

## ПОДХОД К ДИЗАЙНУ УРОВНЕЙ ИГРОВЫХ ЛОКАЦИЙ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ЖАНРОВОЙ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Фибик Д.А.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь

Амельченко Н.П. – канд. техн. наук, доцент

Исследование посвящено изучению принципов дизайна уровней игровых проектов различных жанров, а также приёмов, нацеленных на создание у игроков определённого эмоционального отклика.

В данном исследовании рассматриваются три жанра: хоррор, стелс-экшен и соревновательный онлайн-шутер. Необходимо рассмотреть подход к дизайну уровней каждого из жанров.

**Хоррор** (см. рисунок 1, а). Почти каждая видеоигра, когда-либо выпущенная на этой планете, создаёт постоянную угрозу смерти, перманентно нависающую над вашей головой. Главная цель дизайнера уровней в случае хоррора – заставить аудиторию почувствовать, что штрафы за проигрыш или плохую игру намного серьёзнее, чем просто нажатие кнопки «Продолжить», заставить почувствовать дискомфорт и свою уязвимость перед окружающей средой. Это отличает хоррор от большинства других жанров.

Основные приёмы дизайна уровней в привязке к жанру хоррор:

– Запутанная структура уровней. Чем более комплексная и дезориентирующая на уровне планировка, тем сложнее предсказать действия противника – это заставляет игрока нервничать.

– Сокращение видимости. Извилистые коридоры, темнота, туман. Чем меньшую область вокруг себя может визуальнo контролировать игрок, тем сильнее страх.

– Обманчивые силуэты. Ещё один трюк, которым пользуются создатели уровней для хорроров – предметы окружения, напоминающие монстров или другие жуткие вещи, в сочетании с эффектами, из-за которых их трудно различить. Благодаря этому игроку повсюду мерещатся опасности.

– Некомфортная планировка. Дизайнер уровней может заставлять игрока поворачиваться спиной к местам, откуда можно ожидать нападения. Это лишает его чувства защищённости. Например, из-за планировки локации постоянно приходится поворачиваться спиной к окнам и дверям.

– Использование фобий. Кто-то боится замкнутого пространства, а кто-то – высоты. Дизайнеры уровней постоянно используют фобии, от популярных до чисто инстинктивных, а также весьма специфических. Так, например, узкие коридоры и затопленные пространства играют на клаустрофобии. Скопление кластерных отверстий в структуре уровня (пещеры, гигантский муравейник, инопланетная архитектура и т.д.) вызывает к трипофобии, которая в свою очередь связана с заложенной в генах эволюционным путём инсектофобией. В таком ключе можно подходить не только к организации пространства, но и к дизайну окружения.

**Стелс-экшен** (см. рисунок 1, б). Дизайн уровней этого жанра направлен на восхваление игрока, давая ему возможность раскрыться как гениальный тактик, искусный убийца или ловкий шпион. Всё должно пойти именно так, как он задумал и рассчитал.



а)



б)



в)

Рисунок 1 - Представители жанров: а) хоррор; б) стелс-экшн; в) онлайн-шутер.

Основные приёмы дизайна уровней в привязке к жанру стелс-экшен:

– Выгодные позиции. В планировке уровня продумываются специальные точки, которые позволяют скрытно наблюдать за противником и продумывать свои действия. Такие места стоит делать заметными, чтобы игрок их не пропустил – можно привлекать к ним внимание цветом, светом или знакомыми игроку элементами.

– Точки обзора. Это разновидность «выгодных позиций». Из такой точки можно составить представление обо всём уровне, увидеть цель и потенциальные возможности её достижения — например, укрытия или места скрытного проникновения.

– Доступность информации. Если игра предлагает почувствовать себя искусным вором или убийцей и наказывает за ошибки, то игрок должен иметь доступ ко всей релевантной информации об уровне. Это снижает шанс того, что игра застанет его врасплох. Дизайн уровня в стелс-игре обычно побуждает строить сложные планы, в которых нет места случайности.

– Места скрытного проникновения. Чтобы игрок ощутил себя тактиком, на уровне должны быть неочевидные места, позволяющие сократить маршрут и избежать столкновения с охраной. Тут дизайнер уровней проявляет фантазию: это могут быть входы в канализацию или вентиляцию, дыры в заборах или что-то другое.

