



ссылка на проект на бехансе

1. Описание игры, анализ рынка, определение целевой аудитории

1.1.1. Описание компьютерной игры.

Компьютерная игра в жанре психология, драма приключения.

Убегая от монстра в ночном кошмаре, главная героиня находит странные маски. Когда она до них дотронулась, сон резко прервался. Ничего необычного, кто не просыпался от плохого сна? Но героиня ещё не знает, что так выпустила наружу свои внутренние страхи, негативные эмоции и отрицательные черты.

Игроку предстоит решать головоломки, строить взаимоотношения с другими героями игры, делать выбор, который повлияет на взаимоотношения персонажей.

Игра подразумевает линейное повествование и возможность пройти её несколько раз для открытия дополнительных уровней и кат-сцен.

1.1.2. Актуальность и проблематика темы проекта, обоснование выбора темы:

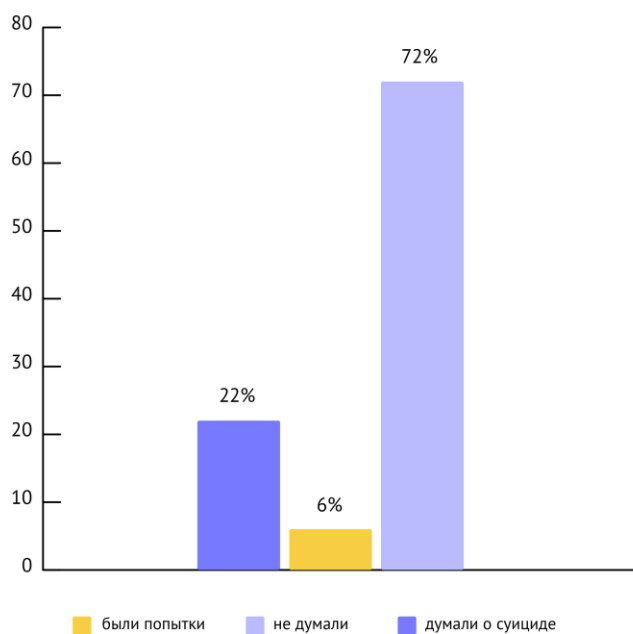
Проблема эмоционального интеллекта и понимания своих чувств на данный момент стоит достаточно остро. Родители продолжают воспитывать детей в чётких гендерных рамках, где мальчикам запрещается показывать свои эмоции — быть слабыми. Девочки воспитываются в рамках ограничений — «ты же девочка», подразумевая исключение ярких проявлений эмоций.

Согласно статье «Особенности эмоционального интеллекта подростков», в подростковом возрасте девочек (6-8 класс) ухудшается способность управления эмоциями чаще, чем у мальчиков. А на основе 1 752 самоотчетов подростков 12-17 лет выясняется: Мысли о самоубийстве отметили 22% подростков, попытки — 6%. Об обращении за психологической помощью думали 34% подростков, обратились 9%, только 5% — к специалистам. Общее число проблем, уровень эмоциональных симптомов, повторяющихся болей и проблем со сном у девушек были выше, чем у юношей.

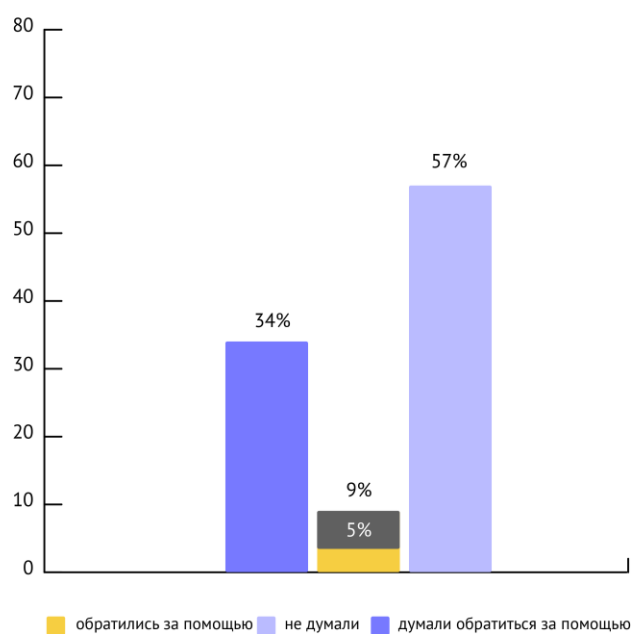
Психические расстройства наблюдаются у каждого седьмого человека в возрасте 10–19 лет в мире; на них приходится 13% от глобального бремени болезней в этой возрастной группе. Депрессия, тревожность и поведенческие нарушения входят в число ведущих причин заболеваемости и инвалидности среди подростков.

Самоубийства – четвертая по значимости причина смертности в возрастной группе 15–19 лет. Непринятие мер борьбы с нарушениями психического здоровья в подростковый период чревато последствиями, которые распространяются и на взрослый возраст, негативно влияя как на физическое, так и на психическое здоровье и ограничивая возможности для полноценной взрослой жизни.

Суицид у подростков

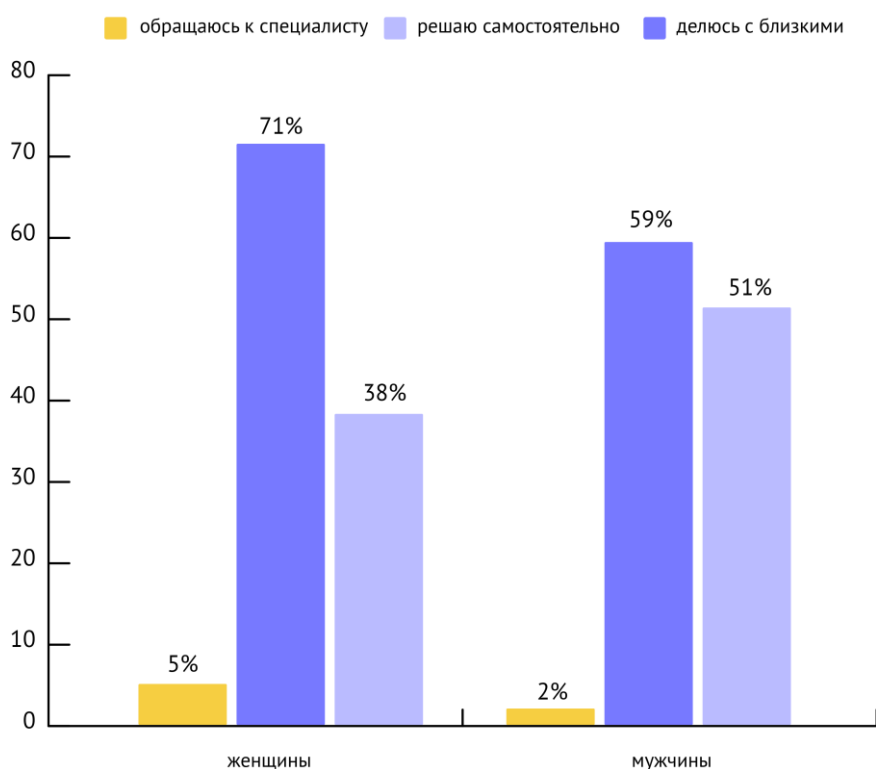


Обращение за помощью



Анализ показал, что многие люди во взрослом возрасте не могут справляться с отрицательными эмоциями, им сложно принимать их и переживать; люди часто переживают эмоции в одиночку, и редко обращаются за помощью и зачастую это начинается в подростковом возрасте.

