

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

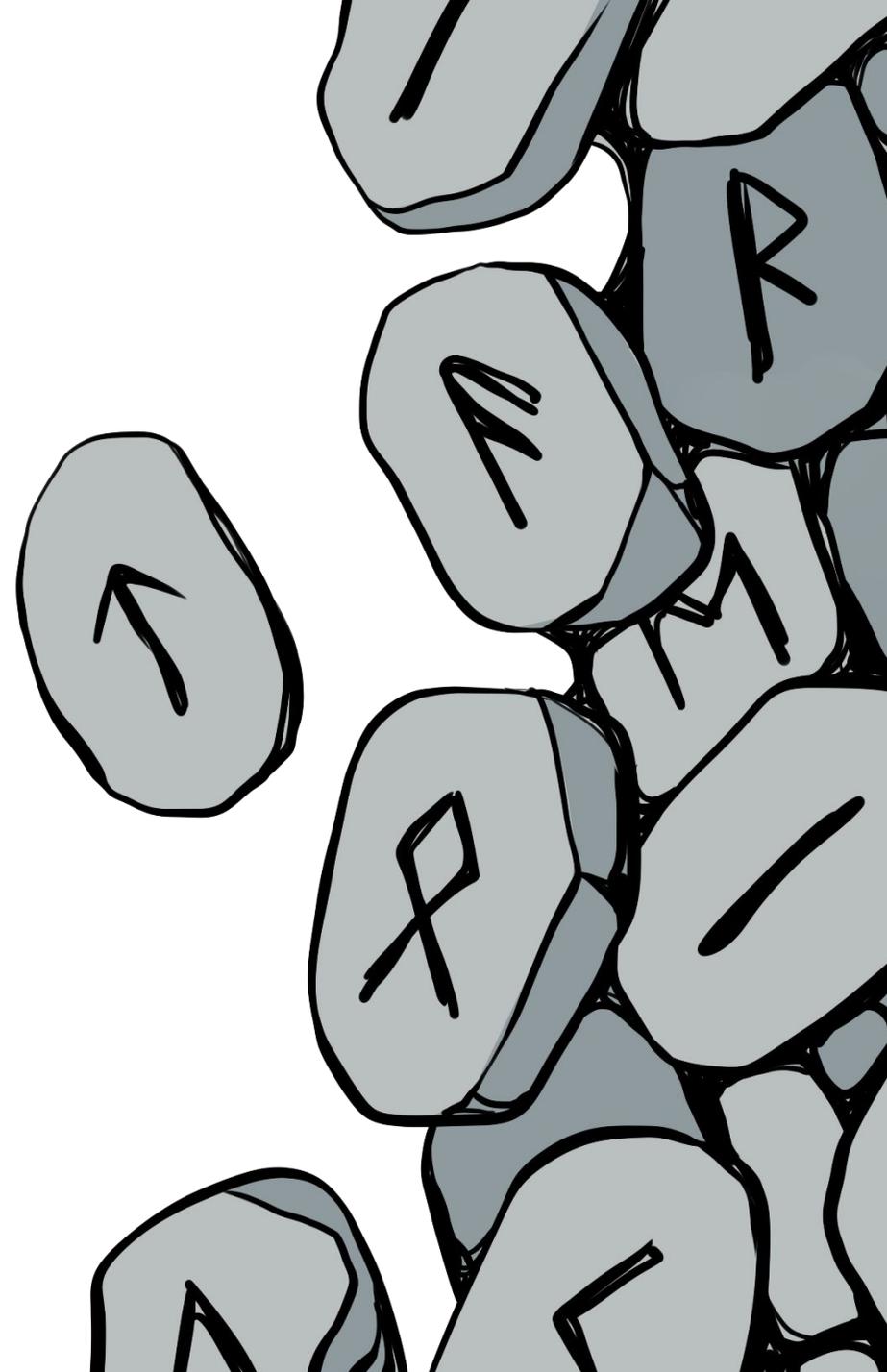
Ю. И. Карпова

Санкт-Петербург  
2020

# Цели и задачи

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

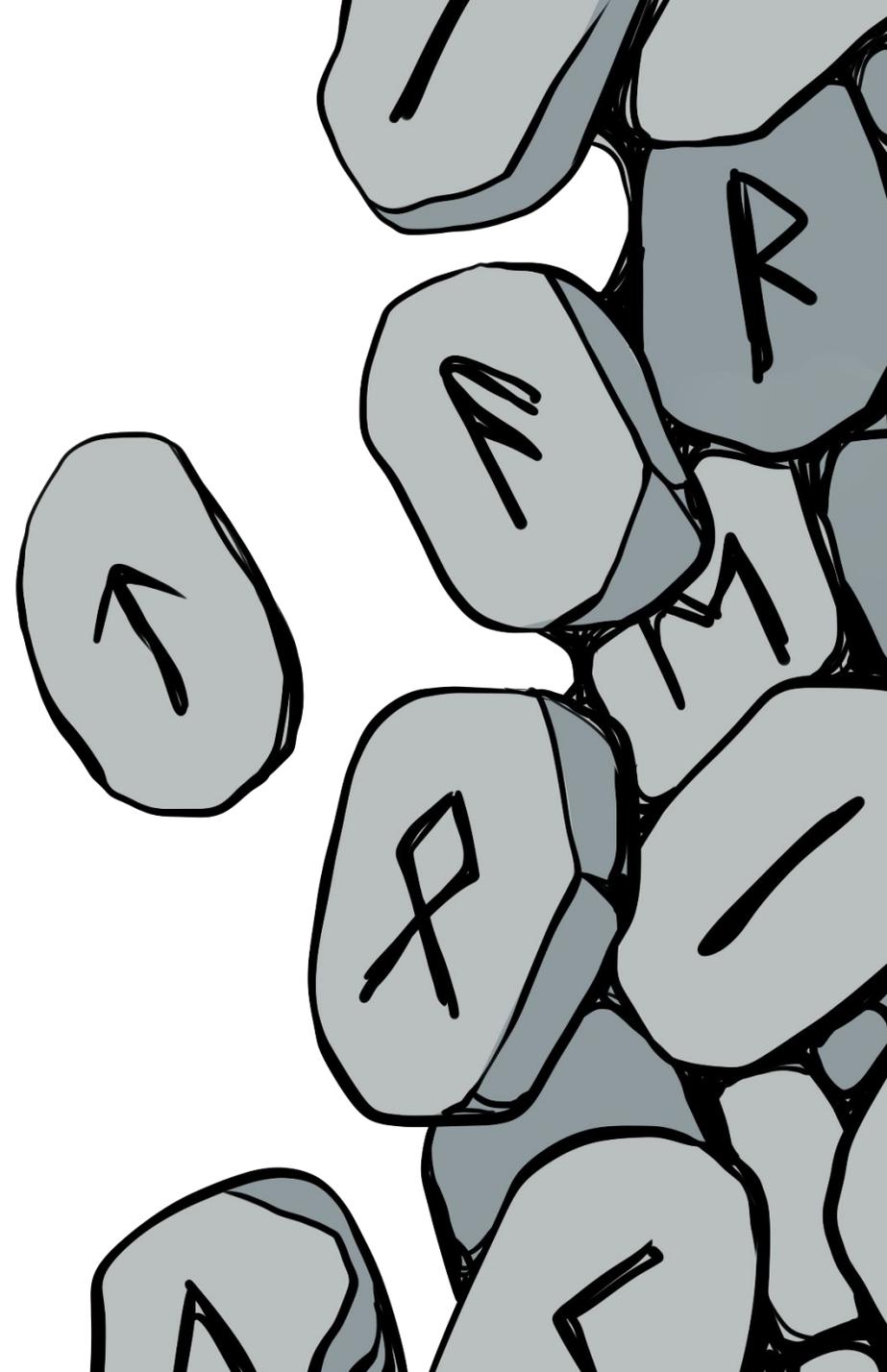
**Задачи:** исследование аналогов и сравнение 2D игр в жанре «платформер» 