

ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОБЛЕМ, З ЯКИМИ СТИКАЮТЬСЯ ДИЗАЙНЕРИ РІВНІВ У ПРОЦЕСІ РОЗРОБКИ ГРИ

Левел-дизайнер – це фахівець у галузі розробки ігор, відповідальний за створення та розробку рівнів у відеоіграх. Його робота включає в себе творення ігрових середовищ, визначення геймплейних завдань та розміщення ресурсів для оптимального досвіду гравця.

Основні функції левел-дизайнера: створення ігрового середовища, тобто розміщення ключових об'єктів, які впливають на геймплей, визначення ландшафту та архітектурних елементів рівня; розробка головоломок; місій; завдань у грі. Левел-дизайнер взаємодіє з гейм-дизайнерами, художниками, програмістами для досягнення спільних цілей, володіє комбінацією творчих, аналітичних та технічних навичок для створення захопливих та вирізняючихся рівнів в іграх. Його робота визначає якість геймплейного досвіду та важливо впливає на успіх гри в цілому.

Розробка ігрового рівня – це багатогранний процес, під час якого левел-дизайнери стикаються з рядом проблем. Однією з проблем є створення цікавого рівня, який буде захоплюючим для гравців, де дії гравця мають велике значення та стимулюють дослідження. Рішення цієї проблеми: використання великої кількості інтерактивних елементів, складних головоломок та неочікуваних подій, які стимулюють гравців досліджувати рівень. Також розробники часто стикаються з викликом у знаходженні унікальних та захопливих концепцій гри, які забезпечать цікавий геймплей для гравців. У вирішенні цієї проблеми допоможе аналіз популярних ігор, вивчення досвіду гравців та цільової аудиторії. Ще однією проблемою є обмеженість ресурсів та технічних можливостей, що може ускладнювати створення великих та складних рівнів.

При створенні дизайну рівня, встановивши вже готовий ассет може виникнути певна проблема, з якою починаючий левел-дизайнер може зіштовхнутися вперше. Обираючи елемент, наприклад, ялинки, може виникнути помилка, яка сповіщає, що дерево Pine tree має використовувати шейдер Nature/SoftOcclusion (рис.1).

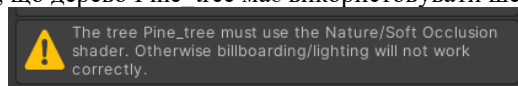


Рис. 1. Зображення помилки

Освітлення не працюватимуть належним чином. Ця помилка вказує, що можливо неправильні текстурні координати, проблеми із світлом та відсутність необхідних властивостей, адже шейдер може вимагати деякі додаткові параметри або властивості, які не були враховані в оригінальному ассеті. Наприклад, на локації ялинки однієї висоти та ширини, що ніяк не підходить гармонійно до дизайну рівня гри (рис. 2).



Рис. 2. Моделі ялинок, які мають один розмір

Для вирішення даних проблем, перше що потрібно зробити, це змінити коефіцієнт вигину моделі ялинки (Blend factory) на 1, також змінити налаштування шейдеру, а також за допомогою графічного редактору можна змінити відтінки кольорів на текстурі, задля того, щоб гармонійно виглядало з іншими елементами на сцені (рис.3).



Рис. 3. Готова локація

Левел-дизайнер відіграє ключову роль у створенні захоплюючих та цікавих рівнів у відеоіграх. Здатність впоратися з рядом складних завдань вимагає не лише теоретичних знань, але й творчого підходу до дизайну та практичних навичок.

Список використаних джерел

1. Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2004). Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games. Morgan Kaufmann Publishers.