

Biscayne Boulevard

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

РОЗРОБКА ОРИГІНАЛ-МАКЕТУ ЖУРНАЛУ

ВСЕСВІТ КІБЕРПАНК

Виконала: студентка 4 курсу групи 6.0220-2
Спеціальності 022 - "Дизайн" Кривенко Юлія
Науковий керівник: старший викладач Потапенко М. В.

АКТУАЛЬНІСТЬ

Актуальність розробки оригінал-макету журналу «Всесвіт Кіберпанк» полягає у синергії кількох напрямів розвитку сучасної цивілізації. Розвиток кіберпанк культури як наряду, що відображає сучасні технології, майбутні сценарії та соціальні проблеми.



ОБ'ЄКТ, ПРЕДМЕТ, МЕТА



Об'єкт:

Дизайн поліграфічної продукції.

Предмет:

Дизайн журналу у сфері комп'ютерних ігор.

Мета:

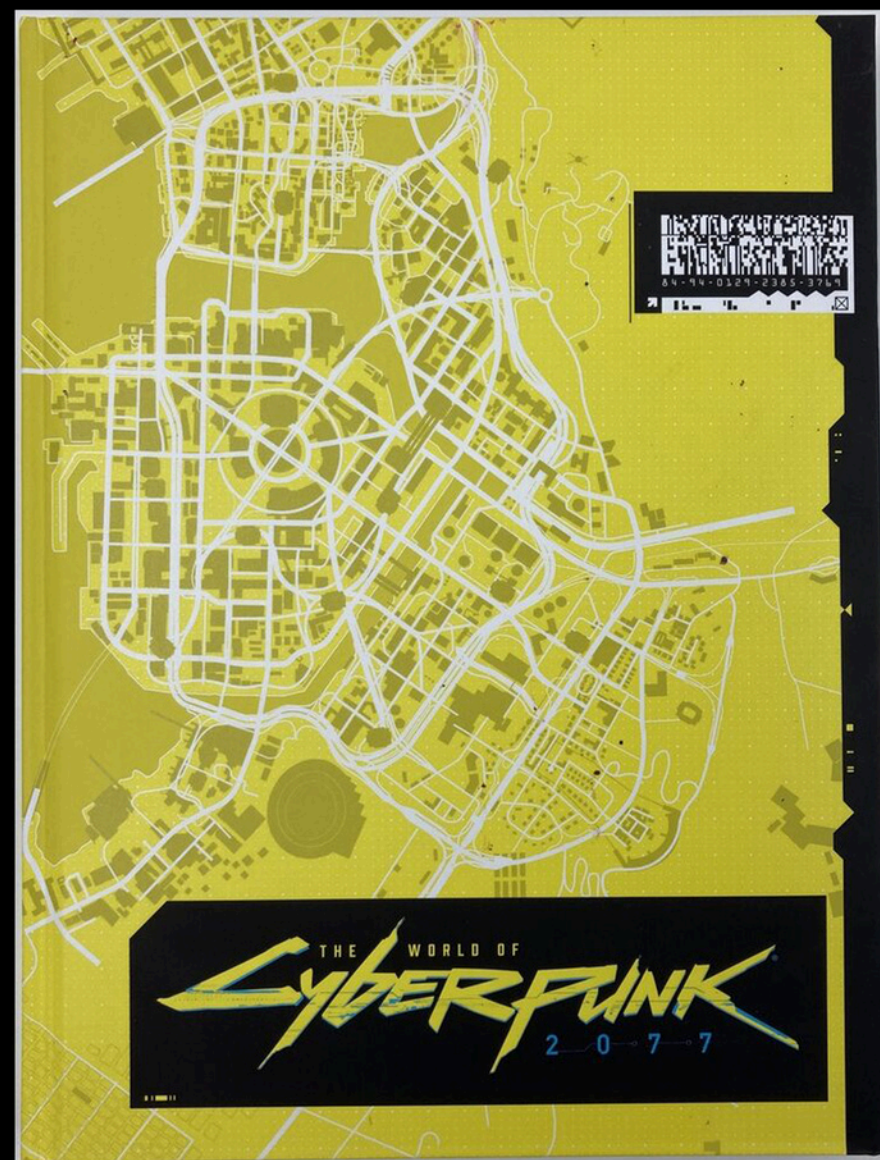
Розробити оригінал-макет журналу «Всесвіт Кіберпанк» на основі аналізу аналогів та прототипів.

АПРОБАЦІЯ

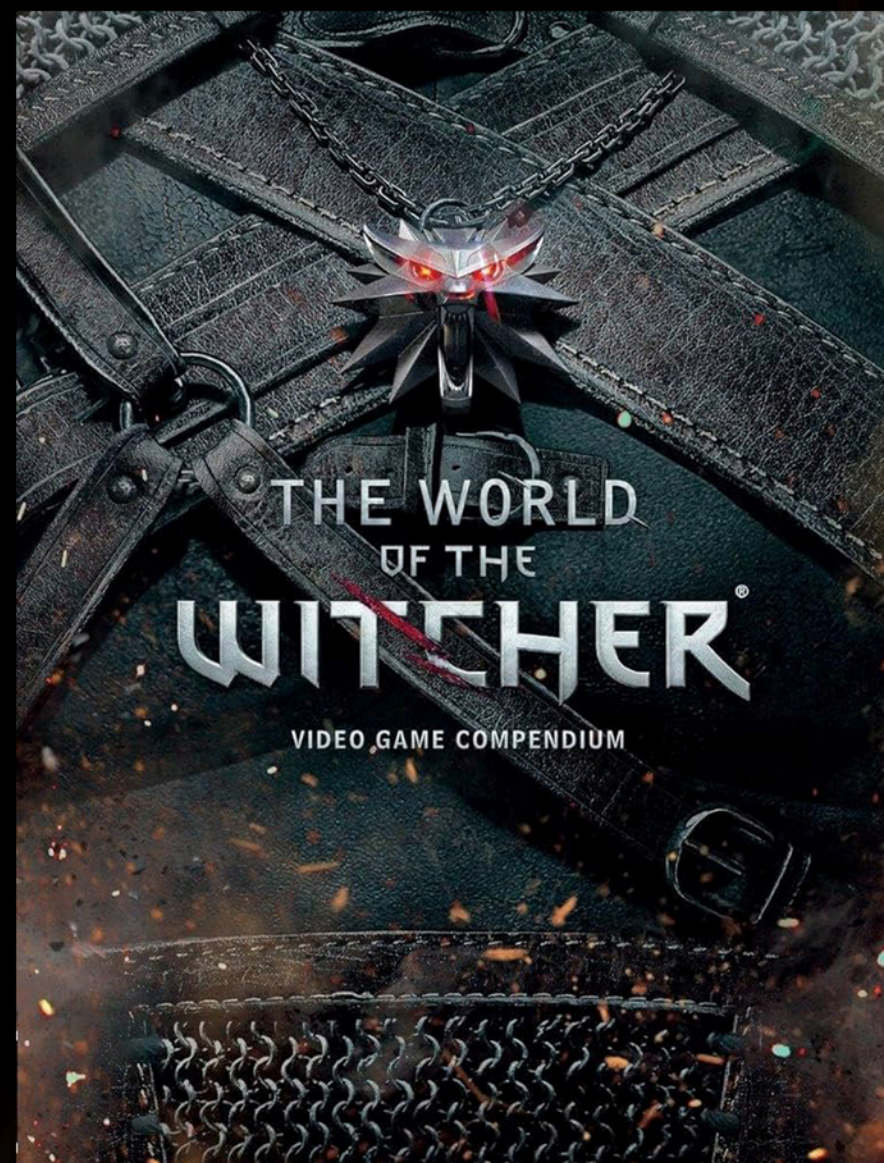
Апробація результатів дослідження здійснювалася шляхом публікації тез доповіді на тему: "Важливі аспекти дизайну у світі ігрових журналів" Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології : матеріали II міжнародної науково-практичної конференції, (12 грудня 2023 р, м. Запоріжжя).



