

# Podstawy programowania gier

Wykład 9: Minigry i Zagadki środowiskowe

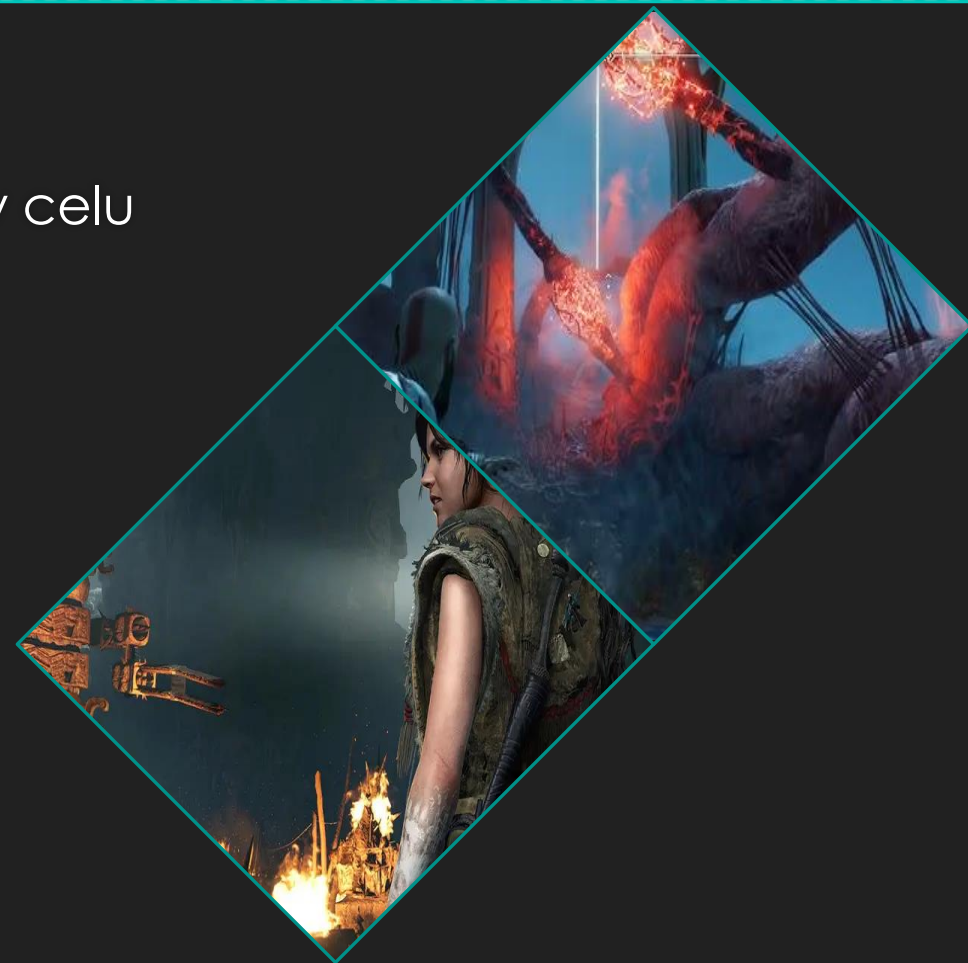
Mgr inż. Staniszewski Hubert

# Zagadki środowiskowe

Łamigłówki, które wykorzystują elementy otoczenia w celu rozwiązania zadania lub problemu.

np. przesuwanie bloków, znalezienie drabiny itd.