с кем вы предпочитаете делиться своими внутренними переживаниями?



Получая запросы о помощи от клиентов подросткового и детского возрастов, специалисты часто выбирают игротерапию как один из основных методов работы. Игротерапия – способ воздействия на человека с использованием игры, часто применяется при борьбе с комплексами, фобиями, проработке конфликтных и некомфортных ситуаций.

1.1.3. Цели и задачи проекта

Создать игру, в процессе прохождения которой, игрок сможет ненавязчиво получить информацию о важности эмоций.

Как игра может помочь? Родители, окружение, социальные сети закладывают в нас программы, которые могут нам не подходить, но мы их используем, потому что считаем правильным, потому что «так надо», «так у всех». А когда человек не может соответствовать шаблону и не оправдывает своих же ожиданий, он считает что проблема в нём, а не в самом шаблоне или ожиданиях. В результате люди живут не своей жизнью, ставят не свои цели, хотя уверены, что хотят именно этого. Но при прохождении игр часто случается, что ответ на вопрос находится не там, где ожидается его получить. Игра ставит под сомнение шаблоны, давая человеку возможность анализировать. Этот опыт человек может перенести и на реальную жизнь. Задавать вопросы, смотреть на ситуацию под другим углом, искать другие выходы.

1.2. Анализ рынка компьютерных игр.

Игры, один из жанров которых, является психология, выходят каждый год. Например, «Life is Strange», игра в которой много внимания обращается на взаимоотношения подростков, раскрываются их характеры и есть две концовки. Первый эпизод «Life is Strange» занял пятое место среди самых продаваемых игр для платформ PlayStation 3 и PlayStation 4 в феврале 2015 года. К июлю 2015 года было продано более 1,2 миллиона копий «Life is Strange», что позволило ей стать одной из самых продаваемых игр 2015 года.



Но особое место в списках таких игры занимают инди-проекты, созданные небольшой компанией разработчиков. Они могут себе позволить выпустить нишевую игру, нацеленную не на огромную аудиторию и получение большой прибыли, а на возможность расска-

зять свою историю и донести мысль до игрока. Такие проекты имеют больше свободы в выборе графики и сюжетной составляющей.

«Oxenfree» – игра про подростков, которые попали на закрытый остров. В игре делается упор на: взаимоотношения между персонажами, атмосферу, диалоги с выбором, который влияет на отношения между героями.

Проект получил множество положительных отзывов, победил в категории Excellence in visual art на Независимом Фестивале Игр в 2016 году и был номинантом на победу в других крупных игровых фестивалях.

Игра запоминается своим визуальным языком и историей.



«Psychonauts» – первопроходец в жанре, одна из старых и известных игр с упором на психологическую составляющую, вышедшая в 2005 году. Совершите психоделическое путешествие по разумам чудаков, монстров и безумцев. Этот классический экшен-платформер от известной компании-разработчика Double Fine Productions поведает вам историю о ментально одаренном ребенке по имени Разпутин.

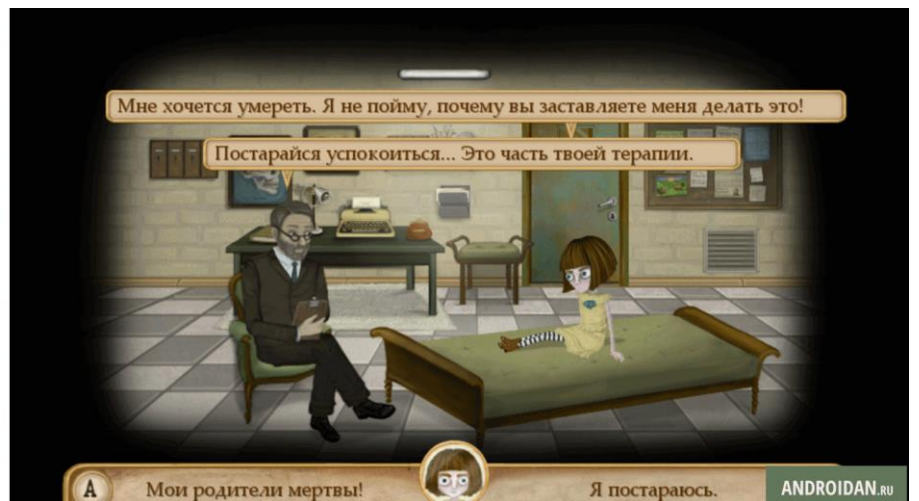


1.3. Ключевые особенности проектируемой компьютерной игры и ее отличия от конкурентов и аналогов.

Основными конкурентами проекта можно считать такие игры как Sally Face (16+), Fran bow (16+), Related (12+). Все эти игры имеют в своей основе психологический аспект (герои имеют психологические отклонения или травмы), жанр point&click, своеобразную «простую» рисовку с мрачной атмосферой.



Sally Face, 2016



Fran bow, 2015



Related, 2020

Проектируемая игра отличается от данных представителей тем, что события игры происходят в России и будет более близка целевой аудитории, в качестве отсылок используются цитаты из произведений литературы.

Косвенными конкурентами являются настольные и ролевые игры по типу «мафия», в которых игроки притворяются на себя роли разных людей, выполняя определённые действия, ограниченные правилами игры.

Преимуществом перед такими конкурентами является то, что игра подходит для прохождения в одиночку, в нужной атмосфере и не требует присутствия других людей. Игрок сам может выбрать время для прохождения.

Малоопасными конкурентами являются любые подвижные игры на улице, прогулки, общение.

Мрачная атмосфера создана не ради того, чтобы поугагать, она комфортна игроку, привлекательна, соответствует концепции игры; сражения как часть геймплея не только добавляют экшен, но и помогают глубже понять общий замысел и чувства героев. С помощью этих приёмов игроку предлагается справляться с эмоциональным напряжением.