АНАЛОГИ



"The World of Cyberpunk 2077
Deluxe Edition"

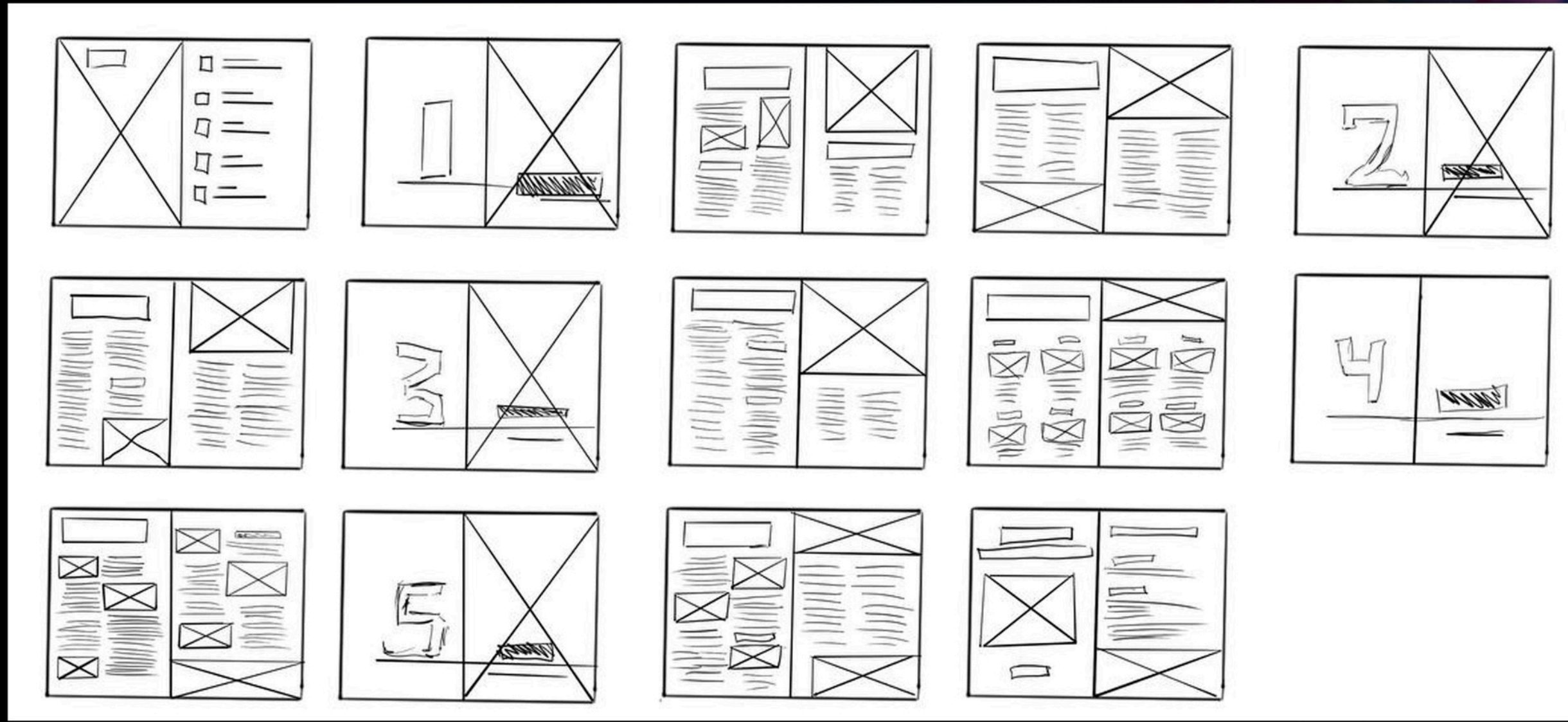


"The World of the Witcher"



"The Assassin's Creed Origins"

СХЕМА ЖУРНАЛУ



ШРИФТОВЕ РІШЕННЯ

Bahnschrift

Аа Бб Вв Гг Гґ Дд Ее Єе Жж Зз Ии Іі Її Йй
Кк Лл Мм Нн Оо Пп Рр Сс Тт Уу Фф Хх Цц Чч
Шш Щщ Ъ ъ Юю Яя
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

FURORE

АА ББ ВВ ГГ Гґ ДД ЕЕ ЄЕ ЖЖ ЗЗ ИИ
ІІ ЇЇ ЙЙ
КК ЛЛ ММ НН ОО ПП РР СС ТТ УУ ФФ
ХХ ЦЦ ЧЧ ШШ ЩЩ Ъ ъ ЮЮ ЯЯ
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Segoe UI

Аа Бб Вв Гг Гґ Дд Ее Єе Жж Зз Ии Іі Її Йй
Кк Лл Мм Нн Оо Пп Рр Сс Тт Уу Фф Хх Цц Чч
Шш Щщ Ъ ъ Юю Яя
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



КОЛІРНЕ РІШЕННЯ



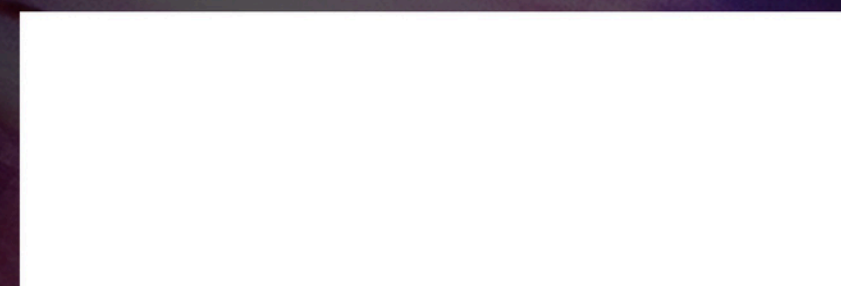
#f9e400

#007eff



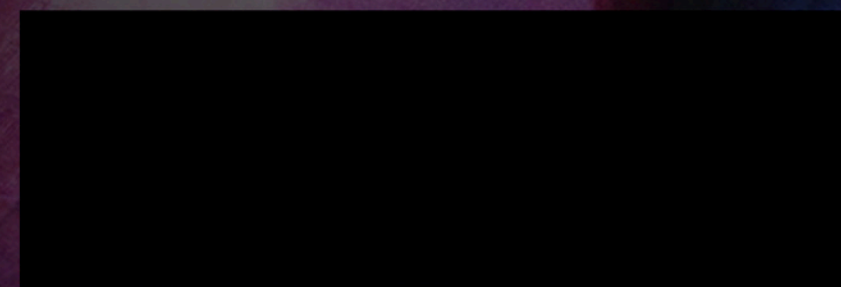
#d102fe

#ffffff



#f60024

#110000



ВСЕСВІТ КІБЕРПАНК #1

червень 2024

МАЙБУТНЄ СТАЄ
РЕАЛЬНІСТЮ: ОГЛЯД
КРАЩИХ КІБЕРПАНК ІГОР
ЦЬОГО РОКУ!

ТОП 5 НАЙКРАЩИХ РЕЛІЗІВ!

