

страной или культурой в дизайн упаковки, маркетологи могут задействовать эмоции, ценности и убеждения потребителей. Национальный колорит в дизайне упаковки также может помочь выделить продукт среди конкурентов и создать узнаваемость и лояльность к бренду. Национальный колорит в дизайне упаковки может быть эффективным и мощным инструментом для маркетологов по привлечению потребителей.

Список использованных источников

1. Кушик, В. С. Чистякова, А. А. Особенности национальной рекламы [Электронный ресурс]. – 2025. – Режим доступа: <https://scienceforum.ru/2016/article/2016023743?ysclid=lgf3p7rzqc536129451/>. – Дата доступа: 09.04.2025.
2. Францева, М. И. Этнонациональный компонент в белорусском дизайне [Электронный ресурс]. – 2025. – Режим доступа: <https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/96085/1/174-177.pdf?ysclid=lgf3sslqjk633593805/>. – Дата доступа: 09.04.2025.

УДК 745/ 749.012

ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ ИГРОВОГО ПРОЕКТА

Дударева Д. Д., доц., Хлопченко С. В., студ.

*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В статье рассматриваются особенности создания многопользовательских ролевых игр, этапы их разработки и визуальный стиль.

Ключевые слова: игровой проект, многопользовательская ролевая игра, интерфейс, этапы разработки, визуальный образ, цвет и тренды.

Разработка игрового проекта начинается с определения ключевых параметров, которые будут задавать общий стиль и направление игры.

MMORPG – это многопользовательские ролевые игры, где игроки взаимодействуют друг с другом в большом мире. Жанр определяет необходимость в создании разнообразных классов персонажей, системы прокачки, квестов, а также сетевого взаимодействия (рис.1).



Рисунок 1 – Кадр из типичной MMORPG

В MMORPG жанре социальное взаимодействие обычно играет ключевую роль, однако некоторые игры специально внедряют механики, которые уменьшают прямое общение между игроками, чтобы усилить эффект погружения в игровой мир и сосредоточиться на индивидуальном опыте. Это часто помогает создать атмосферу загадочности и одиночества, что противопоставляется традиционным MMORPG, ориентированным на взаимодействие.

Подходы к уменьшению взаимодействия и усилению погружения:

1. Ограниченное взаимодействие: в играх, как Journey и Sky, игроки могут видеть других, но почти не могут с ними взаимодействовать напрямую, что создаёт уникальный игровой опыт и усиливает ощущение присутствия в мире.

2. Одиночные зоны и контент: некоторые MMORPG, как Lost Ark и Black Desert Online, предоставляют возможность проходить значительную часть контента без необходимости в командной работе или постоянном социальном взаимодействии.

3. Фокус на исследование и историю: в таких играх основное внимание уделяется исследованию мира и личному развитию персонажа, а не взаимодействию с другими игроками, что позволяет погрузиться в игру и её лор.

4. Асинхронное взаимодействие: одной из ключевых механик, унаследованных от игр FromSoftware (например, Dark Souls), является возможность оставлять сообщения для других игроков. Эти сообщения помогают или предупреждают других о ловушках и скрытых угрозах, но не предполагают прямого общения. Это создаёт ощущение, что игроки находятся в одном мире, но их взаимодействие крайне ограничено, что усиливает чувство одиночества и опасности.

5. Ограниченные сетевые функции: например, в Elden Ring игроки могут видеть призраков других людей в определённых точках мира, когда те умирают или преодолевают трудности, но это ненавязчиво и создаёт ощущение, что другие находятся в параллельных реальностях, не нарушая личный опыт.

Визуальный стиль – это важная часть общего впечатления от игры. Выбирая теплые оттенки средней насыщенности, можно создать уютную и атмосферную картину, близкую к таким играм, как Dofus и Wakfu. Этот стиль часто ассоциируется с дружелюбными и фантазийными мирами, подчёркивая расслабленную атмосферу, но при этом сохраняя динамику игры. В играх преобладают яркие, насыщенные цвета, которые делают окружающий мир привлекательным и дружелюбным. Wakfu помог поднять популярность 2D-графики в эпоху, когда большинство игр стремилось к 3D-реализму.