1990-х и 2000 гг, анализ скандинавской культуры и мифов, разработка сценария, разработка персонажей, разработка локации, разработка дополнительной графики, анимация элементов и сборка фрагмента игры.



# 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)



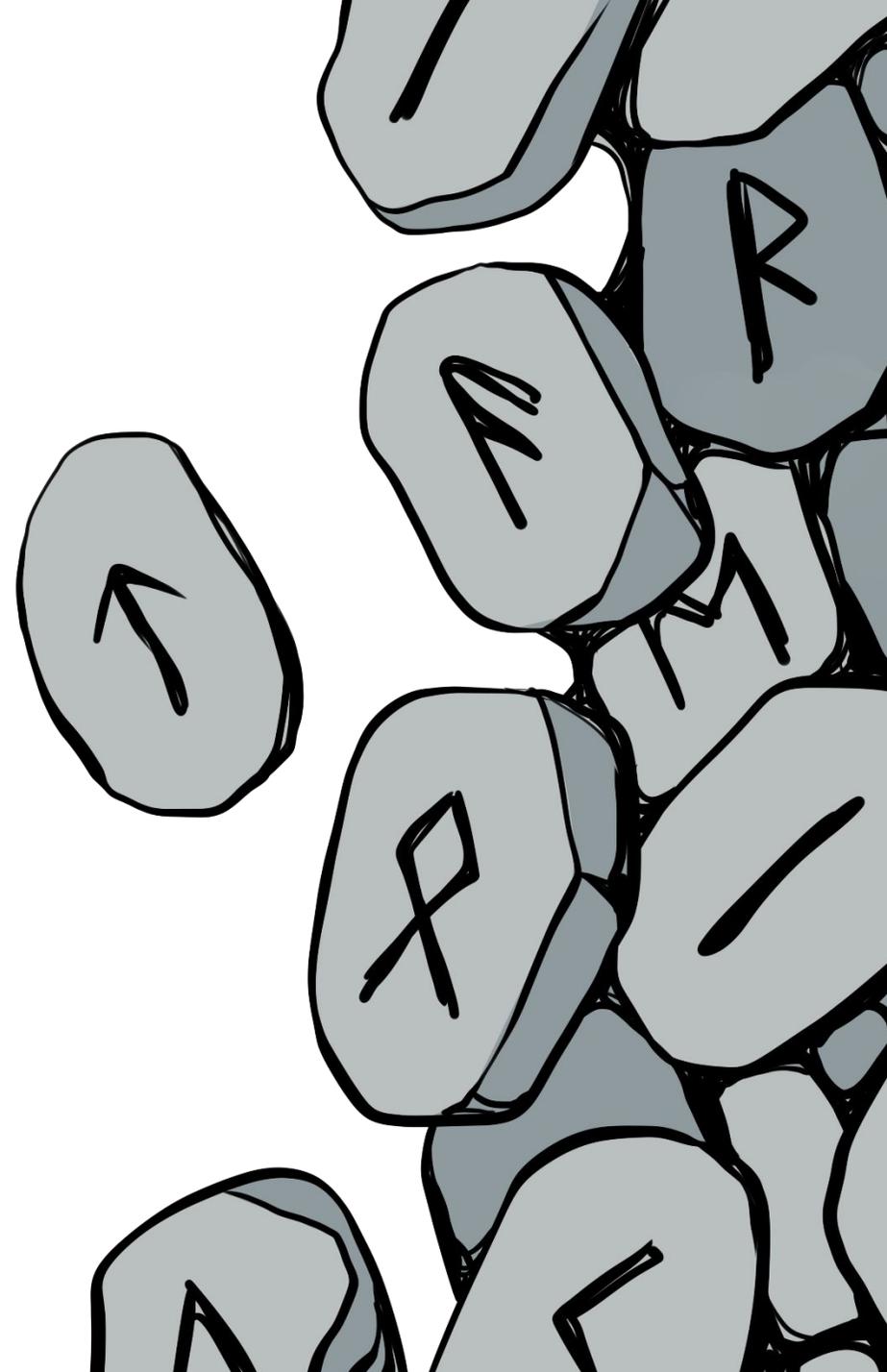
Limbo (Playdead, 2010)

