

ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ ИГР ЖАНРА ШУТЕР НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «DZIEWONNA SHOOTING CLUB»

Концепция. На первоначальных этапах разработки игры нужно поставить перед собой цель, обрисовать концепцию планируемого проекта, чтобы был достаточно чёткий ориентир на дальнейших этапах разработки. FPS/TPS, SP/MP/Coop, PVP/PVE/PVPVE, и т.д.

В игре «Dziewonna shooting club» концепция складывается из следующих элементов: SP, FPS, PVE, то есть однопользовательский шутер от первого лица, в котором игрок сражается против окружающей среды в виде спортивных мишеней и времени, что позволяет лучше передать игроку ощущения погружения в процесс спортивной стрельбы, представленный в игре.

Инструментарий. При выборе инструментария, планируемого для исполнения будущего проекта, следует делать выбор либо на основе предлагаемого функционала того или иного программного обеспечения (ПО), либо же на основе знакомства разработчика со средой. В настоящее время на рынке имеется множество программ аналогов, представляющих схожий функционал, ввиду чего выбор ПО для работы на основе опыта работы не является проблемой. Для реализации данного проекта из вышеописанных соображений были выбраны следующие программные продукты: Autodesk 3DSMax, Blender3D, Unity3D, MicrosoftVisualStudio, AdobeFuse, AdobePhotoshop, MarmosetToolbag, RizomUVи прочие.

Прототипирование. Если есть возможность использовать готовое – стоит использовать готовое. Это позволит выстроить набросок сцены и прикинуть что стоит поменять, или же и вовсе отказаться от такого решения и реализовать новое. Тоже самое и с механиками. К тому же не стоит откидывать и возможность доработки их вручную. На этапе прототипирования «Dziewonna shooting club» применялось множество разнообразных элементов сцены, загруженных из UnityAssetStore, что позволило определить художественное и геймплейное направление для дальнейшего развития, пусть и не все из загруженных ассетов нашли своё применение.

Механика. Не всегда сеттинг и направленность самой игры ограничивают в выборе механик, которые будут смотреться в ней уместно, изобретательно интегрировать можно что угодно, или почти. Однако

всё же стоит держать в голове, что реализовывать в рамках своего игрового мира. Так, например, для спортивного шутера уместны механики базового передвижения персонажа от первого лица, оружейные механики стрельбы, прицеливания, перезарядки и смены, механики мишеней, реагирующих на попадания, а также таймер с отсчётом оставшегося времени и счёт (рисунок 1).



Рисунок 1 – Таймер и счёт

Левел-дизайн. Проектирование игровых уровней должно производиться с оглядкой как на механики, так и на сценарии конкретных игровых ситуаций в своей основе. Помимо этого, в дальнейшем, следует проводить и косметическую обработку уровней, поддерживать графическую и стилистическую целостность проекта. В качестве источника вдохновения и ориентира для создания собственных уровней выступали тренировочные уровни из культовых шутеров и видеозаписи с реальных спортивных стрельб.

Выводы. Делать видеоигры сложно. Но ещё сложнее делать их в одиночку. Но когда большинство людей слышит это, они думают, что это означает техническую сложность, художественные проблемы, трудность обретения популярности и т.д. Всё это верно, но одной из сложнейших проблем, о которой не вспоминают, становится одиночество и эмоциональное напряжение от самостоятельного прохождения этого пути [1].

ЛИТЕРАТУРА

1. Взбираясь на непокорённую гору: сложности создания игры в одиночку [Электронный ресурс] / Сайт Хабр. – 2017 – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/337194/>. – Дата доступа: 03.05.2022.