

Удлинение геймплея в видеоиграх





1.



Нелинейность внешнего мира





- Разнополярные варианты развития событий



- Второстепенные задания, раскрывающие мир и уклад второстепенных персонажей

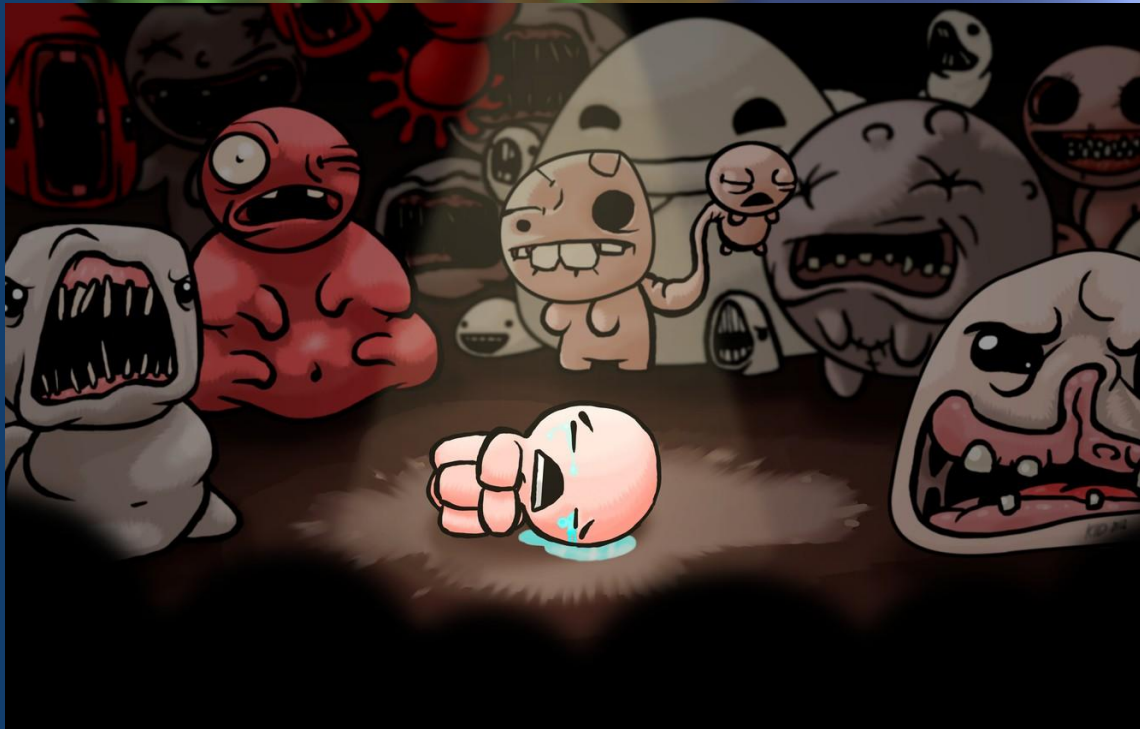


- Система отношений прс к герою



- Изменение героя как последствие выбора

2. Автогенерация





3. Бесконечный рост

Способы реализации:

- Система уровней
- Улучшенные вещи (внешне одинаковая с предыдущей версией)
- Дополнительное задание при выполнении основного (собери 10 медвежат не стреляя из лука и прочее). Другими словами – введение achievements.

4. Крафт



5. Гринд



Людограф

ИЯ

- 1.Detroit: Become Human[2018]
- 2.Heavy Rain [2010]
- 3.The Wolf Among Us [2013]
- 4.The Walking Dead (video game) [2012]
- 5.This Is the Police [2016]
- 6.The Elder Scrolls V: Skyrim [2011]
- 7.Fallout: New Vegas [2009]
- 8.Fable [2004]
- 9.The Binding of Isaac [2011]
- 10.No Man's Sky [2016]
- 11.Minecraft [2009]
- 12.The Long Dark [2014]
- 13.Far Cry New Dawn [2019]
- 14.Assassin's Creed Odyssey [2018]
- 15.Mafia III [2016]
- 16.Need for Speed: Payback [2017]

Список

ИСТОЧНИКОВ

1. “Затянутасть игр” - <https://dtf.ru/flood/11714-zatyanutost-odinochnyh-igr-ne-menshaya-problema-chem-lutboksy> (Дата обращения: 20.12.2019)
2. “Гринд в одиночных играх” - <https://dtf.ru/ask/24074-grind-v-odinochnoy-igre-kak-tvorcheskoe-bessilie> (Дата обращения: 20.12.2019)
3. “Игры как искусство” - <https://newtonew.com/culture/kompyuternye-igry-kak-iskusstvo> (Дата обращения: 15.12.2019)
4. “Искусственное растягивание геймплея” - https://pikabu.ru/story/iskusstvennoe_rastyagivanie_geympleya_4960731 (Дата обращения: 20.12.2019)
5. “Реиграбельность игр” - <https://habr.com/ru/post/310654/> (Дата обращения: 16.12.2019)