

ТЕМА ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ

ГРАФИЧЕСКАЯ КОНЦЕПЦИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩЕЙ ВНУТРЕННИЙ ТУРИЗМ

Автор

Попко Юлия Игоревна

20.Б04-и

Факультет искусств

Кафедра Графического дизайна

Научный руководитель

Витковская Светлана Владимировна

Руководитель теоретической части

Позднякова Ксения Григорьевна

ЦЕЛЬ И СОСТАВ ПРОЕКТА

Виртуальная игра, которая знакомит с нетуристическими местами страны, погружая в среду через местные легенды, способствует привлечению внимания к этим местам и появлению новых туристических маршрутов.

СОСТАВ ПРОЕКТА

1. Концепция игры:

- нейминг
- идея проекта
- образ игры
- структура игры
- принцип построения игрового пространства

2. Графика игры:

- логотип, шрифты, цвет
 - навигационная графика
-
- персонажи
 - локации
 - анимация

3. Рекламное продвижение:

- оформление онлайн-магазина
- сувенирная продукция

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

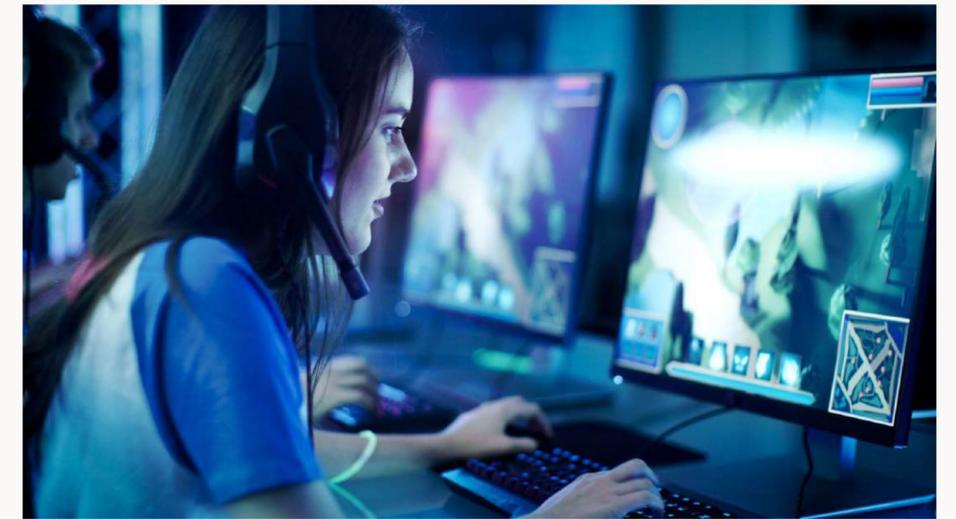
любители компьютерных игр



путешественники



любого пола



ПРЕОБЛАДАЮЩИЙ ПСИХОТИП ИГРОКОВ ПОДОБНЫХ ИГР*:

ИССЛЕДОВАТЕЛИ от 12 до 40 лет и старше

*Психотипы игроков: модель Ричарда Бартла

КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ

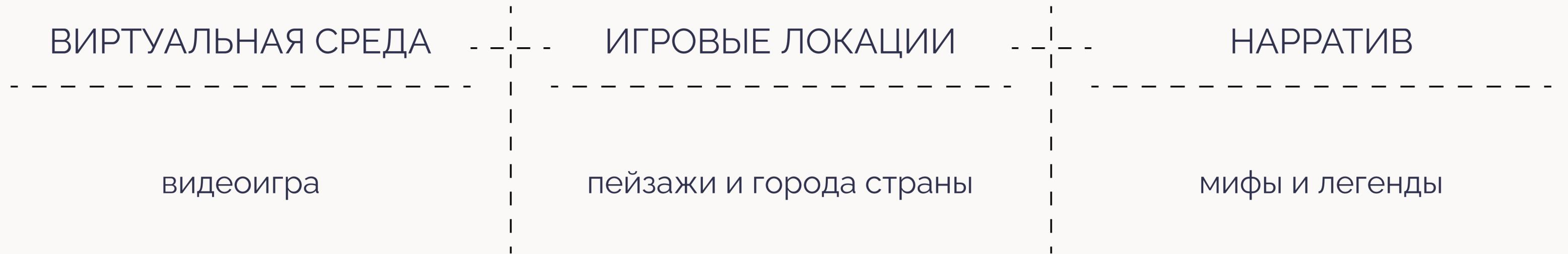
- нейминг
- идея проекта
- образ игры
- структура игры
- принцип построения игрового пространства

Логотип и название проекта

НЕВЕДОМАЯ
СТРАНА.



