Статьи Дэна Тэйлора

Статьи на Game Developer:

<https://www.gamedeveloper.com/design/ten-principles-of-good-level-design-part-1->

<https://www.gamedeveloper.com/design/ten-principles-of-good-level-design-part-2->

GDC:

<https://www.youtube.com/watch?v=iNEe3KhMvXM>

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Принцип** | **Мысли** |
| 1 | Is fun to navigate | Можно определить заранее и реализовывать при генерации выбранный «язык навигации» |
| 2 | Does not rely on words to tell a story | Можно создавать сцены в соответствии с выбранным жанром и сеттингом, но вряд ли получится сделать что-то более глубокое |
| 3 | Tells the player what to do, but not how to do it | Можно генерировать уровень с несколькими параллельными задачами, но, вероятно, они будут достаточно однотипны |
| 4 | Constantly teaches the player something new | Это уже стратегическая задача, а не тактическая |
| 5 | Is surprising | Генерация сама по себе, в теории, может создавать странный по своей структуре уровни, что может удивлять, но создавать удивляющий геймплейный, эстетический или эмоциональный опыт вряд ли способна |
| 6 | Empowers the player | Тоже, скорее стратегическая задача, нежели тактическая |
| 7 | Allows the player to control the difficulty | Можно генерировать территории с необязательными активностями, с вызовом и соответствующей наградой |
| 8 | Is efficient | С одной стороны эта проблема сильно теряет в актуальности, если мы создаем уровни процедурно, с другой, такие приемы как двунаправленные локации или исследовательские цели, призванные, от части, задержать игрока на локации, обладают геймплейной ценностью сами по себе |
| 9 | Creates emotion | Тут без руки дизайнера, вероятно, не обойтись |
| 10 | Is driven by the game’s mechanics | Уровни так или иначе будут подчинены логике выбранного жанра и будут подразумевать использование характерных механик, но создание геймплейных ситуаций, выжимающих из игровых механик максимум, задача более творческая и комплексная |

**Черты хорошего левел дизайна:**

* вертикальность

**Wayfinding**

С этим мало что можно сделать

**Метрики**

<https://book.leveldesignbook.com/process/blockout/metrics>

Метрики игрока (размер персонажа, длина/высота прыжка, скорость перемещения, высота камеры и т.д.)

Размеры окружения должны соответствовать размерам игрока

Чувство, что видимое игроком реально важнее соответствия реальности. Эти два фактора между собой напрямую не коррелируют.

Метрики окружения во многом будут определяться сеттингом

Оптимальные метрики выводятся в результате плейтестов.

Метрики, «реальные» они или «стилизованные», должны быть согласованными.

Метрики можно использовать, чтобы оценивать и изменять сложность определенных механик.

**Какие основные метрики должны быть известны:**

* **Basic movement.** Walk speed, run speed, falling speed, maximum step height, maximum incline. Minimum hallway width, minimum height clearance.
* **Jump metrics.** Maximum jump height, maximum jump distance, running jump distance. This is obviously very important for designing any type of platformer.
* **Fall / drop metrics.** In games with health and fall damage, what is the maximum drop height without incurring any fall damage? At what height will falling kill a player completely?
* **Combat metrics.** What do you mean by close range, medium range, or long range combat? How tall is half-cover, how high should the window be placed? How big is each team's base or territory?

**Важные, но не такие базовые метрики:**

* **Pacing metrics.** How long should each map or chapter be altogether? How far should the exit be, how much backtracking should be allowed? How far apart should the various map objectives be? How many resources or rewards can be placed in each stretch of the level?
* **Narrative metrics.** How long is this NPC dialogue, and how far can the player travel while they are talking? How many narrative assets such as audio logs, readables, codex collectibles, etc. should be placed in a given part of the level?
* **Optimization metrics.** If we are streaming in chunks of level data, how big should each chunk be? How long does the level transition hallway or sequence need to be, to mask the level streaming time? How many different meshes, materials, or shaders, can we load for each level?

**Вопросы:**

* Какой жанр выбрать?
* В рамках НИР мы лишь заявляем о намерении соответствовать левелдизайнерским критериям? Или же нужно конкретно указать, какие критерии и как мы хотим соблюсти?
* Какой у нас уровень детализации? Стоит ли нам задумываться об энкаунтерах, кривых сложности, реализации механик и прочем?