

Artykuły - Troche o SP (Hourences, tłumaczenie Raven) by [Raven](#) dnia: 03 Grudzien 2007, 13:48  
Największym błędem, jaki popełnia wiele maperów w SP jest ustawienie przeciwników na mapie. Nie można ustawiać ich bez zadania. Przeciwnicy żyją, i logiczne jest, że pełnią jakieś funkcje, a nie stoją w miejscu, czekając na gracza. Należy im dać jakieś zadanie, np. kontrolować maszynę, spacerować, pilnować drzwi (nie postawić ich w jednym miejscu, lecz wysłać ich na patrol, niech chodzą jakąś trasą, aby sprawdzić, czy nic się nie dzieje), mogą nawet robić jedzenie lub opiekować się dziećmi. W prawdziwym życiu nie wychodzisz na ulicę, aby czekać 500 godzin na gościa, który ma cię zabić. Zawsze coś robisz.

Nie tak:



Lecz tak:



I upewnij się, że przeciwnicy pasują do mapy, którą robisz. Nie można wstawić starozyta bestie w małym statku kosmicznym! To samo tyczy się używania 800000 różnych zbiorów tekstur w jednej mapie. Efektem tego jest utrata spójności i klimatu. Na ten przykład, poniższy screen jest bez sensu:



Tworzysz żywy świat, a w żywym świecie zawsze coś się dzieje, przeważnie w tym samym czasie. Świat nie istnieje tylko dla gracza, nie on jest jego najważniejszą częścią, a wprost przeciwnie, jest tylko kims mało znaczącym, zupełnie nic nie wartym w historii ogromnej planety. (Prawde mówiąc, to jest zupełnie odwrotnie /:-) - dop. Raven/, świat istnieje dla gracza i jest on jego ważnym składnikiem, ale nie wolno mu tego powiedzieć. Nawet, jeśli fabuła w pewnym miejscu to zakłada, powinienś ukazać graczowi zdarzenia, na które nie ma wpływu, które nie mają większego związku z fabułą, ale dadzą odczuć, że świat naprawdę żyje).

Gdy ty starasz się wydostać z budynku inni mogą to robić w tym samym czasie. NPC, którzy nie mają związku z historią, lecz ukazują, że nie jesteś sam /zależy także od fabuły, jeśli jesteś jedynym rozbitkiem, to tak jest dop. Raven/, gra stanie się bardziej złożona i interesująca. Gracz musi czuć, że świat, w którym się znajduje jest większy niż te kilka map. Jest niezliczona ilość budynków, dolin, gór, jaskiń, pomieszczeń za ścianą; nie możesz się tam dostać, ale wiesz, że to istnieje, gdyż słyszales historie, mogłeś to też zobaczyć w cut-scenkach. To również zwiększy wrażenie, że świat nie obraca się tylko wokół gracza.

Jeśli nie masz pomysłów, to możesz wstawić dwóch ludzi, rozmawiających ze sobą o swoim życiu, o tym co widzieli. Nie możesz się do nich dostać, co najwyżej zobaczyć. W ich pokojach powiesić plakaty, dać zdjęcia rodziny na biurku bądź w notebooku, gdziekolwiek. Można też dać okno ukazujące resztę ogromnej bazy/groty/cokolwiek, lecz bez możliwości dojścia tam. Nie pokazuj tylko tego, co niezbędne, pokaz więcej.

Niepodważalną zaletą Half-Life'a było to, że wszystko działo się obok ciebie, w przeciwieństwie do Unreala. Tam cała akcja jest przeszłością, co czyni go mniej interesującym /ja się z tym nie zgadzam dop. Raven/. Gdy znajdujesz się pośrodku wydarzeń, gdy wszystko się dzieje na twoich oczach, cała gra staje się dużo straszniejsza i interesująca. Łazenie po łacie i szukanie drewnianej tabliczki, na której pisze, że "w tym miejscu była 500 lat temu wielka bitwa" jest trochę nudnawe. O wiele ciekawsze jest być pośrodku tej bitwy. Widok 1000 żołnierzy, którzy z wrzaskiem atakują umocnienia wroga jest o wiele ciekawsze /zależy, fabuła może zakładać widok tej tabliczki, co z kolei da do zrozumienia, że historia planety jest o wiele bogatsza dop. Raven/