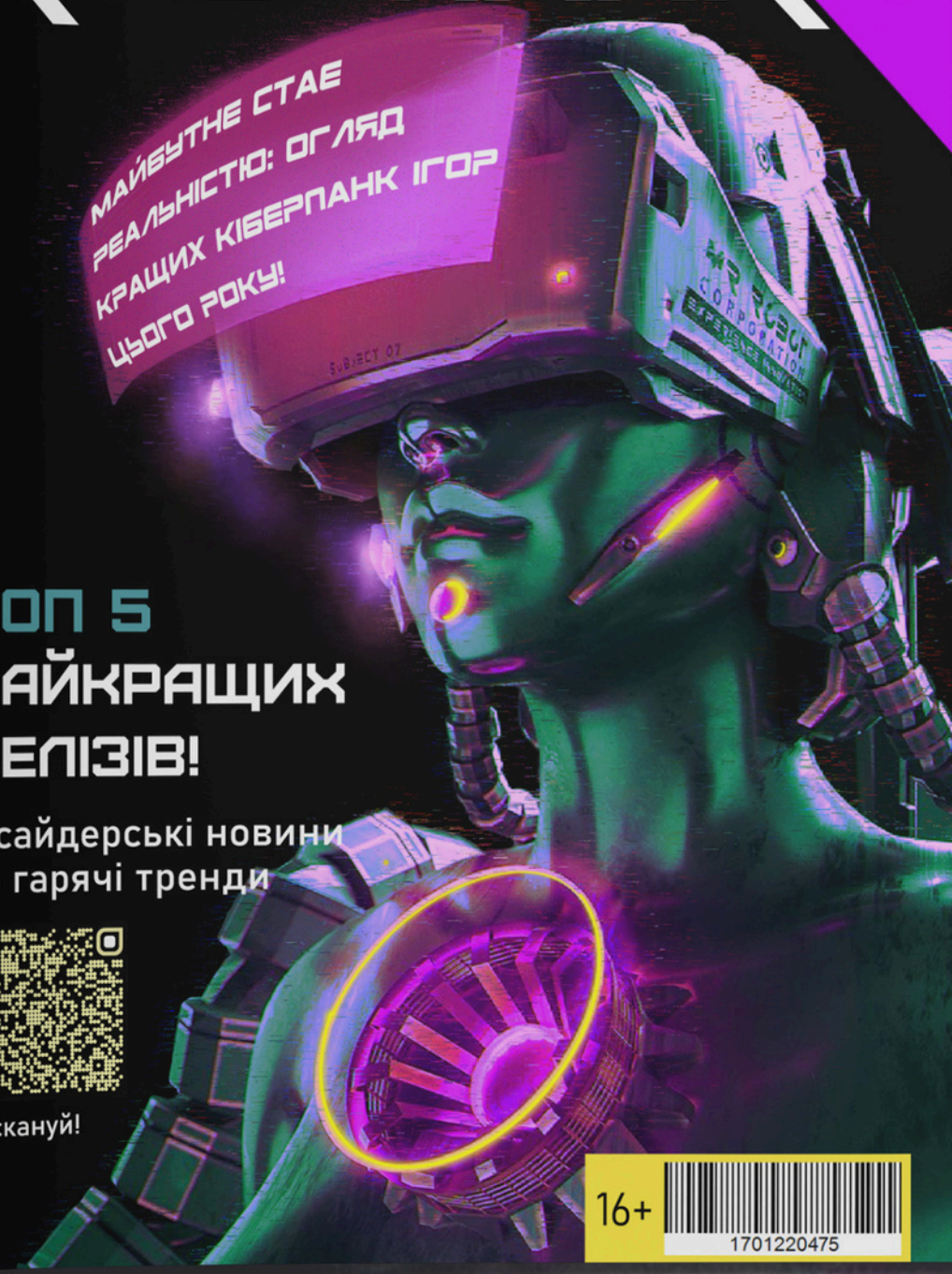
Інсайдерські новини
та гарячі тренди



скануй!



ВСЕСВІТ
КІБЕРПАНК



Поринь у захопливий
світ ігор з новим
PlayStation 5!



MOYO UA

PS5

1

GHOSTRUNNER

Розгляд унікального світу та геймплею «Ghostrunner»

2

REPLACED

Зануремось у цифровий імпульс з «REPLACED»

3

NEO BERLIN 2087

Таємниці «NEO BERLIN 2087» та його кіберпростору

4

BLADE RUNNER 2033 LABYRINTH

«Blade Runner 2033 Labyrinth»
Відчуй магію франшизи на власній шкірі

5

NIVALIS

Вибуховий Геймплей у найновішій грі «NIVALIS»

Biscayne Boulevard

1



GHOSTRUNNER

Розгляд унікального світу та геймплею «Ghostrunner»



GHOSTRUNNER

Кіберпанк-екшен з видом від першої особи, дія якого відбувається в сеттингу постапокаліпсису. Гра перенесе вас у похмурий світ майбутнього, в якому люди, що залишилися живими, сховалися у величезній вежі, створеній якимось Архітектором. Править усім Майстер Ключів. У світі майбутнього соціальний статус людини вимірюється якістю його імплантатів. Чим вони крутіші, тим краще живе людина і тим більше у неї можливостей. Головним героєм виступає кібервоїн, який здатний боротися як у реальному світі, так і в кіберпросторі. Використовуючи свої бойові навички та сучасні технології, він хоче піднятися на вершину вежі, щоб знайти відповіді на свої запитання.



СЮЖЕТ ТА ОСОБЛИВОСТІ

Продовження хітового Ghostrunner обіцяє ще більше динамічного геймплею, нових механік та захоплюючу історію. Через рік після подій першої частини Джек знову стає на захист кіберпанкового світу. Гравців чекають:

- I. Вдосконалена система паркуру з неймовірними трюками.
- II. Можливість спілкуватися з NPC та досліджувати світ за допомогою хаб-локацій.
- III. Перероблена система діалогів та оновлений механізм розвитку персонажів.
- IV. Мотоцикл для швидкого пересування та нових тактичних можливостей.
- V. Важливі предмети колекціонування, що впливають на розвиток героя.

Очікується на PC, PlayStation 5 та Xbox Series X/S.



Ghostrunner 2 пропонує гравцям безліч нових здібностей, які можна поєднувати між собою, що дозволяє формувати індивідуальний стиль гри. Від технік маскування до руйнівних ультимативних атак - володіння цими здібностями може стати вирішальним чинником, що визначає подальшу долю персонажа.

Рухливість гравця є найкращим захистом у момент проходження. Кожна битва пропонує кілька стратегій задля досягнення перемоги. Гра винагороджує за креативність і стійкість, тому якщо одна тактика не спрацює, може допомогти інша.

Ghostrunner 2 пропонує гравцям безліч нових здібностей, які можна поєднувати між собою, що дозволяє формувати індивідуальний стиль гри. Від технік маскування до руйнівних ультимативних атак - володіння цими здібностями може стати вирішальним фактором, що визначає подальшу частку персонажа.



ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Ігровий директор One More Level Радослав Ратушник розповів виданню GOG, що команда знала про високі очікування до проекту від ігрової спільноти, тому при розробці деяких функцій було непростим вирішити, чи рухаються розробники, чи цього хочуть геймери. «Нашою метою під час роботи над

Ghostrunner 2 було створити еволюцію формули, а не революцію. Тому ми запровадили кілька нових механік, щоб зробити гру новачків простіше, зберігши при цьому планку, до якої звикли шанувальники минулої частини», - розповів директор.

Ghostrunner 2 розширює свою багату передісторію, світ тайтлу величезний та готовий до дослідження. Гравцям доведеться переміщатися у різних напрямках, відкриваючи приховані області та короткі шляхи. Кожен куточок таїть у собі потенційні секрети, що робить його дослідження чарівним та складним.

Вразити ворогів наповал допоможе зброя далекого бою: сюрікени (металеві стрілки та ножі), здатні вивести з ладу найстійкіших супротивників і схилити результат битви на користь героя.

Крім того, творці інтегрували періодичні випробування спільноти, брати участь у яких можуть користувачі з усього світу. Змагання спрямовані на демонстрацію своїх навичок та отримання призів. Гра винагороджує за креативність та стійкість, тому якщо одна тактика не спрацює, може допомогти інша.

Рухливість гравця є найкращим захистом на момент проходження. Шкірна битва пропонує кілька стратегій для досягнення перемоги. Гра винагороджує за креативність та стійкість, тому якщо одна тактика не спрацює, може допомогти інша.

ПРОКАЧКА ЗБРОЇ ТА АКТИВНОСТІ

Щоб відкрити та встановити кращі навички в Ghostrunner 2, вам потрібно буде збирати дані (Data). Цю валюту можна отримати за знищення ворогів та проходження випробувань. Зібравши достатньо даних, скористайтесь блоком посилення GR (GR Augmentation Unit) - капсулою, яку можна знайти в хабі Башти Дхарми (а пізніше і в інших локаціях).

На цій панелі відображаються чіпи навичок, які можна купити за допомогою даних. Нові навички відкриваються в міру проходження гри. Здійснивши покупку, відкрийте меню та виберіть вкладку «Материнська плата» (Motherboard). Перед вами з'явиться екран, на якому можна встановити відкриті навички. Але є деякі обмеження.

У кожного навички відповідна ціна, і щоб отримати його, потрібно буде розплатитися осередками пам'яті (Memory) та даними. На ранніх етапах гри кількість доступних осередків пам'яті дуже обмежена. Щоб підвищити рівень материнської плати, потрібно збирати уламки пам'яті (Memory Shards) - фіолетові чіпи, розкидані по світу гри. За промовчанням у кожний стовпець можна встановити лише навички відповідної категорії.



