УРСУЛА
МАСТЕРСКАЯ ИГР

Дизайн уровней

Игровое пространство и визуальный язык



Левел-дизайн — это не просто расстановка объектов

Хаотичная композиция → продуманный маршрут игрока

01 Хаотично
объекты не подсказывают игроку, куда двигаться

02 Продуманно
композиция формирует понятное направление движения

03 Маршрут
объекты работают как подсказки и ориентиры



Дизайн уровня и визуальный язык

Как направлять внимание игрока без лишних объяснений

Ориентир | **Свет** | **Силуэт** | **Контраст**



Левел-дизайн и визуальный язык

Практика: собираем уровень по шагам

01 Создать проект

02 Выбрать поверхность

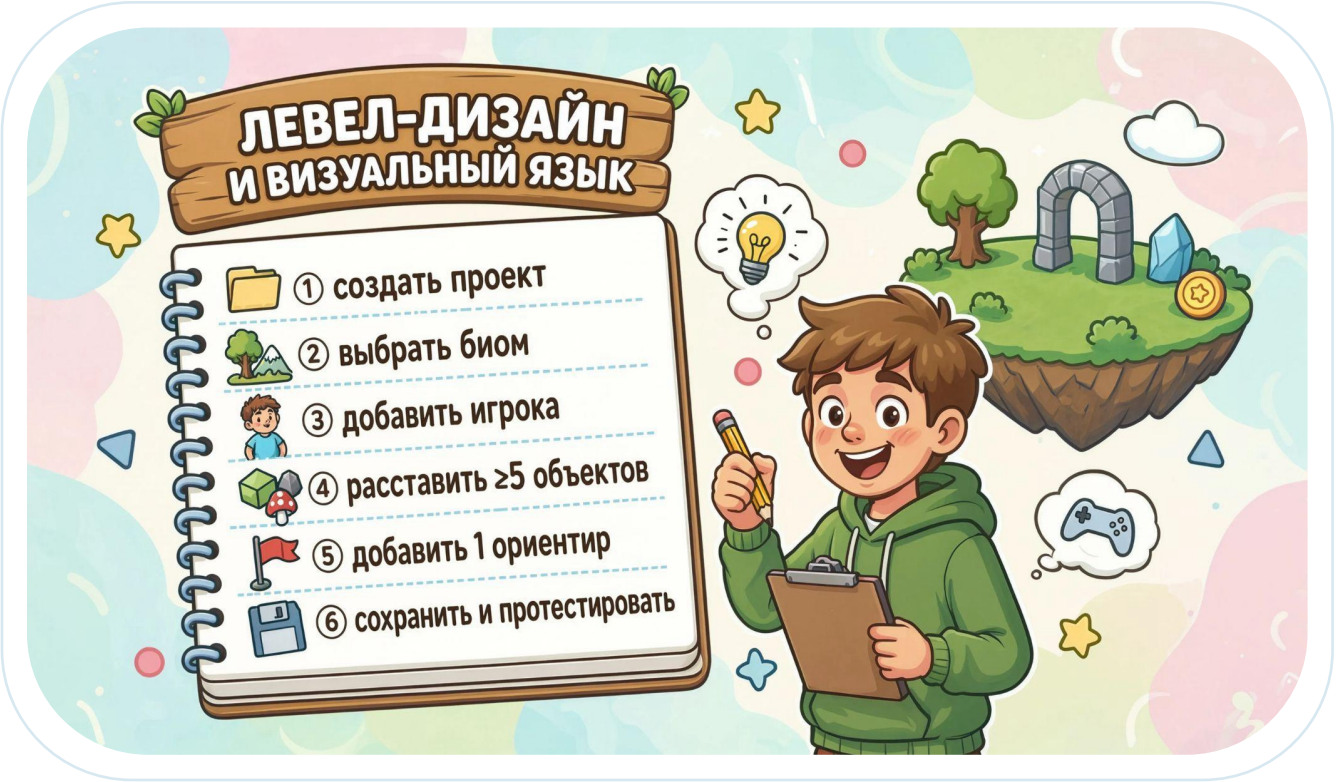
03 Добавить героя

04 Загрузить 3D-объекты

05 Расставить ≥5 объектов

06 Добавить 1 ориентир

07 Сохранить и протестировать



Итоговый чек-лист

Проверь уровень перед завершением

- ✓ **Проект сохранён**
- ✓ **Есть игрок**
- ✓ **Есть ≥5 объектов и 1 ориентир**
- ✓ **Уровень протестирован**