ИДЕЯ ПРОЕКТА



Метафора проекта — **ПРОВОДНИК**

ВИРТУАЛЬНАЯ СРЕДА ИГРЫ: ПРИНЦИП ПОСТРОЕНИЯ

СТРУКТУРА ИГРЫ

ЗНАКОВОЕ МЕСТО

БИОСФЕРНЫЙ
ЗАПОВЕДНИК

ГОРОД-МУЗЕЙ
САРАЙ-БАТУ

ГОРОД
АСТРАХАНЬ

ПЕРСОНАЖИ

ИГРОК

СПУТНИК ИГРОКА

ГЕРОИ ИЗ ЛЕГЕНД

СЮЖЕТ

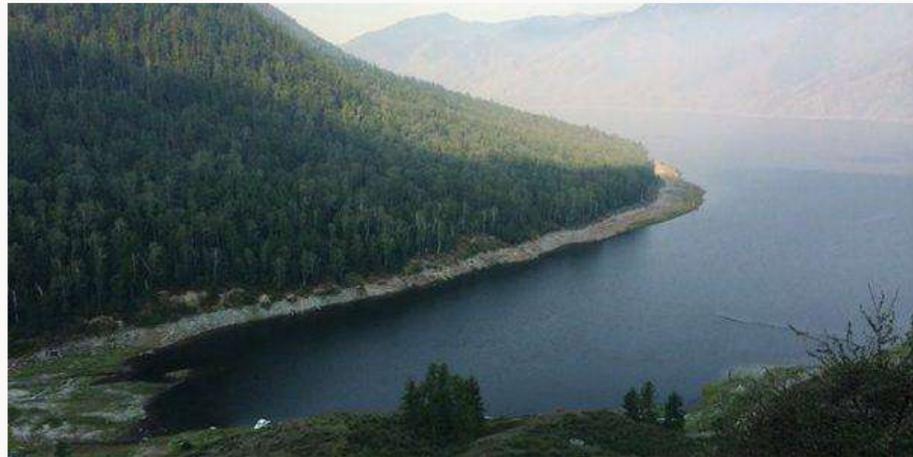
ЛЕГЕНДЫ ИЗ СБОРНИКА
«Астрахань. Это моя земля»

ЗНАКОВОЕ МЕСТО



АСТРАХАНСКИЙ КРАЙ: ОБРАЗ ЛОКАЦИЙ

БИОСФЕРНЫЙ
ЗАПОВЕДНИК



САРАЙ-БАТУ



АСТРАХАНЬ



ГРАФИКА ИГРЫ

- логотип, шрифты, цвет
- навигационная графика

ЛОГОТИПНЫЙ БЛОК

НЕВЕДОМАЯ
СТРАНА



ШРИФТЫ ЛОГОТИПА

А Б В Г Д Е Ж З И Й К Л М Н
О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я

НАБОРНЫЙ ШРИФТ И ЦВЕТА

Raleway Regular

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМН
ОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ

Raleway **Bold**

**АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМН
ОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ**

ЦВЕТА WEB

#FFFFFF	#30314D
#000000	#EAE9E5

ЦВЕТА СМУК

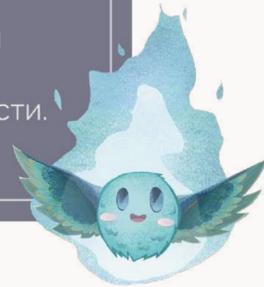
0%, 0%, 0%, 0%	74%, 60%, 26%, 55%
0%, 0%, 0%, 100%	10%, 7%, 9%, 0%

НАВИГАЦИОННАЯ ГРАФИКА



Сарай-Бату

Древняя столица Золотой Орды,
ныне — город-музей в реальном
размере.
Находится в Астраханской области.

