

Минобрнауки России Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого
Институт металлургии, машиностроения и транспорта
Высшая школа креативной индустрии и дизайна

Работа допущена к защите
Заведующий кафедрой

«_____» _____ 2020 г.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА БАКАЛАВРА

«Дизайнерская концепция 2D игры в жанре платформер»

по направлению 54.03.01 «Дизайн»

профиль – «Графический дизайн»

Выполнил
студент гр. 3335401/60201
Научный руководитель
Доцент

Э.Ю. Отто

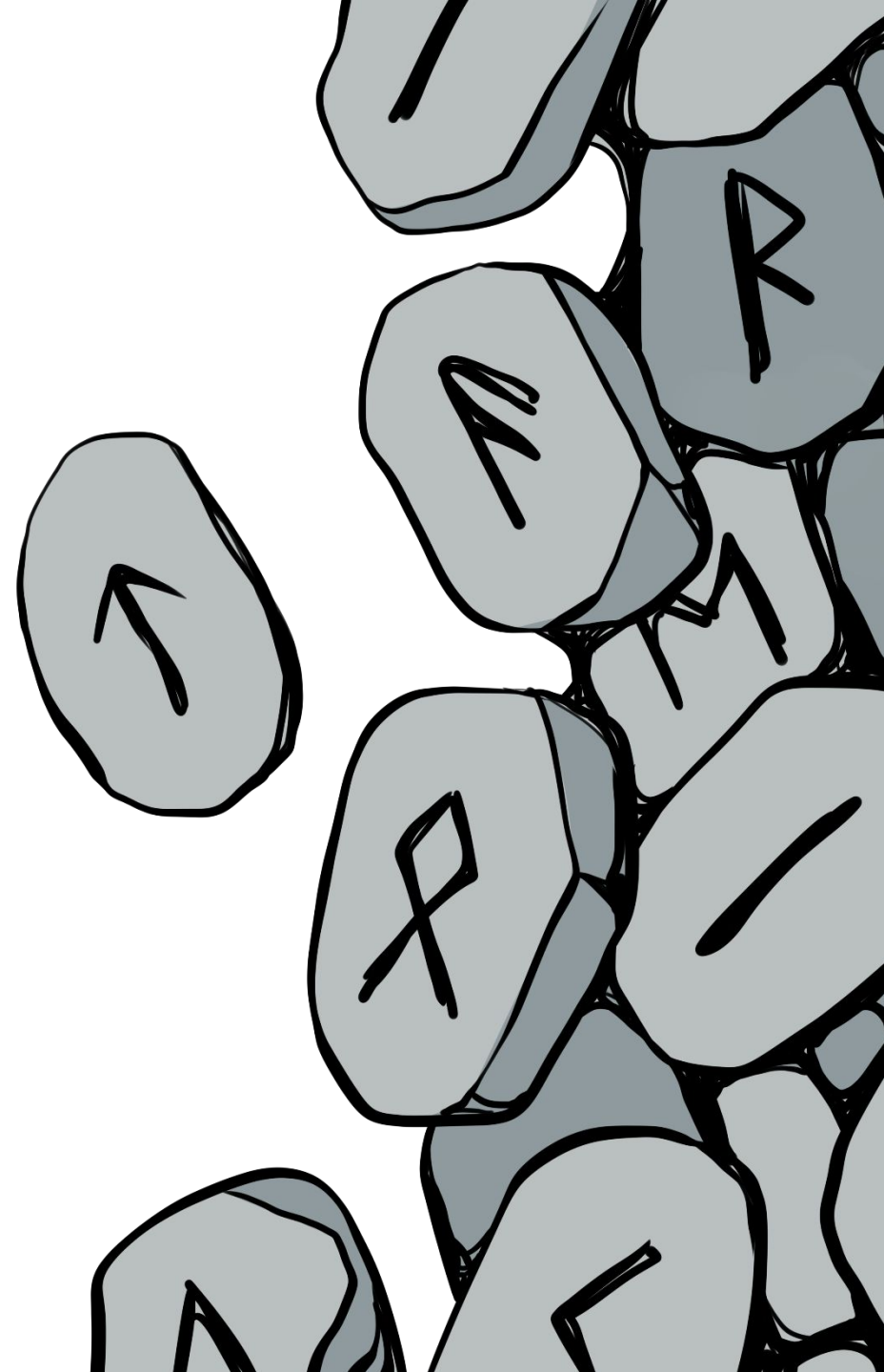
Ю. И. Карпова

Санкт-Петербург
2020

Цели и задачи

Цели: Разработка концепции компьютерной 2D игры в жанре «платформер».