1.4. Определение целевой аудитории.

Анализ целевой аудитории проектируемой компьютерной игры:

визуальная культура — любители комиксов и мультфильмов, рисующие, интересующиеся писательством и творчеством в целом;

социальные особенности — основная часть девочки от 13 лет, имеют проблемы с социализацией, имеют стремление реализовать себя и свой потенциал; вторая часть девушки от 18, студентки, которые не понимают, кем они хотят быть, хотя уже выбрали направление обучения.

покупательная способность — карманные деньги; подработка.



1.5. Какую проблему целевой аудитории решает проектируемая компьютерная игра?

Первичная: поиграть в интересную игру, похожую на понравившиеся проекты, с мрачной атмосферой, со знакомой российской реальностью.

Глубинная: разбирается проблема понимания эмоций, их важности, попыток перестать их чувствовать.

1.6. Что мотивирует целевую аудиторию играть в данную компьютерную игру?

1) *первичная мотивация*: развлечение

2) *глубинная мотивация*: узнать что-то новое, получить новые навыки, снять стресс

2. Заявление концепции компьютерной игры:

2.1. Ключевая идея вашей компьютерной игры.

Игра – это не реальный мир и это не так серьёзно, как пойти к психологу. Людям сложно раскрыться перед чужим человеком. В игре нет проигравших, игрок сам решает, как далеко готов зайти, а игра создаёт безопасное пространство.

2.2. Заявление концепции игры.

В игре есть центральная идея – принятия себя и своих эмоций, в том числе и негативных. Если человек прячется или блокирует их, это только откладывает кризис психики. И игрок вместе с героиней понимает, что «гнев», «беспокойство», «печаль» – это тоже часть личности, и если их принять, то можно стать сильнее.

Вторая тема – эмпатия. Игровой процесс во многом завязан на взаимодействии с друзьями. С кем-то можно сблизиться, кого-то – отдалить от себя. Это зависит от решений, принятых игроком на сюжетных развилках и вариативных диалогах. Для многих заданий игроку может пригодиться помощь друга, а для этого надо самому оказывать помощь и разговаривать с друзьями ранее.

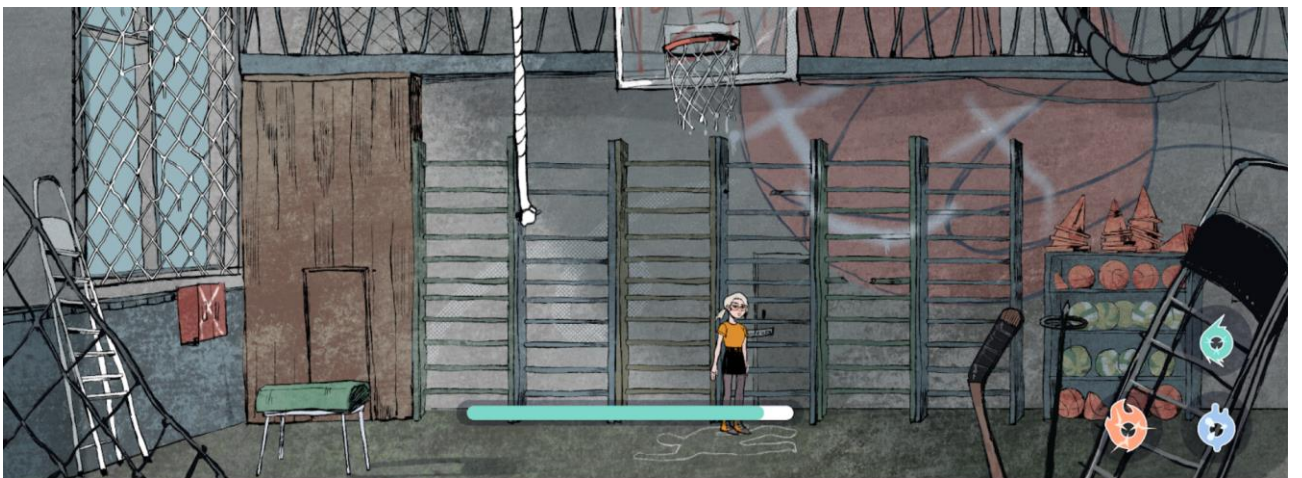
2.3.1. Визуализация концепции компьютерной игры

Визуальный стиль был сформирован на основе анализа аналогов и конкурентов. Цель проекта не выделиться на фоне подобных игр своим визуальным стилем, а наоборот, примкнуть к их ряду, получить лояльность аудитории за счёт схожести. Основные черты визуализации:

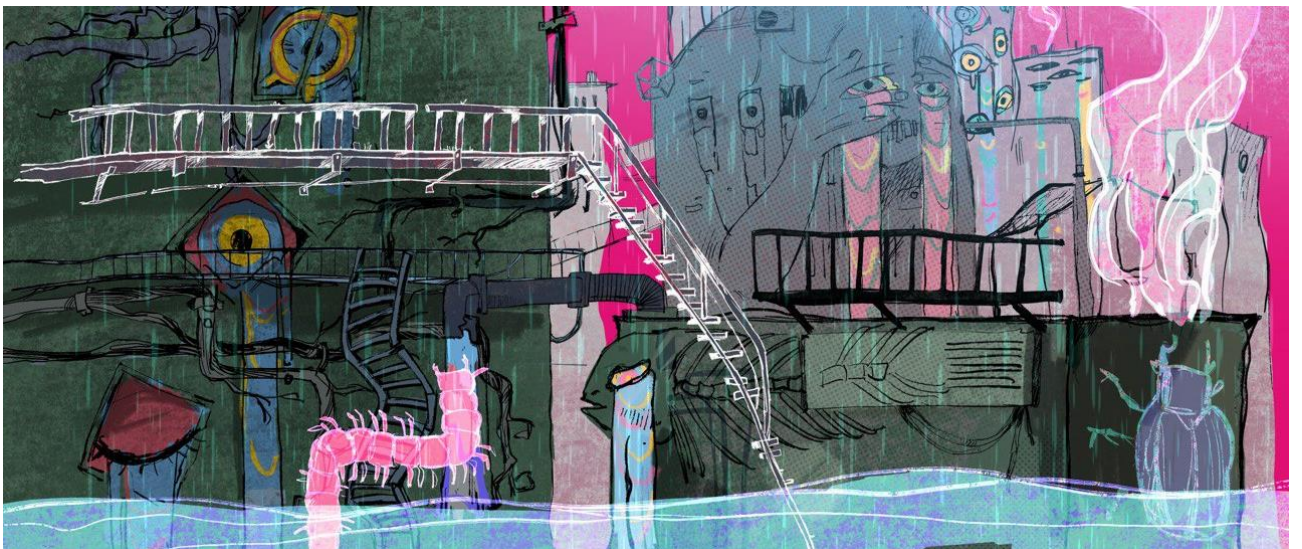
- живые, небрежные линии
- много граффити и надписей с отсылками на культуру стран СНГ
- серые и мрачные оттенки для изображения реального мира, передающие атмосферу российских учебных заведений и улицы
- кислотные цвета для мира эмоций
- многослойность, которая даёт объем миру



