ДОСЛІДЖЕННЯ ПРИНЦИПІВ РОЗРОБКИ ВИСОКОБЮДЖЕТНИХ ІГОР НА ПРИКЛАДІ ДИЗАЙНУ РІВНЯ ГРИ "THE ORION"

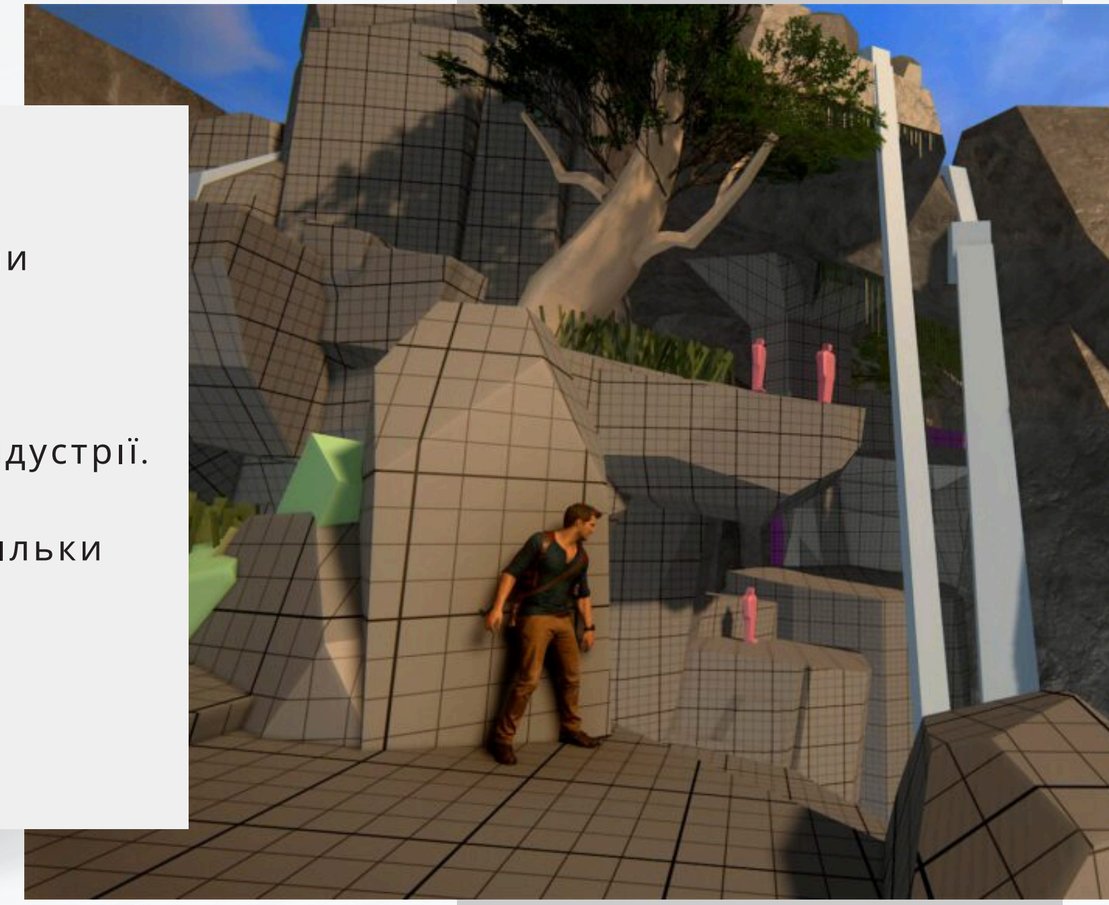
ВИКОНАВ: СТУДЕНТ 2 КУРСУ, ГРУПИ 8.0223
СПЕЦІАЛЬНОСТІ 022 «ДИЗАЙН»
ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНОЇ ПРОГРАМИ «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН»
РИЖКОВ ВЯЧЕСЛАВ ГЕННАІДІЙОВИЧ
КЕРІВНИК: PHD ГАННА ЮРІЇВНА ЧЕМЕРИС

АКТУАЛЬНІСТЬ

Індустрія відеоігор сьогодні є однією з найбільш динамічних та прибуткових галузей розваг, з річними доходами, що перевищують доходи кіноіндустрії та музичної індустрії разом узятих.