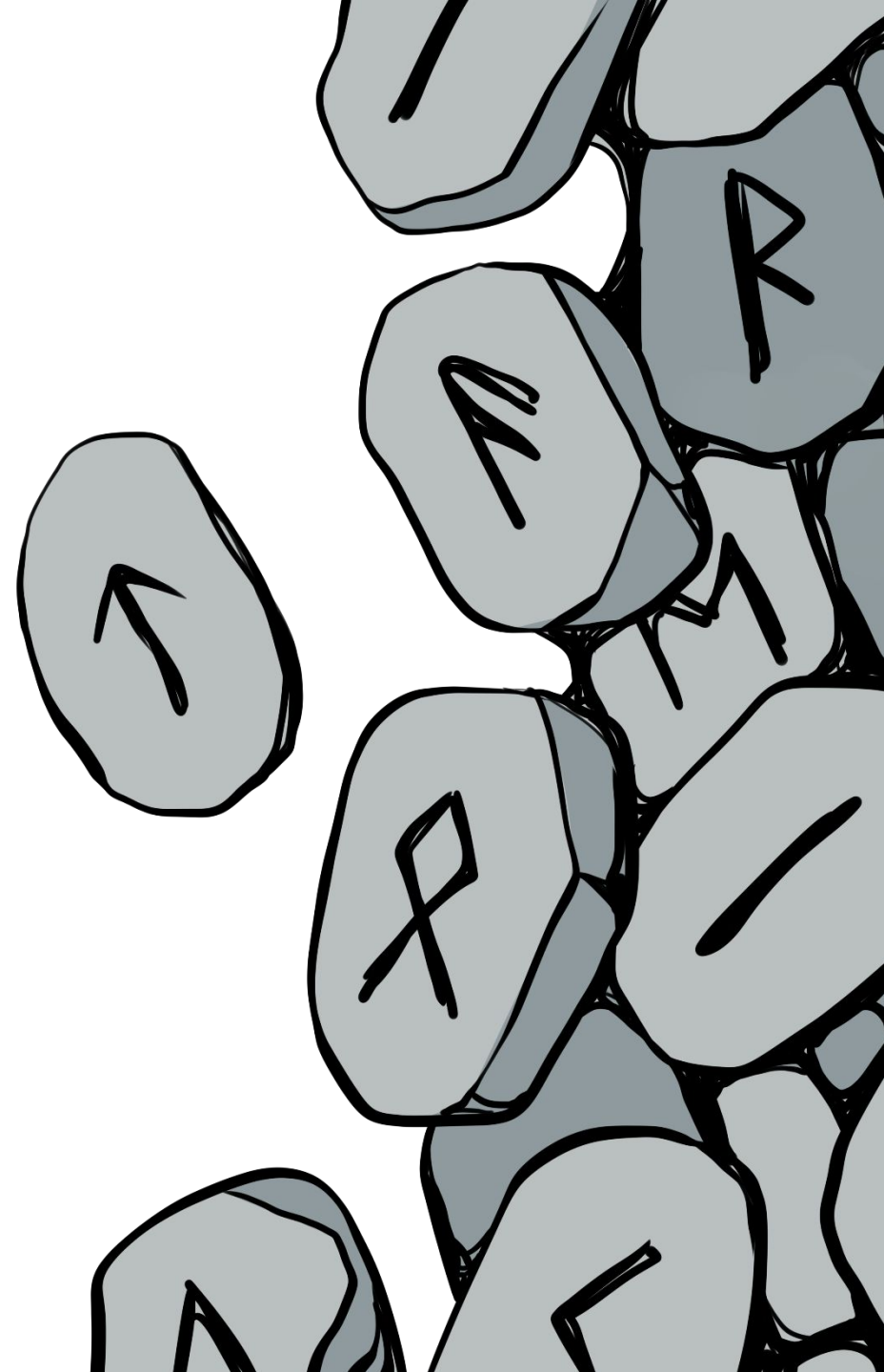
Задачи: исследование аналогов и сравнение 2D игр в жанре «платформер» 1990-х и 2000 гг, анализ скандинавской культуры и мифов, разработка сценария, разработка персонажей, разработка локации, разработка дополнительной графики, анимация элементов и сборка фрагмента игры.



Актуальность

Актуальность создания подобной игры обусловлена растущим интересом к играм подобного жанра. Такая игра не требует от потребителя высоких игровых навыков и дорогой, производительной техники. Также особенностью игр является наличие интересной идеи.

Соответственно игры в жанре «платформер» являются доступными для большого количества людей.



Аналоги

Особенности современных игр жанра
«платформер»

1. Limbo (Playdead, 2010)
2. Cuphead (StudioMDHR Entertainment, 2017)
3. Valiant Hearts: The Great War (Ubisoft, 2014)



Valiant Hearts: The Great War (Ubisoft, 2014)



Cuphead (StudioMDHR Entertainment, 2017)