Miejsca, takie jak napisałem przed chwilą robią ogromne wrażenie. Gracz pamięta takie rzeczy - skomplikowane i bardzo dokładnie wykonane - nie zwróci zbytnej uwagi na kwadratowy "korytarz #5784". Wrażenie, jakie wywiera mapa jest ważne właśnie z tego powodu, oczywiście chodzi także o architekturę i gameplay. Ogromna łaka z małym domkiem pośrodku, lub potężna forteca oraz wieżami wzbijającymi się prosto do nieba, ogromna, fantastyczna i przerażająca. Nie warto wybierać najłatwiejszej drogi, aby ukończyć mapę. Robienie czegoś ogromnego i skomplikowanego, będzie niezwykle czasochłonne, lecz wynik twojej pracy będzie wystarczającą nagrodą. /Tak nie wiem za bardzo, czy zle tego nie przetłumaczyłem. W kilku miejscach musiałem zmienić kolejność, ale wydaje mi się, że zachowałem sens oryginału. dop. Raven/

Następnym ważnym elementem, robiącym również ogromne wrażenie, jest powrót do miejsca, w którym byłeś już wcześniej. W większości gier, nigdy nie powracasz do znanych już miejsc. Zawsze idziesz do przodu. To nie ma sensu. W prawdziwym świecie wróciłbyś do miejsca, w którym już byłeś, a wtedy zobaczyłbyś, które zaszły podczas twojej nieobecności. Nowe postacie, przedmioty - ten świat żyje. Jedyna gra/MODem, który był tak zbudowany, był Half-Lifeowy mod "They Hunger", kiedy po raz pierwszy wszedłeś do budynku, był normalny. W czasie gry wybuchł pożar, a jakiś czas później powracasz tam ponownie i widzisz tylko spaloną ruinę. Bardzo ładna robota /Niestety nie miałem przyjemności w owego moda pograć dop. Raven/

Postaraj się dać otoczeniu więcej duszy, fabule, historii /ten świat nie istnieje tylko w czasie gry, on ma bogate historie dop. Raven/. Jak w prawdziwym świecie. Umieszczenie różnych neutralnych zwierząt, które tylko chodzą i nie przeszkadzają graczowi, może pomóc. Wciąż czekam na pierwszą grę, w której pajak na ścianie mnie zignoruje i będzie dalej zajęty łapaniem owadów.

Upewnij się, że mapa posiada klimat. Musisz mieć wrażenie, że naprawdę tam jesteś. Jeśli fabuła zakłada,

ze 10 osób zostało zamordowanych w piwnicy, powinienes sprawic, ze gracz bedzie bal sie tam przebywac zbyt dlugo, zeby czul smierc w powietrzu. Wiecezosc osób wstawia tylko pokój i jakas historyjke, która mówi "oni zostali tu zabici". Jednak nie masz takiego uczucia, prawda? Zamiast tego obniż sufit tak, ze będzie podłoga bliżej niż zwykle, daj "ciezka" architekturę, dziwne dźwięki, obskurne okna i drzwi, same ciemne kolory, jednak nie przesadzaj, albo będzie widac, ze to tylko mistyfikacja. Jeśli nie chcesz umieszczac na mapie duchów, nie rób tego; wstaw jakiś subtelny dźwięk, który może pochodzić z wielu różnych źródeł np. od ducha. To wystarczy reszta zrobi wyobraźnia gracza.

Praca zespołowa jest coraz częściej używana w SP. Nie jest potrzebne, aby drużyna szła za tobą do końca gry, co może być lekko irytujące. Najlepiej będzie, jeśli będziemy współpracować z innymi NPC tylko w poszczególnych miejscach, gdzie dalsza droga będzie zależec tylko od 1 osoby. Najlepszym przykładem może być Half-Life, gdzie wpieryw medyk musiał wyleczyć inżyniera, który otworzy drzwi.

Przechodząc dalej, zawsze potrzebujesz kontrastu. Przejdźcie 30 długich map, strzelając, zawsze do tych samych przeciwników jest nudne /sam olałem z tego powodu kilka modów na singla dop. Raven/. Mapy same w sobie powinny być interesujące. Wcześniej wspomniane rzeczy, zmiany środowiska, zauważalna ewolucja, mniejsze i większe zadania, i wszystko inne, co tylko zechcesz, byleby nie były nudne i identyczne z resztą gry. Zwroty akcji mogą być także użyteczne, lub umieszczenie gracza w więzieniu lub w jakimś budynku, z którego nie może się wydostać z powodu 500 potworów czekających na zewnątrz.