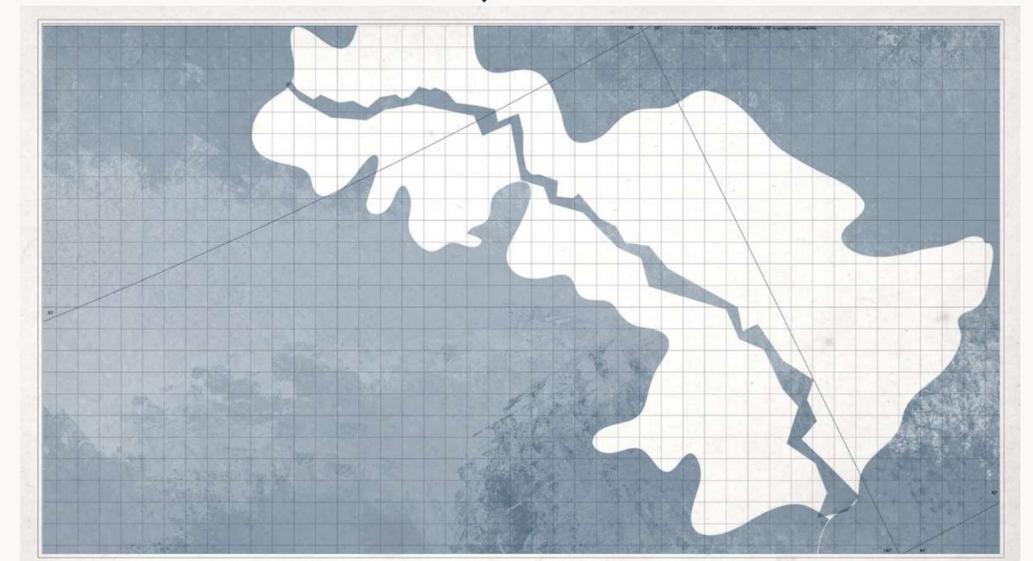
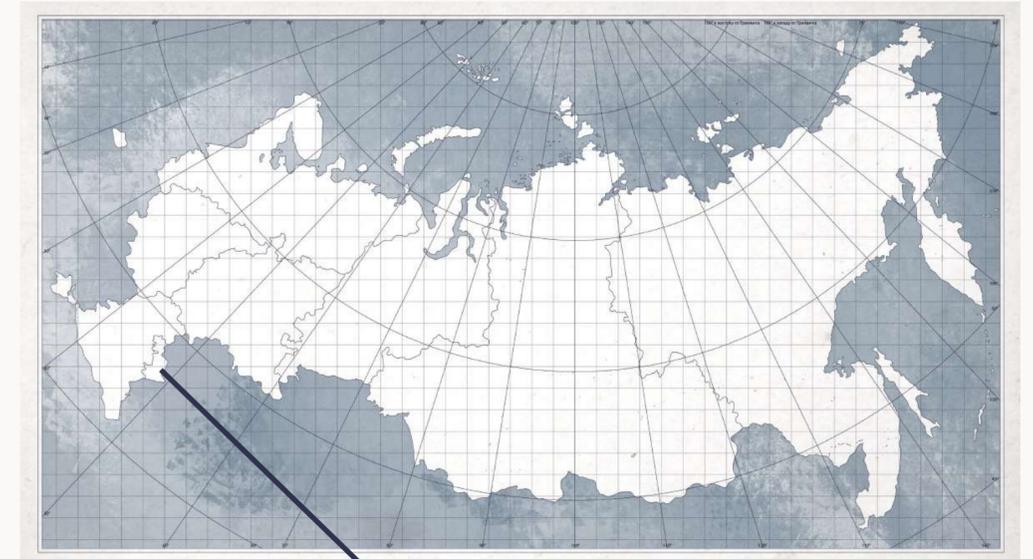


Разблокирован новый регион!
Переместиться?