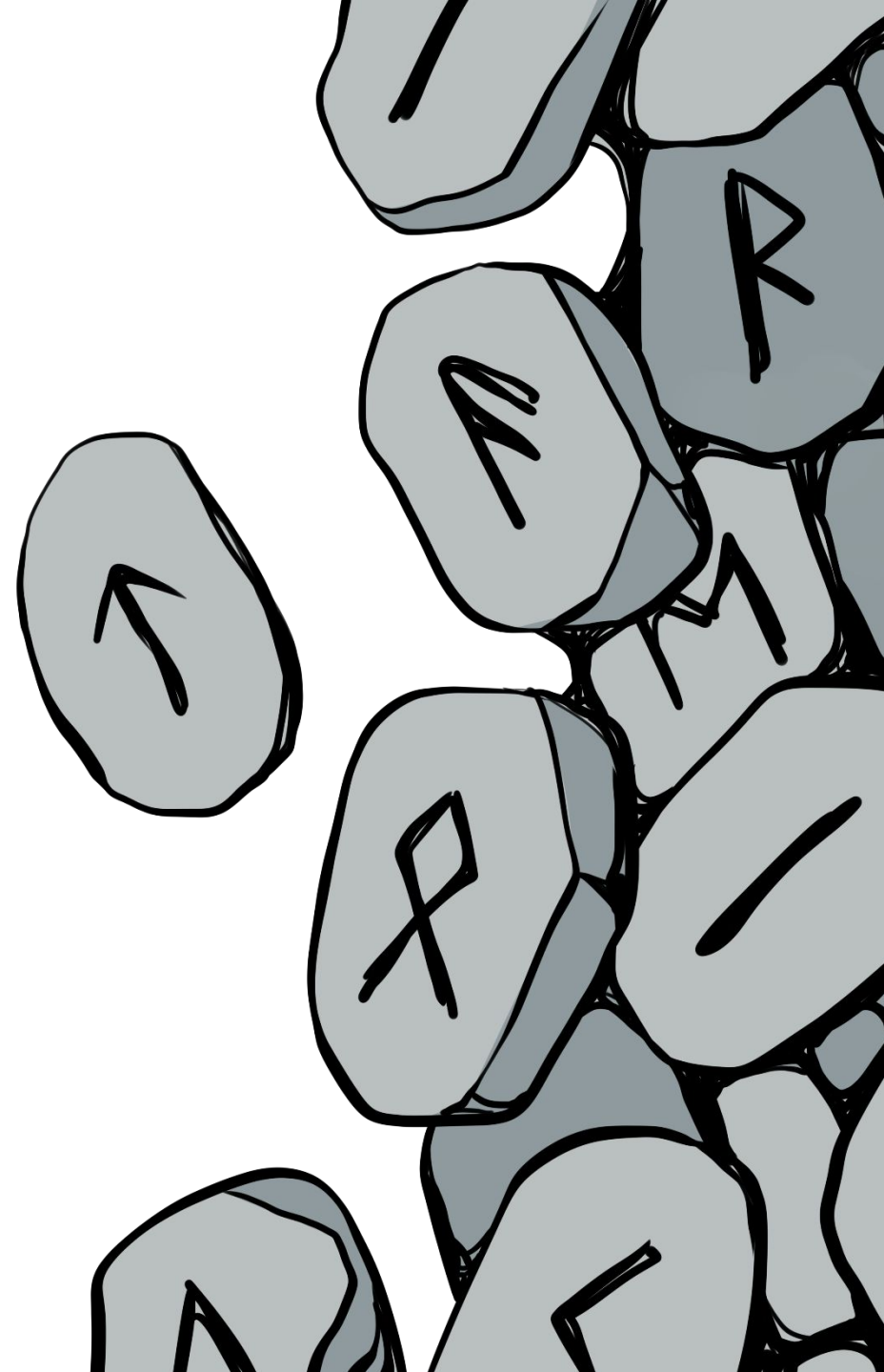
Limbo (Playdead, 2010)

Выводы

Сюжет: важная деталь в современных играх – это ее идея и сюжет. Все остальные элементы, графика и техническая составляющая, должны поддерживать атмосферу и настроение проекта.

Графика: компьютерные игры становятся более выразительными в художественном плане - произведениями искусства благодаря индивидуальному графическому стилю, наличию качественно разработанных образов персонажей и локаций.

Технологии: «геймплей» призван подчеркнуть идею игры и часто не является ключевой особенностью игры.

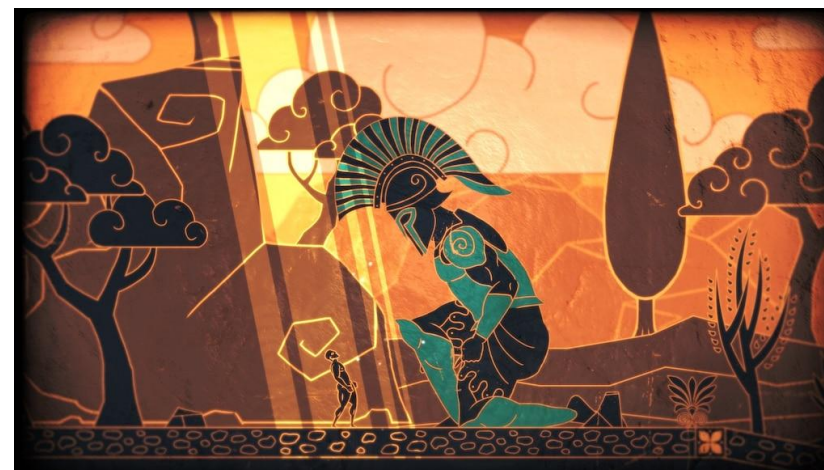


Аналоги

Сравнение игр 1990-х и 2000 гг



Super Mario World (Nintendo EAD, 1990)



