

ПРИНЦИПЫ И МЕХАНИКИ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ ПРИ РАЗРАБОТКЕ ИГР В ЖАНРЕ ДЕТЕКТИВ

Детективные игры – это уникальный жанр компьютерных игр, который позволяет игрокам раскрывать запутанные преступления. Они предоставляют возможность проявить логическое мышление, внимание к деталям и дедуктивные способности. Эти игры также отличаются и особыми механиками, использование которых позволяет разработчикам создавать интересные интерактивные истории в детективном жанре.

На первом этапе игр данного жанра для погружения в историю игроку необходимо собирать информацию о расследуемом деле. Как правило, для этого разработчики используют механику сбора улик. Примером игры с хорошей реализацией этой механики является игра «Sherlock Holmes: Crimes & Punishments». В ней предоставляется возможность поворачивать предмет и осматривать его на наличие зацепок. Также на этом этапе разработчики используют механику сбора отпечатков пальцев, которая, например, представлена в игре «Shadows of Doubt». На следующем этапе игроку, выступающему в роли детектива, необходимо определить несостыковки в показаниях и собранных данных. Для этого можно использовать механику, представленную в игре «Sherlock Holmes: Crimes & Punishments»: когда Шерлок подозревает собеседника во лжи, на экране появляется иконка клавиши, нажатие которой позволит игроку раскрыть ложь в показаниях свидетеля и выбрать ответ, который это докажет.

Для следующего этапа, установления связей между фактами, в детективных играх реализуют систему, в которой все факты записываются в условный блокнот. Далее в блокноте игрок может сопоставлять эти факты друг с другом и получать новую информацию.

Для реализации завершающего этапа, когда игрок делает окончательное заключение, можно использовать различные механики. Один из вариантов представлен в игре «The Vanishing of Ethan Carter». В ней игроку необходимо из небольших сцен с действиями составить цепочку произошедших событий. Еще один вариант представлен в игре «Shadows of Doubt». В ней игрок заполняет бланк, в котором должен указать подозреваемого, орудие преступления, а также его мотив.

При разработке детективных игр можно использовать множество различных механик, однако выбор стоит делать в пользу тех, которые создадут максимально интересный и комфортный игровой процесс.