

# LEVEL-DESIGN ИГР: СОЗДАНИЕ РЕИГРАБЕЛЬНЫХ УРОВНЕЙ

*Эта статья показывает, какие принципы есть при создании уровней в видеоиграх и как создать реиграбельность уровней.*

## ВВЕДЕНИЕ

Цель level-design создать ситуации, структуру уровней в игре, которая зависит от игрового опыта, который придумывает разработчик. Для поставленной цели универсальных способов достижения нет, они зависят от конкретных особенностей каждой игры.

### I. ПРОТОТИПИРОВАНИЕ УРОВНЕЙ

Создание уровней и локаций в играх начинается с этапа планирования, на котором определяется игровой опыт, структура уровней и их место в финальной версии игры.

Можно выделить три основных типа структуры уровня:

1. Линейная - все ответвления локации возвращают героя на основной путь.
2. Кластерная - цепочка центральных комнат, от каждой из которых отходят несколько дополнительных путей.
3. «Паутина» - соединение множества кластерных уровней, по которым игрок может свободно перемещаться и проходить уровень нелинейно.

Когда и концепция, и структура, и напряжённость уровня сформированы, начинается воплощение всех задумок на бумаге. Создаётся эскиз локации, на нём обозначают основные этапы игрового процесса, расставив ключевые задачи игрока.

Последний этап прототипирования - создание "Серого ящика который представляет собой прототип уровня, перенесённый из бумаги на движок игры. Все детали уровня расставляются недетализированными объектами, которые позволяют изменять структуру уровня, добавлять или удалять куски уровней.

### II. РАЗНЫЙ LEVEL-DESIGN ДЛЯ РАЗНЫХ ЖАНРОВ

Структура уровней в игре зависит от того, какой игровой опыт хотят создать разработчики, и какие эмоции они стремятся вызвать у игрока. Для примера возьмём жанр Stealth-Action.

Цель level-design: создать ситуации, в которых игрок будет чувствовать себя всесильным. Дать ему всё необходимое, чтобы он чувствовал себя сильным и всё контролирующим.

Основные моменты создания level – design stealth-action игр:

- Создать специальные «точки обзора», с которых игрок будет видеть передвижение врагов, точки проникновения в здания или пути к конечной точке. Чем больше информации получит игрок - тем лучше. Это добавит игроку мотивации комбинировать варианты обхода или убийств врагов.
- Создать «места скрытого проникновения». Это добавит переменных в тактике игрока. Так у него будут идеи обходить или устранять врагов.
- Создать «специальные позиции», которые будут давать игроку преимущество, только на небольшом участке локации, комнате или участке улицы. На них игрок может получить информацию о текущем передвижении противника, точках скрытого проникновения, других специальных позициях.
- Сделать передвижение игрока нелинейным: добавить дополнительные дороги, проходы, здания, которые игроку придётся обходить по продуманной тактике, чтобы добраться до конечной цели.

## ВЫВОДЫ

Для выполнения цели level-design первым делом определяется опыт, который будет давать игра. Основываясь на этом опыте разработчики могут создать увлекательные уровни, которые создадут ситуации с разными исходами и уникальны игровым опытом, ради которого игроки будут возвращаться в игру.

### Список литературы

1. <https://render.ru/ru/XYZ/post/17087>
2. <https://render.ru/ru/XYZ/post/17070>
3. <https://dtf.ru/gamedev/92872-rol-level-dizaynera>
4. <https://dtf.ru/gamedev/18821-rasprostranennyye-oshibki-dizaynerov-urovney-v-stels-igrah>

*Филипчик Алексей Кириллович*, студент 2 курса факультета ИТиУ БГУИРа, [fil200279@gmail.com](mailto:fil200279@gmail.com).

*Научный руководитель: Коршикова Дарья Валерьевна*, ассистент кафедры ВМиП БГУИРа, [korshikova@bsuir.by](mailto:korshikova@bsuir.by)