Apotheon (Alientrap, 2015)



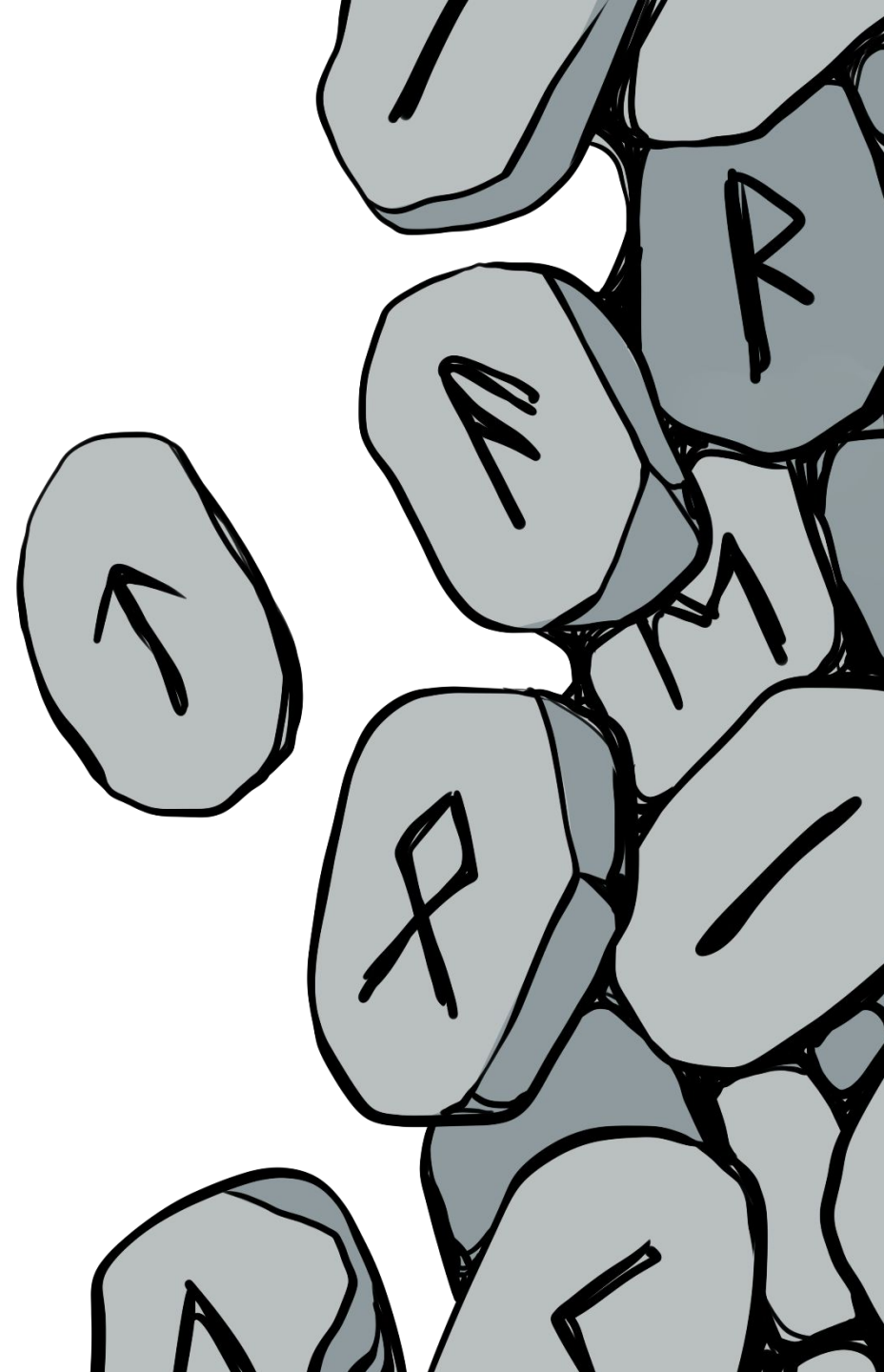
Disney's Aladdin (Virgin Interactive, 1993)



Never Alone (E-Line Media, Upper One Games, 2014)

Выводы

- В 2D играх 1990-х гг. важно было создать сложные уровни прохождения игры, технические эффекты, заставить игрока вновь и вновь проходить локацию, а в играх 2000-х гг. на первый план выходит идея игры.
- По сравнению с 2D играми 1990-х гг., игры 2000-х выделяются уникальным сюжетом и графическим решением, включают в себя образовательные элементы, побуждают задуматься над глобальными вопросами. Популярными стали игры, затрагивающие психологию, внутренний мир отдельного человека.



Идея игры

Основной сюжет и идея компьютерной игры «Остров» базируются на скандинавской мифологии. Образы персонажей и окружение повторяют мотивы скандинавской культуры.