Високобюджетні (далі ААА) ігри є флагманами цієї індустрії.

Дизайн рівнів у цих іграх відіграє ключову роль, оскільки від нього залежить взаємодія гравця з ігровим середовищем, розвиток сюжету, баланс викликів та загальне задоволення від гри.



ОБ’ЄКТ ТА ПРЕДМЕТ ДОСЛІДЖЕННЯ

Об'єкт дослідження — побудова тривимірного простору у гейм дизайні.

Предмет дослідження — візуалізація так конструювання ігрового рівня для високобюджетних ігор.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ

розробка ігрового рівня гри “The Orion” у відповідності до принципів візуалізації, художнього оформлення так конструювання ігрового середовища для високобюджетних ігор.

АПРОБАЦІЯ

1.Рижков В. Блокаути Cyberpunk 2077, God of War Ragnarök та інших відомих ігор від провідних левел-дизайнерів. Найцікавіше з Blocktober 2024. GameDev.dou. 2024. URL:https://gamedev.dou.ua/articles/blocktober-2024-blocking-from-level-designers/

2.Рижков В. Круто і не дуже. Досвідчені розробники розбирають дизайн рівнів Elden Ring, Dragon's Dogma 2 та Alan Wake 2. GameDev.dou. 2024 URL:https://gamedev.dou.ua/articles/developers-about-good-and-bad-in-level-design-games/