# 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.

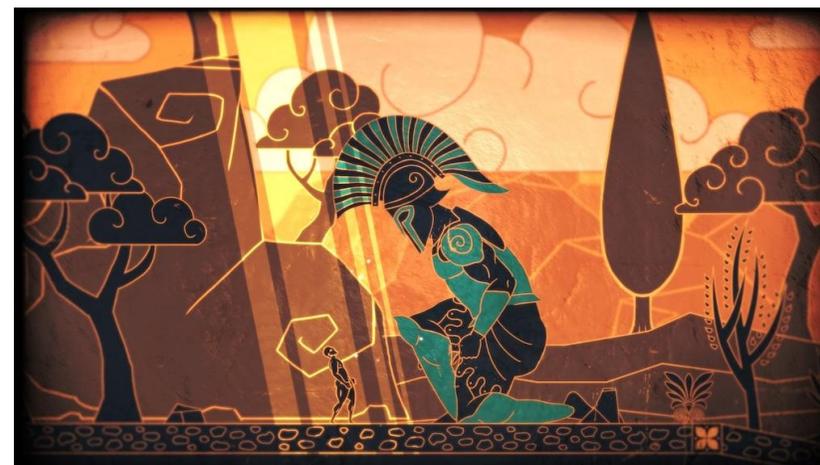


# Аналоги

## Сравнение игр 1990-х и 2000 гг



Super Mario World (Nintendo EAD, 1990)



Apotheon (Alientrap, 2015)