Щоб зняти це обмеження, знадобиться чіп навички «Рутинг» (Rooting) — докладніше про нього ми розповімо далі. Деякі перки мають бонусні ефекти, які залежать від того, чи ви встановите їх у нижній/верхній осередок стовпця або чи будуть поруч з ними інші чіпи навичок.

Процес прокачення Джека представлені наступним чином. На рівнях вам потрібно збирати карти пам'яті, які підвищують рівень вашої материнської плати та збільшують запас пам'яті. Рівні плати відкривають нові слоти для чіпів.

Слоти розподілені на 5 стовпів. Чіпи ж представлені вісьмома типами. Меч, система, траверсінг, флоус, сюрікен, буря та руткіт. Коли ви вставляєте чіп з будь-якого типу у один зі стовпів, ви робите так, що від цього моменту лише чіпи того ж типу можна вставляти у той самий стовп.

Звісно, що є чіпи, які дозволяють вставляти один тип у різні стовпи. Всі чіпи у стовпі мають йти один за одним і не можна залишати порожній слот між ними, тому що це призведе до витоку пам'яті.



Ну і ще у різних чіпах є додаткові бонуси, для активації яких вам потрібно виконати ті чи інші умови по розміщенню чіпів на материнській платі. Самих життів доволі багато, і їх треба купувати за ігрову валюту, яка заробляється за знищення ворогів та проходження рівнів.

Також на кількість грошей, яку ви отримаєте, впливає показник вашого комбо. Чим він вищий, тим більше грошей буде. Ось це і вся прокачка у грі. Але ще є побічні активності та колектибли. Активності представлені у вигляді різноманітних челенджів на локаціях. То вам потрібно на час пробігти через всі точки, то розстріляти сюрікенами всі цілі, або ж знищити всіх ворогів.

У кожному челенджу є три тіри – бронзовий, срібний та золотий. За отримання всіх трьох тирів ви отримуєте велику кількість грошей і декілька карточок пам'яті. Найбільша проблема цих челенджів, знову ж таки, у кривенько працюючому паркурі, коли ви або робите все ідеально міліметр в міліметр, або ж постійно починаєте спочатку. І звісно, що є челенджи для мотоциклу на тих самих локаціях де на ньому вам дають вільно поїздити.

Ну а колекти були представлені у вигляді скінчиків для вашого меча та рук, різні дивні предмети і декількох аудіо-щоденників. Приємним моментом є те, що всі зібрані мпредмети з'являються у вашій кімнаті у хаб-локації, і їх можна роздивлятись.

Ще у грі представлена купа одноразових механік, які ви зустрічаєте на одному, максимум двох рівнях і все, більше їх немає. Можливість обвалювати великі плити на ворогів присутня лише у першому рівні, і чомусь більше ніде її немає. Можливість перемикаати кольор-платформ у рівнях в кіберпросторі також присутня лише в одному чи двох з них.

Зупинка різних колес для того, щоб проїти далі. Ну і звісно вінксьюд, який надається вам аж у передостанньому рівні, і навіть у фіналі гри він вам не потрібен. Виглядає все це не дуже добре, якщо чесно. Тому що ти не встигаєш звикнути до нової механіки, як вона зникає. А потім на тебе звалюють нову, до якої ти також не встигаєш звикнути. І все це у грі, яка потребує ідеального задротства кожного рівня.

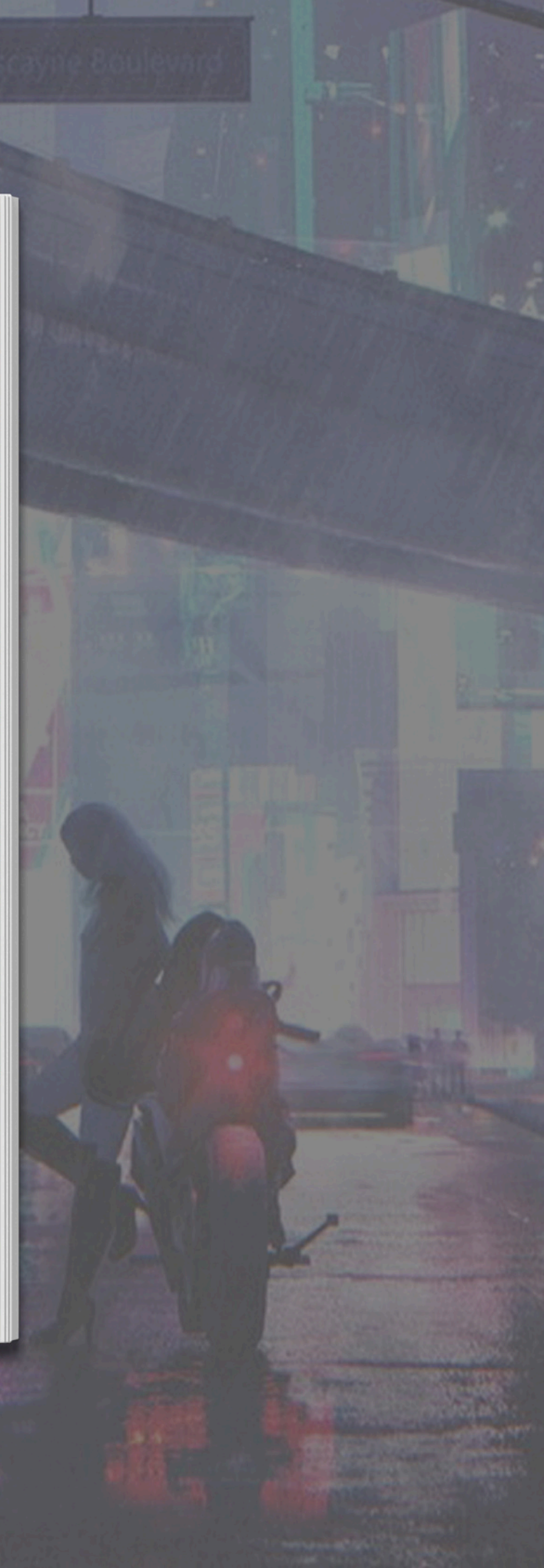
Biscayne Boulevard

2



REPLACED

Занурюємось у цифровий імпульс з «REPLACED»



REPLACED

Replaced - це захоплюючий пригодницький аркадний екшен-платформер у кіберпанк-сеттінгу. У світі гри органи людини стали валютою, а Phoenix Corp, зловісна корпорація, контролює все. У ролі штучного інтелекту R.E.A.C.H., який опинився у людському тілі, гравець подорожує вулицями мегаполісу, освітленими неоновим світлом, змагається з ворогами, перестрибує перешкоди та спілкується з NPC. Розроблений студією Sad Cat Studios, Replaced поєднує в собі захоплюючий геймплей, стильний арт-дизайн і захоплюючий сюжет. Він відзначається унікальною графікою, яка поєднує в собі піксель-арт і 3D-елементи, створюючи неповторну атмосферу.

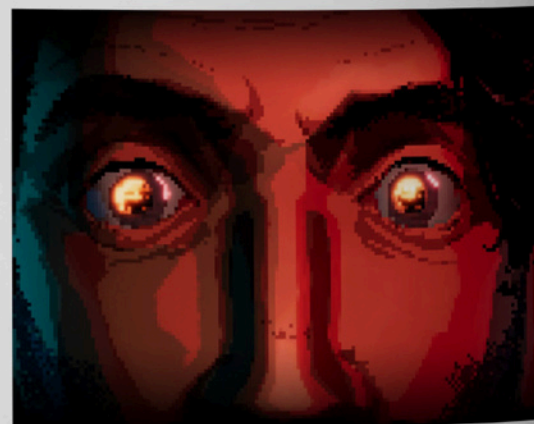
Сюжет гри розгортається в альтернативному кіберпанк-світі, де гравець приймає роль штучного інтелекту, що опинився у тілі людини. У цьому місті, поринувши в хаос, головному героєві належить виживати та боротися з ворогами, використовуючи свої особливі здібності, які включають бойові майстерність і здатність бігати по поверхнях. Replaced обіцяє бути захоплюючою пригодою у світі кіберпанку, що неодмінно зачарує шанувальників екшн-ігор. Команда Sad Cat Studios про реліз гри: У нашій команді Sad Cat ми хочемо звернути увагу на зміну дати випуску гри REPLACED. По-перше, ми розуміємо: розробка ігор є складною. Це цінний досвід іноді сам по собі, але часто це просто важко. Ми бажаємо визнати та пошанувати кожну команду, яка працює над своїм проектом, незалежно від його масштабу. Це дійсно велике досягнення. Після оголошення REPLACED у 2021 році та показу трейлера у 2022 році ми відчували неймовірний інтерес від громади. У той момент ми розуміли, що не можемо розчарувати очікування. Ми відчуваємо, що REPLACED повинна стати чимось особливим і запам'ятатися всім. Це наш перший проект, і ми хочемо зробити кожен його аспект найкращим. Історія R.E.A.C.H., який бореться зі своїм існуванням і намагається знайти своє місце в світі, де люди та машини співіснують не завжди мирно. Динамічний геймплей: Платформінг, бій та елементи головоломок поєднуються, щоб створити захоплюючий та динамічний ігровий процес. Стильний візуальний ряд: Ретрофутуристична піксельна графіка з ручною промальовуванням деталей створює унікальну та атмосферну атмосферу.

