



Приватний заклад вищої освіти
Одеський технологічний університет «ШАГ»
Кафедра інформаційних технологій та фундаментальної підготовки

АВТОРЕФЕРАТ
випускної кваліфікаційної роботи бакалавра

«Розробка концепту 2D гри у жанрі платформеру»

на здобуття бакалаврського рівня вищої освіти
зі спеціальності «122 Комп'ютерні науки»

Виконавці проекту

№	П.І.Б.	Група
1	Панченко В.В.	КН-Д-211

Автор звіту

_____ Панченко Валерія Валеріївна

РЕЗУЛЬТАТИ ЕКСПЕРТИЗИ

Експерт	П.І.Б.	Оцінка	Підпис
Науковий керівник	Шишковець О. С.		
Рецензент	доц. Суліма М. М.		
ДЕК (захист проекту)	доц. Голова Е. К.		

Загальне технічне завдання

В роботі поставлене завдання розробки комплексного дизайн-рішення, а саме брендбук, концепт дизайн гри, відеоанімація демонстрація гри, призначеного для створення візуального стилю гри “Lunith”, оглядового матеріалу для реалізації ігровими компаніями.

Вимоги до функціоналу

Основою бренду гри є брендбук. Він повинен забезпечити реалізаторів проекту певним функціоналом :

- Основна ідея та посил
 - Розуміння яким повинен бути продукт
 - Виконання проєктів, які дозволяють компанії збільшувати прибуток
 - Заощадження часу на опис продукту та бренду новим спів виконавцям
- З блоку концепт ілюстрацій є певні функції: у якому стилі потрібно реалізувати наступні ілюстрації та дизайн.

Преамбула

У процесі розробки комплексного дизайн-рішення, яке стоїть в нашому технічному завданні, були виконані такі задачі, як розробка бренду та оформлення його у брендбук, самостійна розробка дизайну локацій, персонажів та інтерфейсу і його поточних складових та розробка анімації персонажу, елементів локацій та відео-демонстрації.

Алгоритми, які використовувалися при розробці комплексного дизайн-рішення :

- Брендбук та його складові
 - Опис гри та його ідеї
 - Розробка логотипу
 - Брендів кольори
 - Брендів шрифти
 - Сувенірна продукція
- Concept art та інтерфейс
 - Розробка локацій для гри
 - Розробка персонажів для гри
 - Розробка інтерфейсу для гри
- Unity 2D
 - Розробка проєкту та підключення спрайтів
 - Анімація спрайтів у сцені
 - Реалізація за допомогою мови програмування C#
- Відеоанімація

- Підготовка спрайтів персонажа для поточної анімації
- Анімація персонажу та елементів її оточення
- Підготовка індивідуального музичного оформлення та підставлення у відеоматеріал
- Фіналізація

Під час виконання розробки слід користуватися наступними технологіями та інструментами:

1. Procreate — додаток для створення растрової графіки. В ньому були створенні усі ілюстрації, рекламний дизайн та сувенірна продукція, логотип гри та інтерфейс, ескізи для даного дизайн-рішення.
2. Adobe Photoshop — додаток для створення растрової графіки. В ньому була відредагована основна графіка та розробленні рекламні плакати.
3. Adobe Illustrator — додаток для створення векторної графіки. В ньому були створенні логотип та індивідуальний декоративний шрифт.
4. Unity — це ігровий движок, програма. В ньому створена демонстрація гри для відео демонстрації.
5. Adobe InDesign — це додаток, завдяки якому був правильно вибудований текст для брендбуку та презентації.
6. Adobe After Effects — це додаток для створення анімації. В ньому створена анімація персонажа та оточення.
7. Adobe Premiere Pro — це додаток для монтажу відеороликів. Використовуючи його було створено фінальне відео демонстрація та накладання звуку.

Опис роботи

Відповідно до загального технічного завдання комплексного дизайн-рішення, було опрацьовано чотири етапи розробки концепції гри :

1. Стратегія позиціонування гри та бренду
2. Розробка брендбуку та візуалу
3. Розробка назви та сюжету

Нижче наведено більш детальний опис кожного з етапів.