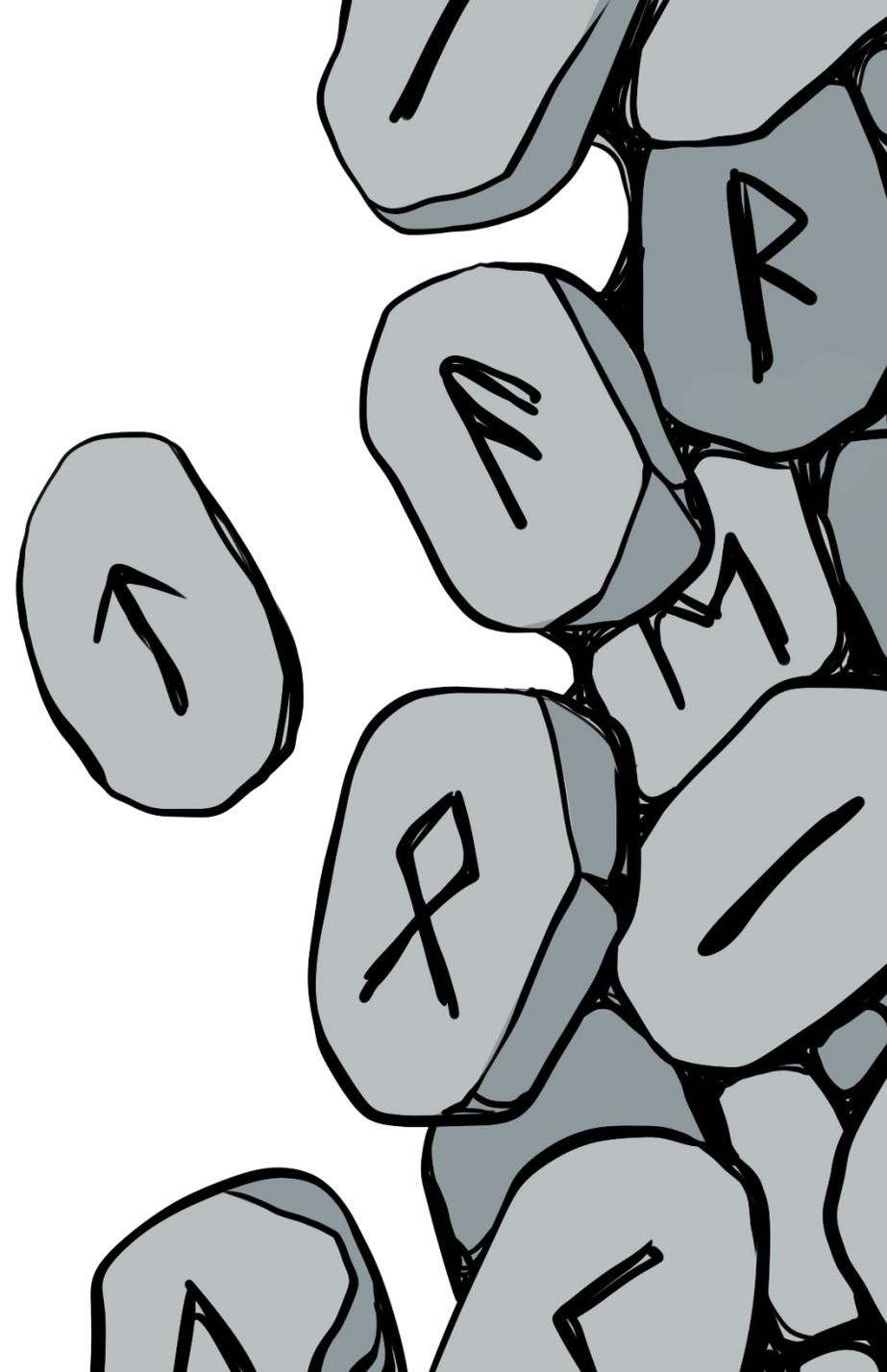
Disney's Aladdin (Virgin Interactive, 1993)



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.

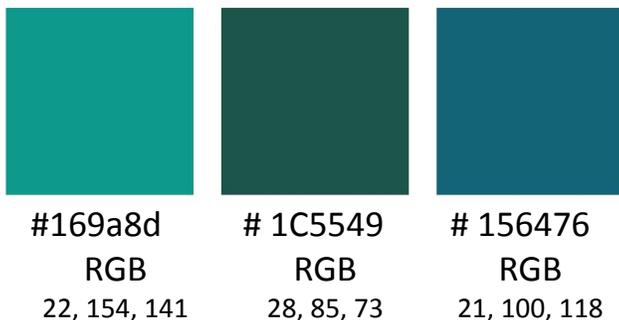
Для создания мира игры использованы скандинавский орнамент, колорит и рунические символы.

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

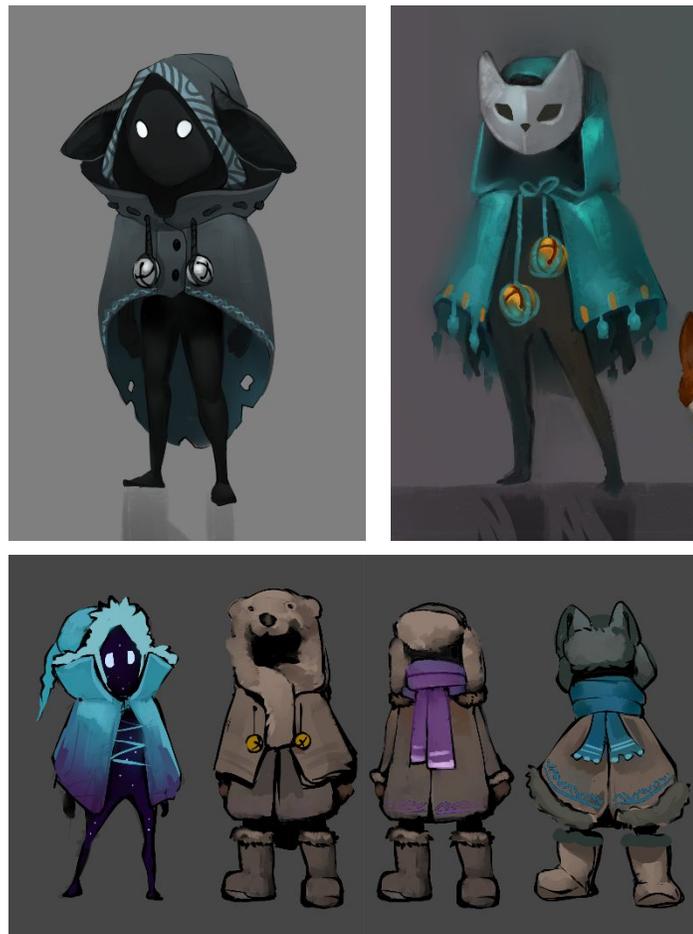
А В С D E F G H I J K L M N O P  
Q R S T U V W X Y Z