Да

Нет

Начать



ИНТЕРФЕЙС В АНИМАЦИИ

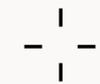
ГРАФИКА ИГРЫ

- персонажи
- локации
- анимация

ПЕРСОНАЖИ

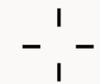
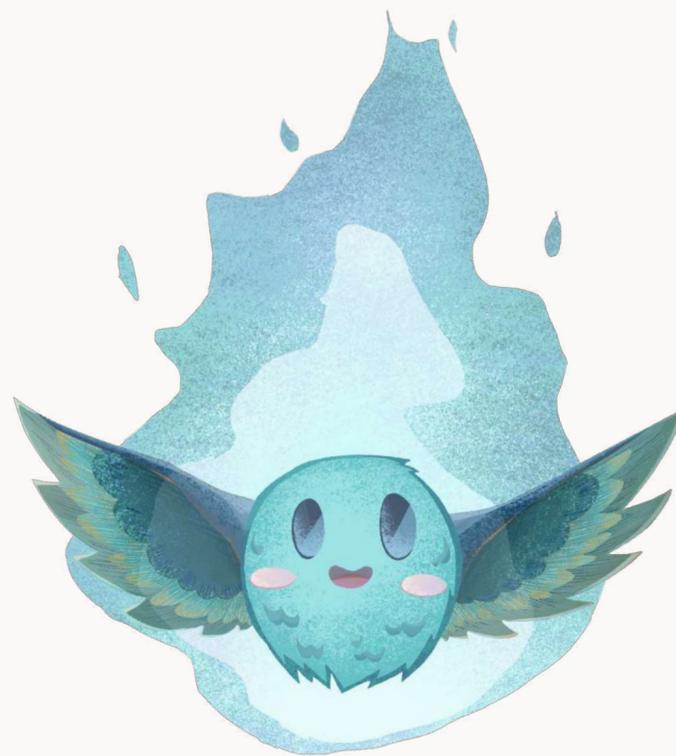
ИГРОК (ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ)

Путешественник-исследователь
Походный стиль, походное снаряжение
Большой рюкзак с инструментами



СПУТНИК-НАВИГАТОР

Блуждающий огонь из легенд и поверий
Сопровождает игрока во всех приключениях



ГЕРОИ ИЗ ЛЕГЕНД



СЮЖЕТ

ЛОГИКА ПОСТРОЕНИЯ ПУТИ: АСТРАХАНСКИЙ ЗАПОВЕДНИК



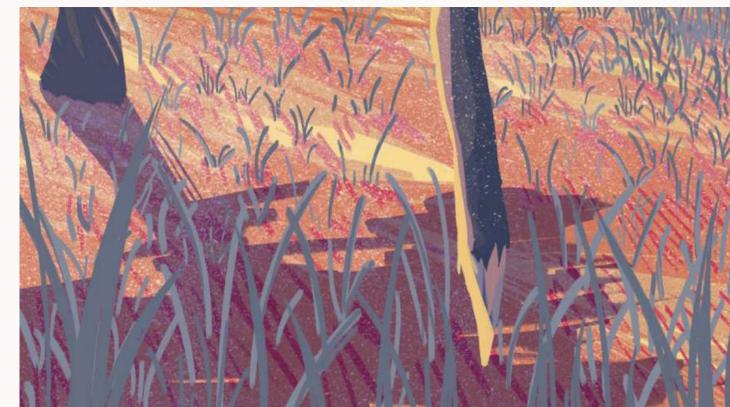
Игрок путешествует по лесам и встречает **напуганную голодную Цаплю**.

Он приносит Цапле еду и **спасает** от голодной смерти. Так Игрок и Цапля **подружились**.

Эта дружба стала **началом создания заповедника**, в котором никто из животных больше не будет бояться деятельности человека.

Сюжет по рассказу И. Блинцовой «Как цапля и девочка подружились», сборник «Астрахань. Это моя земля»

ЗАПОВЕДНИК: РАСКАДРОВКА СЮЖЕТА



СЮЖЕТ

ЛОГИКА ПОСТРОЕНИЯ ПУТИ: **САРАЙ-БАТУ**

ЗНАКОВОЕ МЕСТО

город-музей Сарай-Бату

- | -

ЛОКАЛЬНЫЕ МИФЫ

из сборника «Астрахань. Это моя земля»

