

ДОДАТОК А

Графічний матеріал кваліфікаційної роботи

Інтерактивна новела на основі
Unity з механізмом прийняття
рішень

Виконав: ст. гр. КІУКІ-21-6 Шафарук О.М.



Основні етапи реалізації проєкту



Актуальність

Ринок відеоігор налічує велике різноманіття проєктів різних жанрів, з різними механіками, на різних платформах і так далі.

Жанр інтерактивної новели обрано тому, що під час аналізу ринку помічено, що багато з ігрових застосунків почали реалізовуватись в схожих жанрах, де користувачу розповідається історія та він, приймаючи рішення, рухається по ній. Зараз це один з популярних жанрів.

Можна вважати, що такий жанр відеоігор є аналогом вже звичних для людей книжок.

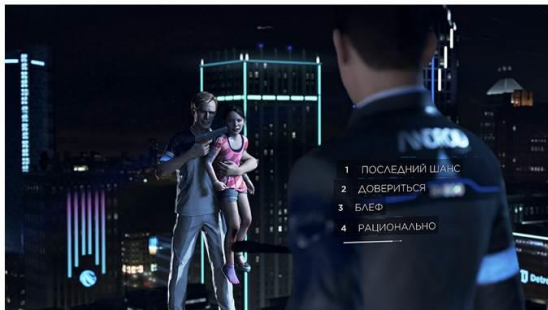
Ігрові застосунки такого типу можуть надати візуалізацію та почуття, коли гравець переживає історію власноруч.



Існуючі аналоги (1)

Detroit: Become Human:

- інтерактивний фільм із розгалуженим сюжетом;
- глибокі моральні вибори;
- кілька головних персонажів;
- детальна графіка;
- вплив вибору на долю світу.



Until Dawn:

- жанр жахи;
- ефект метелика;
- кілька головних персонажів;
- вибір впливає на життя персонажів;
- короткочасні події.



Існуючі аналоги (2)

Choice of Life:

- текстова гра з виборами;
- простий візуальний стиль;
- велика кількість коротких сценаріїв.



Reigns:

- картковий інтерфейс вибору;
- баланс чотирьох ресурсів;
- сатира;
- циклічність.



5

Постановка задачі

В результаті аналізу визначено основні задачі, які потрібно виконати:

- двовимірний формат застосунку;
- кількість виборів в ігрових сценах від 2 до 4;
- механізм атрибутів головного герою;
- механізм взаємовідносин з NPC;
- навігація по застосунку та по сюжетним лініям.



Технології розробки (1)



Unity

Потужний ігровий рушій.



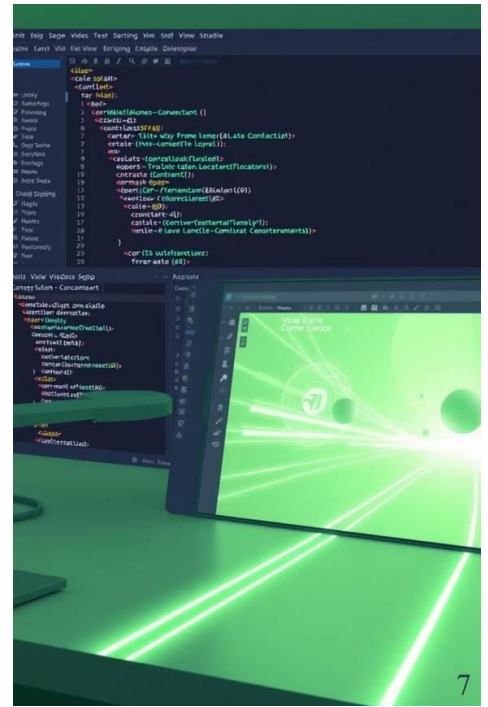
C#

Основна мова програмування Unity.



Visual Studio

Інтегроване середовище розробки.



Технології розробки (2)



JSON

Зберігання даних.



Inkarnate

Інструмент створення деталізованих карт.

Архітектура: шаблон MVC



9

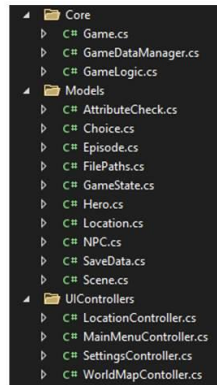
Програмна частина застосунку

Ядро логіки

- Game
- GameDataManager
- GameLogic

Моделі

- Hero
- Choice, AttributeCheck
- NPC
- Location, episode, scene
- GameState
- SaveData



Контролери

- MainMenuController
- WorldMapController
- LocationController
- SettingsController

10

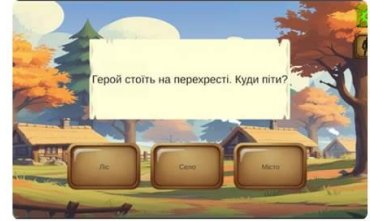
Графічне наповнення відеогри



Початкове меню



Ігрова карта світу



Сцена з локаціями






11

Висновки

- Досягнуто поставлену мету кваліфікаційної роботи.
- Виконано всі поставлені завдання.
- Створено повноцінний ігровий застосунок в двовимірному форматі.

12

Перспективи розвитку

	Додаткові механізми, що впливають на вибори
	Розширення ігрового світу
	Система статистики ігрових сеансів
	Застосунок-помічник для зручної роботи з сюжетом
	Локалізація