ARCADE / HOME / SOLO & CO-OP / BROWSE SOLO & CO-OP MAPS /

PLAY SOLO

PLAY CO-OP

LOADOUTS

ADD TO FAVORITES

DOWNLOAD MAP

REQUEST DELETION

Reclaimed

v6

★★★★½

ASSAULT

ELIMINATE ALL ENEMIES

Pirates

CREATOR:	GuruOwl	PUBLISHED DATE:	2024-10-31
1ST CREATOR:	GuruOwl	PLAYED:	1511

GAMEPLAY MODIFIERS

No modifiers

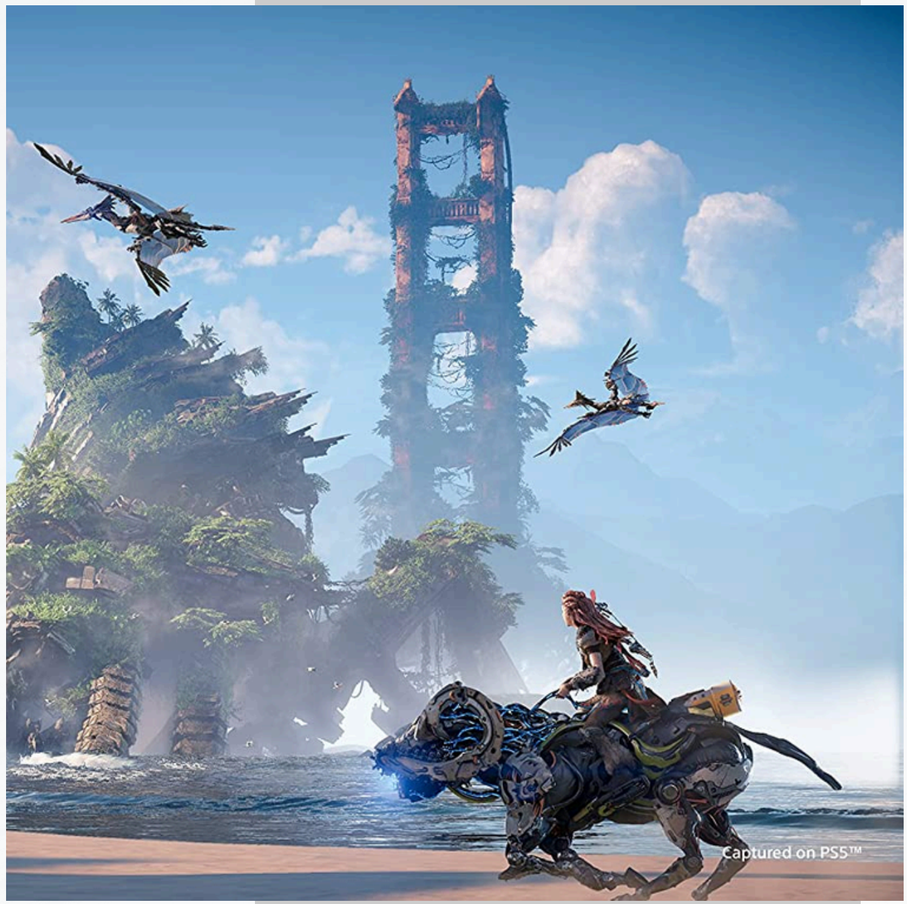


ЗАВДАННЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

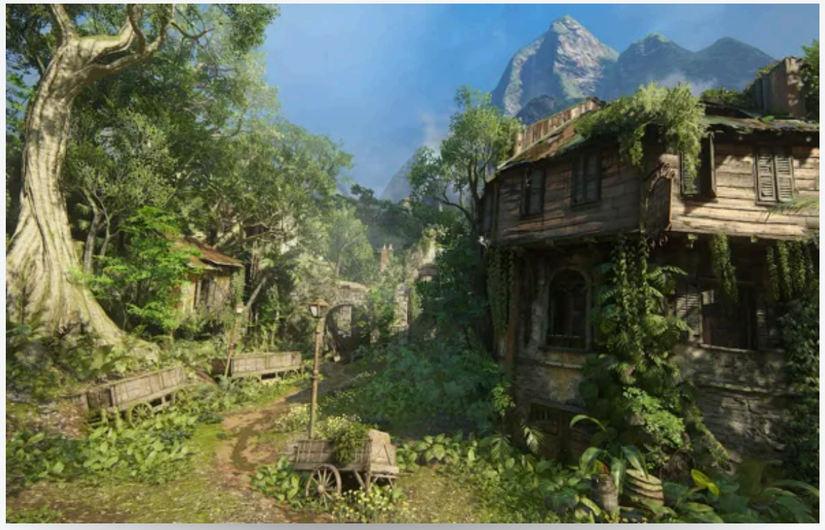
1. Здійснити добір та аналіз літературних джерел з гейм дизайну, дизайну рівнів та художньої візуалізації ігрового середовища.
2. Дослідити сучасні тенденції ігрового дизайну та дизайну рівнів.
3. Здійснити аналіз особливостей побудови дизайну рівнів для ААА проектів.
4. Здійснити опис етапів розробки ААА рівня гри.
5. Розробити дизайн рівня у відповідності до принципів візуаліції та конструювання ігрового середовища у ААА іграх.

ПОНЯТТЯ ВИСОКОБЮДЖЕТНОСТІ

Високобюджетні ігри, часто названі ААА–іграми – це ігри створені з використанням великої кількості людських та матеріальних ресурсів. Вони вирізняються високою якість кожного елемента гри