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

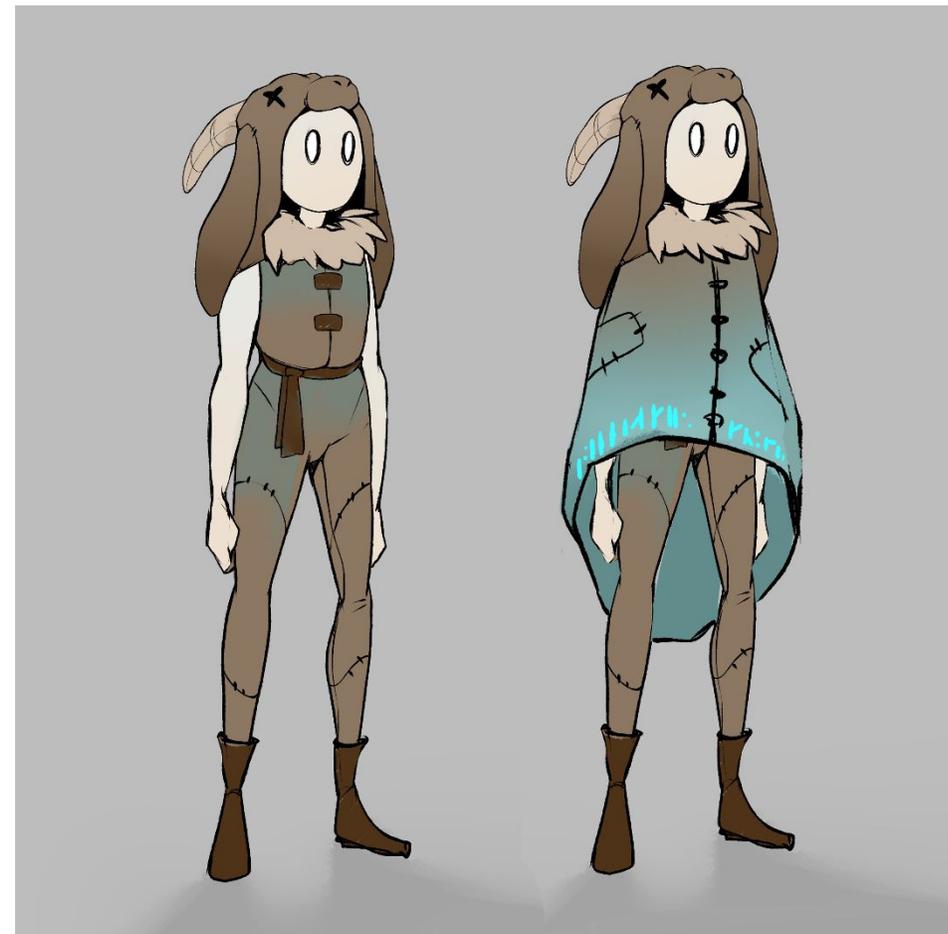
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr  
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