Оригінальний саундтрек: Електронний саундтрек, що підкреслює атмосферу гри, створений талановитим композитором.

Ми також розуміємо масштаби гри і усвідомлюємо небезпеки обіцянок, які не вдасться виконати, або результати, які не відповідають очікуванням. Наразі розробка йде стабільними темпами. Більшість систем уже функціонують, і ми зараз активно займаємося створенням контенту, що є нашим головним завданням. Наші вимоги до якості надзвичайно високі. Наприклад, головний герой REPLACED має понад 500 ручно мальованих анімацій, створених лише для цієї гри (і, на щастя, всі вони вже готові). Ми хочемо, щоб кожен аспект гри відповідав цьому високому стандарту, що потребує додаткового часу та зусиль. На жаль, це також означає, що ми вимушені затримати випуск гри.

ЩО TAKE PIXEL ART?

Pixel Art – напрямок у мистецтві, який з'явився завдяки грі Super Mario. Таке зображення складається із сотень тисяч маленьких кубиків. Ще один яскравий приклад – вишивання хрестиком. Як створюється? При відтворенні такого зображення використовуються спеціальні програми та бажано графічний планшет. Однак мало освоїти специфічний софт, важливо розібратися у принципах та канонах піксель-арту. Піксель-арт в іграх - це художній стиль, при якому графіка створюється за допомогою блоків пікселів, які зазвичай мають фіксований розмір і колір. У цьому стилі кожен елемент гри (персонажі, об'єкти, фон) представлений як сукупність малих кольорових квадратиків (пікселів), які утворюють зображення.



Дизайнерам і художникам, які створювали піксель-арт, доводилося спрощувати зображення, щоб показати світ через безліч квадратів. Наприклад, було доступно лише 256 основних кольорів — це важливо, бо доводилося враховувати контрастність. Зараз піксель-арт сприймається більше як мистецтво, як певний лакмусовий папірець оцінювачів, які люблять ретрофутуризм та кіберпанк. Стиль переживає друге народження та активно проникає у різні сфери дизайну. У яких проєктах використовується піксель-арт? Сьогодні піксель-арт застосовують у різних сферах дизайну, тому що це потужний інструмент, який миттєво викликає емоції у користувача. Це ностальгія, відчуття дитинства та безпеки, тобто ті емоції, з якими хочуть взаємодіяти багато брендів.

Величезна популярність ігор Super Mario та Minecraft та крута колаборація Super Mario з виробником конструкторів Lego доводять, що піксель-арт, як і раніше, залишається привабливим для користувачів по всьому світу. Бренди розуміють, що емоції, що викликаються піксель-артом, можуть принести великий прибуток, і активно використовують піксельні елементи у взаємодії з користувачами. Піксель-арт став потужним маркетинговим прийомом: серед величезної конкуренції покупці обирають продукти, що викликають позитивні емоції. Великі компанії спеціально адаптують свої ідеї під стилістику піксель-арту, щоб продукт став привабливішим для клієнтів.

Піксельна графіка з'явилася у 70-х роках минулого століття – у перших відеоіграх. Один із ранніх прикладів — настільний теніс Pong. Картинка там була невідгадливою: просто кружечок-м'яч, служки, що позначають гравців та цифри для ведення рахунку. Але це складалося з пікселів. В 1972 гра була випущена для автоматів, а в 1975 з'явилася домашня версія з приставкою, яку підключали до телевізора. Зі зростанням процесорної потужності приставок (і терпіння художників) графіка все ускладнювалася. Виявилось, що пікселями досить реалістично можна промальовувати і текстуру дерева, і м'язи людини — що завгодно. Ось кадр із Street Fighter 2, гру випустили у 1991 році. Паралельно з піксельною графікою розвивався інший напрямок — 3D. У середині 90-х тривимірні зображення вже робили на непоганому рівні, і вони витіснили піксельне мистецтво. Але, як виявилось, не надовго. Відродження піксель-арту. У 2011 році вийшла перша піксельна гра з часів 90-х - Binding of Isaac. Малювання пікселями було вже не єдиним способом створення цифрової графіки, а навмисним художнім прийомом, щоб пробуджувати в гравцях ностальгічні почуття. І аудиторії сподобалося повернення піксель-арту. З того часу вже більше 10 років піксельну графіку активно використовують у іграх і не тільки.

Малювання пікселями було вже не єдиним способом створення цифрової графіки, а навмисним художнім прийомом, щоб пробуджувати в гравцях ностальгічні почуття. І аудиторії сподобалося повернення піксель-арту. З того часу вже більше 10 років піксельну графіку активно використовують у іграх і не тільки.

3

NEO BERLIN 2087

Таємниці «NEO BERLIN 2087» та його кіберпростору

Biscayne Boulevard



NEO BERLIN 2087

PlayStation аносувала нову гру під назвою Neo Berlin 2087, створену Elysium Game Studio на Unreal Engine 5. Здається, єдина мета гри — зробити все рефлексивним і грубим, уповільненим рухом, стріляючи по роботах. Neo Berlin був спочатку представлений влітку 2021 року на playstation канал youtube, але він називався shadow of conspiracy section 2 зі схожим трейлером, який навіть тепер, порівнюючи два роки тому, виглядав краще, ніж зараз, два роки тому його називали прототипом, подібним до концептуального трейлера killzone 2, який показала Sony у 2005 році. Унікальний геймплей, побудований на поєднанні від першої та третьої особи, налаштовуючи здібності та зброю вашого персонажа відповідно до будь-якого стилю гри, якому ви віддаєте перевагу. Ви можете вибрати з великої кількості стелс-шутерів і механізмів рольових ігор, захоплюючих візуальних ефектів на основі передового Unreal Engine 5. Ви можете досліджувати місто, якого ви ніколи раніше не бачили, Берлін у 2087 році. Кіберпанк-мегаполіс, захищений масивними стінами від спустошеного оточення, де збираються ізгої та бродять несправні машини. Зараз концепція насправді дуже унікальна.

Історія починається темною та зловісною вночі, коли Neo-Berlin занурюється в хаос після жорстокого вбивства голови поліцейського управління. Загадковому Нолану, блискучому детективу з непростим минулим, доручається складна місія пошуку та захисту доньки начальника поліції — потенційного ключа до розгадки таємниці смерті її батька. Спорядившись передовими технологіями, зброєю та унікальними здібностями, Нолан вирушає у небезпечну подорож, щоб якнайшвидше знайти Наталі. Кожен крок наближає його до розгадки зловісної змови, яка загрожує поглинути все місто. Коли Нолан нарешті стикається віч-на-віч із незалежною і вкрай винахідливою Наталі, він розуміє, що їхні долі переплетені так, як він і уявити не міг. Зв'язок між ними народжується з мінливої суміші кохання, страху та невпевненості. У міру просування підступним шляхом вони зіткнуться зі своїми найглибшими страхами і протистоятимуть темним силам, які хочуть розлучити їх. Neo Berlin 2087 вийде у 2024 році на ПК та PlayStation 5.

Unreal Engine (UE) - це ігровий двигун, розроблений фахівцями Epic Games. Двигуном називають робоче середовище, що дозволяє керувати всією системою елементів, з яких складається гра.

