

МЕХАНІКИ ТА ДИЗАЙН РІВНІВ В ЖАНРАХ «METROIDVANIA» ТА «SOULS-LIKE»

Жанри «Metroidvania» та «Soulslike» представляють собою цікавий сегмент в світі відеоігор, що завжди привертає увагу геймерів та розробників. Ці два жанри стали відомими завдяки своїм унікальним особливостям та геймплею, а також вони доповнюють один одного, створюючи нові можливості для розробників і враження для гравців.

Жанр «Metroidvania» виник в результаті поєднання двох ігор «Metroid» та «Castlevania». Ці ігри відзначаються великим світом для дослідження та необхідністю отримання нових інструментів чи навичок для просування вперед.

Жанр «Soulslike» отримав свою назву від ігри «Dark Souls» розробленою FromSoftware. Відзначається не тільки важкістю, але і атмосферністю, заглибленою історією світу та моральними виборами гравця.

Незважаючи на різні коріння, «Metroidvania» і «Soulslike» мають деякі спільні риси, що можуть бути поєднані в одній грі:

- Необхідність дослідження. Гравцю доводиться досліджувати структурований світ, розгадувати та долати перешкоди.
- Збирання ресурсів та інвентарю. Обидва жанри передбачають збирання ресурсів, предметів і покращення інвентарю гравця.
- Високий ступінь виклику. Геймплей в цих іграх може бути надзвичайно важким, і гравцям доводиться навчатися на власних помилках.

Жанри «Metroidvania» і «Soulslike» можна об'єднати в одній грі, створюючи унікальний гібрид. Наприклад, гра може поєднувати високий рівень виклику та бойову систему «Soulslike» з необхідністю дослідження та відкриття нових областей, яка характерна для «Metroidvania». В цих жанрах існують унікальні механіки геймплею, які визначають їхні особливості. «Metroidvania» відомий своєю системою геймплею, де гравцеві необхідно ретельно досліджувати великі, зв'язані локації та вдосконалювати свої навички та обладнання для просування вперед. Основні механіки геймплею включають:

- Переміщення та подолання перешкод. Герой зазвичай володіє набором навичок які дозволяють подолати різноманітні перешкоди.
- Збирання предметів та інструментів. Гравцю потрібно знаходити ключові предмети та інструменти, які розблоковують нові можливості і локації.
- Карта та навігація. Важливою частиною геймплею є карта та навігація, оскільки гравцю потрібно пам'ятати структуру світу та знаходити оптимальні шляхи.
- Бойова система. «Metroidvania» може містити елементи бою, де гравцю доводиться вступати в битву з ворогами та босами.

«Soulslike» відомий своєю високою важкістю та інноваційним підходом до геймплею. Основні механіки геймплею включають:

- Бойова система, надає глибокий рівень взаємодії гравця з ворогами, де кожен крок та удар мають велике значення.
- Відновлення здоров'я та ресурсів. Гравцеві доводиться ретельно керувати своїм рівнем здоров'я та ресурсами.
- Збирання душ та досвіду це головна валюта в «Soulslike».
- Засоби комунікації з гравцями і внутрішньою історією. «Soulslike» часто використовує загадковий підхід до розповіді, де гравцеві слід вивчати приклади внутрішньої історії гри з опису предметів та діалогів.

Існують певні спільні механіки та можливості взаємодії, які можуть бути використані для створення унікальних ігор:

- Бойова система і розвиток навичок. Об'єднуючи глибоку бойову систему «Soulslike» з можливістю вдосконалення навичок головного героя, гра може створити цікавий баланс між важкістю та розвитком персонажа.
- Дослідження та відкриття нових локацій. Ідеї «Metroidvania» можуть доповнити світ «Soulslike», надаючи гравцю додатковий стимул для розкриття гри.
- Моральні вибори та наратив. Повністю зрозумілі моральні вибори та глибокий наратив «Soulslike» можуть доповнити гру «Metroidvania» та зробити її насиченою сюжетними елементами.

Інтеграція механік цих двох жанрів може дозволити розробникам створити гру з більшою глибиною геймплею, більшою варіативністю і цікавими комбінаціями елементів. Відмінності між ними також створюють можливості для креативності у геймдеві, що може призвести до виняткових ігрових досвідів для гравців.

Дизайн рівнів у жанрах «Metroidvania» і «Soulslike» грає ключову роль у створенні глибокого іммерсивного досвіду для гравців і виразної наративної структури. Обидва жанри мають свої унікальні принципи та методи дизайну рівнів, які впливають на геймплей і глибину світу гри.

У «Metroidvania» рівні призначені для створення відчуття розгорнутого світу і гравцю дозволяється вільно досліджувати їх. Доступ до різних областей може залежати від здобуття певних навичок чи обладнання. Рівні

можуть містити важливу інформацію для розкриття сюжету. Відомості про минуле гри і її персонажів часто приховуються у вигляді залишених записів, графіті чи розташування об'єктів у світі.

У «Soulslike» рівні виконують іншу функцію, вони розроблені так, щоб бути викликом для гравця, містять сильних ворогів, пастки та босів, які вимагають від гравця навичок і стратегії. Створення атмосфери гри важливо для «Soulslike», рівні мають темну та містичну атмосферу, що допомагає підсилити іммерсивність гри. Головний сюжет і найважливіші об'єкти гри часто приховані у секретних місцях, які гравцеві доводиться відкрити, досліджуючи рівні.

При об'єднанні двох підходів до дизайну рівнів, гра може представляти великий та зв'язаний світ, який характеризує «Metroidvania». Гравцеві доведеться досліджувати цей світ, знаходячи нові навички та здібності, щоб отримати доступ до різних областей. В різних частинах світу можуть бути розташовані сильні вороги та боси, що характеризують «Soulslike». Ці вороги вимагатимуть від гравця високого рівня навичок та стратегії. Об'єднуючи два жанри, гра може створити глибокий і насичений сюжет, який розкриватиметься через дослідження світу та взаємодію з персонажами, аналогічно «Metroidvania». У той же час, важлива сюжетна інформація може бути прихована у секретах і записах, які бути важко знайти, як у «Soulslike». Результатом такої комбінації стане ігровий досвід, який використовує найкращі аспекти обох жанрів, надаючи гравцям глибокий іммерсивний світ для дослідження.

Об'єднання жанрів «Metroidvania» і «Soulslike» в одній грі може створити глибокий і захопливий ігровий досвід, який буде цікавим для гравців з різними смаками і вимогами. «Metroidvania» пропонує великі інтерконектовані світи з акцентом на дослідження та збільшення навичок персонажа. З іншого боку, «Soulslike» славиться високою важкістю гри і складною бойовою системою. Поєднання цих двох жанрів може призвести до створення гри з цікавим сюжетом, глибокими рівнями і наголосом на розвиток персонажа та стратегічну боротьбу.

Список використаних джерел

D. I. Klymenko. Metroidvanias and Souls-likes: A Comparative Analysis of Level Design and Gameplay Mechanics. International Journal of Game Design and Development. 2023. Vol. 13, No. 2, P. 1–16.