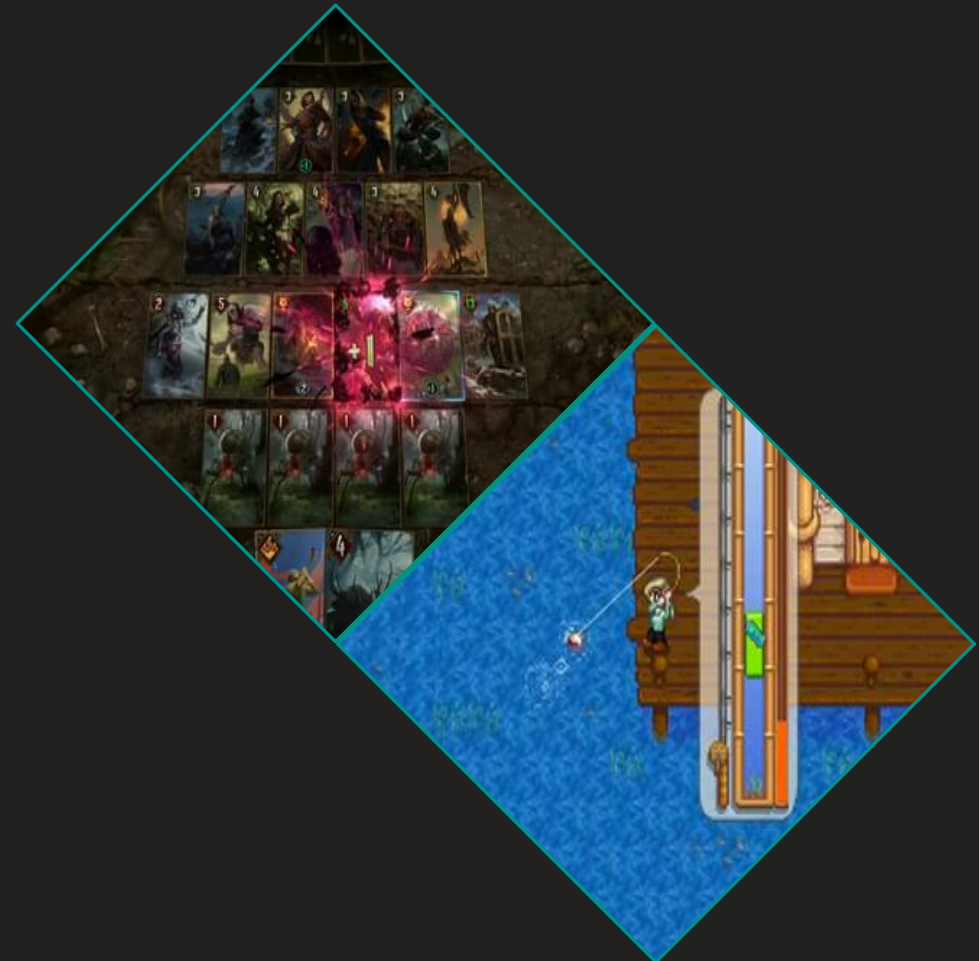
Ich rola podczas rozgrywki to Wzbogacenie narracji i eksploracji świata



# Minigry

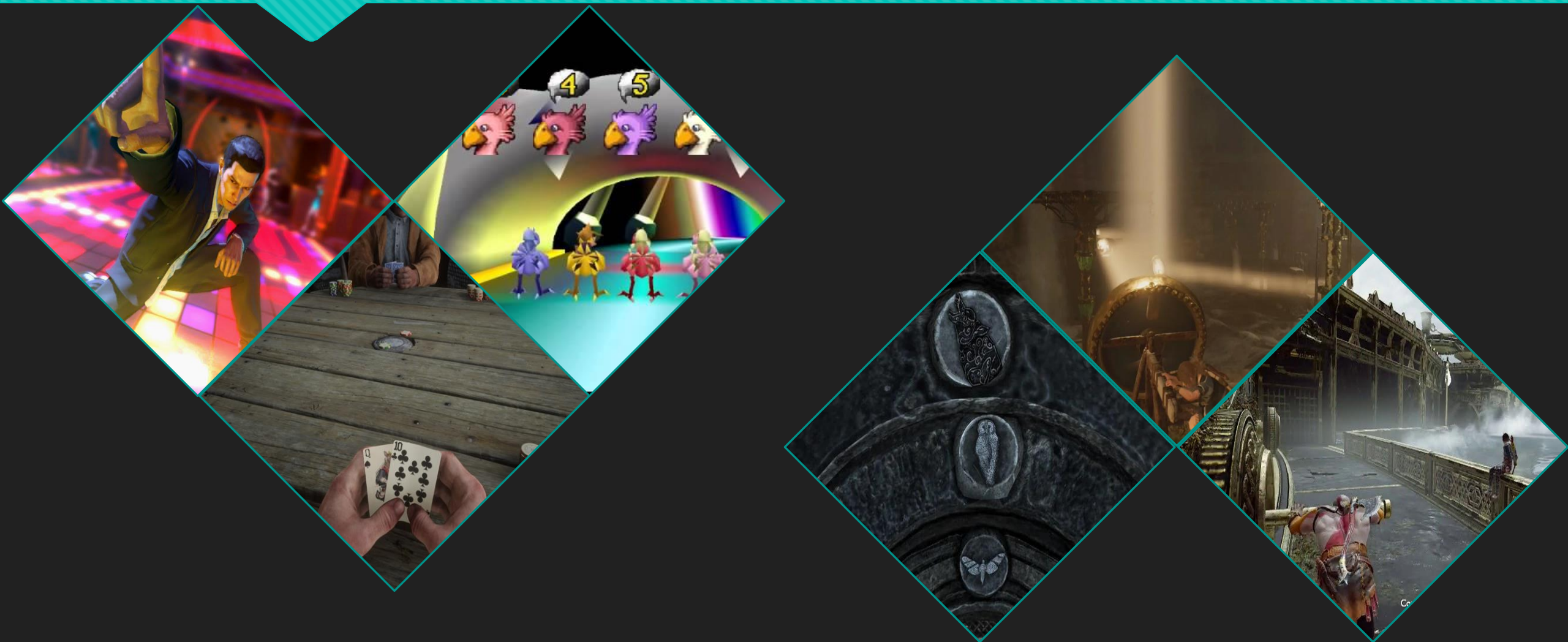
Samodzielna aktywność w grze, często oderwana od głównej mechaniki, np. łowienie ryb, otwieranie zamków.