Обычный мир



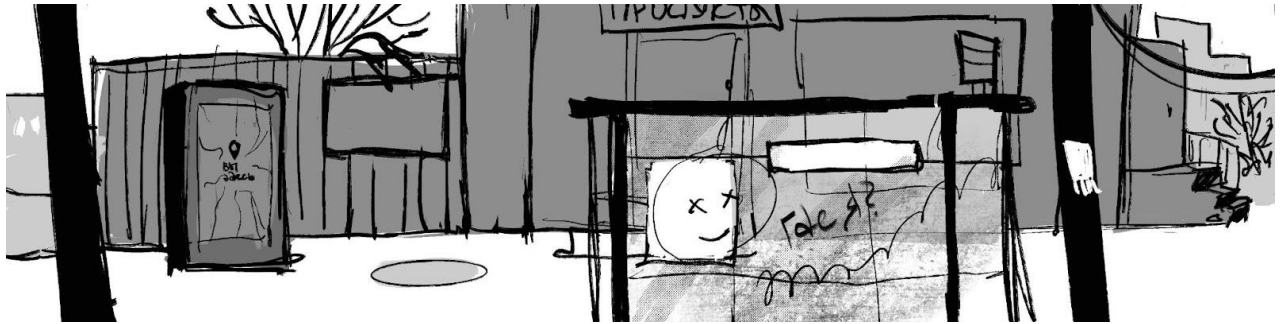
Обычный мир



Мир эмоций



Эскиз локации



Эскиз локации

Монстры мира – Маски Эмоций.

Изображение каждой маски и ее анимация созданы на основе опросов об эмоциях и логике их течения, которые были проведены в процессе исследования.

Печаль – с текучими глазами и силуэтом.

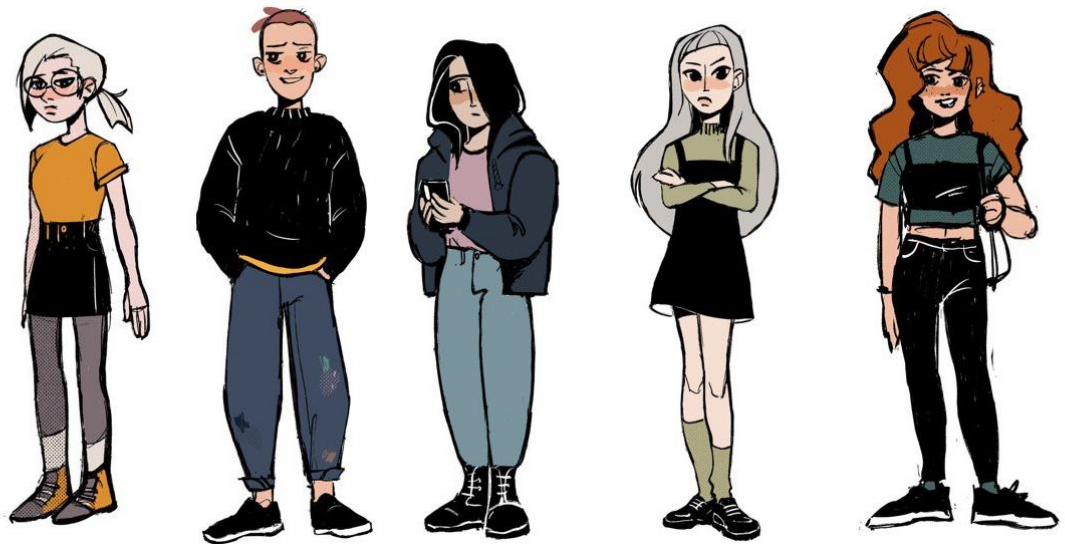
Тревога – колючая, резкая, дёрганная, меняет цвет.

Гнев – маска с маленьким глазом и большим ртом, представляется как вспыхивающий огонь.



Маски: Тревога, Печаль, Гнев

Персонажи изображаются стилизованными, мультяшными, с укрупнёнными чертами лица и головами в целом. Разность характеров персонажей передаётся с помощью формообразования, цвета, силуэта.



Главная героиня (слева) и её друзья

Эмоциональные состояния героини.

Побеждая маску, героиня получает часть её силы. Её облик и знак фигуры, в боевом режиме игры меняется в зависимости от использованной маски: огненный при гневе, текучий при печали, колкий при тревоге.

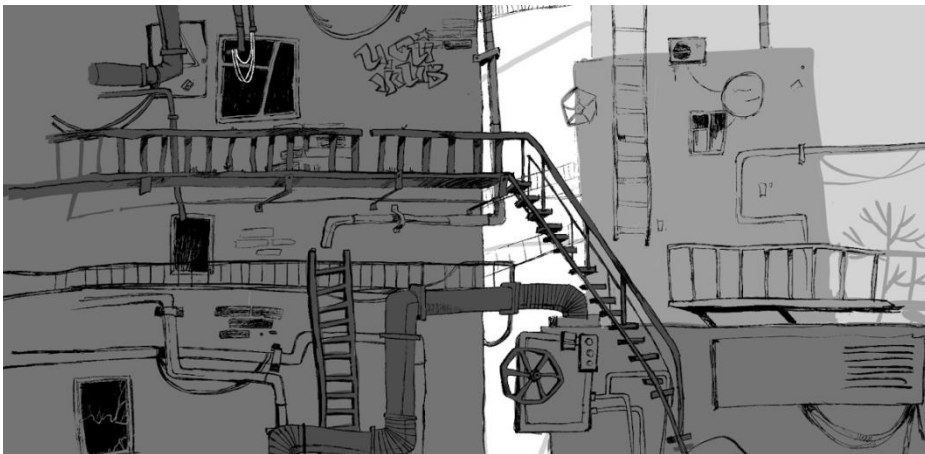


Эмоции главной героини

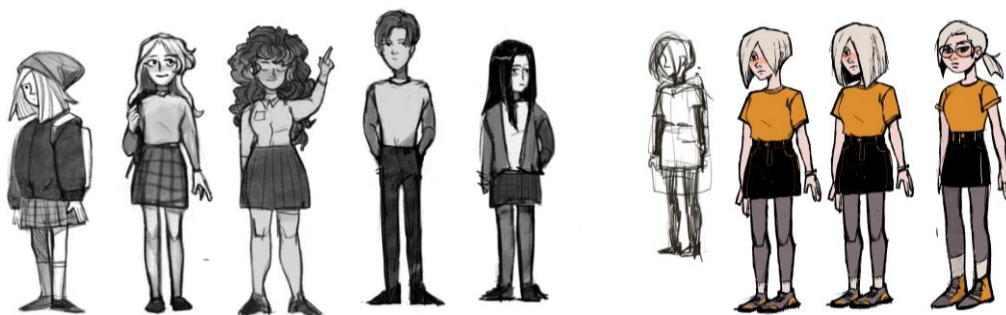
2.3.2. Этапы разработки

В процессе поиска стилистики были опробованы разные методы: от пятна, с чётким ровным лайном, и с более живым лайном. Изначально планировалось сделать игру монохромной с редкими вкраплениями цвета, в процессе было решено добавить больше цветных пятен, но сохранить общее настроение.