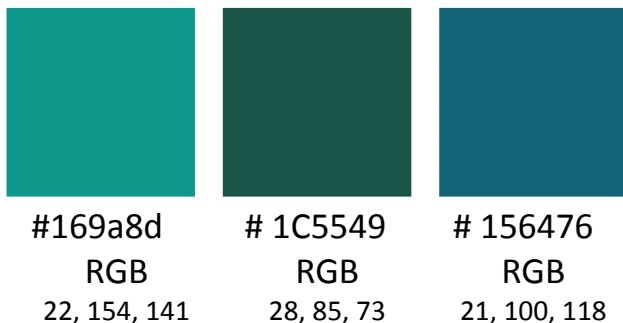
Для создания мира игры использованы скандинавский орнамент, колорит и рунические символы.

Главная задача игрока – это исследовать остров, чтобы найти ответ на главный вопрос – кто он? И от того, как игрок будет поступить в разных ситуациях, изменяется его облик, судьба острова и существ, населяющих его.



Цветовая палитра и шрифты

Палитра для дополнительной графики Runic



Основная палитра игры



А Б В Г Д Е Ё Ж З И Й К Л М Н
О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы
Ь Э Ю Я

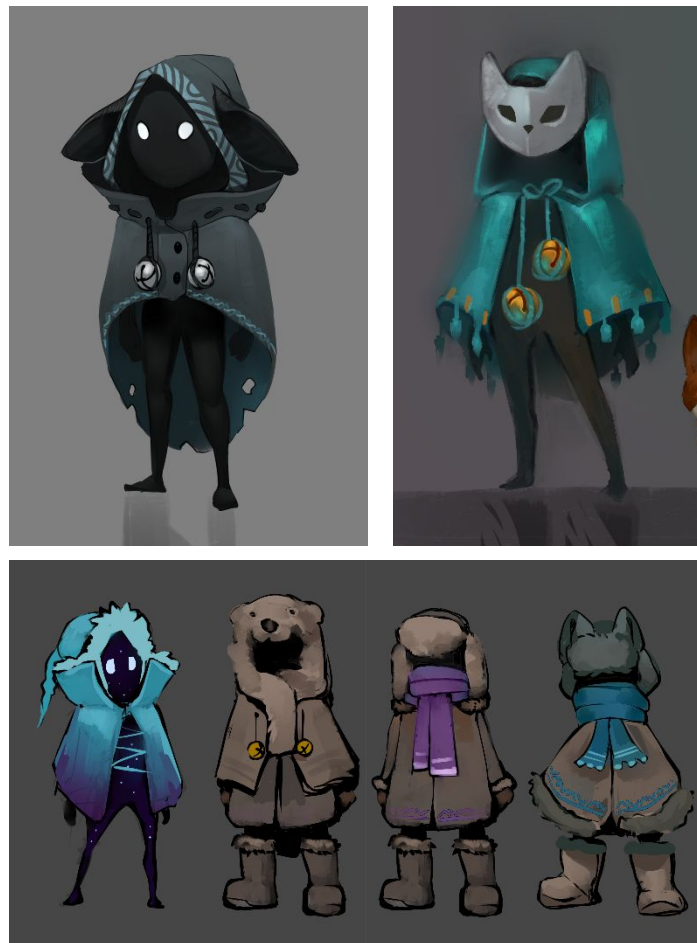
А В С D E F G H I J K L M N O P
Q R S T U V W X Y Z

Аа Бб Вв Гг Дд Ее Ёё Жж Зз Ии Йй Кк Лл Мм Нн
Оо Пп Рр Сс Тт Уу Фф Хх Цц Чч Шш Щщ Ъъ Ыы
Ьь Ээ Юю Яя

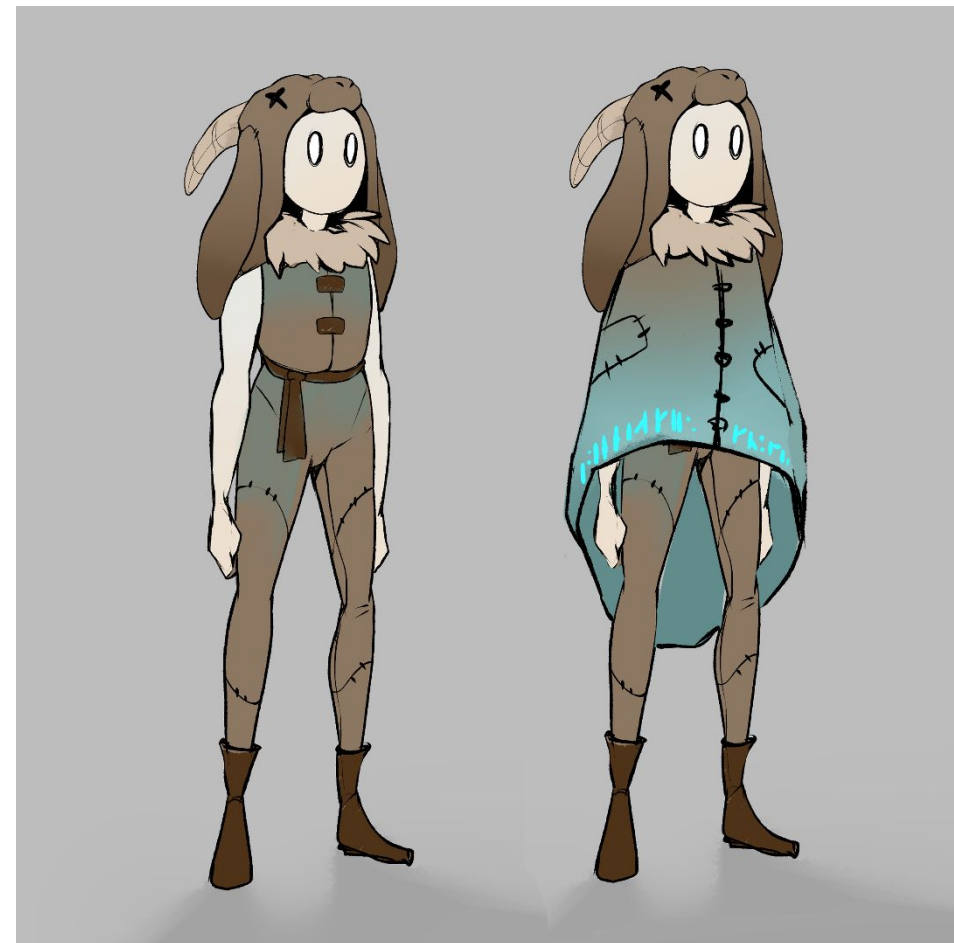
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Главный персонаж