– Нелинейность уровня. Путь от начала уровня к цели дизайнеры уровней часто делают нелинейным, чтобы игроку казалось, что он принимает важные тактические решения. Тут есть свои хитрости: например, если расставить в поле деревья, с точки зрения игрока локация превратится в лес, по которому можно перемещаться нелинейно.

**Онлайн-шутер** (см. рисунок 1, в). В соревновательных играх основная задача — создать среду, в которой все равны на старте. Если это условие не будет выполнено, игра будет «нечестной» по отношению к части игроков. Также у игрока всегда должна быть мотивация к активным действиям, — иначе он весь матч просидит в засаде.

Основные приёмы дизайна уровней в привязке к жанру онлайн шутер:

– Простая планировка. Уровню нужна структура, которую легко запомнить, которая обладает простой читаемостью и в которой можно легко предсказать действия противника. Мультиплеерные карты – полная противоположность запутанных лабиринтов из хорроров.

– Ракурс камеры. То, что игрок видит, выходя на позицию, определяется дизайном – и этот инструмент позволяет регулировать баланс сложности. Это работает как в мультиплеере, так и в одиночных играх. Если враги могут появиться из множества разных мест, но все эти места – в поле зрения игрока, то получится «тир».

– Непрерывный путь. Вся информация, необходимая для принятия решений о дальнейшем маршруте, должна быть в поле зрения игрока. Если ему придётся останавливаться, чтобы задуматься и оглядеться, это замедлит геймплей и выбьет игрока из «потока». В идеале игрок должен постоянно бежать вперёд, принимая решения об изменении направления за доли секунды.

– Учёт скорости игроков. Чем выше скорость, с которой игроки перемещаются по карте, тем более плавными должны быть повороты – чтобы скорость не терялась. К тому же скорость напрямую влияет на масштабы уровня – чем выше скорость, тем обширнее пространства и величественнее архитектура.

– Читаемое окружение. Игроков на уровне должно быть несложно заметить. Для этого левел-дизайнеры устраняют лишние детали окружения и избавляются от мест, где можно спрятаться и получить преимущество. Из этого правила есть исключения – например, иногда сеттинг и тон игры предполагают повышенный градус хаоса.

– Пропускная способность. Игроки не должны толпиться в дверях, и им постоянно нужно пространство для перемещения. В местах потенциальных заторов дизайнеры уровней создают дополнительные альтернативные пути, заменяют обычные двери на двойные, узкие лестницы на широкие и так далее.

– Точки интереса. Дизайнеры уровней размещают на карте места, которые дают преимущество команде, которая их захватила – это побуждает игроков к активным действиям. Главное – чтобы в начале боя эти точки были на одинаковом расстоянии от противоборствующих команд.

**Список использованных источников:**

1. *Creating Dread: The Design Decisions Behind Horror Games* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.cgmagonline.com/2017/07/01/creating-dread-design-decisions-behind-horror-games>. – Дата доступа: 15.04.2020.

2. *The key to designing an effectively tense survival horror experience* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://tay.kinja.com/the-key-to-designing-an-effectively-tense-survival-horr-1732531443>. – Дата доступа: 15.04.2020.

3. *Four developers of scary games explain how to make scary games very scary indeed* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.rockpapershotgun.com/2018/06/21/four-developers-of-scary-games-explain-how-to-make-scary-games-very-scary-indeed>. – Дата доступа: 15.04.2020.

4. *Designing Highly Replayable Stealth Levels for Payday 2* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.generalvivi.com/blog/?p=410>. – Дата доступа: 15.04.2020.

5. *What Works And Why: Unfair intel in stealth games* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.rockpapershotgun.com/2018/04/03/what-works-and-why-unfair-intel-in-stealth-games>. – Дата доступа: 15.04.2020.

6. *Deathmatch Map Design: The Architecture of Flow* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.gamasutra.com/view/feature/195069/deathmatch\\_map\\_design\\_the\\_.php?print=1](https://www.gamasutra.com/view/feature/195069/deathmatch_map_design_the_.php?print=1). – Дата доступа: 15.04.2020.