



В ресурсе Gamasutra регулярно публикуются статьи от разработчиков, дизайнеров игр и арт-директоров об индустрии. В данной статье мы рассмотрим виды карт для мобильных игр, а также способы выбора правильного формата, подходящего для конкретного проекта.

Нашей командой были созданы карты различной жанра – это игры три в ряд, баблы, слоты и другие. Они все были похожи друг на друга. Прогресс в каждом случае отображался в уровнях сложности, которые находились на извилистой дорожке.

Итак, рассмотрим типы карт, которые встречаются наиболее часто.

Карты традиционного формата

Такой формат характерен для игр Bubble Witch Saga и Bubble Safari. Карта мира имеет вполне натуральный вид. Здесь есть и моря, и леса, и долины, и дорога, проходящая между ними. В основе стиля лежат старые ролевые игры. По мирам, как правило, с данной картой можно путешествовать свободно, при этом она дает знать игроку, где именно он находится.

Данный формат имеет большое количество преимуществ, которые были унаследованы от предыдущих игр. Здесь отлично передается атмосфера игрового мира и соблюдается тесная связь с сюжетом. Однако в играх «три в ряд» и «Bubble» уровни преодолеваются линейно, то есть, свободно перемещаться невозможно. Поэтому данный формат может стать неподходящим для таких случаев.

В таких картах мир и его отдельная часть являются единым целым. Если участки тематические – пустыни, вулканы, деревни. На каждом участке установлен свой большой уровень. Карта должна быть хорошо спланирована, так как все уровни имеют связь. Эту карту можно использовать для тех игр, где уровни не обновляются, или обновляются редко.

Пользователям смартфонов, как правило, не приходится по душе такой тип карт. Это объяснимо, ведь экран сравнительно небольшой, на нем видна вся карта целиком, приходится постоянно ее прокручивать или уменьшать, но так не видно деталей.

Маленький островок

Данный тип карты используется в играх: Bubble Blaze, Candy Crush. Такие карты во многом похожи на традиционный формат. Главное отличие – это отсутствие связи между регионами. Сама карта разделена на «островки». Каждый большой уровень является отдельным фрагментом карты, а дорога его окружает. Преимущество такого типа карт в том, что есть возможность добавления новых уровней и участков в любом количестве. Этот формат подойдет для тех игр, которые регулярно обновляются.

Большие острова

Такой формат использован в игре Cookie JAM. Как уже было отмечено, главным недостатком формата традиционного является его малая гибкость. Карта по типу большого острова справляется с этой проблемой – каждый уровень разбивается примерно на 10 небольших участков, и имеет вид острова, вокруг которого океан и воздух. Это, в принципе, такой же традиционный формат, только в уменьшенном виде. Если необходимо добавить уровни, для них можно просто создать новый отдельный остров.