BioShock», представителе жанра «шутеры», на персонажа игрока будут нападать довольно часто. Это может утомлять, да и внезапная атака будет отнимать здоровье и отягощать прохождение.

Поэтому, игра, как правило, спасает игрока от первой внезапной атаки, перед каждым боем. Конкретно, противник просто промахивается, лишая себя преимущества внезапности, что упрощает прохождение игроку, а так же заставляет игрока чувствовать себя весьма удачливым.



«Время койота»

Хороший «платформер» отличается от плохого, среди прочего, наличием «времени койота». Черта любого платформера – большое количество прыжков по ступеням, а «время койота» – это промежуток времени, в который персонаж не падает вниз, даже если уже сошел со ступени и попросту висит в воздухе. Такая уловка дает игроку ощутить, словно он успел отпрыгнуть от края в самый последний момент.



Эта уловка имеет место, например, в целых десятках игр таких серий как: «Mario», «Super Sonic», а так же «Crash Bandicoot»

Само название «время койота» – это отсылка к мультфильму «Wile E. Coyote» (Хитрый койот и Дорожный бегун), в котором, койот множество раз оказывался в ситуации, когда сбежал в обрыв, и теперь висит в воздухе, с грустью осознавая свою участь, а затем падает.



«Увеличенные снаряды»

В играх, есть такое понятие, как «Heatbox». Это пространство, при контакте с которым происходит некое действие. Например, снаряды в шутерах считаются попавшими в объект не тогда, когда коснулись модели объекта, а попали в его Heatbox, который, в идеальном случае, совпадает с моделью объекта.

В некоторых играх, снаряд тоже не является точечным, а также имеет своеобразный хитбокс. Например, в серии «Serious Sam». Суть уловки в том, что у снарядов там хитбокс просто огромен, и поэтому попадание в цель засчитывается, даже если снаряд не попал по самой модели.

Это создает иллюзию того, что игрок стреляет гораздо точнее, чем есть на самом деле.



«Всегда первый»

В некоторых гоночных сериях, например в серии игр «Need for speed», ИИ противника «играет в полную силу» лишь тогда, когда отстает и практически всегда слабо оказывает сопротивление будучи первым, да и в целом едет медленнее, чем мог бы.

Эта уловка позволяет игроку чаще быть первым. Так же, за счет этого большинство «конфликтов» сводятся к борьбе именно за первое место.

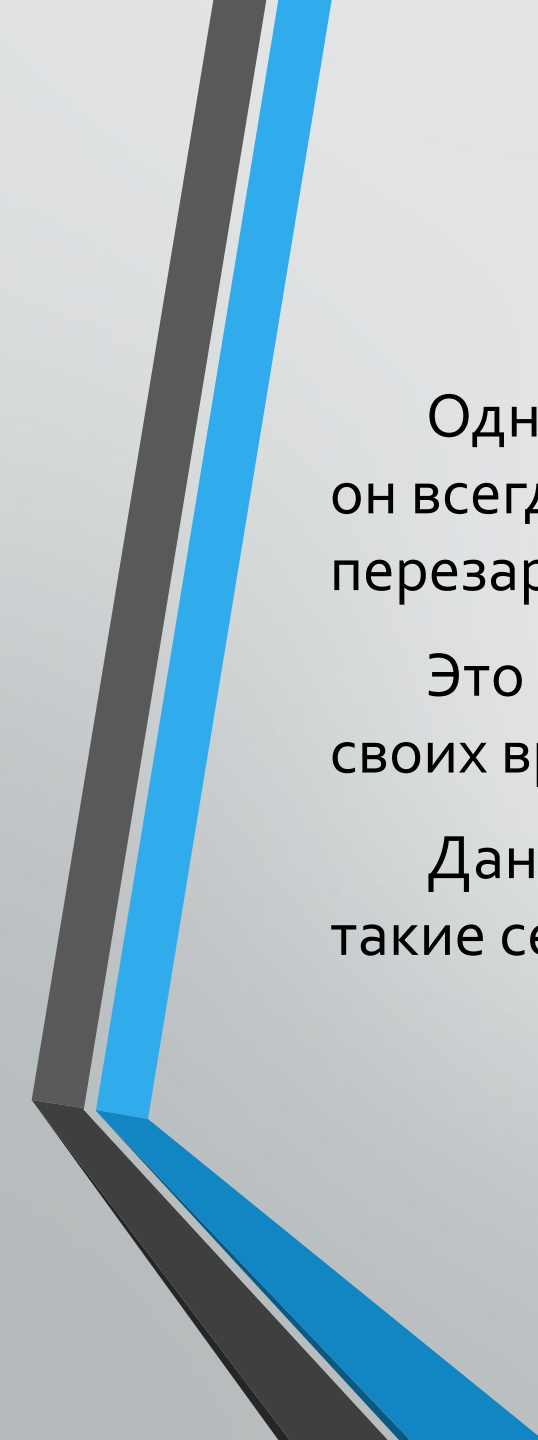


«ИНСТИНКТ ВЫЖИВАНИЯ»

В большинстве шутеров, противники переговариваются между собой, воссоздавая атмосферу реального боя. Вот только в играх это используется на благо игрока.

Компьютерные противники всегда оповещают друг друга о том, что кто-то из них, например: перезаряжается, бросает гранату, обходит с фланга и т.д. Подразумевается, что враги просто координируют свои действия.

The logo for the game Crysis, featuring the word "CRYSIS" in a stylized, metallic, and somewhat jagged font.The logo for the game Battlefield, featuring the word "BATTLEFIELD" in a bold, black, sans-serif font.The logo for the game Far Cry, featuring the word "FAR" in a white, sans-serif font with a red, flame-like graphic element between the 'F' and 'A', and the word "C.R.Y." in a smaller, white, sans-serif font below it.



Однако, их переговоры как правило всегда слышит игрок и поэтому, он всегда знает: куда полетит граната, где беззащитный перезаряжающийся противник, с какой стороны игрока обходят и прочие.

Это позволяет создать ощущение у игрока, что он чуть ли не читает своих врагов как открытую книгу и весьма хорошо тактически мыслит.

Данный прием имеет весьма широкое распространение. Например: такие серии игр, как: «Call of duty», «Crysis», «Fear», «Battlefield».

Людографія

- Half life
- Assassin's creed
- Call of duty
- Borderlands
- Dota 2
- Bioshock
- Mario
- Super Sonic
- Crash Bandicoot
- Serious Sam
- Need for speed
- Call of duty
- Crysis
- Fear
- Battlefield

Список источников

- Собственный игровой опыт
- Канал на «You Tube» - «Никитун»
- Канал на «You Tube» - «БУЛДЖАТЬ»



Спасибо за внимание