



**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**

**Направление 09.03.03 «Прикладная информатика»**

**Уровень Бакалавриат**

**Основная образовательная программа**

**«Прикладная информатика в области искусств и гуманитарных наук»**

*«Мультимедийная презентация компьютерной игры “Пропавшие в веках”»*

*Студента Баскакова Александра Сергеевича*

*Руководитель профессор, доктор физико-математических наук Борисов Николай Валентинович*

**Консультанты:** *старший преподаватель Никитина Людмила Леонидовна  
старший преподаватель Коротких Алексей Евгеньевич  
старший преподаватель Логдачева Елена Викторовна  
старший преподаватель Контрерас Кооб Алехандро*

**Санкт-Петербург  
2021**

## Цели

---

- Разработка и создание видеопрезентации компьютерной игры “Пропавшие в веках”

## Задачи

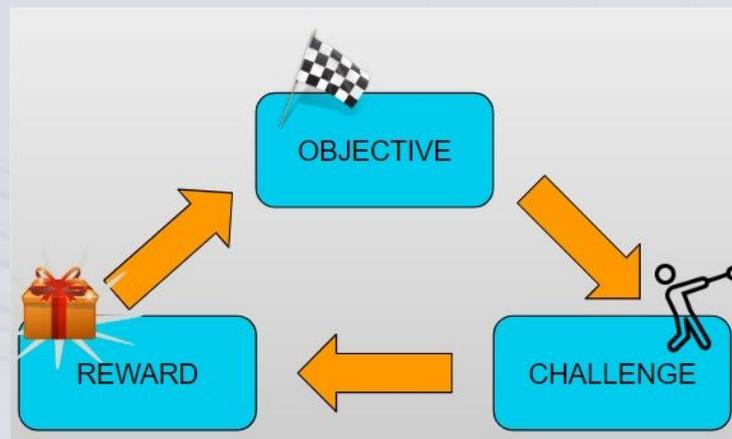
---

- Разработка концепции
- Создание прототипа
- Создание видеопрезентации



# Концепция компьютерной игры

- Техническое название
- Жанр
- Ключевая особенность
- Платформы
- Целевая аудитория
- Базовые механики
- Визуальное решение
- Методы удержания игрока



PRE-PRODUCTION



# Концепция игры “Пропащие в веках”

- **Техническое название** – Пропащие в веках или Lost in Centuries, сокращенно LiC;
- **Жанр** – Приключение с элементами Квеста и Стелса;
- **Ключевая особенность** – это шпионский детектив с путешествиями во времени
- **Платформа** – PC (Windows);
- **Целевая аудитория** – поклонники исторических детективов;
- **Базовые механики:** перемещение в пространстве и времени, поиск улик, диалоги с NPC, скрытое перемещение мимо противников и побег от них, наказание за убийства противников.
- **Визуальное решение** - трёхмерная игра с видом от третьего лица, графическим стилем близким к реализму и сеттингами Нового времени и Руин

