

РАЗРАБОТКА ДИАЛОГОВОЙ СИСТЕМЫ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ С МЕХАНИКОЙ ТОРГА

Автор: Макеев. Т. А., 1 курс магистратуры

Диалоговые системы

Undertale

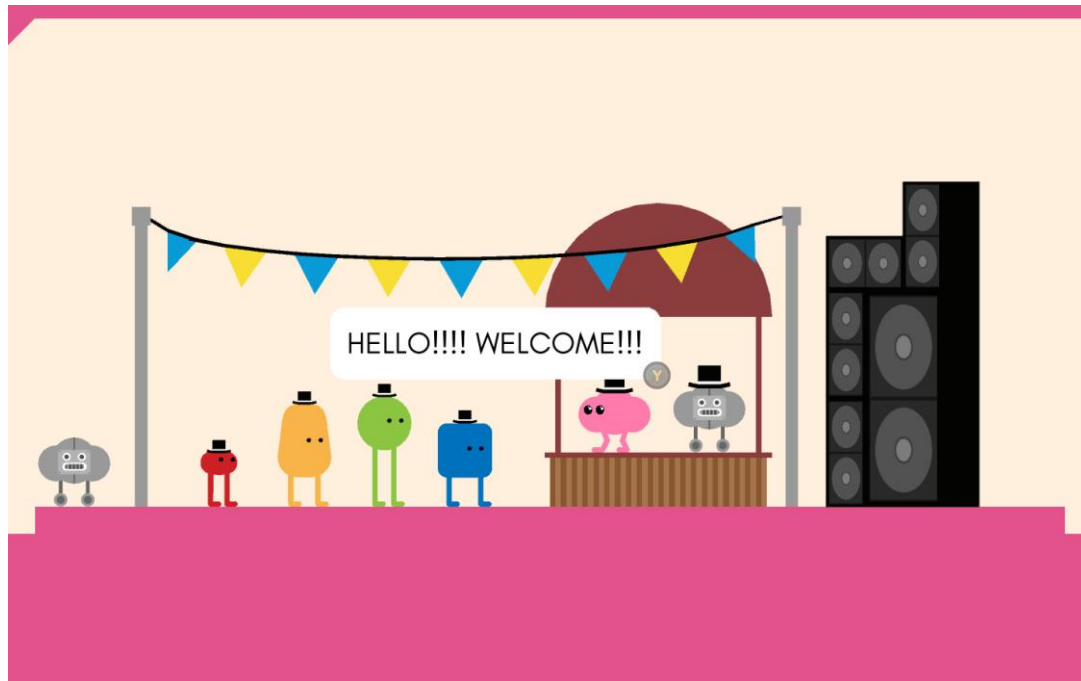


Phoenix Wright: Ace Attorney



Диалоговые системы

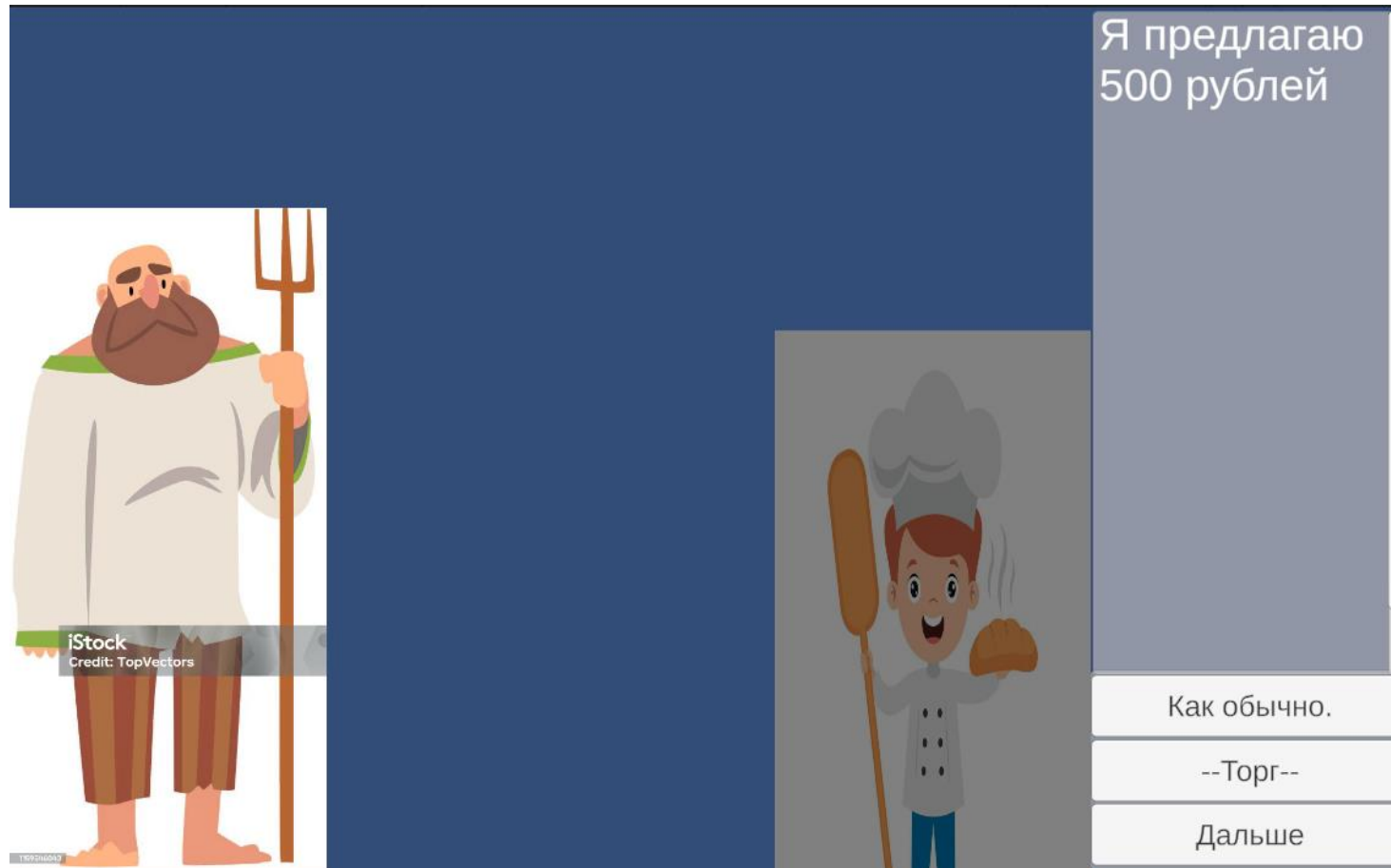
Pikuniku



Octopath Traveler



Как выглядит диалог



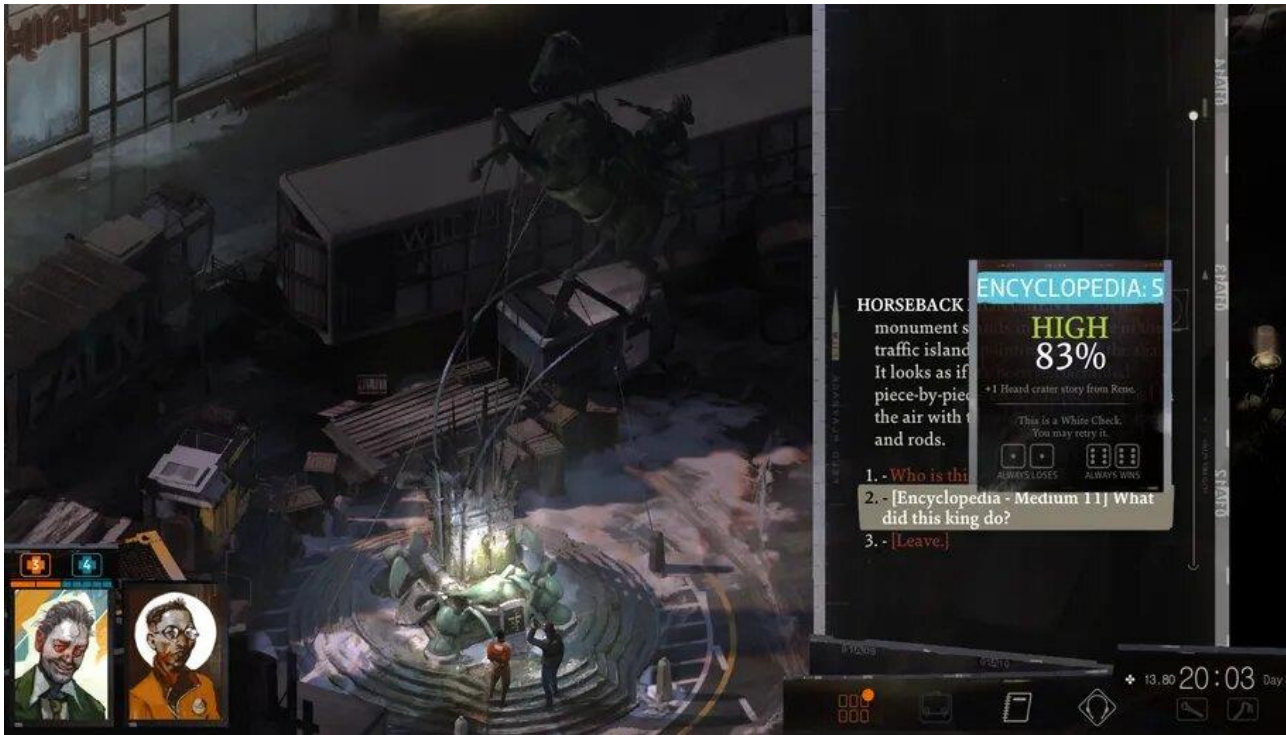
JSON-формат хранения данных



Пример торга (TES III: Morrowind)

The Elder Scrolls III: Morrowind представляет собой классический пример репутационно-зависимой торговой системы. В игре на цену товаров напрямую влияют два фактора: навык «Торговля» и отношение продавца к герою.





Пример торга (Disco Elysium)

В **Disco Elysium** торг – это скорее сравнение собственных характеристик героя с заданным игрой порогом – больше та или иная характеристика, значит, больше шанс успеха. По мере прохождения герой открывает новое снаряжение и прокачивается, что позволяет ему эффективнее совершать некоторые действия.

Пример торга (Moonlighter)

В **Moonlighter** игрок сам задаёт цены на найденные в подземелье предметы. От этой цены также зависит и репутация магазина — если товар дорогой, то покупать его будут с меньшим энтузиазмом, а его популярность упадет.



Спасибо за внимание!