

LEVEL-DESIGN НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «DREAM CATCHER»

Level-design – важнейший аспект разработки игр, который включает в себя создание увлекательной и захватывающей среды для исследования игроками. В данной теме будет рассмотрен дизайн уровней на примере игры «Dream Catcher».

«Dream Catcher» – это приключенческая игра с элементами экшена, в которой главному герою, последнему выжившему из своего клана, необходимо отыскать утерянные воспоминания и победить главного босса.

Дизайн уровней играет важную роль в задании тона и атмосферы игры. Так одним из приемов является использование повествования об окружающей среде. Это предполагает использование игровой среды для передачи игроку информации о мире и его персонажах.

На первых уровнях игры игроки знакомятся с остатками процветающего города и его окрестностями: заброшенные здания и разрушающаяся инфраструктура создают ощущение запустения и упадка. Это задает тон и атмосферу для всего путешествия игроков.

На втором уровне, как и на первом царит атмосфера разрушенности, подавленности и опустошенности, создавая более мрачное настроение. Этот уровень призван для того, чтобы рассказать игроку через свое окружение и персонажей основную историю мира и эмоциональное состояние населения этого мира.

Дизайн уровней в «Dream Catcher» также способствует созданию напряжения и неизвестности. Использование в игре узких коридоров и тускло освещенных комнат создает ощущение беспокойства, вовлекая игрока в захватывающие последовательности действий игры. Например, на третьем уровне игры игрок вынужден перемещаться по темным катакомбам, используя логику и ловкость, для уклонения от врагов и поиска выхода.

Дизайн уровней играет важнейшую роль в разработке видеоигр, как средство создания чувства погружения и эмоциональной связи между игроками и виртуальным миром. На примере игры Dream Catcher, видно, что эффективное использование дизайна уровней может привести к созданию захватывающего и запоминающегося игрового процесса.