ДЕ CAME ЗАСТОСОВУЄТЬСЯ UNREAL ENGINE 5

Сьогодні двигун Unreal Engine активно застосовується для розробки простих казуальних ігор для смартфонів та планшетів, а також для створення повноцінних високобюджетних ігор, розрахованих на масову аудиторію (їх називають AAA-проектами). При цьому не потрібно самостійно писати код – система візуального створення скриптів Blueprints Visual Scripting значно спрощує завдання. Якщо розробник бажає прописати ігрову логіку вручну, він може використовувати мову програмування C++.

5 квітня 2022 року Epic Games порадувала користувачів, представивши оновлений двигун Unreal Engine 5, анонсований 2 роки тому. Серед головних фішок – максимум фотореалізму, збільшена продуктивність та новий інтерфейс.

ПЕРЕВАГИ UNREAL ENGINE

«Анріал Енджін» залишається популярним понад 20 років із кількох причин. Широкий функціонал. У цьому движку можна створити практично будь-яку гру від шутера до аркади з різними типами логіки. Візуальне програмування. Працювати з UE зможуть навіть новачки: вбудована система візуального скриптингу позбавить необхідності використання складних мов програмування. Але за умовчанням це підтримує і стандартний C++, звичний для розробників з великим досвідом. Безкоштовна ліцензія. Особливо приємний бонус для багатьох розробників. У ліцензійній угоді ПЗ зазначено, що доки гра не окупить себе і не принесе \$ 1 млн, двигуном можна користуватися безкоштовно. Далі доведеться сплачувати 5% від суми доходу; Можливість створити крос-платформер. Багато користувачів володіють відразу кількома ігровими пристроями (ПК, консолями, смартфонами і т.д.), і движок Unreal Engine дозволяє зробити додаток, який функціонуватиме на різних платформах (Android, Xbox, PS, Switch, iOS, Windows);



Велика база користувачів. За роки у цієї програми з'явилося багато користувачів, які готові поділитися своїм досвідом та напрацюваннями у тематичних спільнотах. Хто працює з Unreal Engine Розробники ігор, які безпосередньо пишуть код для персонажів та дій, створюють логіку, прописують фізику та події, програмують рухи об'єктів та роблять багато іншого. Сюди можна віднести як геймдевів із великих компаній, які працюють у команді, так і незалежних інди-розробників. Дизайнери та художники, які створюють графіку для ігор. Найбільше у сфері UE-розробки потрібні 3D-дизайнери, що малюють тривимірні моделі персонажів, оточення та інших елементів гри. Також потрібні моуш-дизайнери, що продумують рух, UI-дизайнери для створення інтерфейсу користувача та інші фахівці в цій галузі. Геймдизайнери, які продумують ігрові механіки, ідею, баланс та розвиток сюжету. Вони відповідають за зміст та наповнення гри. Це цікава і певною мірою модна професія.

Окремий випадок — левелл-дизайнер, який проектує ігрові рівні та місця. Концепт-художник. Для концепт-художника цей софт є додатковим інструментом. Можна загнати модель в Unreal Engine і зробити поверх неї 2D-обробку. Також у цій програмі виставляють камеру та дивляться на об'єкт для розуміння того, що потрібно вдосконалити. Геймдизайнери, які продукують ігрові механіки, ідею, баланс та розвиток сюжету. Вони відповідають за зміст та наповнення гри. Це цікава і певною мірою модна професія. Окремий випадок — левелл-дизайнер, який проектує ігрові рівні та місця. Концепт-художник. Для концепт-художника цей софт є додатковим інструментом. Можна загнати модель в Unreal Engine і зробити поверх неї 2D-обробку. Також у цій програмі виставляють камеру та дивляться на об'єкт для розуміння того, що потрібно вдосконалити. Unreal Engine може знадобитися не лише технічним спеціалістам, але й поп-tech фахівцям. Опанувати процес створення гри доволі легко, навіть не маючи поглиблених знань і навичок.

ІГРИ НА ДВИЖКУ UNREAL ENGINE

FORTNITE



Розважайтеся з друзями на островах, які створили інші гравці... або воювати з Бурею, кинувши виклик полчищам чудовиськ. У Fortnite ви можете вибрати з тисяч різних ігор: якісь із них створені Epic Games.

GEARS OF WAR



Це шутер від третьої особи, розроблений Epic Games та випущений Microsoft Game Studios. Сюжет гри розгортається навколо загону Дельта-1, який захищає людські поселення на планеті Сірки від безжалюгідного підземного ворога — Орди Локустов. Головний герой гри - Маркус Фенікс, колишній в'язень і загартований солдат людської коаліції, веде свою команду на розгортання місії зі знищення орди потужною бомбою.

UNREAL TOURNAMENT



Розрахована на багато користувачів серія шутерів від Epic Games. це відеогра шутер від першої особи, розроблена Epic Games і Digital Extremes. Друга частина серії Unreal, вперше була опублікована GT Interactive у 1999 році.

S.T.A.L.K.E.R. 2



На вас чекає велика чорнобильська зона відчуження, повна небезпечних супротивників, смертельних аномалій та потужних артефактів. Прокладіть шляху серце Чорнобиля, паралельно розкриваючи власну захоплюючу історію. Будьте мудрим у своїх рішеннях, адже зрештою вони визначать вашу долю. Вживайтеся в роль сталкера-одинака та досліджуйте єдиний фотореалістичний відкритий світ радіоактивної зони.



UNREAL ENGINE

GHOSTWIRE



ТокуоПригодницький босвік, розроблений Tango Gameworks та Bethesda Softworks для PlayStation 5 та Microsoft Windows. Випуск відеогри відбувся 25 березня 2022 року.

RETURNAL



Комп'ютерна гра у жанрі roguelike шутера від третьої особи та психологічних жахів, розроблена фінською студією Housemarque та видана Sony Interactive Entertainment. Вийшла 30 квітня 2021 для ігрової приставки PlayStation 5. Реліз гри для Windows відбувся 15 лютого 2023 року. Стати розвідником «АСТРА» на ім'я Селена, яка залишилася одна на невідомій планеті Атропос і тепер змушена пробиратися через ворожу та незнайому територію, щоб врятуватися.

HOGWARTS LEGACY



Комп'ютерна гра у жанрі action/RPG, розроблена американською студією Avalanche Software та видана Warner Bros. Games під лейблом Portkey Games. Дія гри розгортається у фентезійному всесвіті «Гаррі Поттера» у XIX столітті.

OUTRIDERS



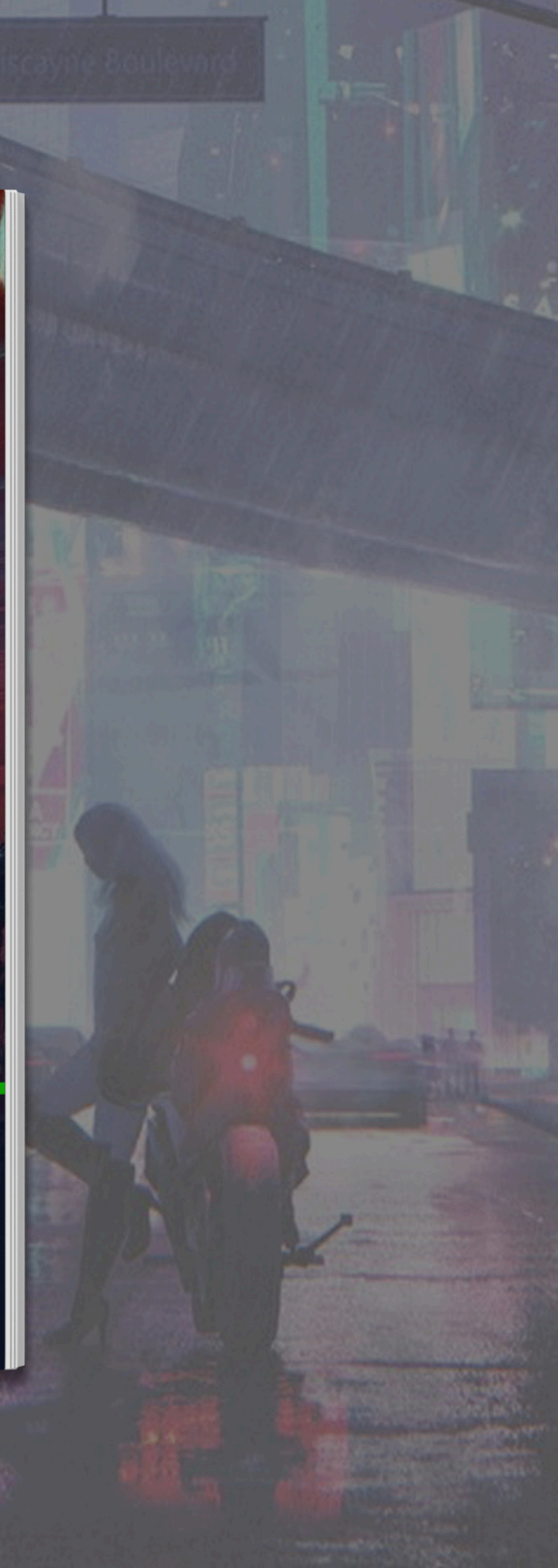
Кооперативний шутер з вільним входом та виходом для 1-3 осіб, дія якого відбувається у фантастичному світі, повному мороку та розпаду. Поки людство спливає кров'ю в траншеях Інока, ваш Першопроходець почне свою подорож цією небезпечною планетою. Захоплююча історія в яскравому та незвичайному світі розгорнеться перед вами, коли ви покинете нетрах Першого Міста і вирушите на пошуки джерела таємничого сигналу через ліси, гори та пустелі.