Главный персонаж – это человек, который сам пока не знает, кто он, и события на острове и его поступки, принятые решения влияют на его образ, меняют его выражение лица, цвет одежды.



Первоначальные наброски

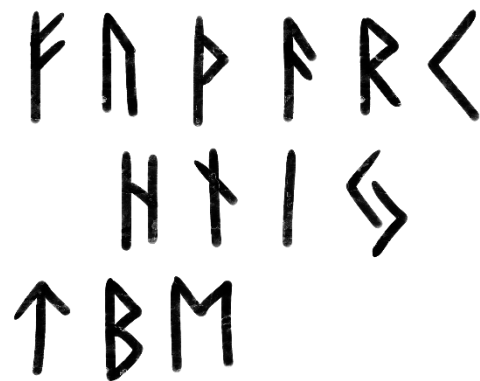


Итоговый вариант

Главный персонаж



Два варианта одежды



При общении рот персонажа меняется на разные руны



У него нет имени, но разные жители станут называть его по-разному, это зависит от того, как поступал с ними персонаж: Турисаз (шип, чёрт), Гебо (дар) или же Райдо(путь).

Главный персонаж

Изменение персонажа

В зависимости от количества добрых и злых поступков внешность персонажа будет меняться.



Второстепенные персонажи

Мир игры наполнен всевозможным существами:



Йотуны, ледяные великаны



Воронья ведьма



Фенрир, огромный волк



Валькирия

Второстепенные персонажи

Персонажи первой локации



Никсы, русалки-лягушки, которые ссорятся за украшение. Находятся в конце локации.



Аудумла – это корова, которая лизала соленые глыбы льда на границе миров. Стоит около места, где появляется главный персонаж