АНАЛОГИ РІВНІВ У ААА ІГРАХ







ЕТАПИ РОЗРОБКИ ААА РІВНЯ

КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ

ПРОТОТИПУВАННЯ

ГЕЙМПЛЕЙ
ІНТЕГРАЦІЯ

ХУДОЖНЄ
ОФОРМЛЕННЯ

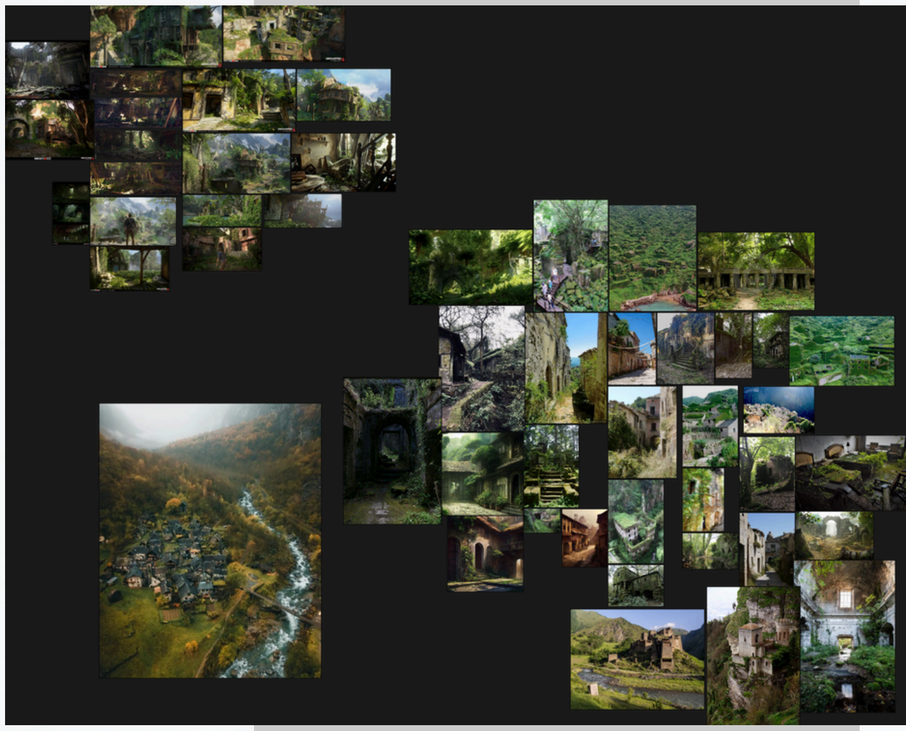
РОЗРОБКА РІВНЯ ДЛЯ THE ORION

Це пригодницька – екшн гра від першої особи з елементами паркуру та скелелазіння.

Пригодницька частина має велику кількість персонажів, діалоги, інвентар, головоломки, акцент на досліджені рівнів та складний сюжет, а екнш складова це динамічні сутички з ворогами, арсенал зброї, з пов'язаним менеджментом боєприпасів та систему окремих рівнів.

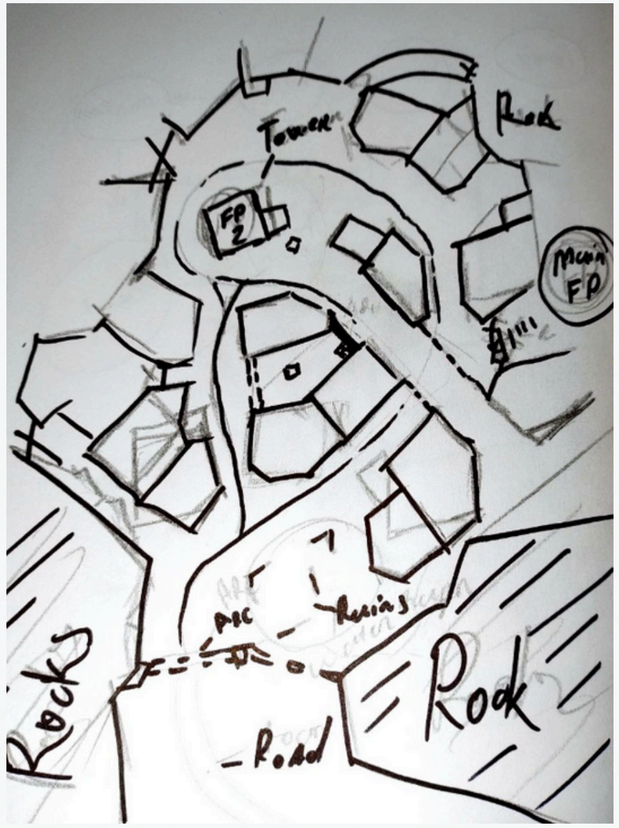
КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ ІДЕЇ РІВНЯ

Розмір – середній, частина рівня;
Час на проходження – 4–5 хв;
Сеттинг – сучасність;
Місце – старе закинуте місто десь посеред Карибських островів;
Аналоги – серія ігор Far Cry, STALKER, Dishonored, Crysis;
Візуальні аналоги – Uncharted, Crysis.
Завдання для гравця – очистити зону від ворогів.



КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ ІДЕЇ РІВНЯ

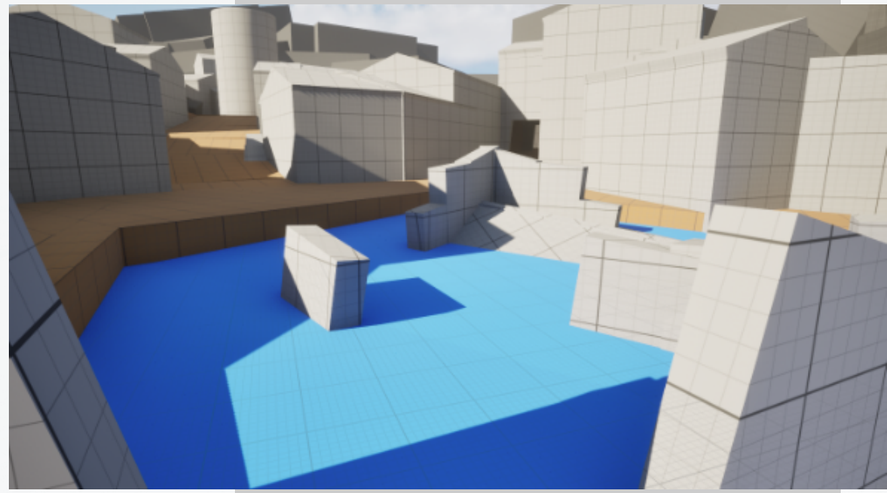
Концепт рівня вид зверху



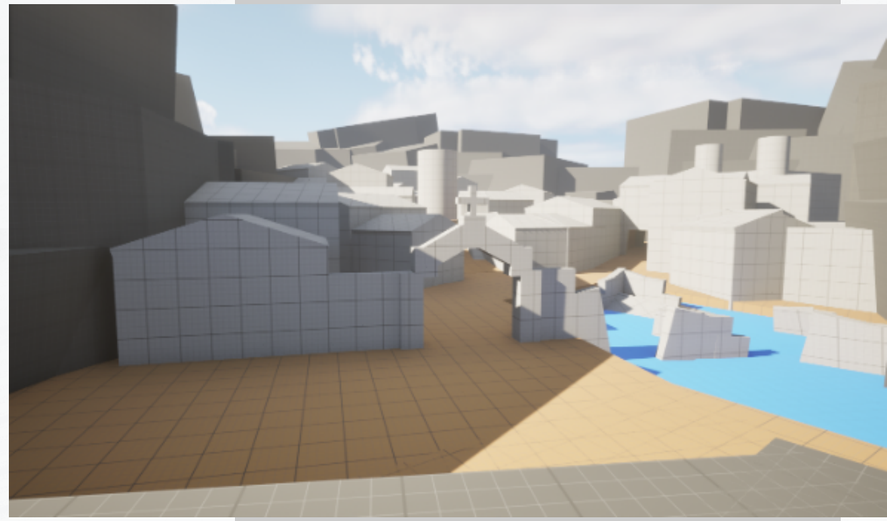
ПРОТОТИП РІВНЯ

Для рівня був розроблено прототип задопомогою Unreal Engine з урахуванням усіх стандартів розробки рівнів для високобюджетних ігор.

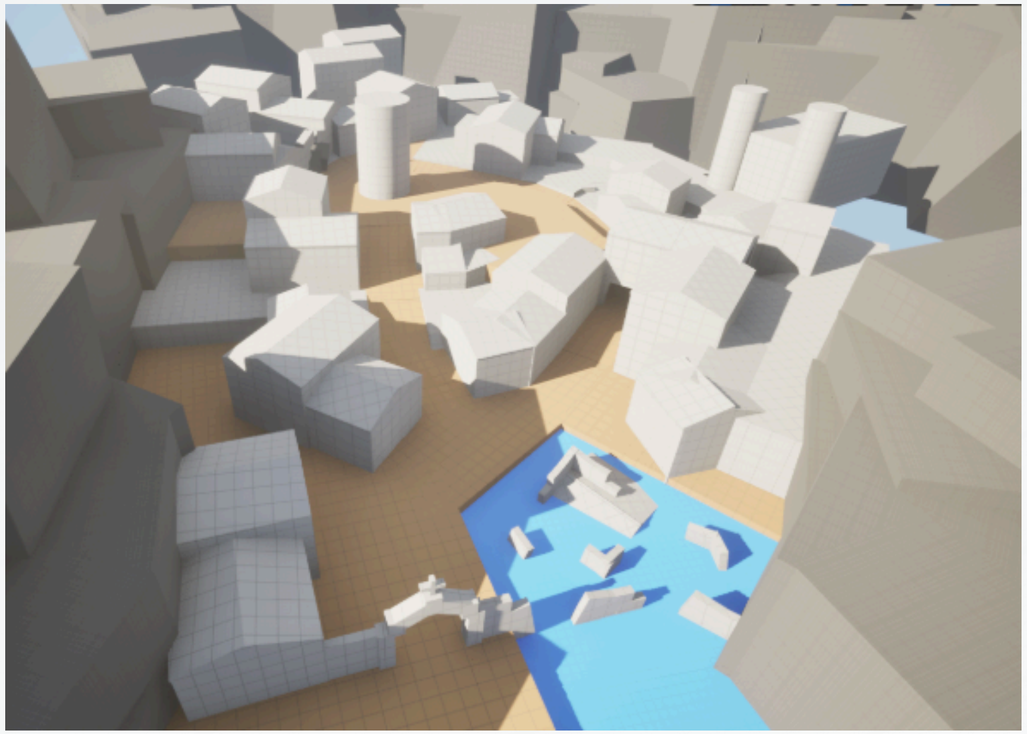
Цей прототип дав можливість впевнитись у ідеї, та остаточно сформував розташування основної геометрії.