4

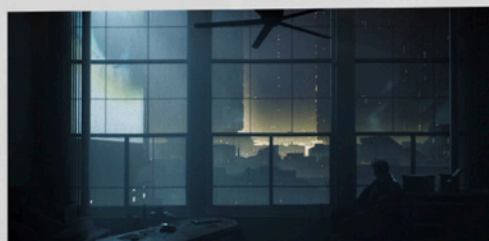
**BLADE RUNNER
2033 LABYRINTH**

Відчуй магію франшизи на власній шкірі

Biscayne Boulevard



BLADE RUNNER 2033 LABYRINTH

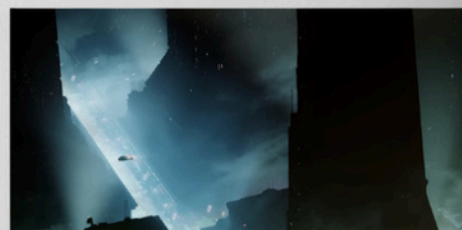


Blade Runner 2033: Labyrinth — перша гра з «Того, хто біжить по лезу» за 25 років. Гра заявлена для персональних комп'ютерів та консолей. Терміни релізу Labyrinth поки що розкривати не стали. Annapurna Interactive анонсувала Blade Runner 2033: Labyrinth, першу гру у всесвіті «Того, хто біжить по лезу» за останні 25 років. Остання Blade Runner вийшла 1997 року - це була адвенчура, розроблена студією Westwood. Проект розробляється внутрішньою командою самої Annapurna Interactive під чуйним керівництвом Челсі Хеш, яка до цього приклала свою руку до Solar Ash, What Remains of Edith Finch та Kid A Mnesia Exhibition.

Дія гри розгорнеться між подіями, показаними в оригінальному фільмі «Той, що біжить по лезу» і його продовження «Той, що біжить по лезу 2049». Іншими деталями автори поки що ділитися не стали. Виходячи з назви, дія гри розгортається між подіями оригінального фільму (які відбувалися у 2019 році) та сиквелом «Той, що біжить по лезу 2049» 2017 року. Цікаво, що це буде перша гра, яку Annapurna розробить самотужки.



На сторінці гри в Steam як теги вказані пригоди (adventure) та розслідування (investigation). Події гри відбуваються після блекауту, події 2022 року, коли над Лос-Анджелесом вибухнула ядерна бомба, знищивши сервери виробника реплікантів – корпорації «Тайрелл». З трейлера можна зрозуміти, що головний персонаж гри шукатиме решту інформації після блекауту, який знищив усі цифрові дані. Серед локацій, які є в кадрі, можна дізнатися про вулиці Лос-Анджелеса, поліцейську дільницю з першого фільму

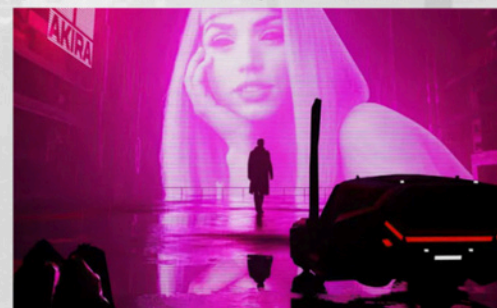


1982 року, космічний пейзаж і пустелю. У трейлері не вказано дату релізу. У Annapurna кажуть, що більше деталей про гру буде розкрито трохи згодом. Що це за всесвіт «Той, що біжить по лезу» – всесвіт, що включає два повнометражні фільми 1982 і 2017 року (режисери Рідлі Скотт і Дені Вільнев відповідно), два короткометражні фільми «2036: Світанок нексусів» та «2048: Бігти нікуди», анімацію «Блека» мультсеріал «Чорний лотос».

База всесвіту – науково-фантастичний роман американського письменника Філіпа Діка «Чи мріють андроїди про електричні вівці?», що описує світ після ядерної війни. Більшість людства переселилася інші планети, де їм допомагають штучні люди, репліканти, заборонені Землі. На нашій планеті залишаються ті, хто не пройшов медичний тест для переселення в космос. Головний герой, поліцейський Деккард, полює на заборонених на Землі реплікантів, які прилетіли з космічних колоній. У підсумку він сумнівається, чи не є одним із швидких роботів.



Фільм 1982 року візуалізував цю історію, трохи змінивши її. Лос-Анджелес 2019 року – це перенаселене футуристичне місто з гігантськими хмарочосами, літаючими авто та міксом культур. У його стилі можна побачити як азіатські нотки, так і відлуння 1930-х. Сюжет практично той самий – поліцейський Деккард (Гаррісон Форд), чия професія називається Blade Runner, ліквідує реплікантів, доки доля не підводить його до сумніву. Картина 2017 року підхопила стиль першого фільму, але акцент тут – на занепаді світу. Лос-Анджелес 2049 – похмура напівзанадбане місто. Репліканти вже легалізовані на Землі та працюють у поліції, один із них – головний герой, який не має навіть імені. Кей (від першої літери імені-коду), якого грає Райан Гослінг, запитує, чи не є він людиною.



РЕПЛІКАНТИ ТЕЖ ЛЮДИ

«Той, що біжить по лезу» 1982 року довгий час залишався головним предметом культу наукової фантастики в кіно, без шансів на перезапуск або продовження. Але ніщо не вічне (крім Рідлі Скотта), тож Голлівуд повернувся до реплікантів і похмурого майбутнього. Дія фільму розгортається у Лос-Анджелесі через 30 років після подій



першої картини. Головний герой, агент До, займається усуненням реплікантів Землі. І все. Далі про сюжет жодного слова – будь-яка інша інформація розкриє деталі історії. Оригінальний «Той, що біжить по лезу» за 35 років з дати виходу пройшов проблемний шлях від провалу до статусу класики наукової фантастики. Всі ці роки, проте, питання про продовження стояло гостро – а чи потрібний нам сиквел історії Деккарда? Поки більшість франшиз перезапускали або продовжували, фанатам «Того, хто біжить» вистачало кількох секунд і пари монтажних склейок у режисерській версії. Зрозуміло, що у будь-якого репліканта свій термін придатності – рано чи пізно Голлівуд мав взятися за сиквел.