При разработке персонажей так же изначально были использованы эскизные варианты, и более детская стилизация.



Разработка задних планов



первый варианты облика и стиля главных героев

4. Структура компьютерной игры

4.1 Описание сеттинга игры

Конец первого учебного года в университете, сессия.

Героиня переживает сильный стресс из-за оценок и подготовки к финальному проекту. Девушка учится на направлении, которое выбрала для неё мама, но оно ей не нравится. Только при успешной защите проекта героиня сможет набрать нужное количество баллов для перевода на интересующую ее специальность. Различные события выбивают ее из состояния эмоционального равновесия, и тем самым активизируют маски чувств. Чтобы вернуть душевную гармонию, она должна вступить с ними в бой.

Сюжет раскрывается за несколько глав, в которых игрок, следуя за главной героиней, решает загадки, узнает лор, взаимодействует с друзьями и сражается с монстрами.

Но зачем нам противостоять эмоциям?

1. Маска воплощает проблему, неприятную эмоцию, страх, травму.
2. Побеждая маску, героиня получает её осколок и новую способность, которая даёт ей силу.
3. В финальном сражении мы видим, хоть маски и были побеждены, но уничтожить их не получилось. Главный босс возрождается из осколков, и героиня должна вновь вступить в бой. Эту битву можно только проиграть, и это единственный способ одержать победу: только приятие наших эмоций даёт возможность двигаться дальше.

Игра побуждает задуматься о наших чувствах, дать себе ответ на вопросы: стоит ли делать то, что требует от нас окружение? Актуальны ли для нас установки общества, в котором мы находимся? Нужно ли нам принимать их?

На сайте игры можно найти дополнительную информацию от специалистов в области психологии, там же можно вступить в сообщество, поддержать авторов и купить мерч.

4.2 Краткое описание геймплея игры

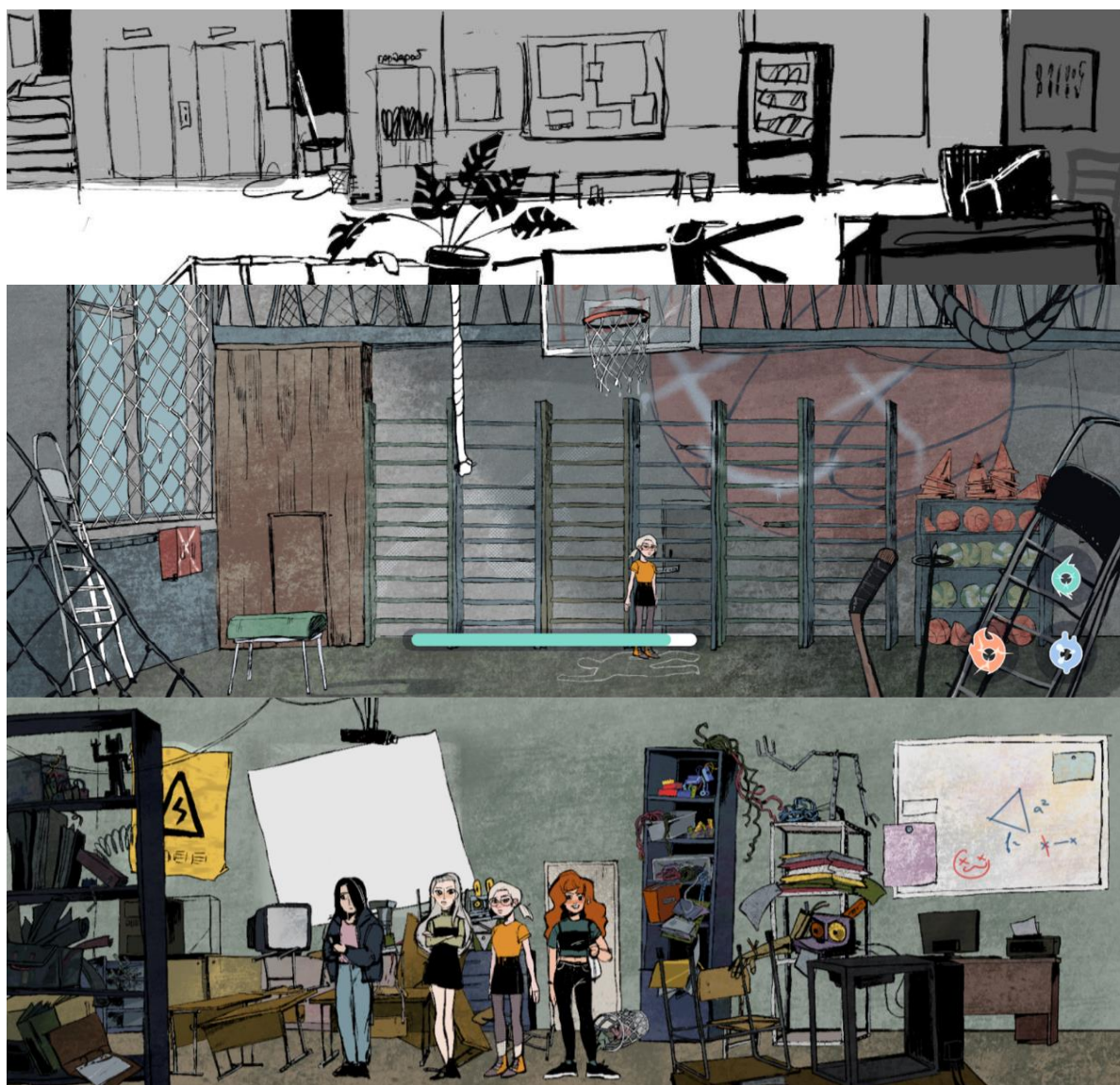
Механики игры:

- приключение, где игроку нужно подбирать предметы, искать подсказки, выполнять задания, разгадывать загадки
- экшен — игрок должен сразиться с монстром, используя способности героини, которые открываются с прохождением нового босса, после победы над которым, она получает часть его силы.