PRE-PRODUCTION

# Исторические периоды в игре



**Порт-Артур**  
**Русско-Японская война**  
**1904-1905**



**Москва**  
**Распад Советского Союза**  
**1991**



**Константинополь**  
**Падение Византии**  
**1453**

PRE-PRODUCTION

# Препродакшн. Образы изобразительного решения игры



Крепость Орешек



Макет куртины крепости



Склад в Кронштадте

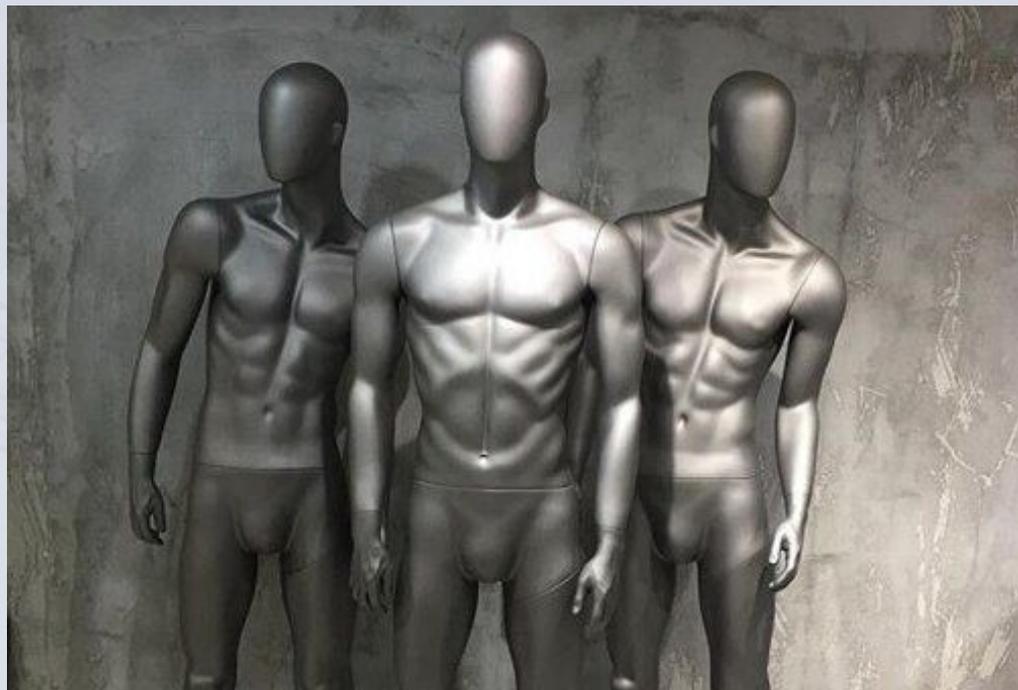


Батарея форта Константин

# Препродакшн. Образы персонажей



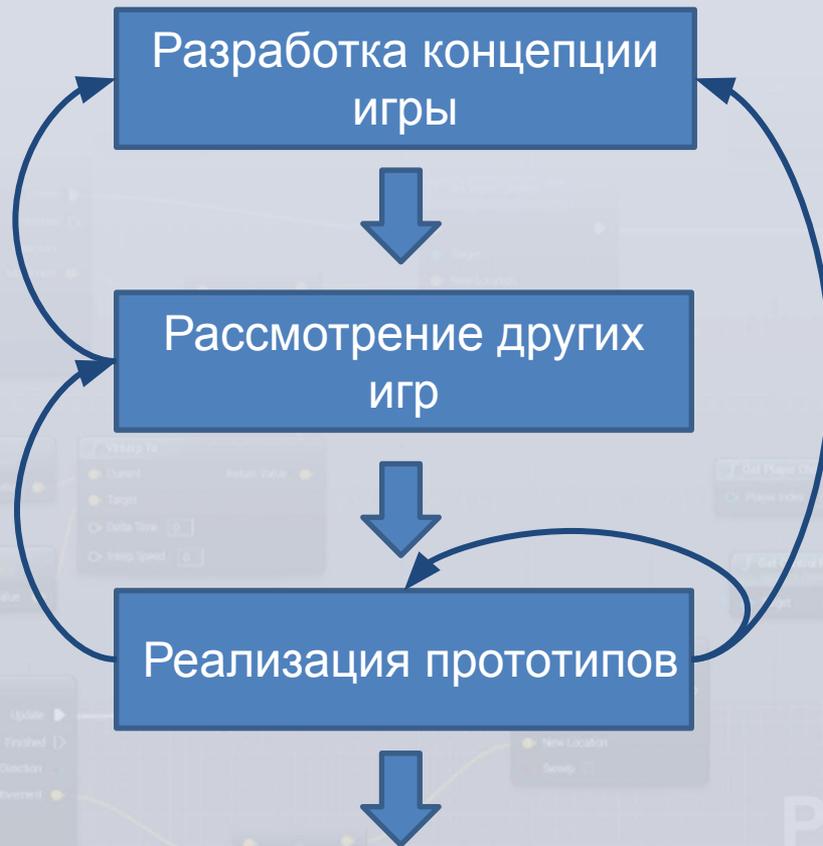
