



В этом материале вы узнаете о том, как выбрать, наиболее подходящий вам формат карт, какими бывают карты, предназначенные для мобильных игр.

Традиционный формат

В этом формате на карте изображены реки, моря, долины, горы, леса и, петляющие среди них дороги. Такая карта выглядит, как настоящая. По ней можно легко путешествовать, и каждый игрок видит, где он в данный момент находится.

В этом формате собрано много достоинств от предыдущих игр. В нем передается атмосфера игры и есть тесная связь с сюжетом. Но на данный момент в новых играх типа «бабл» или «три в ряд» продвижение по ступеням, только линейное и нет возможности свободного передвижения.

В такой карте земля или ее часть являются одним целым. Присутствуют определенные участки: поселения, равнины, вулканы, горы. Определенный участок соответствует более высокому уровню. Карта должна быть хорошо составлена, так как эти участки связаны друг с другом.

Владельцы смартфонов, которые играют в такие игры, не любят эти карты. Все потому, что экран у смартфона не очень большой и вся карта не видна. Для того чтобы осмотреть остальные участки, необходимо постоянно передвигать карту или уменьшать ее до минимальных размеров.

Казуальные игры, как выбрать?

Автор: Administrator
28.12.2014 08:07 -

Для того чтобы карта отвечала всем требованиям дисплеев с высоким разрешением ее нужно сделать большого размера. Тогда будет возможность приближать ее, не ухудшив качества.

В играх типа «три в ряд» или «слот», некоторые отрезки карты можно применять в качестве заднего плана очередного уровня. Как правило, в этих играх в центре экрана располагаются игровые детали.

Островок

Этот тип карты полностью соответствует общепринятому формату. Он унаследовал все его плюсы и минусы. Главным отличием является то, что карта разбита на участки и районы, которые никак между собой не соединяются. Достоинство этого формата состоит в том, что можно постоянно добавлять более высокие уровни.

Этот формат годится для игр, которые нуждаются в постоянном обновлении. Выведение какой-то части карты на задний план здесь исключено, в связи с недостаточным количеством деталей.

Большой остров

Как говорилось выше, главным недостатком традиционного формата является то, что он не слишком гибкий. Карта «большой остров» предлагает выход, на котором каждый последующий высокий уровень разделен на 10-20 небольших участков, напоминающих острова, окруженные морем или облаками.

Это такой миниатюрный традиционный формат, в котором, для того чтобы добавить новый уровень, нужно всего лишь создать новый остров. Комбинация с удалением части карты и установка его вместо фона здесь, в отличие от предыдущего формата, возможна.

Вертикальная прокрутка

Здесь каждая последующая ступень помещается выше предыдущего уровня. Этот тип карты дает возможность играющему только лишь передвигаться вниз или вверх, для того чтобы перейти в другие зоны игрового мира.

Данный формат более всего годится для смартфонов. Так же как и в формате «островов», здесь имеется возможность для добавления различных независимых участков и размещения их в свободном порядке.

На «островах» такие участки не соединены между собой, поэтому этот переход не является проблемой. Для того чтобы сделать границу перехода незаметной, необходимо произвести плавный переход от одного цвета участка в другой и не располагать большое количество деталей вблизи границы. В качестве маскировки стыка можно использовать облака или туман.