Стратегія позиціонування гри та бренду

Перед тим як почати розробку ідеї мого проекту був проведений аналіз конкурентів у такому ж напрямку. На основу були обрані такі ігри як Limbo^[1], Mouthwashing^[2], Hollow Knights^[3], Inside^[4], Rain World^[5]. Також було проведене опитування у аудиторії яка цікавиться іграми у жанрі новел та квестів, це чоловіки та жінки від 16 років та вище. Виявили особисту ідею та задумку гри, яка зацікавить свою аудиторію та приверне увагу інших гравців.

У розробці гри вирішувалась проблема однотипності ігор такого жанру, відсутність емоційного та психологічного відбитку на гравці. Було прийняте рішення розробити

гру, яка не несе за собою лише відпочинок, а й допоможе знайти себе та відповісти на особисті питання самому собі.

Гра відрізняється від інших такого жанру детально намальованим візуалом, поєднанням темної атмосфери та дитячої мультиплікаційної ілюстрації; насиченим сюжетом та увагою до деталей. Це робить грою не швидко проходимою, залишаючи гравця на довгі години, а наявність 3 різних кінцівок забезпечує бажання повернутися та переграти ще раз.

У концепцію гри вкладено глибокий сенс — зображення внутрішньої боротьби особистості, страху перед невідомим і сили вибору. Через образи, символи та взаємодію зі світом гравець поступово розкриває правду про цей світ і про себе.

Гра несе в собі :

- емоційний вплив на гравця : стимулює емоційне занурення, викликає співпереживання, тривогу, цікавість. Історія створює психологічне напруження і змушує задуматись над темами страху, вибору, пам'яті та провини.
- Формування критичного мислення : завдяки нелінійному наративу і можливості приймати рішення, гра розвиває аналітичне мислення — гравець оцінює наслідки своїх дій.
- Візуальне сприйняття: завдяки художньому стилю та символізму, гра розвиває візуальних метафор.

Розробка брендбуку

Брендбук виконує надзвичайно важливу функцію в рамках проектування будь-якого сучасного медіапродукту, особливо в сфері ігрової індустрії. Його головне завдання — формування єдиного візуального стилю, який би не лише забезпечував цілісність сприйняття продукту, а й був зручним та зрозумілим для дизайнерів, що працюють над проектом як у поточному складі команди, так і для потенційних майбутніх фахівців. Завдяки чітким правилам і візуальним орієнтирам, брендбук дозволяє уникати помилок у стилістичному оформленні, забезпечуючи сталість візуальної комунікації з аудиторією.

У процесі розробки гри було створено логотип, підібрано основну палітру кольорів для інтерфейсу та рекламної продукції, а також розроблено фірмовий декоративний шрифт. Логотип побудовано на основі авторського лєтерингу, доповненого тематичними елементами, що відсилають до сюжету гри — зокрема, листя, деревна текстура та зображення місяця. Подібне оформлення дозволяє зчитувати візуальні асоціації на підсвідомому рівні, посилюючи емоційний зв'язок користувача з продуктом. Конструкція логотипу враховує наявність захисного поля, що дає можливість його ефективного використання як у грі, так і на різноманітних рекламних носіях без втрати

читаємості та естетичності. Основний блакитний колір логотипу гармонійно контрастує з темними фонами ігрових сцен, водночас для певних випадків передбачені варіанти в білому та чорному виконанні.



(Рис.1)

Кольорова композиція інтерфейсу та ключових ідентифікаторів була сформована на основі холодних відтінків, що допомагає створити атмосферу та підсилити візуальну ідентичність гри. Безпосередньо в самій грі використовуються переважно натуральні, глибокі, темні кольори, які сприяють зануренню у наратив та емоційний стан, що відповідає загальній тематиці гри.



(Рис.2)

Для заголовків, ключових написів та іншого великого тексту було створено індивідуальний декоративний шрифт, що відображає естетику ігрового світу. Для стандартного й дрібного тексту використано зручний читабельний шрифт, що відповідає вимогам UX/UI дизайну Javanese Text.