# 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

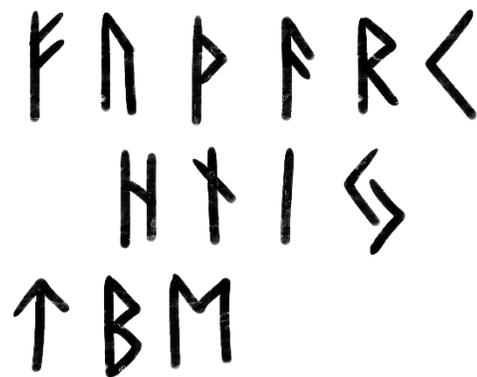


Итоговый вариант

# 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

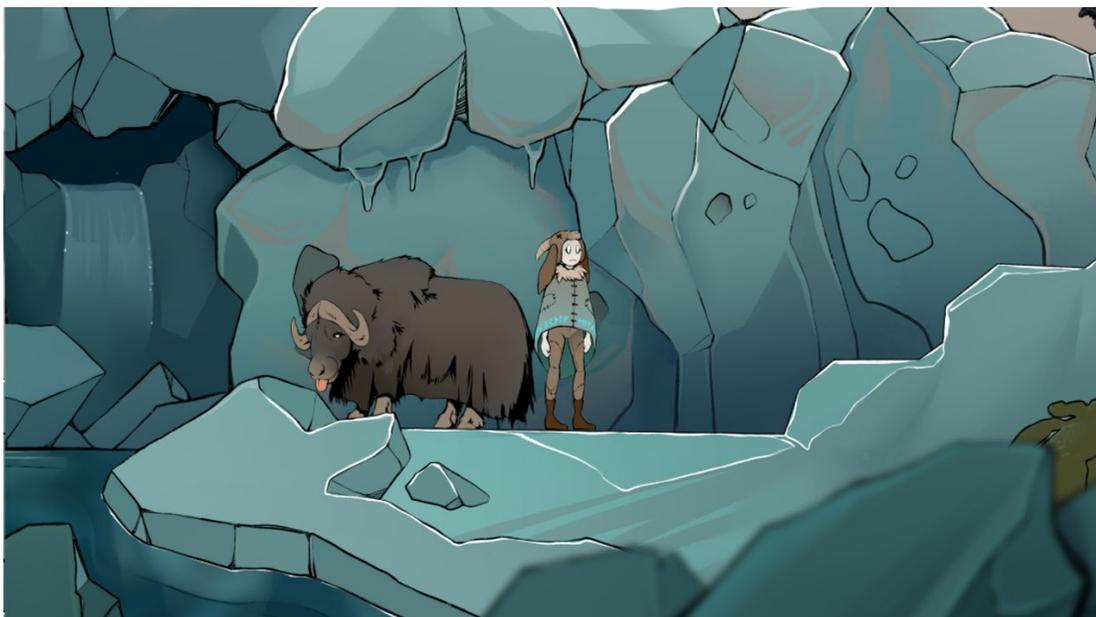
# Локация

Общий план локации



# Локация

## Персонажи в локации

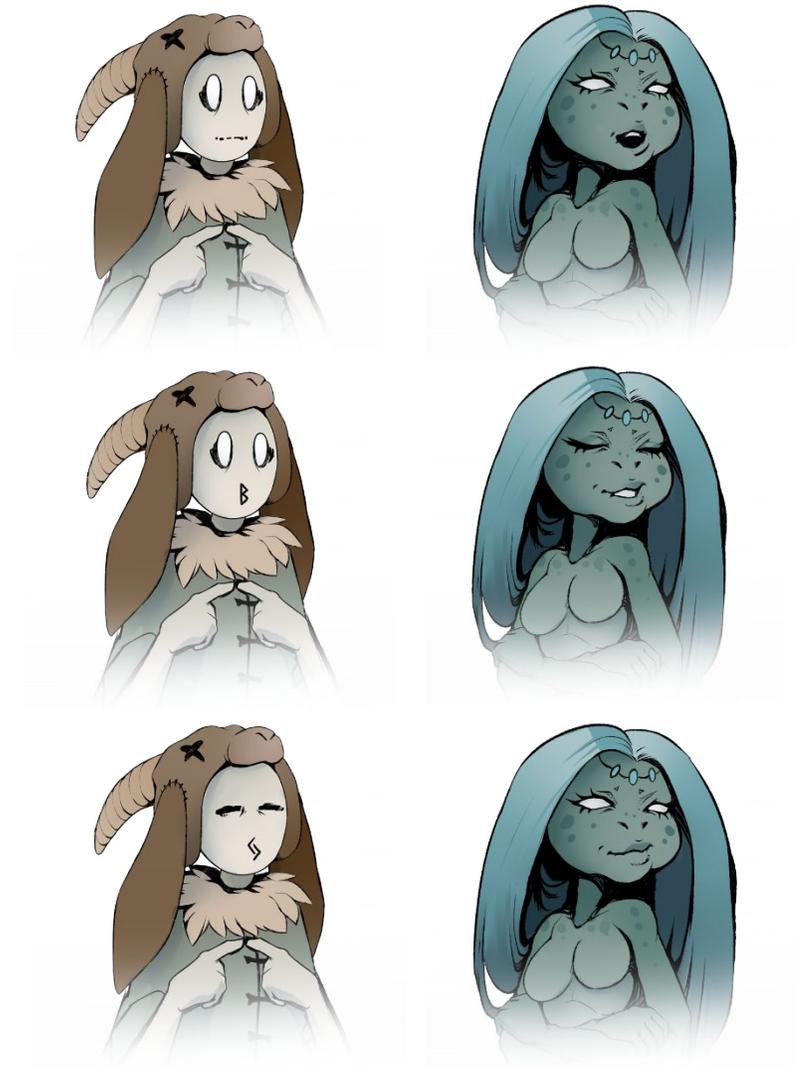


# Диалоговое окно

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



Пустое диалоговое  
окно



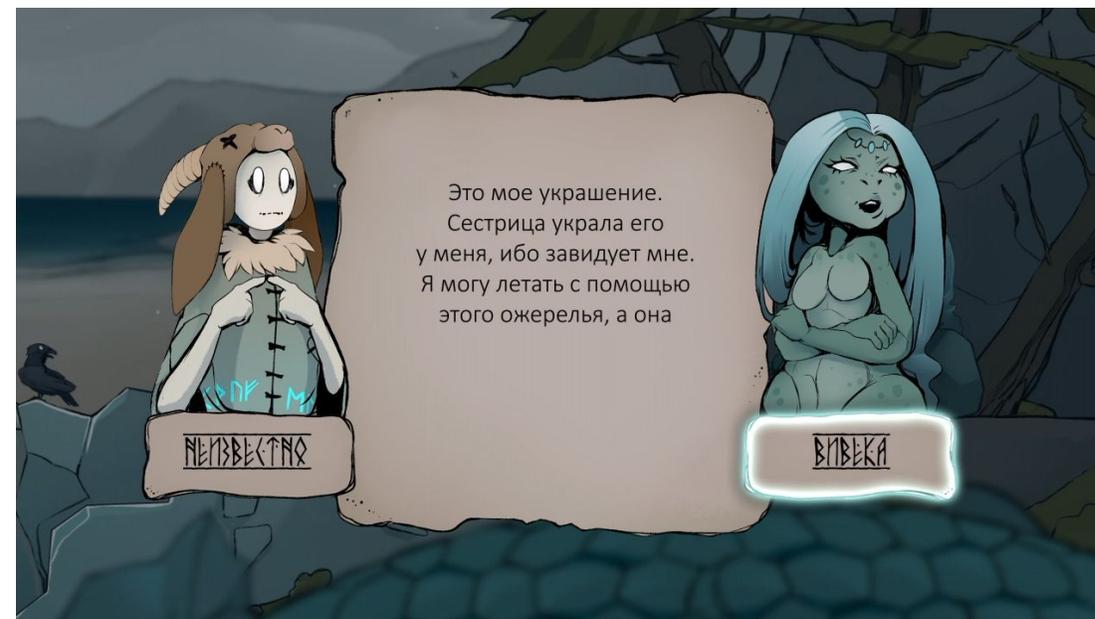