W parze z kontrastem, idzie syndrom "znajdź, wcisnij, idź dalej". Postaraj się uczynić wszystko tak interesującym jak to możliwe. Nie proste wbiegnięcie do pokoju, wcisnięcie jakiegoś guzika i kontynuacja drogi, lecz coś bardziej skomplikowanego. Np. poszukiwania jakiegoś gościa, który ma klucz. Jak tylko go znajdziesz masz go odprowadzić do drzwi, które otworzy. Jednak zdarza się wypadek - gość spada ze skały, więc musisz zejść na dno przepaści, zabrać klucz, z powrotem wrócić na górę i kontynuować drogę.

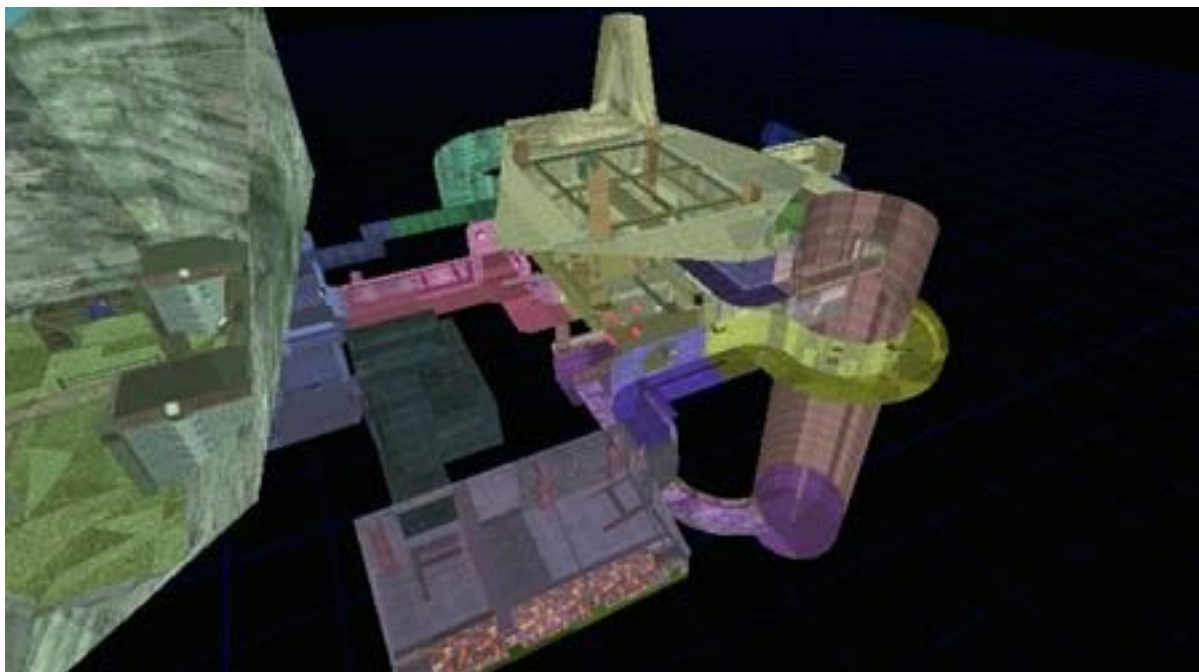
Ważne jest, aby mieć plan mapy. Możesz nanieść na niego punkt centralny. Z niego udajesz się do pokoju 1, w którym coś robisz, następnie wracasz do punktu centralnego i z tamta do pokoju 2, i z powrotem do centrum, itd. Pozwoli to na dłuższą grę, bez zbytniego wysiłku. Jednak plan zawierający więcej jest bardziej realistyczny, w przeciwieństwie do screena poniżej, gdzie przejście jest tylko prosta droga:



podczas gdy poniższe są bardziej realistyczne i ciekawsze.







Oczywiście nie jest to koniecznością, jednak mapy posiadające taki plan wyglądają lepiej i są ciekawsze. Jak w screenie poniżej:



Widzisz już miejsce, w którym się znajdziesz, jednak na razie jest ono dla Ciebie niedostępne. Umieść taki widok, który jest tym, o czym wcześniej mówiłem "pokaż graczowi, miejsca, do których się nie dostanie, tylko po to, aby odniósł wrażenie, że świat jest większy niż te kilka map". Widzisz jaskinie i nie wiesz, że się tam znajdziesz, będzie to zaskoczeniem.

Tak na zakończenie, umieść więcej detali. Nie musisz oszczędzać dla fps'ów, jak na multi. W singlu 30 wystarczy spokojnie, a detale spotęgują klimat.

Aby uzyskać więcej informacji na temat aktorów dla singla w UT i U1 odwiedź stronę [Unreal Tech page about Unreal AI](#).