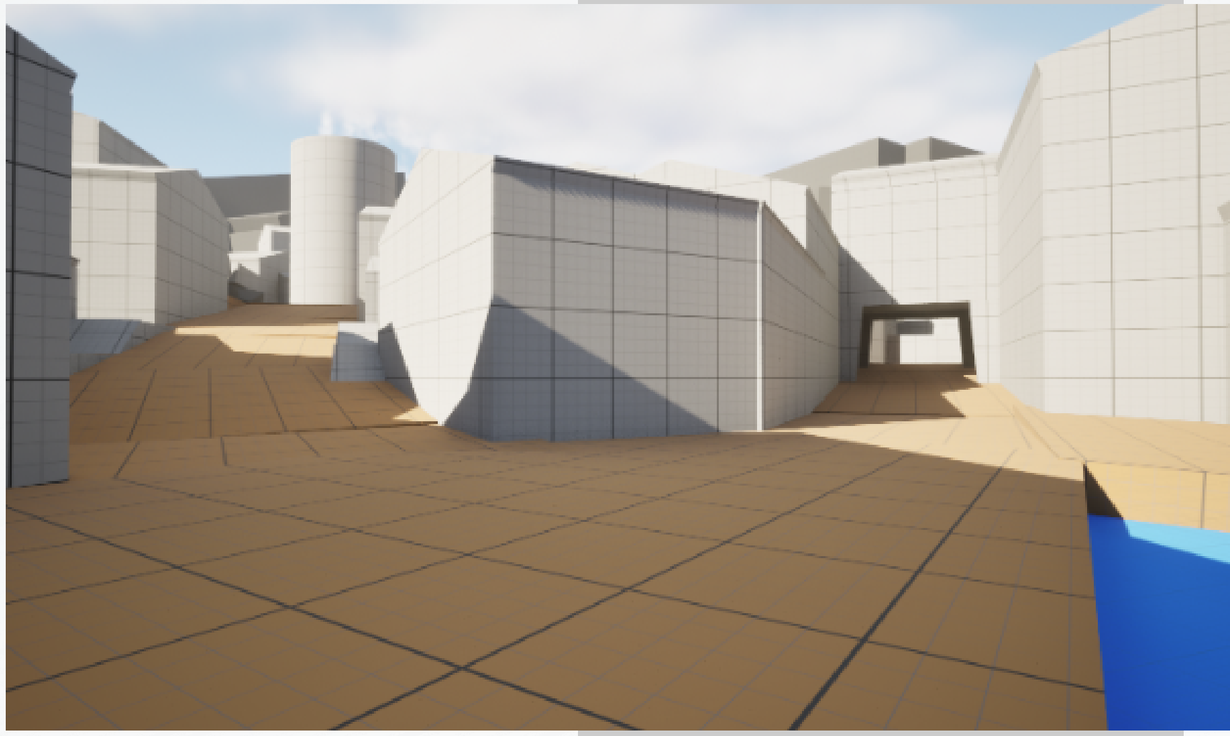


На прототипі ми можемо бачити основні точки фокусування у вигляді вежі, та лендмарка у вигляді старого собору



ПРОТОТИП РІВНЯ





РЕАЛІЗАЦІЯ РІВНЯ

Для реалізації рівня було обрано редактор мап для гри Far Cry 5. Він надає повний спектр елементів ігрового процесу які потребувались для формування повного уявлення як рівень буде гратись.