Разные эмоции персонажей

# Диалоговое окно

## Диалоговое окно в игре

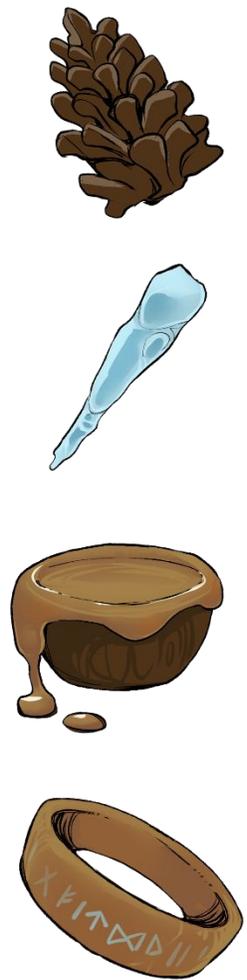


Разговаривает левый персонаж



Разговаривает правый персонаж

# Инвентарь



Примеры иконок



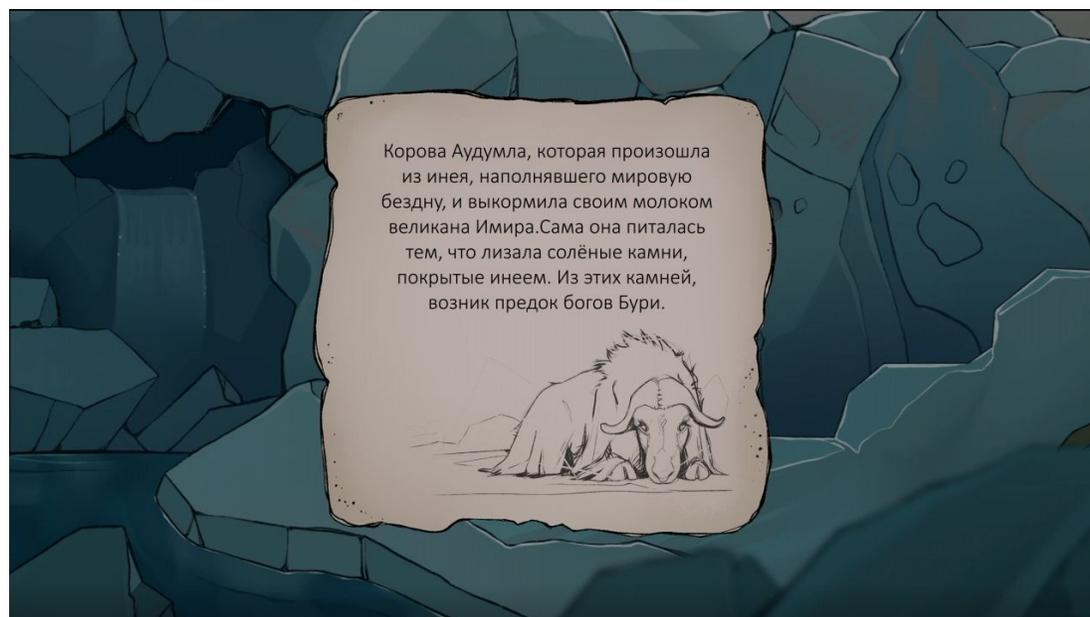
Общий вид инвентаря



Инвентарь в игре

## Дополнительное окно с историей

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



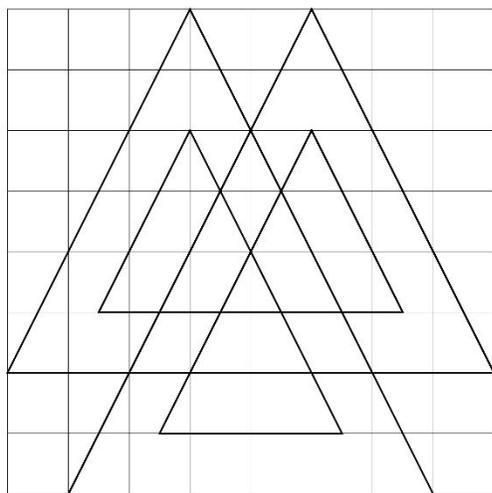
Дополнительное окно в игре