Ich rolą jest odpoczynek i oderwanie gracza od głównej mechaniki gry



# Minigry

# Zagadki środowiskowe



# Różnice i typologia

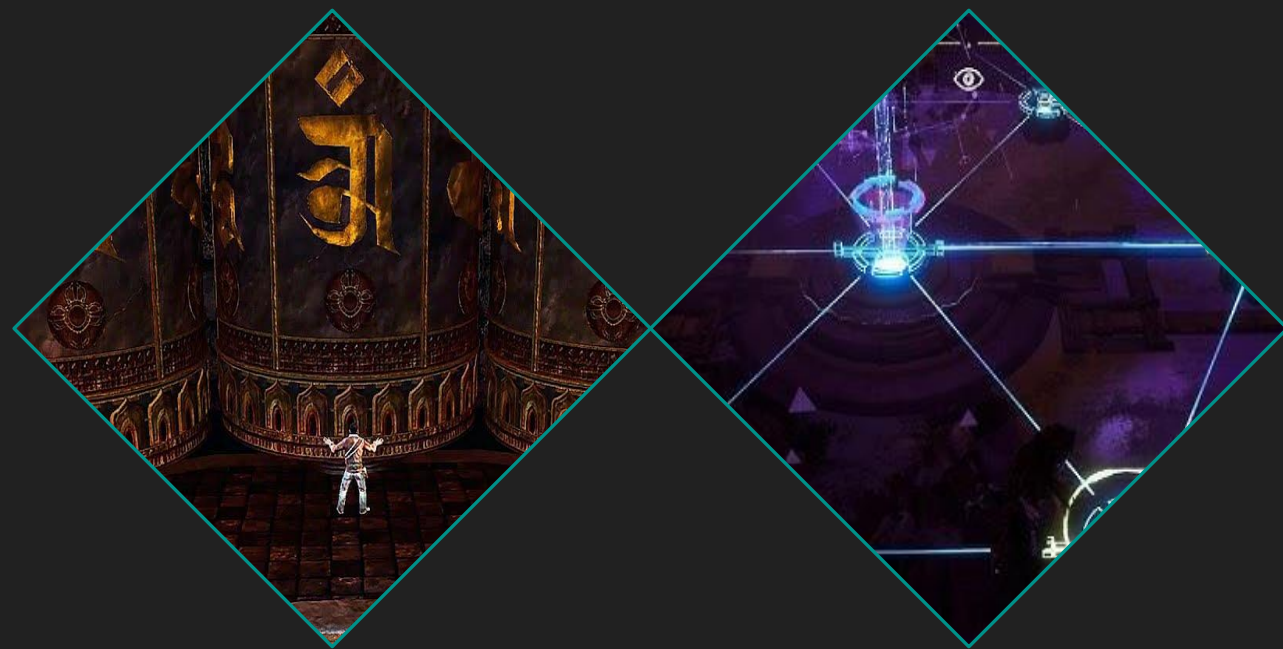
# Minigry

- Często są opcjonalne, pełnią funkcję urozmaicenia rozgrywki.
- Mogą mieć charakter zręcznościowy, logiczny lub losowy.



# Zagadki Środowiskowe

- Zintegrowane z narracją i światem gry.
- Wymagają myślenia logicznego i obserwacji otoczenia.



# Integracja z systemem gry



# Narracja w minigrach i zagadkach środowiskowych

Minigry i zagadki środowiskowe nie powinny istnieć w izolacji, lecz wspierać narrację gry i immersję gracza.



# Minigry bazujące na mechanikach głównych

Najlepsze minigry, które nie wprowadzają dodatkowych zasad, wykorzystują mechaniki z głównej gry.