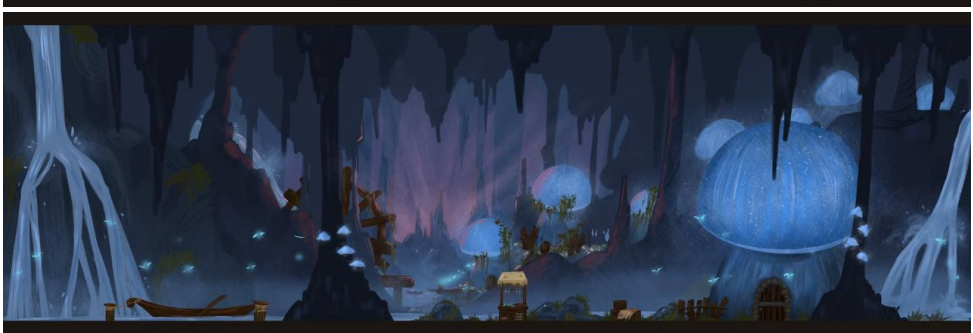
(Рис.3)

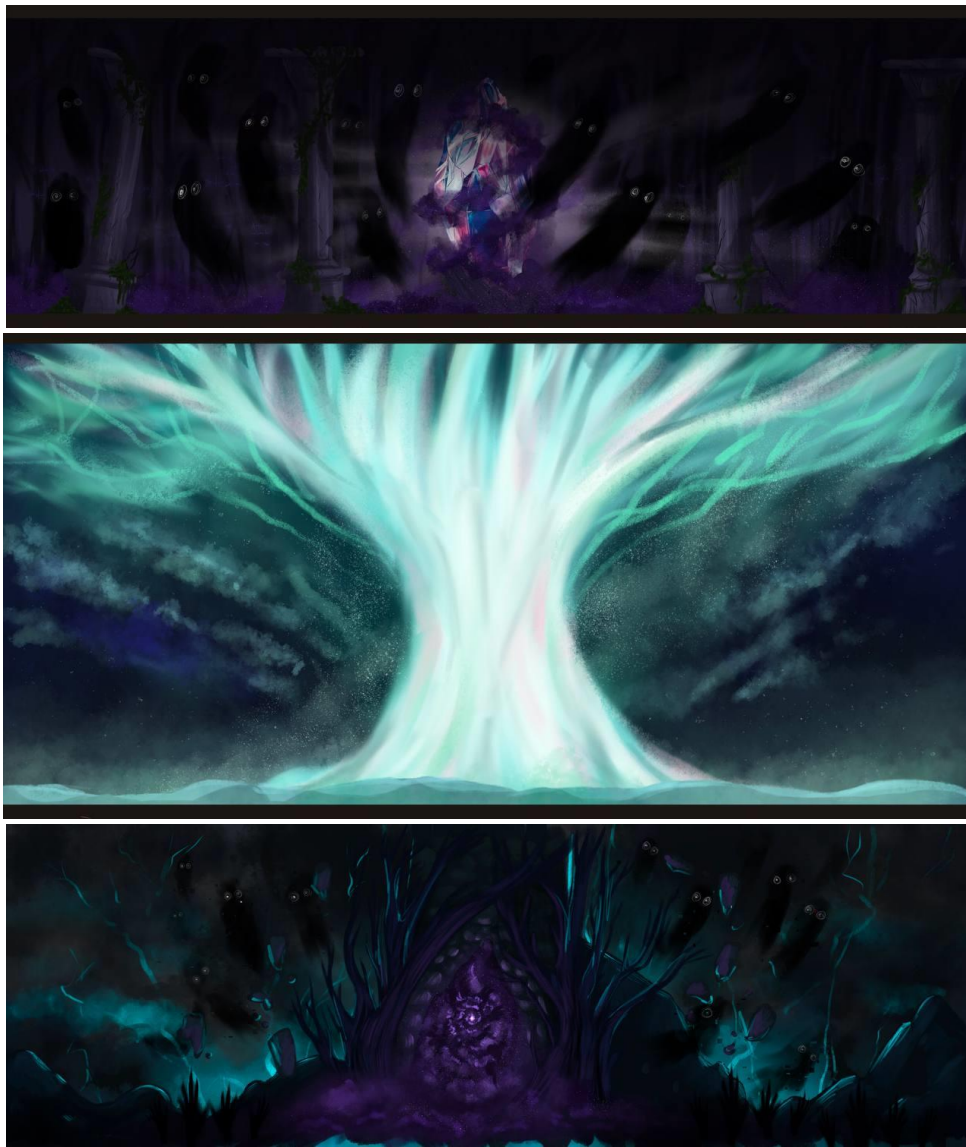
Рекламна продукція, зокрема постери, виконується у фірмових кольорах із використанням простих геометричних форм та ілюстрацій головної героїні, що забезпечує високий рівень впізнаваності серед потенційної цільової аудиторії. Такий підхід дозволяє не лише зберігати цілісність стилю, а й формує довготривалу асоціацію між візуальним рядом та змістом гри.