Локация

Общий план локации



Локация

Персонажи в локации

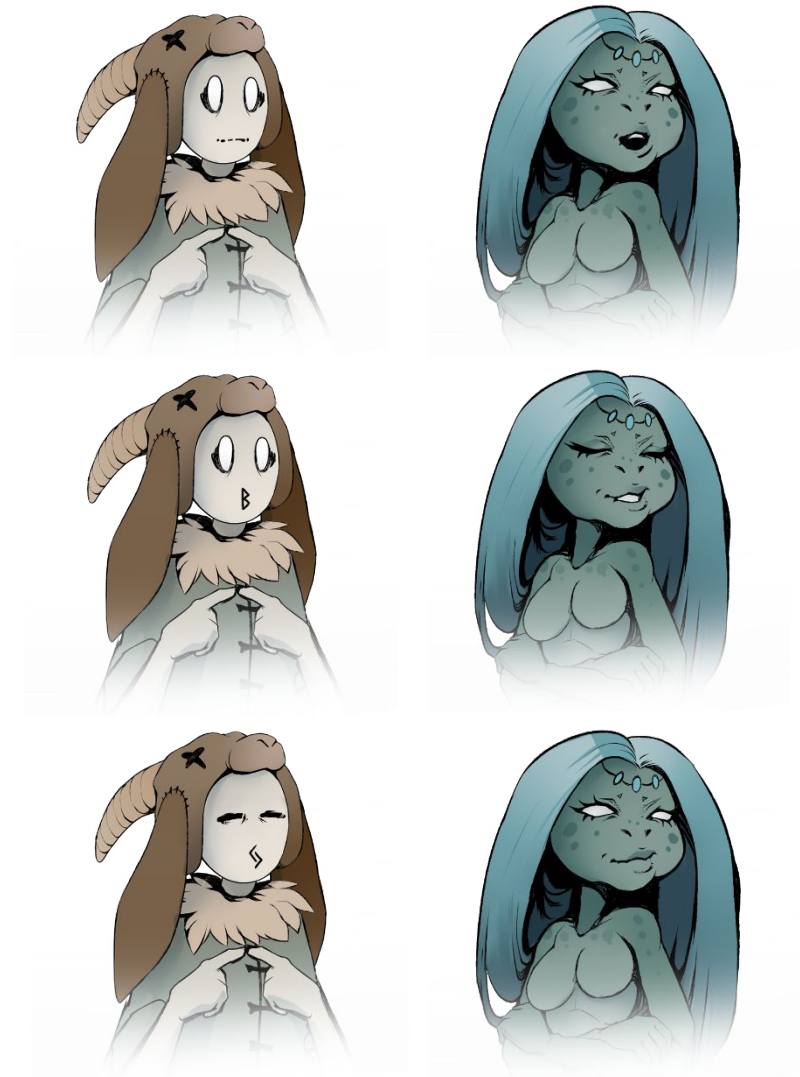


Диалоговое окно

Диалоговое окно появляется, когда персонажи начинают разговаривать. При этом сами персонажи моргают, а при разговоре открывают рот.



Пустое диалоговое
окно



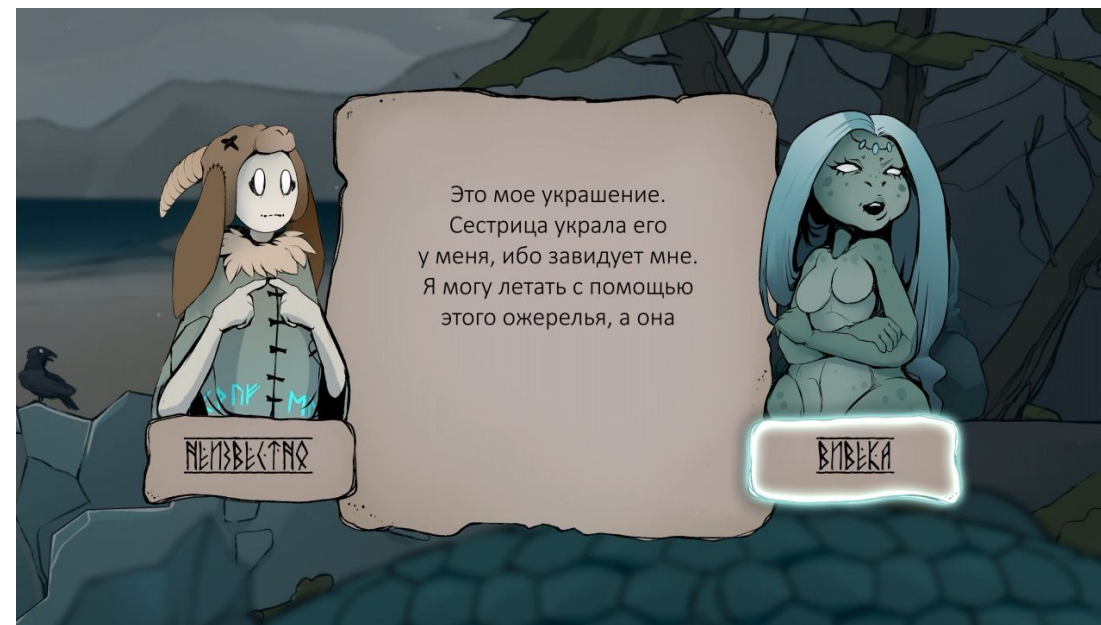
Разные эмоции персонажей

Диалоговое окно

Диалоговое окно в игре



Разговаривает левый персонаж



Разговаривает правый персонаж

Инвентарь



Примеры иконок



Общий вид инвентаря



Инвентарь в игре

Дополнительное окно с историей

Окно появляется при взаимодействии с некоторыми персонажами и объектами, описывая миф или любую другую историю.