- | -

ПЕРСОНАЖИ

главные герои, герои легенды

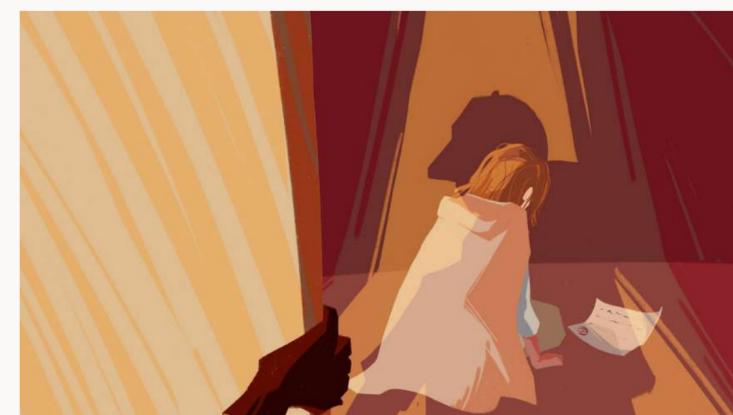
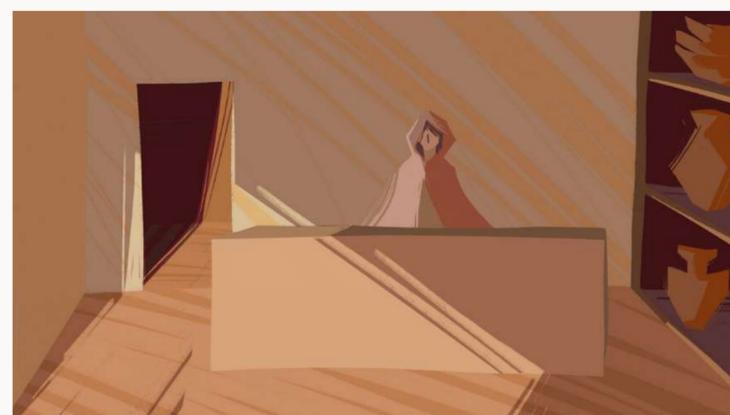
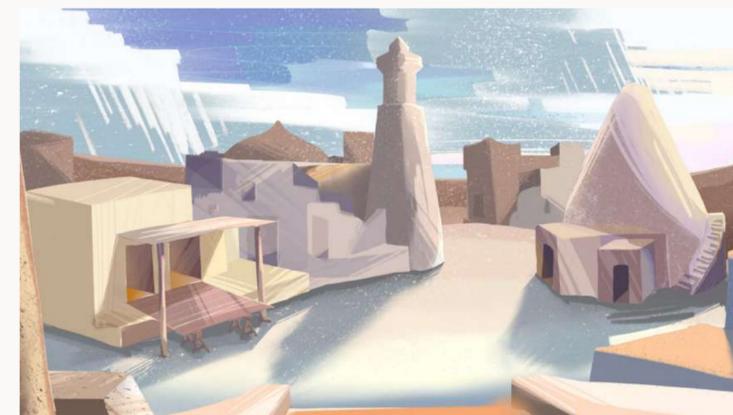
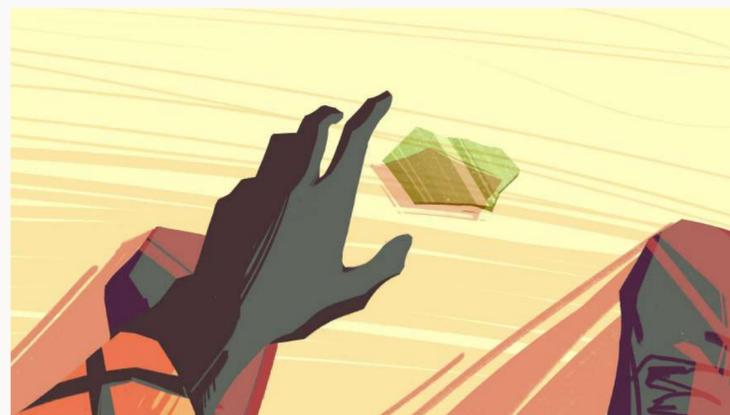
Игрок приходит в **пустой древний город**. Там он находит **осколок стекла**, смотрит через него, **переносится в эпоху Золотой Орды**, и город оживает.

Игрок **знакомится с Наргиз**, хозяйкой лавки **в столице Золотой Орды, Сарай-Бату**.

Ему предстоит **узнать историю Наргиз**, помочь ей преодолеть трудности и найти способ **вернуться в современный мир**.