Всі ігрові локації були створені у 2D-стилі з елементами напівреалізму, з використанням природних зелених, коричневих та синіх відтінків. Це дозволяє створити візуально насичене, але водночас збалансоване середовище, в якому темні тони переважають, а світлі елементи слугують акцентами. Такий підхід дозволяє не відволікати гравця від головного персонажа та основного ігрового процесу.









(Рис.4-15)

Дизайн персонажів витриманий у природних формах, із дотриманням загальної стилістичної цілісності. У майбутньому передбачається можливість додавання нових персонажів, які зберігатимуть єдиний художній стиль. Головна героїня залишається незмінною — допускаються лише зміни в одязі, що не виходять за межі загальної стилістики.



(Puc.16)



(Puc.17-18)



(Рис.19-20)

Розробка назви та сюжету

Назва гри була створена за принципом легкого звучання та складу, щоб воно легко запам'яталося і не викликало труднощів промовити, а також містило глибинний зміст, пов'язаний із основною ідеєю гри. “**Lunith**” складається з *Lun* (від латинського “місяць”) що символізує місяць, тіні, підсвідоме та приховане та суфікса *-ith* (асоціація зі словом “міф”) поєднуються, створюючи нове слово — як нову історію. Назва передає містичність, атмосферу і метафоричність гри, відображуючи її основну тематику — зв'язок пам'яті, тіней і забутих історій, які гравець поступово відкриватиме.

Також назва коротка, звучить загадково і сучасно, що робить її зручною для просування серед міжнародної аудиторії.

Сюжет гри розгортається у світі, де магія тіней пов'язана зі спогадами, минулим і підсвідомим. Головна героїня — істота світла, яка прокидається у покинутому та спотвореному світі, не пам'ятаючи, ким вона є. Її мета — знайти шлях до істини, досліджуючи незнайомі локації, взаємодіючи з тінями минулого та поступово відкриваючи правду про себе і цей світ.

Основним рушієм історії є зіткнення світла і темряви, пам'яті й забуття. Гравець поступово дізнається, що світ гри зруйнований через втручання Ордену Сутінків — загадкової сили, яка прагне підпорядкувати магію тіней своїм цілям.

Особливістю сюжету є система вибору, яка дозволяє гравцеві впливати на фінал історії. У грі передбачено кілька кінцівок: позитивна, нейтральна та негативна — залежно від рішень, які гравець приймає протягом проходження.

Гра має психологічний підтекст, адже кожен вибір символізує внутрішню боротьбу героїні зі страхами, провинною, сумнівами. Через символіку й атмосферу сюжет поступово розкриває тему втрати, пам'яті та відповідальності за минуле.

Концепція гри розробляється на початку, щоб відобразити попередній прототип перед реалізацією фінальної гри. Відповідно до технічного завдання, вимог та теми проекту були розроблені характерні приклади для аналізу, такі як :

- Інтерфейс для меню налаштування гри та управління всередині
- Концепт дизайн персонажів
- Концепт дизайн локацій
- Функціонал взаємодії персонажа зі світом
- Функціонал квестів

Розпочати знайомство гравця зі світом краще всього з передісторії сюжету, щоб було зрозуміло як буде двигатись сюжет та який очікувати розвиток. Правильно передати атмосферу та занурити гравця у цей світ дуже важливо з перших секунд ознайомлення.