- Игра чередует эти две механики, во время прохождения главы игры используется квестовая механика, в финале главы во время встречи с боссом – боевая.

4.3 Обозначение количества основных структурных элементов проекта (основное меню, основные локации и т.д.), с указанием их функциональных и иерархических взаимоотношений.

Локации: улица, входная группа университета (здесь обозначается первая проблема героини – тревожность, мы встречаемся с жуткой толпой и пытаемся сбежать от неё), спортзал (место через которое героиня сбегает от тревоги и находит путь в аудиторию), учебный аудитория (квестовая часть и заявление взаимоотношений между персонажами игры, первые выборы игрока в пользу или против других персонажей), класс дополнительных занятий (место где героиня встречается с маской тревожности).



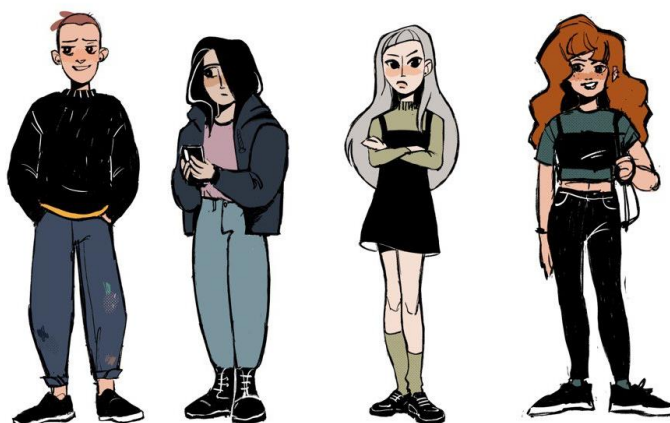
Персонажи: каждый персонаж является отражением черт характера героини.

Илья – ничего конкретного не умеет, но всем интересуется, ходил на 100500 кружков, но ничего не выбрал. Просто хороший друг, который готов поддержать. Илья олицетворяет неуверенность героини, прокрастинацию.

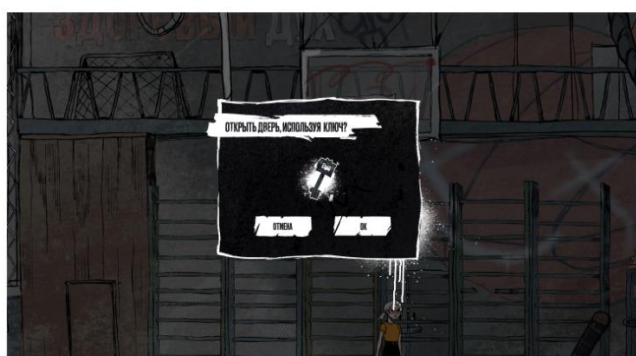
Катя — мечтательная и меланхоличная. Делает фигурки из всего. Закрытая от внешнего мира из-за комплексов по поводу своей внешности. Для героини Катя это желание защититься от угроз внешнего мира.

Алиса — Клевая девчонка программист. У неё всё складывается, учится хорошо и везде успевает. Пытается подрабатывать. Часто чересчур нервная, загоняется из-за мелочей, перфекционистка. Алиса отражение недостижимого идеала для героини.

Женя — яркая и эмоциональная как огонь. Ничего не держит в себе, часто лезет на рожон. Решает проблемы через конфликт. Но в момент грусти может расплакаться в истерике. Занимается танцами. Женя для героини воплощение раскрепощённости эмоций, свободы.



Интерфейс, меню: в качестве интерфейса планируется использовать телефон героини в котором будут записаны контакты, будет возможность настроек и заметок; рюкзак будет вмещать в себя различные предметы для квестов и ачивки. В основном меню мы можем выбрать: начать игру заново, продолжить, открыть настройки, посмотреть сохранённые эпизоды.



Поиск визуализации интерфейса

Интерфейс выполнен в общей стилистике игры, поддерживая общую атмосферу и визуальный ряд. Используются подтёки от краски и «живые» линии от руки. Значки способностей героини открываются с прохождением игры и отсылают к внешнему виду масок.



Поиск визуализации интерфейса

5. Список изученных публикаций

1. Шелл, Д. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все / Д. Шелл. – Москва : Альпина Паблицер, 2022. – 604 с.
2. Уточкин В. Хочу в геймдев! Основы игровой разработки для начинающих / В. Уточкин, К. Саханов. – Москва: Бомбора, 2022. – 224 с.
3. Давыдова Ю. Особенности эмоционального интеллекта подростков / Ю. Давыдова // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. – 2012. – № 2. – С.92-99.
4. Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. – Москва: Дмитрий Аронов, 2018. – 96 с.
5. Сальникова А. ОПЫТ РАБОТЫ С ПОДРОСТКАМИ, НАХОДЯЩИМИСЯ В ТРУДНОЙ ЖИЗНЕННОЙ СИТУАЦИИ / А. Сальникова, К. Шалагинова // Международный студенческий научный вестник. – 2018. – № 1. – С.95-95.
6. Хухлаева О.В. Психология подростка / О.В. Хухлаева. – Москва: Academia, 2004. – 160
7. Папанек, В. Дизайн для реального мира / В. Папанек. – Москва: Дмитрий Аронов, 2008. – 416 с.
8. Тайнан, С. Геймдизайн. Рецепты успеха лучших компьютерных игр от Super Mario и Doom до Assassin's Creed и дальше / С. Тайнан. – Санкт-Петербург : Питер, 2020. – 448 с.
9. МакГоуэн, Д. Видеоигры: Невероятные хроники игровой революции в комиксах / Д. МакГоуэн, Д. Хеннесси. – Москва : Бомбора, 2021. – 192 с.
10. Андреева А. На заметку игроману: чему нас могут научить компьютерные игры [Электронный ресурс]// РБК ТRENДЫ: интернет медиа. – URL: <https://trends.rbc.ru/trends/education/5e3d5c5a9a794751357b8d73> (дата обращения: 16.12.2021).
11. В ЧЕМ ПОЛЬЗА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР [Электронный ресурс]// МЕЛ: интернет медиа. Москва: 2015. – Режим доступа: <https://mel.fm/blog/mezhdunarodny-detsky-kompyuterny-tsentr-mdkts/69728-v-chyem-polza-kompyutyernykh-igr>, свободный (дата обращения: 16.01.2022)
12. Ахмиров, А. Осмысление хоррора в игровой индустрии [Электронный ресурс]// DARKER онлайн журнал ужасов и мистики: Интернет-портал. – URL: <https://darkermagazine.ru/page/osmyslenie-horrora-v-igrovoj-industrii>, свободный (дата обращения: 05.02.2022).
13. Wikipedia. Трёхмерная графика [Электронный ресурс]: свободная энциклопедия – / Wikipedia. - Электронные данные. Режим доступа: URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Трёхмерная_графика, свободный – (дата обращения 10.04.2020)
14. Иванова А. Игра в психологии/ [Электронный ресурс] // Электрон. текстовые дан. – Москва: 2012. – Режим доступа: https://spravochnick.ru/psihologiya/metody_prikladnoy_psihologii/igra_v_psihologii/, свободный (дата обращения: 10.03.2022)
15. Иванов Д. Сюжетно ролевая игра как эффективный метод социализации подростка [Электронный ресурс] //–Электрон. текстовые дан. – Москва: 2015. – Режим доступа: URL: <http://www.podrostok.minobr63.ru/index.php/stati/77-syuzhetno-rolevye-igry-kak-effektivnoe-sredstvo-sotsializatsii-podrostka>, свободный (дата обращения 10.04.2020)