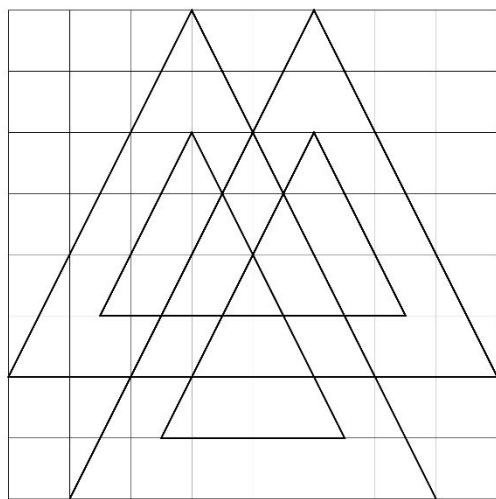
Дополнительное окно в игре



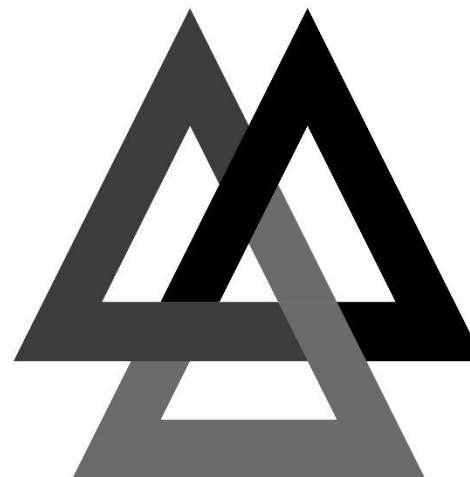
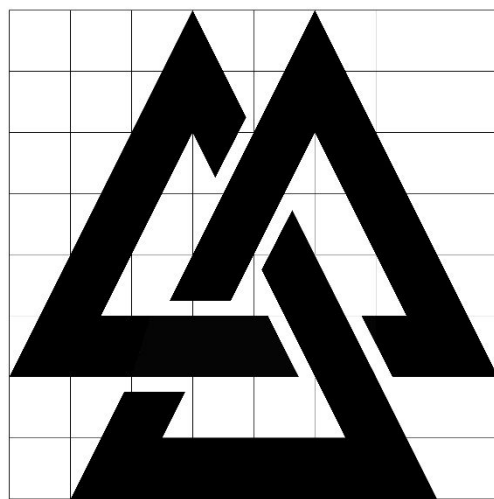
Дополнительное окно без текста при взаимодействии с коровой

Дополнительная графика

Знак игры/Логотип

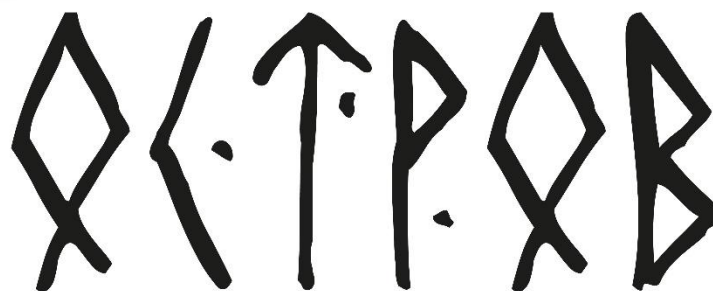


построение



Варианты цветов и формы

Валькнут - символизирует объединение трех миров: Асгард (верхний мир), Мидгард (средний мир) и Хелл (нижний мир).

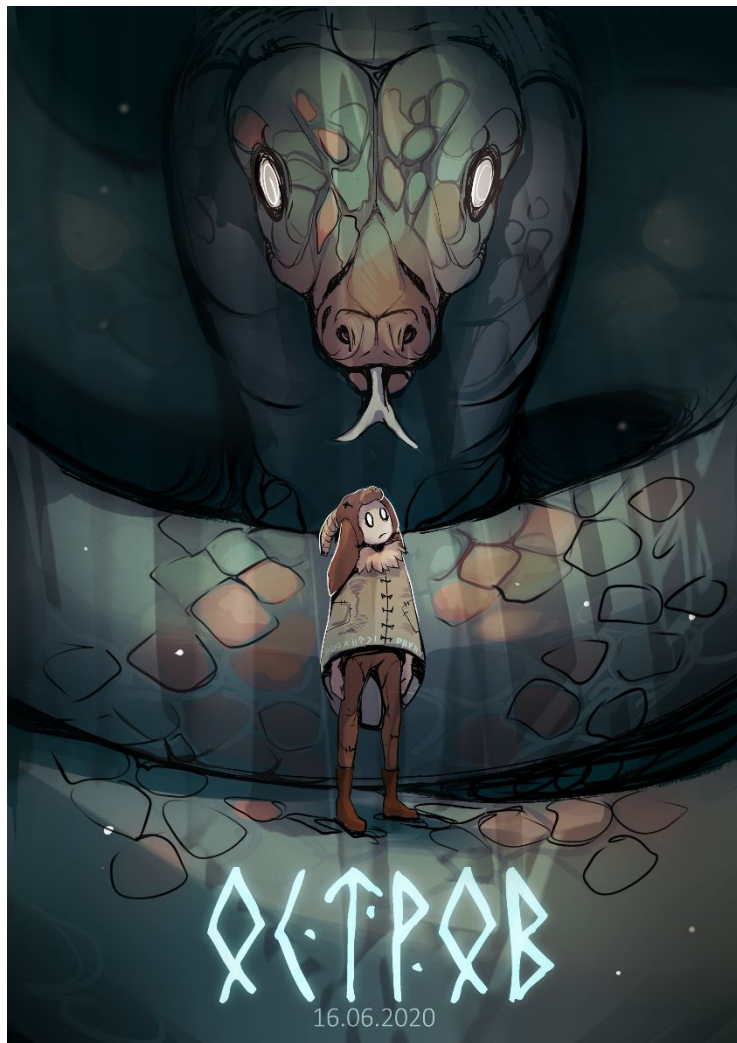


Русское написание «Остров»



Английское написание «Island»

Плакаты к игре



Выводы

- Исследование особенностей современных игр жанра «платформер»
- Сравнение игр 1990-х и 2000 гг
- Разработка сценария
- Разработка дизайна персонажей
- Разработка дизайна локации
- Дополнительная графика и дополнительных элементов
- Анимация
- Сборка сцены в движке