**Яков**



**Стертые**

PRE-PRODUCTION

# Прототип компьютерной игры



PROTOTYPE

# Инструменты для создания игры и презентации



Autodesk Maya



Substance Painter



Unreal Engine 4

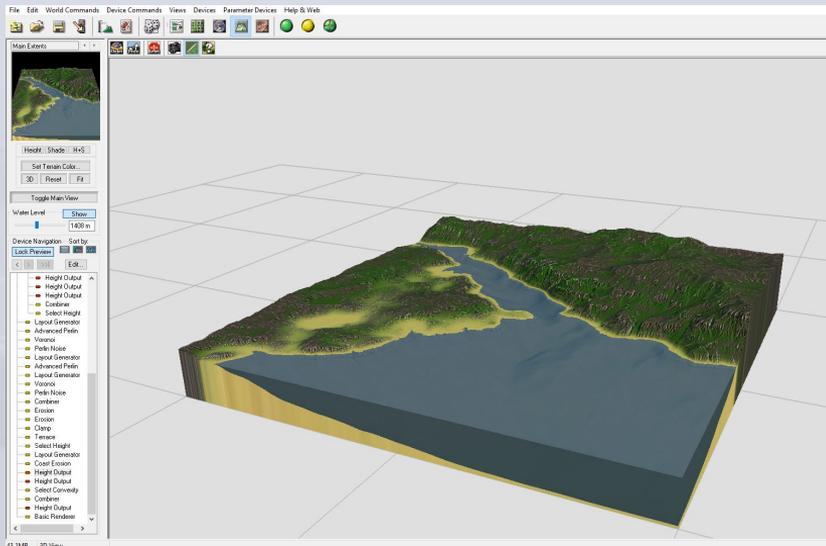


Quixel Megascans, Bridge, Mixer



Adobe Premiere Pro, After Effects

# Продакшн. 3D-модели



Ландшафт, созданный в World Machine



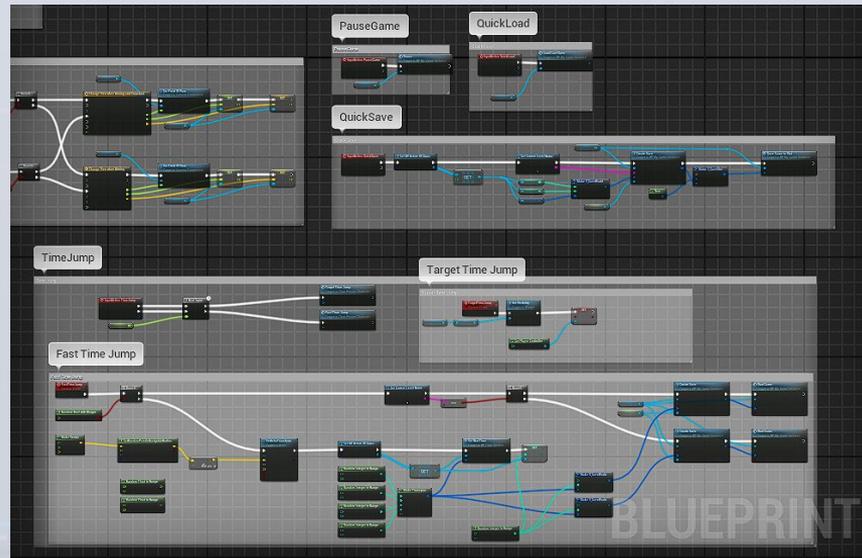
Модели пушки и пистолета, созданные в Maya