S



NIVALIS

Вибуховий Геймплей у найновішій грі «NIVALIS»

Biscayne Boulevard

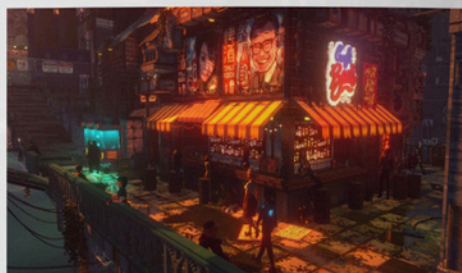
NIVALIS

Nivalis – фантастичний симулятор життя з відкритим світом та повною свободою у сеттингу кіберпанку. Дія гри розгортається у місті Ніваліс, у якому мешканцям доводиться буквально виживати. З одного боку, їх тиснуть злочинні банди, з іншого — корпи. У грі ви зможете створити власний бізнес. Це може бути ресторан, нічний клуб, бар або щось інше, на чому можна заробити гроші. Розвивайте бізнес, керуйте рестораном чи нічним клубом, дружіть, ворогуйте, купіть і облаштовуйте свій будинок, рибальте,



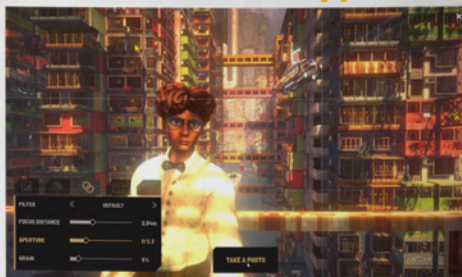
і може навіть знайдіть кохання в Нівалісі, місті, яке підпирає своїми шпилями саме небо. Студія Ion Lands опублікувала новий геймплейний трейлер гри Nivalis. Видавцем проекту виступає компанія 505 Games. На відео показали дослідження міських вулиць, внутрішньоігрові кафе, кастомізацію приміщень, риболовлю та використання надводного транспорту. Nivalis є симулятор життя в кіберпанковому місті з величезною кількістю різних можливостей. Гравець може купити власний заклад (ресторан, бар, нічний клуб тощо), облаштовувати свій будинок, заводити друзів, вирощувати всілякі інгредієнти, а також знайти свою другу половинку.

«Починати доведеться з низів: лоток із їжею, раменом чи стімами. Накопичте на бар, ресторан чи нічний клуб. Зрештою все нічне життя Ніваліса опиниться у вас під ковпаком. Ви станете володарем ночі», - йдеться в описі. Nivalis вийде 2024 року. У Steam та Epic Games Store гру можна додати до бажаного. У Nivalis геймерів очікує повна свобода дій та безліч внутрішньоігрових активностей. «Пориньте в симуляцію власного життя в Нівалісі і самі вирішуйте, як провести ваш вільний час», - йдеться в описі.



Наприклад, гравці можуть керувати ресторанами та магазинчиками, досліджувати місто на транспорті, рибалити, знайомитися з новими людьми та заводити романи, а також облаштовувати власний будинок різноманітними предметами. Nivalis - це гра в стилістиці кіберпанку, в якій гравцям приділяється роль людини, яка намагається організувати власний ресторанный бізнес. Починаючи з самих низів - тобто з лотків з вуличною їжею, герой повинен заробити грошей на власний бар чи нічний клуб, розкрутитися та вступити до вищої кулінарної ліги Ніваліса, захопивши всю владу над нічним життям міста у свої руки. Гравці повинні розвивати власний бізнес, створюючи унікальні страви, вирощуючи та закупаючи необхідні інгредієнти, знайомитися з різноманітними персонажами та вивчати їхню історію.

ОСОБЛИВОСТІ ВІДЕОГРИ:



- I. Стиль - подарунок усім фанатам кіберпанку, похмура дощове місто; неонові вивіски; нескінченні хмарочоси;
- II. Музика - маленькі шедеври Harry Critchley навіяні великими шедеврами Вангеліса;
- III. Транспорт - літаючі автомобілі на кшталт фільмів Blade Runner і П'ятій Елемент;



- IV. Персонажі - колоритні та дуже добре прописані, як головні герої, так і другорядні персонажі з побічних місій;
- V. Вибір - рішення, які ми приймаємо, реально змінюють перебіг подій;
- VI. Відкритий світ - свобода переміщень у повітрі та пішки містом;
- VII. Можливість перемикати вид камери - від першої та третьої особи; є вид з кабіни - це додає автентичності;
- VIII. Атмосферна графіка: Ретрофутуристичний стиль візуалізації з використанням фотограмметрії та ручного малювання. Пацифізм - ми нікого не можемо вбити безпосередньо у грі. Смерть у Cloudpunk взагалі поняття відносне. Навіть у тексті гра при всій своїй похмурості обходиться майже без руйнівної термінології; Сюжет і побічні квести - класно прописані, часом лише на кілька хвилин історії, але через них дуже багато дізнаєшся про лору гри. Є довгі ланцюжки завдань, за якими цікаво спостерігати незалежно від основного сюжету; Елементи інтерактиву - Чинити та заправляти транспортний засіб (у грі ХОВА). Покупки в магазині одягу, інтер'єру та можливість з ними взаємодіяти (є навіть TV та приставка із вбудованими іграми); Коротке проходження приблизно 10 годин на основну компанію без побічних місій і майже стільки ж на DLC.

Що таке фотограмметрія і як вона знайшла застосування в іграх. Для створення реалістичної графіки в іграх використовується безліч різних складних технологій. Однією з них є фотограмметрія, покликана зробити віртуальний світ більш реалістичним за рахунок перенесення в нього реальних об'єктів за допомогою фотографії. Фотограмметрія - це техніка визначення розмірів, положення, форм та інших візуальних характеристик об'єктів за фотографічними знімками. Історія її народження нерозривно пов'язана з появою самої фотографії. Спочатку ця техніка використовувалася для створення топографічних карт, але пізніше отримала застосування і в інших сферах: будівництві, охороні навколишнього середовища, археології та комп'ютерній 3D-графіці. Фотограмметрія у розумінні останньої - це техніка створення 3D-моделей на основі фотографій. Завдяки їй можна достовірно перенести у віртуальний світ об'єкти з реальності. Фотограмметрія у 3D-графіці. Для створення 3D-моделей використовуються знімки об'єкта з різних боків. Спеціальне програмне забезпечення спочатку визначає положення камери під час знімка, а потім зшиває їх для створення єдиного графічного простору.



Замовляй!
Logitech G PRO Gaming



 **ROZETKA**

ЖУРНАЛ ІГОР «ВСЕСВІТ КІБЕРПАНК»

НАД НОМЕРОМ ПРАЦЮВАЛИ

Головний редактор: Кривенко Юлія, студентка
4-го курсу СПП, дизайн
Керівник проєкту: Потапенко Микола Васильович

ДЛЯ ЗВ'ЯЗКУ

Адреса: вулиця Жуковського, 55А, Запоріжжя,
Запорізька область (6 корпус ЗНУ, 2 поверх,
кафедра дизайну).
e-mail: mrscherry76@gmail.com
inst: sstefaniz

За лаштунками створення цього випуску журналу ховається безліч годин кропіткої праці та авторських переживань. Тому з повагою ставтеся до результату. Проте, дослідження теми номера виявилось захопливим, адже дозволило глибоко зануритися у вивчення актуальних питань. Дизайнеру вдалося гармонійно поєднати текстові та візуальні елементи, уникаючи перевантаження сторінок зайвою інформацією. Натомість, акцент зроблено на цікавому розміщенні матеріалів та захопленні уваги читачів.

Створення цього випуску стало плодом плідної співпраці та врахування побажань керівника проєкту Потапенка М.В.

Важливо пам'ятати, що даний матеріал захищений авторськими правами і не підлягає копіюванню.



ВИСНОВОК

Під час підготовки кваліфікаційної роботи бакалавра було проведено докладний аналіз історії журнальної продукції, включаючи її виникнення та еволюцію, різноманітні типи та відмінності у структурі та періодичності видань.

Було визначено основні категорії журналів та різницю у їхній будові, кількості сторінок та складі. Також було проведено маркетингові дослідження друкованих видань та онлайн-ресурсів, що стосуються тематики наукової роботи. В рамках аналізу було оглянуто основні цілі журналів та їхню відмінність від інших багатосторінкових видань. Перед розробкою власного дизайну також було визначено цільову аудиторію продукту для подальшого застосування дизайнерських прийомів, спрямованих на привертання уваги саме цієї аудиторії.

В результаті проведеної роботи було створено журнал на тему кіберпанку. Розроблено логотип, обрано єдину кольорову палітру та гармонійне поєднання шрифтів, забезпечено цілісність композиції та всіх її елементів.

ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!

Biscayne Boulevard

