

ВИДЕОИГРЫ

ГЛУБОКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ



МАРИЯ ВАЖЕНИЧ
АРТЕМИЙ КОЗЛОВ
ИЕРОНИМ К.

АРХИТЕКТУРА ВИДЕОИГРОВЫХ МИРОВ



**УРОВЕНЬ
ПРОЙДЕН!**

СОДЕРЖАНИЕ

Почему стали говорить об архитектуре в видеоиграх?	5
Как читать книгу	8

РАЗДЕЛ I. ИНСТРУМЕНТАРИЙ

I.1. Экран и камера. История отношений между игроками и миром на экране	13
I.2. Масштаб и ритм	53
I.3. (Не)видимое и (не)доступное	70

РАЗДЕЛ II. ПРОСТРАНСТВА

II.4. Город	89
II.5. Лабиринт и внешний мир	134
II.6. Арена	190
II.7. Убежище	219

383

РАЗДЕЛ III. АРХИТЕКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

III.8. Санузел.	251
III.9. Дверь.	279
III.10. Лестница и перепад высот	310
III.11. Монументальное искусство	335

РАЗДЕЛ IV. АРХИТЕКТУРНЫЙ ПОДХОД

Что сегодня значит «левел-дизайнер»?	373
Роль архитектуры и проект мира	376
Кому нужны архитектура и видеоигры	381