Сюжет по рассказу Г. Шкировой «Идущая сквозь пламя», сборник «Астрахань. Это моя земля»

САРАЙ-БАТУ: РАСКАДРОВКА СЮЖЕТА



СЮЖЕТ

ЛОГИКА ПОСТРОЕНИЯ ПУТИ: **ГОРОД АСТРАХАНЬ**

ЗНАКОВОЕ МЕСТО

город Астрахань

- | -

ЛОКАЛЬНЫЕ МИФЫ

из сборника «Астрахань. Это моя земля»

- | -

ПЕРСОНАЖИ

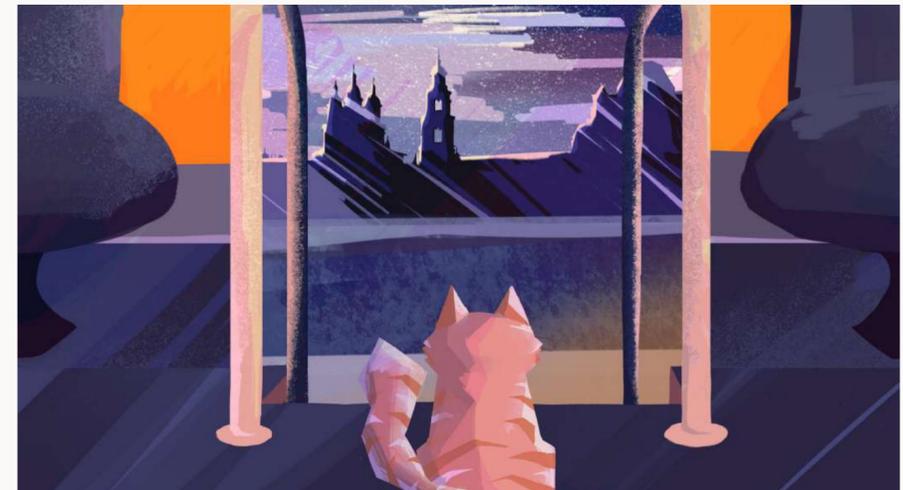
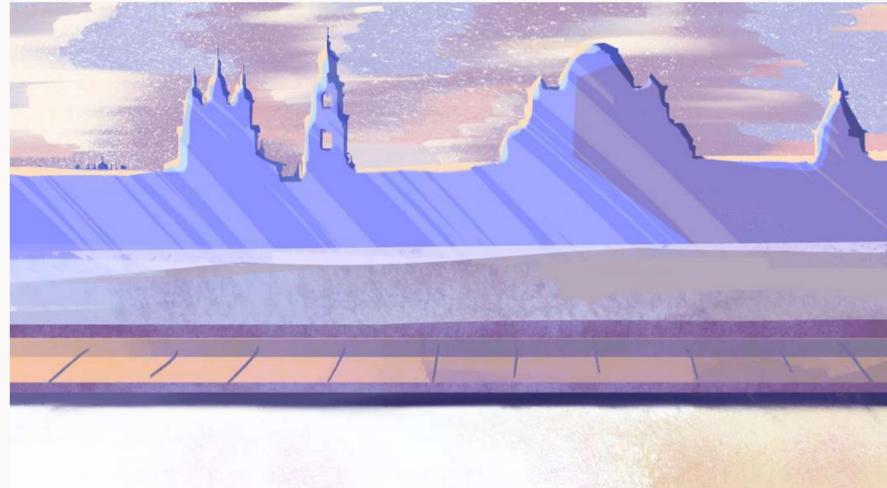
главные герои, герои легенды

Знакомство с Астраханью у Главного героя происходит благодаря Коту, который ездит на ночном трамвае номер 1, спит на персональном сиденье с табличкой «Место кота» и следит, чтобы уснувшие пассажиры не уехали в парк.

Трамвайная система Астрахани **считается одной из старейших** в России, в 2007 году была закрыта.

Сюжет по рассказу А. Касперович «На трамвае кот уехал в ночь», сборник «Астрахань. Это моя земля»

АСТРАХАНЬ: РАСКАДРОВКА СЮЖЕТА



РЕКЛАМНОЕ ПРОДВИЖЕНИЕ

- оформление онлайн-магазина
- сувениры

ОФОРМЛЕНИЕ ОНЛАЙН-МАГАЗИНА



ПОСТОЯННАЯ ЛИНЕЙКА



СЕЗОННАЯ ЛИНЕЙКА