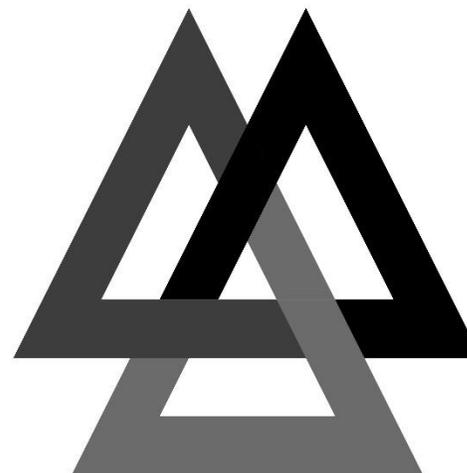
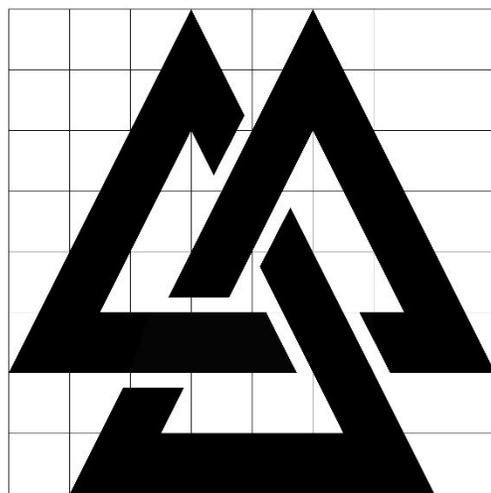
Дополнительное окно без текста при взаимодействии с коровой

# Дополнительная графика

## Знак игры/Логотип

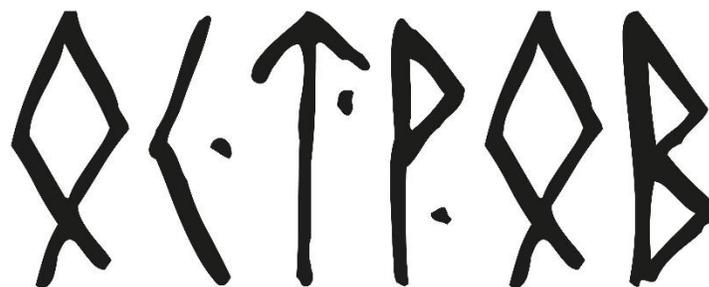


построение



Варианты цветов и формы

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

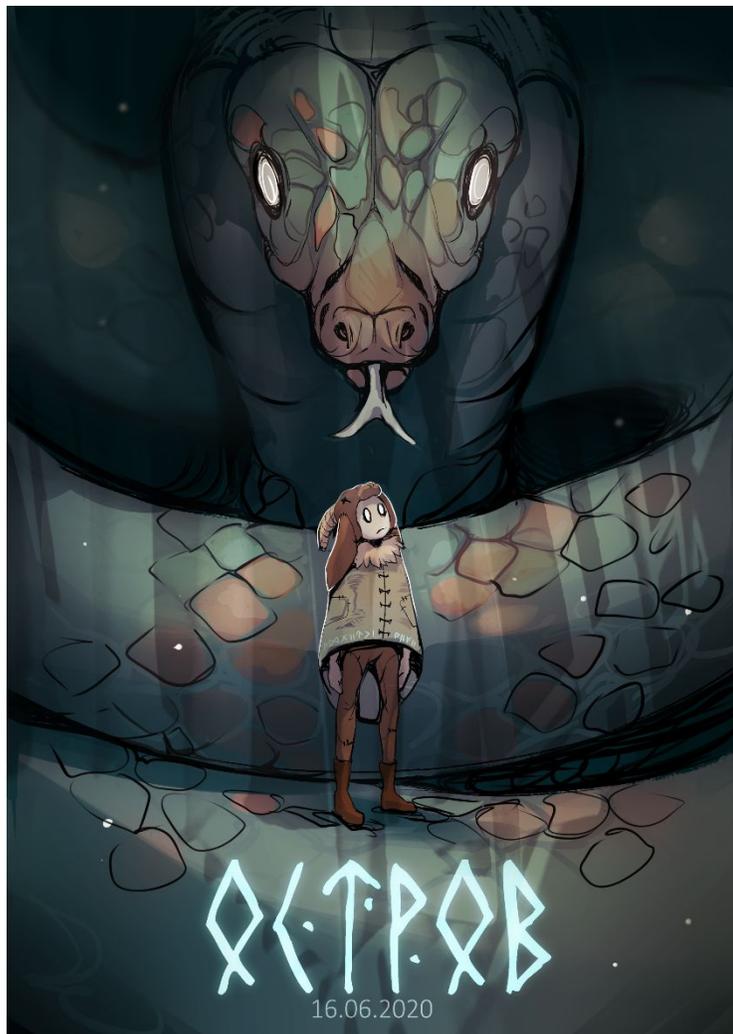


Русское написание «Остров»



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