РЕАЛІЗАЦІЯ РІВНЯ





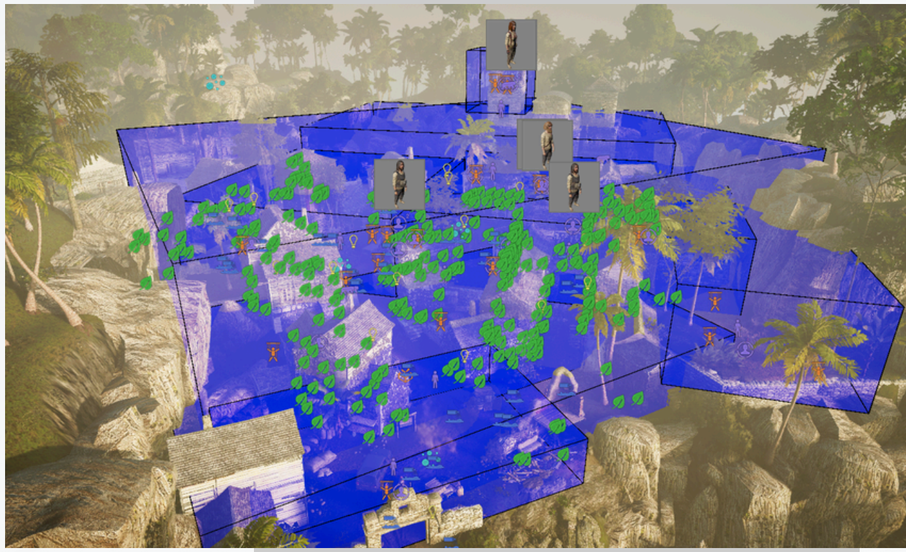


ІНТЕГРАЦІЯ ГЕЙМПЛЕЮ

На основі елементів наявних у редакторі гри було додано геймплейні елементи до рівня.

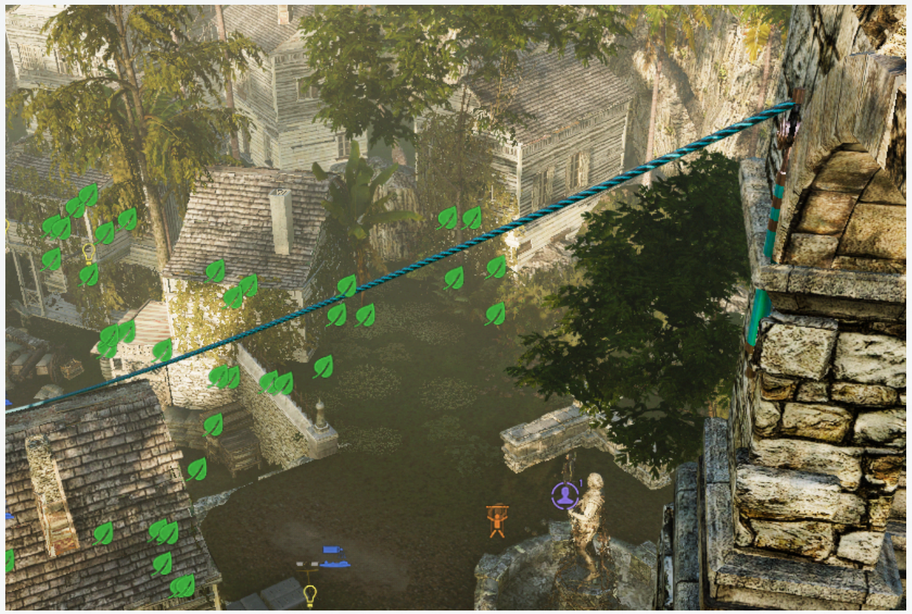
До цих елементів входить

- розташування ворогів
- інтерактивних елементів
- анімації для ворогів та зони контролю у ворогів





ПРИКЛАДИ ІНТЕРАКТИВНИХ ЕЛЕМЕНТІВ





Додатково можемо бачити що в інтерактивні елементи контрастують з середовищем

ДЯКУЮ ЗА УВАГУ

