

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УРОВНЕЙ МАСШТАБИРУЕМОСТИ В ИГРАХ: АНАЛИЗ И СРАВНЕНИЕ

Использование уровней масштабируемости в играх – это важная стратегия разработки, позволяющая игре быть доступной для широкого круга игроков с различным уровнем опыта, умений и оборудования. Эта стратегия позволяет игре быть привлекательной и востребованной как для новичков, так и для опытных игроков, а также обеспечивает гибкость и адаптируемость проекта под изменяющиеся потребности пользователей и технические требования.

Необходимо узнать, где и как используются уровни масштабируемости, провести анализ игр с необычной масштабируемостью, сравнить с играми в других жанрах, подвести итоги.

Уровни масштабируемости в играх играют ключевую роль в создании условий для возникновения чувства потока у игрока, обеспечивая адаптированный и оптимальный игровой опыт, который соответствует его навыкам, предпочтениям и уровню мотивации.

Также уровни сложности в играх представляют собой важный аспект уровней масштабируемости, который позволяет игре быть доступной и увлекательной для широкого круга игроков, а также обеспечивает гибкость и адаптируемость игрового процесса под различные потребности и предпочтения пользователей.

Spore – одна из лучших представителей проявления масштабируемости в играх [1]. Также она прекрасно показывает, как сильно взаимосвязаны чувство потока и механики в игре. Разделяя игру на несколько этапов, разработчик не пытается создать новые механики для каждого этапа, а лишь внедряет их в новую «обертку», добавляя что-то новое или дополняя уже существующее.

ЛИТЕРАТУРА

1. «Spore» как мультижанровый эксперимент [Электронный ресурс] / DTF – Режим доступа: <https://skillbox.ru/media/gamedev/trudnosti-adaptatsii-pochemu-urovni-slozhnosti-v-igrakh-rabotayut-ne-tak-kak-sleduet/> – Дата доступа: 12.04.2024.