Изометрическая перспектива позволяет удобно отображать персонажей и окружение, сохраняя ощущение глубины, но не усложняя управление для игроков. Этот вид используется во многих играх, создавая чёткую и понятную визуальную композицию (рис. 2).



Рисунок 2 – Кадр из игры Dofus

Изометрия особенно удобна для MMORPG, так как она позволяет игрокам легко ориентироваться в пространстве и взаимодействовать с окружением, а также упрощает сборку локаций и программирование передвижения. Она позволяет художникам и дизайнерам создавать сложные и детализированные локации, где игрок видит мир под особым углом, который усиливает ощущение пространства и предоставляет игрокам возможность осматривать мир с высоты, что идеально подходит для игр с элементами стратегии или сложной боевой системы, как в Diablo III или Hades. Он позволяет игрокам видеть поле боя с выгодной точки, давая возможность планировать атаки и предугадывать действия врагов. Изометрическая перспектива, как в Hyper Light Drifter, подчеркивает уникальные художественные стили игр, усиливая их визуальную привлекательность. В таких играх, как Transistor, изометрия помогает создать цельное восприятие мира, где каждый угол сцены продуман и детализирован.

Использование подобной визуальной стилистики значительно улучшит игровой проект по нескольким важным аспектам:

1. Повышение производительности: минимальное использование текстур и акцент на упрощённые формы с множеством мелких деталей не только улучшит визуальную читабельность, но и снизит нагрузку на ресурсы игры. Это позволит добиться более плавного игрового процесса на различных платформах и устройствах.

2. Снижение когнитивной нагрузки: чёткие стилизованные формы и гармонично подобранные цвета облегчат игрокам восприятие визуальной информации, снижая усталость глаз и делая игру менее напряжённой при длительных игровых сессиях.

3. Улучшение вовлечённости игроков: стиль, основанный на мультяшной стилизации и плавных градиентах, создаст уникальный и фэнтезийный мир, в который игроки будут охотнее погружаться. Приятная и позитивная визуальная среда повысит эмоциональную вовлечённость и привязанность к игровым персонажам и локациям.

Такой визуальный подход не только улучшит визуальное восприятие игры, но и сделает её более оптимизированной, доступной и привлекательной для широкой аудитории.

Основные этапы разработки игрового проекта:

1. Разработка концепт-артов: создание серии концепт-артов, отражающих основной визуальный стиль игры. Это включает в себя разработки дизайна мира, персонажей, основных объектов и окружения. Концепт-арты должны иллюстрировать уникальные особенности игры и её атмосферу, создавая общее представление о проекте.

2. Создание дизайна персонажей: разработка детализированных и оригинальных дизайнов для главного персонажа и ключевых NPC.

3. Проектирование локаций и окружения: разработка визуальных концепций для основных локаций игры. Это включает создание набросков и детализированных изображений локаций, таких как городские пространства, природные зоны и подземелья. Локации должны быть оформлены в соответствии с общим стилем игры и поддерживать её тематику.

4. Разработка элементов интерфейса: создание визуальных элементов интерфейса, таких как иконки, меню и системы навигации. Эти элементы должны быть функциональными и эстетически приятными, обеспечивая удобное взаимодействие игрока с игрой.

В результате можно собрать необходимый материал, сформулировать цели и задачи игрового проекта, а также выбрать наиболее подходящие методы проектирования.

Список использованных источников

1. Воронова, Е. Дизайн цифровой среды: концепции, методы, технологии. – М.: Инфра-М, 2021. – 320 с.
2. Кузнецов, А. 3D-визуализация в дизайне: принципы и инструменты. – СПб.: Питер, 2019. – 280 с.
3. Иванов, С. Графический дизайн и брендинг: от идеи до реализации. – М.: БХВ-Петербург, 2018. – 352 с.
4. Смирнова, Л. Визуальная коммуникация в цифровом пространстве. – СПб.: ДМК Пресс, 2020. – 296 с.