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)
Высшая школа печати и медиаиндустрии
Институт графики и искусства книги имени В.А. Фаворского

Кафедра	Художественно-техническое оформление печатной продукции
Направление подготовки	54.03.01 Дизайн
Профиль	Графический дизайн мультимедиа

Отзыв руководителя о работе студента, выполнившего ВКР

Студент **Страхова Анна Дмитриевна, 181-822**

Тема ВКР _____ ФИО, группа

Разработка дизайн-концепции игры для РС, направленной на работу с эмоциями: проработку и принятие отрицательных эмоций

Заключение о степени соответствия ВКР теме, утвержденной приказом ректора университета

----- *соответствует*

Оценка работы студента над ВКР

Работа выполнена качественно, среднее откл-е по всем сторонам проекта.

Оценка студента как специалиста

Показана склонность к анимации и иллюстрации, сохранилась с нейтральной позицией.

Общая характеристика студента

Ответственной, серьезной

Замечание руководителя

Проект имеет возможность реализации

Заключение о присвоении квалификации/степени (заслуживает или не заслуживает)

----- *заслуживает*

Руководитель **Алейникова Алина Сергеевна, преподаватель**

ФИО, должность, степень, звание

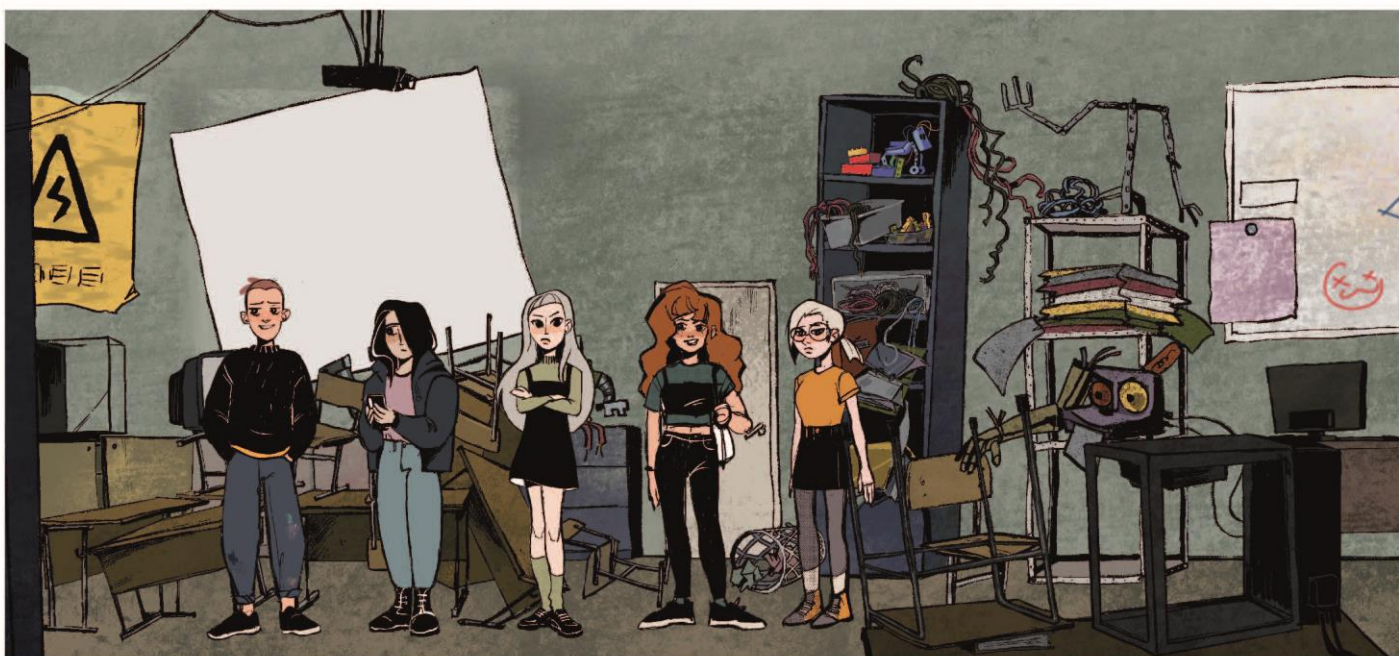
Подпись руководителя _____

16.05.2022

дата

ПРИЛОЖЕНИЕ







главная героиня

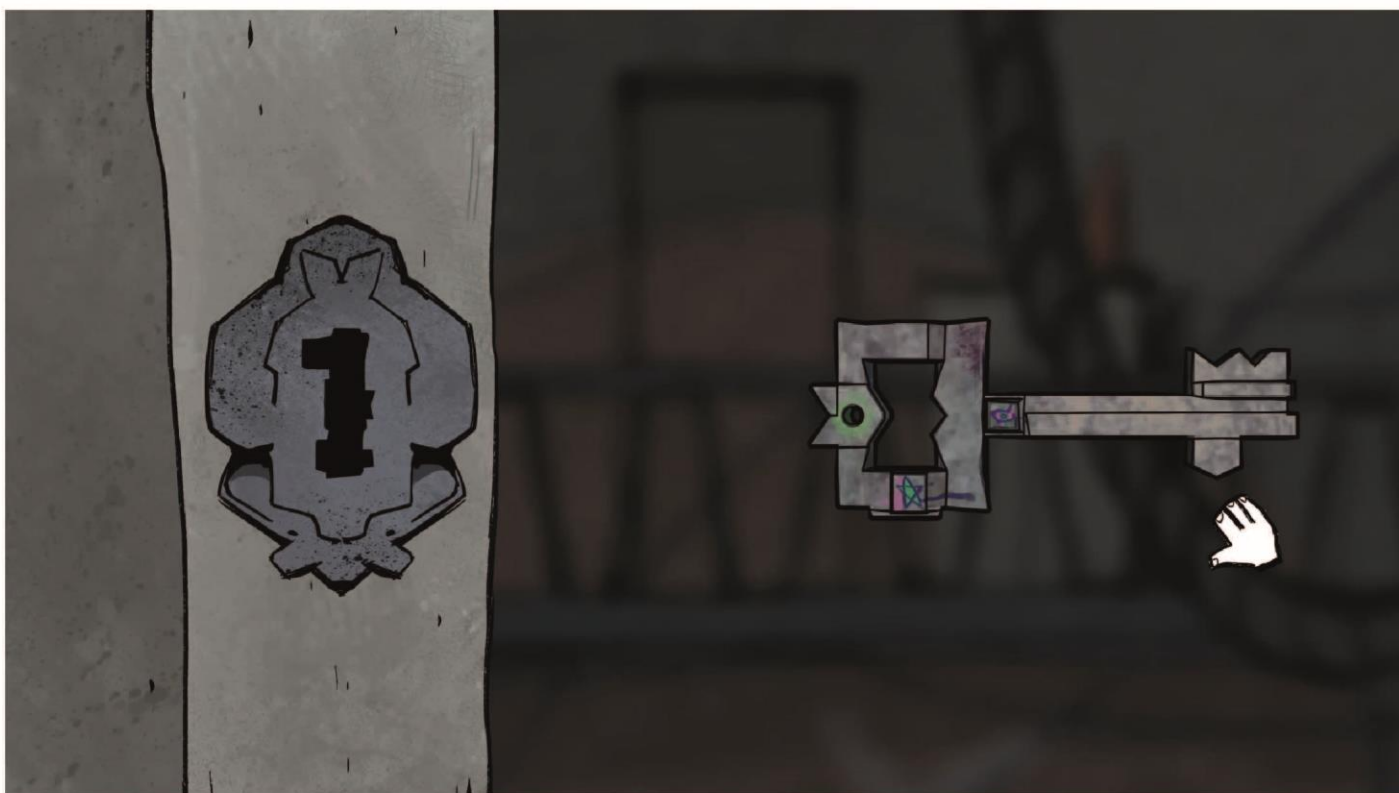
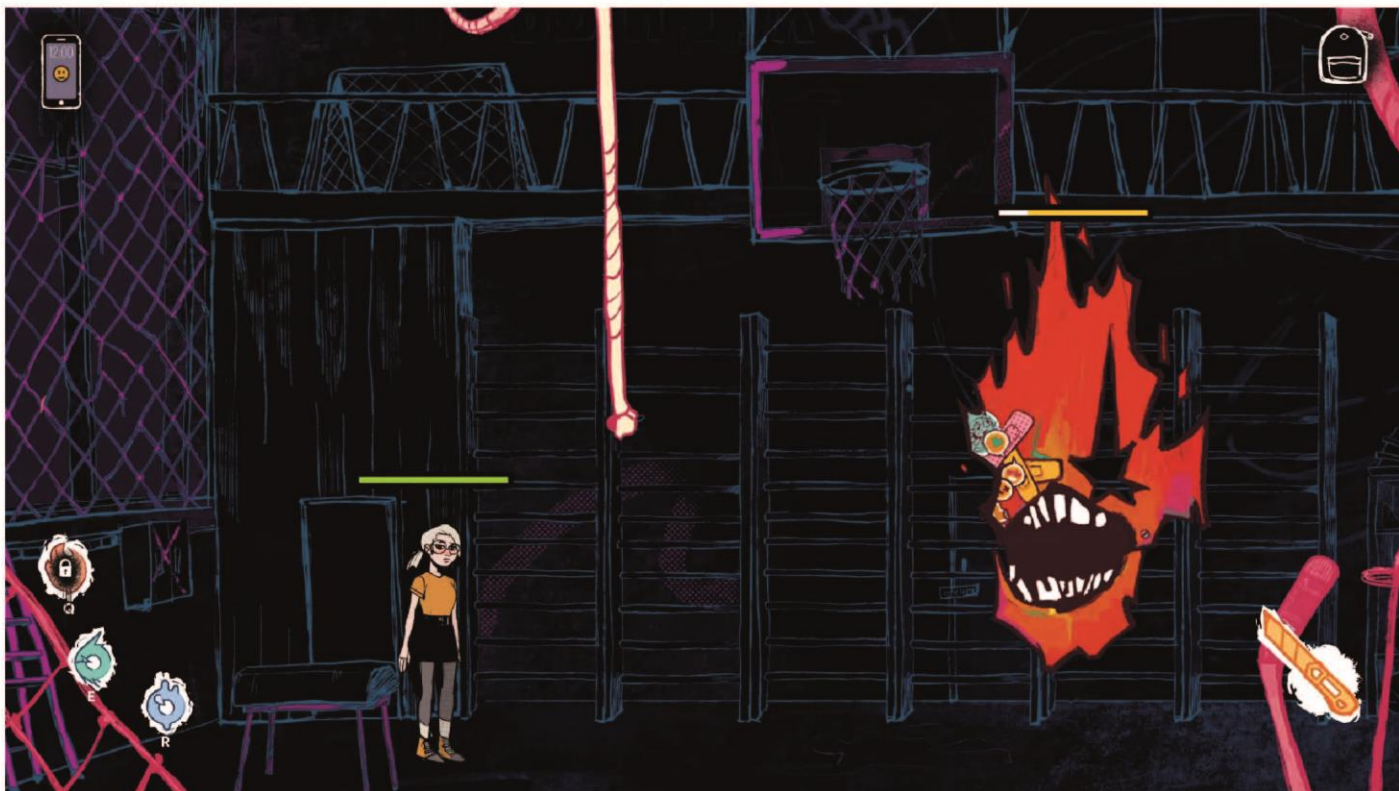


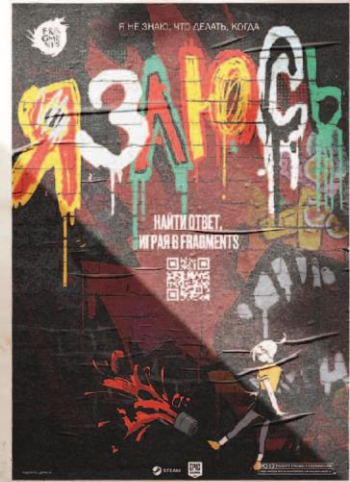
маски эмоций



игровые предметы







мерч