Przykład:  
Seria Yakuza gdzie mamy walki w klatkach, bazujące na tej samej mechanice z głównej rozgrywki.

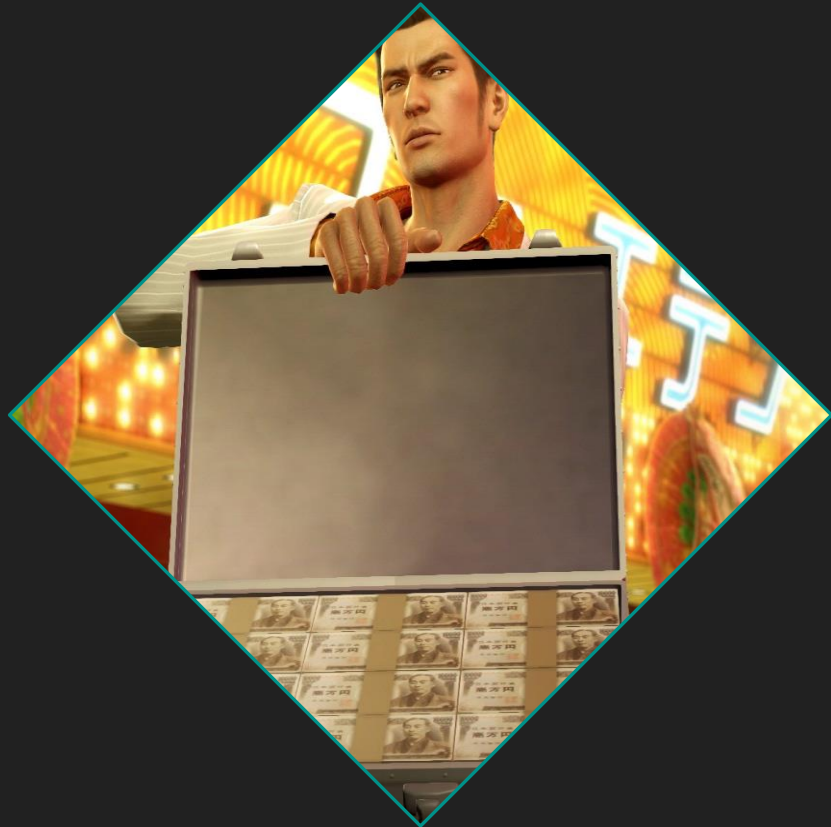


# Projektowanie zagadek w otwartym świecie

Zagadki środowiskowe w otwartych światach często stanowią sposób na nagradzanie eksploracji. Dobrym przykładem są wieże radiowe w grze *Far Cry 4*, które wymagają znalezienia odpowiedniej ścieżki wspinaczki, a w nagrodę odblokowują nowe części mapy i lokacje warte uwagi.



# Integracja nagród w systemie gry



Minigry i zagadki środowiskowe muszą mieć sens w kontekście całego systemu gry, aby zachęcały do uczestnictwa, nagrody z nich płynące również powinny znajdować swoje miejsce w świecie.

# Rodzaje nagród z minigier i zagadek

- **Nagrody materialne:** Przedmioty, zasoby, doświadczenie.
- **Nagrody fabularne:** Dostęp do ukrytych obszarów, fragmentów historii itd.
- **Nagrody emocjonalne:** Satysfakcja z rozwiązania trudnego problemu lub odkrycia unikalnego widoku (widoki w Uncharted)



# Unikanie Izolacji elementów

Jednym z najczęstszych błędów w projektach minigier i zagadek jest ich izolacja od głównej rozgrywki.

Dobrze zaprojektowane elementy są zintegrowane i wnoszą wartość do całego doświadczenia.



# Przykłady projektów Minigier

**Red Dead Redemption 2** – łowienie ryb jest minigrą, która nie tylko dostarcza zasobów, ale też pasuje do realistycznego tonu gry gdzie jest też używana w interakcjach między postaciami.

**Assassin's Creed: Revelations** – Sekwencje obronne „Tower Defense” gdzie gracz musi bronić dzielnic przed atakami przeciwników rozmieszczając jednostki i barykady na ulicach w widoku z góry.

# Przykłady projektów zagadek środowiskowych

**Tomb Raider (2013)** – Grobowce będące opcjonalnymi wyzwaniem, które dostarczają graczowi satysfakcję ale też specjalne umiejętności lub surowce.

**Dragon Age: Veilguard** – Burzenie ścian balistami ustawionymi naprzeciwko ich czy też poruszanie się na tyrolkach między platformami.



**Dziękuję za uwagę**

**Pytania ?**