PROTOTYPE

# Продакшн. Прототип эпизода “Оборона Порт-Артура”



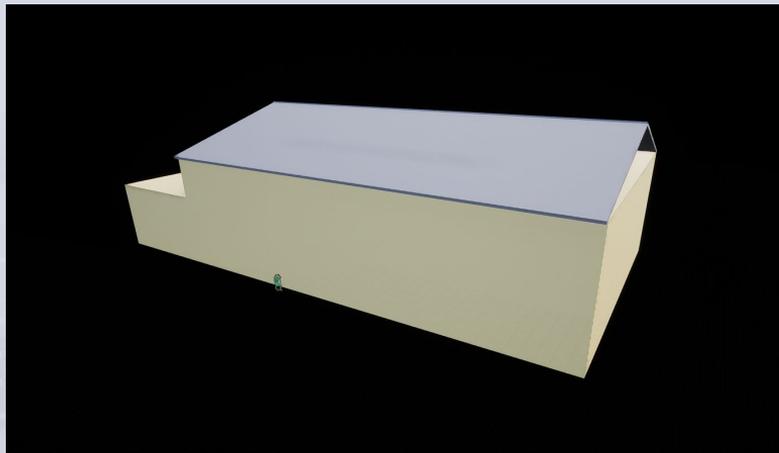
Прототип крепости на игровом уровне



Настройка игровых механик в  
блупринте

PROTOTYPE

# Продакшн. Изобразительное решение



Прототип здания госпиталя



Готовое здание госпиталя

PROTOTYPE

# Подготовка видеоматериала



Съемки в игровом движке

VIDEO PRESENTATION

# Видеопрезентация. Структура презентации



- **Вступление:**

- Название игры

- **Основная часть:**

- Основная концепция

- Пре-продакшн

- Демонстрация

- Ключевые особенности

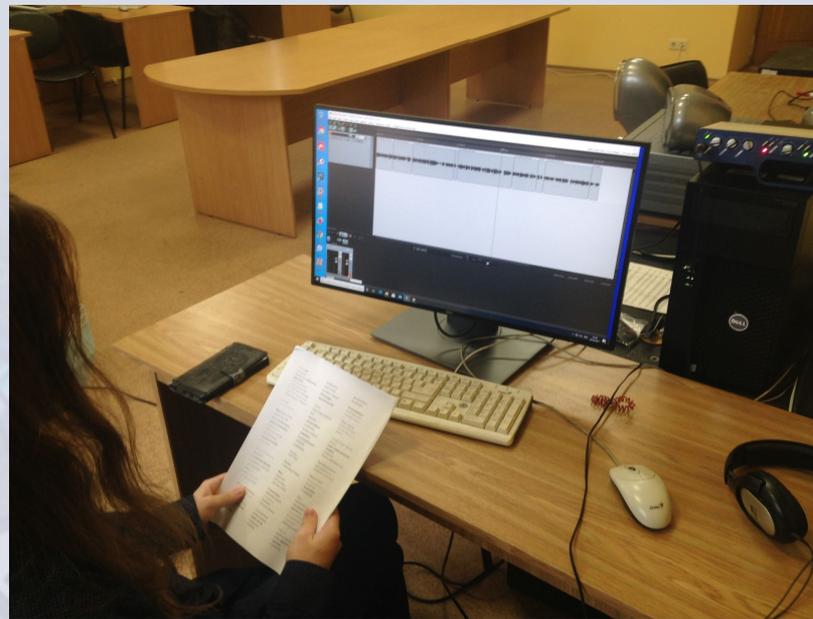
- Продакшн

- Бизнес-модель

- **Заключение**

VIDEO PRESENTATION

# Видеопрезентация. Монтаж и озвучание



Запись дикторского текста

VIDEO PRESENTATION

# Заключение



Цели и задачи выполнены:

- была разработана концепция компьютерной игры “Пропащие в веках”
- собраны образы героев и изобразительного решения
- разработан прототип эпизода “Оборона Порт-Артура”

Благодаря полученным материалам была создана видеопрезентация компьютерной игры “Пропащие в веках”.

Проделана вся работа, чтобы была начата профессиональная разработка игры.



---

**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!**