В моєму проекті я починаю занурення з атмосферного головного меню — відображення основного образу та концепції гри. Після довгих роздумів що саме відобразити щоб це добре показало сенс гри зупинилась на основних елементах гри — дерева, ліс, темрява, світло та тіні. На головному екрані маємо можливість почати гру, відкрити налаштування чи завершити сеанс гри.

Щоб як умова краще розкрити сюжет на початку гри було намальовано атмосферні ілюстрації доповнені анімацією та зібрані у форматі відео.



(Рис.21)

Меню налаштування містить у собі параметри яскравості, гучності звуків та музики.

Основний інтерфейс під час гри має рамку, кнопку виклику швидкого меню та персонажа-помічника при взаємодії з котрим викликається панель меню інвентарю. При діалозі з персонажами з'являється діалогове вікно.

Інвентар складається з панелі де відображається усі зібрані гравцем уламки вітражу, котрі мають вплив на кінцевий результат проходження, панель з відображенням кількості валюти яку можна здобути самостійно чи придбати у внутрішньому магазині, список з завданнями поточними та закінченими, одягом головної героїні — за замовчуванням та платні.

Критичний самоаналіз результатів

На основі проведеного аналізу та дослідження сучасного стану ігрової індустрії можна зробити висновок, що на сьогодні спостерігається брак ігрових продуктів, які, окрім розважальної функції, також сприяють психологічному та ментальному розвитку користувача. Це свідчить про актуальність і необхідність створення нових концептуальних проєктів, що поєднують розважальні та терапевтичні елементи.

У процесі реалізації проєкту виникли певні технічні труднощі, зокрема пов'язані зі створенням демонстраційного відео в середовищі Unity2D. Це потребувало додаткового опрацювання, експериментів та аналізу можливих альтернативних рішень, що стало цінним практичним досвідом у контексті загальної професійної підготовки.

Ще однією суттєвою складністю стало узгодження стилістики персонажів і локацій у межах одного візуального підходу. Під час експериментів з дизайном виникала загроза порушення стилістичної цілісності: надто деталізовані або навпаки — спрощені елементи «випадали» з загального художнього контексту. Довелося переглянути початкові ескізи, змінити кольорові акценти, спростити деякі форми для забезпечення гармонійності.

Не менш важливою була проблема суміщення функцій дизайнера, ілюстратора, аніматора та розробника — кожна з яких потребує специфічних навичок і знань. Це потребувало постійного перемикання між творчими та технічними завданнями, що іноді уповільнювало загальний темп роботи та вимагало додаткових навчальних ресурсів.

Попри всі перераховані труднощі, проєкт було реалізовано успішно. Саме завдяки цим викликам вдалося здобути важливий практичний досвід, навчитися ефективно вирішувати проблеми, адаптуватися до нових умов та критично оцінювати результати своєї роботи. Отримані навички будуть корисні для подальшої професійної діяльності у сфері дизайну, розробки ігор та цифрових медіа.

Цей проєкт має у собі потенціал подальшого розвитку на різноманітну та інтернаціональну аудиторію, підвищення розвитку розробки сюжетних ігор з психологічним нахилом.

Використані ресурси

1. Конкурента гра <https://store.steampowered.com/app/48000/LIMBO/>
2. Конкурента гра https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/
3. Конкурента гра <https://store.steampowered.com/app/2475490/Mouthwashing/>
4. Конкурента гра <https://store.steampowered.com/app/304430/INSIDE/>
5. Конкурента гра https://store.steampowered.com/app/312520/Rain_World/
6. Підбір палітр та кольорів <https://color.adobe.com/>
7. Pinterest <https://www.pinterest.com/>
8. ArtStation <https://www.artstation.com/>
9. Шрифти <https://online-fonts.com/>
10. Матеріали для Unity https://youtube.com/playlist?list=PLRHtm1zQx-f_iPJNssrmZFSj9H5a00e5I&si=87cqVjWT4TKu4y8j