

Міністерство освіти і науки України
Комунальний заклад вищої освіти «Хортицька національно навчально-
реабілітаційна академія» Запорізької обласної ради
Кафедра дизайну

БАКАЛАВРСЬКА РОБОТА
Візуалізація відеогри «YearZero»
в жанрі Action/RPG

Виконав/ла: студент/ка ДЗ(м)4
спеціальності 022 Дизайн,
освітньої програми «Медіадизайн»
Дьяченко Марія
Керівник бакалаврської роботи:
канд.пед.наук
В. Філас

м. Запоріжжя
2023

РЕФЕРАТ

Робота складається з двох розділів. Розділ 1 розглядає теоретичні засади обраної тематики. В п.1.1. надано коротку історію тематики та розкрито те, як мінялися відеогри протягом багатьох років. В п.1.2. було описано, що саме відрізняє обраний жанр ігор від усіх інших. В п.1.3. описуються ігри, що були натхненням для створення проєкту.

Розділ 2 розглядає усі дизайнерські та сюжетні вирішення проєкту. В п. 2.1.1. подано дуже скорочений варіант історії та мету головного героя. У п. 2.1.2. показано початок історії, що має свій подальший розвиток у додатку. Представлені усі локації з їх розписом та мапа, що структурує їх. П. 2.2. описує створення проєкту (плакату) на який було розміщено усі дизайнерські вирішення. П. 2.2.1. представляє собою опис усіх основних героїв гри з їх історіями та дає змогу зрозуміти, як автор представляв собі геймплейну сторону гри. У п. 2.2.2. було розкрито, якими програмами користувався автор. П. 2.2.3. описує які були створенні види інтерфейсів, значки, які шрифти було використано та короткий опис відео. П. 2.3. розповідає, як правильно працювати за комп'ютером.

У висновках було підбито підсумки усієї роботи. У списку використаних джерел надано посилання на усю літературу, що допомогла написанню записки. Словник надає короткий опис слів, що могли бути неясними у записці. У додатках представлені усі вирішення щодо дизайну героїв, локацій, інтерфейсу тощо. Також, у додатках розписано варіанти проходження гри.

КЛЮЧОВІ СЛОВА: відеогра, Action, RPG, хорор, інтерфейс

ВСТУП

Зараз індустрія відеоігор має дуже великий вплив на громадськість. Люди обговорюють ігри, як хобі та, як витвори мистецтва. На розробку однієї гри у великій компанії можуть витратитися мільйони доларів та залучатися сотні людей. Ігри у жанрі Action/RPG мають дуже велику популярність серед самих гравців незалежно від місця їх проживання. Цей жанр дає змогу показати свої навички та, водночас, відіграти певного героя в історії придуманого світу. Action/RPG скоріш не створюються для абсолютних новачків, які тільки почали грати в ігри, а для тих, хто вже має певні знання та реакцію.

Мета: головною метою твору є те, щоб люди почали задумуватися над такими проблемами реального світу та почали їх вирішувати, а не просто закривати очі.

Основними завданнями для реалізації цієї мети є:

- ознайомлення з аналогічними проєктами, виявлення цікавих і негативних моментів;
- аналіз причини популярності ігор у жанрі Action/RPG;
- визначення власної концепції проєкту;
- аналіз цільової аудиторії ігор у жанрі Action/RPG;
- створення власного проєкту на основі вивченого матеріалу;
- створення презентаційних матеріалів заходу.

Загальним завданням проєкту є: на основі аналізу сформувану основну ідею та сценарій гри, розробити персонажів гри, локації, інтерфейс та гру загалом.

Створений концепт-дизайн можна використовувати далі при розробці повноцінної відеогри.

Бакалаврська робота складається з Пояснювальної записки у 109 сторінок та додатків загальною кількістю 49 сторінок. Список використаних джерел налічує 47 інтернет-джерел. Бакалаврська робота додається проєктом медійного контенту у вигляді плакату з усією візуалізацією гри.

ВИСНОВКИ

За задумом, гра “YearZero” повинна була показати гравцям те, що зазвичай у реальному світі приховується від мас. Однак, усі знають приказку: “Якщо ти цього не бачиш, не значить, що цього немає”. На думку автора, ця ідея була розкрита у сюжеті.

Дизайни героїв також повинні були відображати темну сутність історії і нести у собі відбиток життя у світі гри. Кожен герой переніс якусь складність чи, навіть, трагедію. Однак, хтось, не втратив свою людяність, а хтось, став звіром.

Локації, що були показані, мали свою кольорову гаму, що мали змогу задати певний настрій.

Інтерфейс є зручним у використанні, бо автор базувався на тому, що більшості гравців зручно. Позначення є зрозумілими і наглядними, а текст гарно читається.

Головна мета, що полягала у донесенні людям того, що їх головні вороги – вони самі, була виповнена не тільки засобами сторітелінгу, а й доповнювалися візуальними.

Коли проєкт був на початковій стадії розробки, автор ще не знав, який він буде на фіналі. Історія розвилася під час написання сценарію і нові герої теж приходили несподівано. Сюжет розвився від простого нападу прибульців до розкривання страхів людства. Однак, сам дизайн героїв, локацій тощо, залишився таким, яким і був задуманий на самому початку розробки.

Якщо підсумувати, то автор на сто відсотків задоволений роботою і не бачить яскравих мінусів, а усі плюси були перелічені вище.