

СТВОРЕННЯ ДИЗАЙНУ РІВНІВ ДЛЯ ВІДЕОГРИ У ЖАНРІ RPG «DEAD SAILS»

Дизайн рівнів – невід’ємна частина у процесі створення будь-якої відеогри. Він несе в собі дещо більше, ніж просто процес створення ігрового світу – мова йде про створення зв’язку між гравцем та грою, про занурення гравця у гру та надання йому ігрової цілі.

Метою дослідження є аналіз принципів створення рівнів для відеоігор жанру RPG, зокрема, для відеогри «Dead Sails».

Для ігор у жанрі RPG можна виділити такі фактори привабливості ігрового процесу: зрозумілість цілі, відчуття прогресу, отримання нових знань про історію ігрового світу, свобода у виборі дій [1].

Зрозумілість цілі досягається шляхом створення різноманітних підказок на ігрових локаціях, що направлятимуть гравця. Це, наприклад, включає в себе проектування локацій таким чином, щоб гравець міг інтуїтивно переміщатися по рівню. На ціль гравця можуть вказувати різні записки, освітлення, рельєф локації, тощо.

Створити відчуття прогресу для гравця можна за допомогою збільшення рівня складності, наприклад розкидати по локації більше ворожих персонажів, або зробити їх сильнішими, додавши їм більше бойових здатностей. Збільшити рівень складності можна також, ускладнивши рельєф на рівні. Гра «Dead Sails» стилістично є грою про золотий вік піратства, тож найкращим способом розділити гру на рівні складності є створення окремих островів з різними рівнями складності. Наприклад, перша локація – острів з маяком, є звичайним островом, єдиним ускладненням на цій локації, окрім ворожих створінь, буде туман, який можна розвіяти артефактом, але без цього артефакту кількість ворогів у тумані збільшується. На другій локації головною складністю вже буде рельєф. На «паруючих горах», між якими переміщатись можна лише за допомогою мостів, не так вже й легко вступати з ворожими персонажами у бій [2].

Історію ігрового світу можна створити за допомогою різноманітних записок, головоломок, архітектури. Важливо, що після всіх перерахованих вище факторів привабливості ігрового процесу, на локації має зберегтися свобода для гравця. Це досягається відкритістю локацій, або варіативністю їх проходження. Відкриті локації дають гравцю змогу досліджувати ігровий світ як йому заманеться, від чого деякі деталі, які впливають на розуміння історії ігрового світу, гравець може пропустити, що спонукатиме його на повторне дослідження локацій. Натомість варіативність проходження просто ставить гравця перед вибором, який не вплине на результат, але вплине на спосіб отримання цього результату, що дає гравцю відчуття власного вибору [3].

Як підсумок, було створено таблицю з наведених вище принципів створення рівнів.

Таблиця 1

Принцип	Опис	Приклад реалізації
Зрозумілі цілі	Гравець повинен легко орієнтуватися в ігровому світі і розуміти свою мету.	Підказки через освітлення, записки, рельєф, що інтуїтивно направляють гравця.
Відчуття прогресу	Створення у гравця відчуття розвитку через збільшення викликів і складності.	Більше ворогів, вони сильніші, ускладнення рельєфу.
Розповідь історії	Подання історії ігрового світу через інтерактивні елементи та оточення.	Записки, головоломки, архітектура, унікальні предмети на рівні.
Свобода світу	Надання гравцю можливості досліджувати і вибирати свій шлях.	Відкриті локації, кілька варіантів проходження рівня.

Отже, в результаті дослідження було описано основні принципи створення дизайну рівнів на прикладі відеогри у жанрі RPG «Dead Sails», зокрема: створення зрозумілої мети для гравця за допомогою інтуїтивного дизайну локацій та підказок, формування відчуття прогресу шляхом збільшення складності рівнів, подання історії ігрового світу через інтерактивні елементи, а також забезпечення свободи дій для гравця за рахунок відкритості локацій і варіативності їх проходження.

Список використаних джерел

1. Understanding Level Design: Strategies for Engaging Game Play. URL: <https://www.searchmyexpert.com/resources/game-development/level-design-principles>. (дата звернення: 22.11.2024).

2. Designing a Video Game: Principles and Rules of Modern Level Design. URL: <https://hackernoon.com/designing-a-video-game-principles-and-rules-of-modern-level-design> (дата звернення: 22.11.2024).

Ten principles of good level design. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/ten-principles-of-good-level-design-part-1> (дата звернення: 22.11.2024).