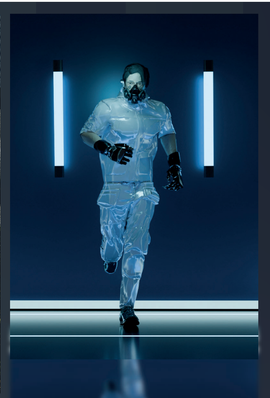
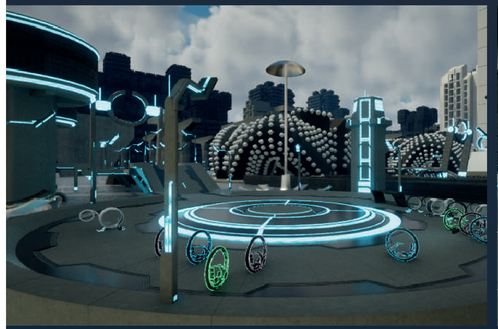
ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ В ЖАНРЕ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ

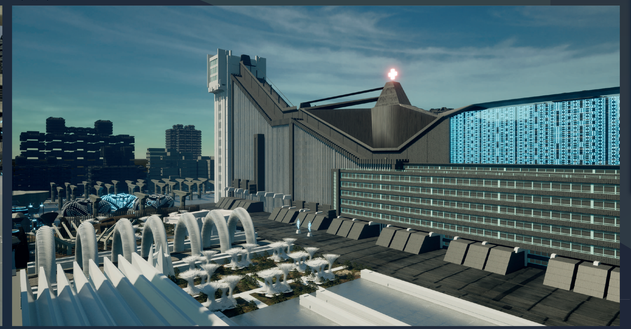


Станция телепорта



Моноколесо

Город Орион



Прототипы для 3D-печати

Дэниэль - биолог, работающий в одной из ведущих больниц города Орион. В результате одного из экспериментов с искусственным интеллектом происходит системный сбой, из-за которого сестра главного героя становится заложницей в захваченной роботами больнице. Для ее спасения ему необходимо деактивировать один из трех источников искусственного интеллекта.

Герой готов рискнуть своей жизнью, чтобы спасти сестру и предотвратить угрозу, исходящую от агрессивного искусственного интеллекта. В ходе игры у персонажа развиваются навыки ведения боя и способности решать головоломки, а также появляются новые тактические возможности эффективной борьбы с роботами.

ОРИОН

RGB(0, 0, 0)
HEX #000000

RGB(0, 255, 255)
HEX #00ffff

RGB(255, 255, 255)
HEX #ffffff

RGB(51, 230, 145)
HEX #33e691

Интерфейс игры

Б

Дизайн-концепция компьютерной игры в жанре научной фантастики

Автор: Щипалкина Алиса Алексеевна
Руководитель: Князева Елена Валерьевна, Шур Семён Юрьевич

Актуальность выпускной квалификационной работы обусловлена растущим спросом на игры в жанре научной фантастики, которая описывает различные научные открытия и вымышленные технологии, которые открывают возможности для создания новых игровых сюжетов, привлекающих интерес к научным исследованиям.

В данной работе представлена поэтапная разработка дизайн-концепции видеоигры в жанре научной фантастики, в основе которой лежит создание уникального игрового мира, пронизанного атмосферой будущего. В контексте разрабатываемой концепции предлагается использовать инновационные технологии для разработки дизайна персонажа и локации.

Основная часть работы - написание сюжета игры и разработка внешнего вида персонажа - Дэниэля. Дизайн персонажа начался со скульптинга с высоким уровнем детализации (элементы одежды, внешний вид героя, средство передвижения), выполненном в различных программах 3D-моделирования.

В результате представлена дизайн-концепция компьютерной игры в жанре научной фантастики. Разработан сюжет и функционал будущей игры, дизайн персонажа и дизайн локации. Локация состоит из города Орион и территории вокруг больницы, где игрок может передвигаться на моноколесе, выполняя задания различного уровня сложности.

Создан логотип и дизайн интерфейса. Смоделированы и перенесены в движок Unreal Engine 5 элементы дизайна локации компьютерной игры. Выполнен прототип фигурки персонажа и моноколеса с использованием 3D-печати. В завершение проекта был создан видеоролик, который демонстрирует основные элементы геймплея и визуальные эффекты.

Результаты дипломной работы могут быть использованы для создания учебно-методического пособия по разработке персонажа и элементов локации.

XXXIII МЕЖДУНАРОДНЫЙ
СМОТР-КОНКУРС ЛУЧШИХ ВЫПУСКНЫХ
КВАЛИФИКАЦИОННЫХ РАБОТ ПО
АРХИТЕКТУРЕ, ДИЗАЙНУ И ИСКУССТВУ

Международная ассоциация организаций содействия архитектурному образованию
(MOOCAA)

ПОЛИТЕХ
Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ПЕТРА ВЕЛИКОГО (СПБПУ)