

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

ДОПУЩЕНО до захисту  
Завідувач кафедри, д.т.н., проф.  
\_\_\_\_\_ О.В. Чепелюк  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

**ВІДОБРАЖЕННЯ ЕПОХИ СЕРЕДНЬОВІЧЧЯ**  
**В КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ**  
**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА**  
**022 Дизайн**

Виконавець:  
Студент групи 6Д1

\_\_\_\_\_ Біщук Є.М.  
(ПІБ)

Керівник:  
к.т.н., професор

\_\_\_\_\_ Богданова О.Ф.  
(ПІБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ  
к.т.н., професор

\_\_\_\_\_ Полетаєва Г.Н.  
(ПІБ)

Нормоконтроль  
ст. викл.

\_\_\_\_\_ Сандік О.П.  
(ПІБ)

**ХЕРСОН 2020**

**ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

**Кваліфікаційна робота  
(Пояснювальна записка**

до кваліфікаційної роботи)

**МАГІСТР**

(освітній ступінь)

на тему: **Відображення епохи Середньовіччя  
в комп'ютерних іграх**

•

Виконав: студент 2 курсу, групи 6Д1  
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Біщук Є.М.

(прізвище та ініціали)

Керівник к.т.н., проф. Богданова О.Ф.

(прізвище та ініціали)

Рецензент \_\_\_\_\_

(прізвище та ініціали)

Херсон - 2020

**ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет \_\_\_\_\_

Кафедра \_\_\_\_\_

Освітній рівень \_\_\_\_\_

Спеціальність \_\_\_\_\_

(шифр і назва)

Освітньо-професійна програма \_\_\_\_\_

(назва)

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

Завідувач кафедри дизайну

**О.В. Чепелюк**

“ \_\_\_ ” \_\_\_\_\_ 20\_\_ року

**З А В Д А Н Н Я****НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА**

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи \_\_\_\_\_

керівник роботи \_\_\_\_\_,

( прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від “ \_\_\_ ” \_\_\_\_\_ 20\_\_ року № \_\_\_\_\_

2. Строк подання студентом роботи \_\_\_\_\_

3. Вихідні дані до роботи \_\_\_\_\_

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) \_\_\_\_\_

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) \_\_\_\_\_



## АНОТАЦІЯ

**Бішук Є.М. Відображення епохи Середньовіччя в комп'ютерних іграх**  
– Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеня магістр за спеціальністю 022 – Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Херсон 2020.

Середньовічні пісочниці: медієвалізм в комп'ютерних іграх початку XXI сторіччя

Одна з рис медієвалізма - протиставлення середньовічного світу іншої реальності, епосі технологій, секуляризації суспільства і наукового прогресу. Якщо у Марка Твена янкі при дворі короля Артура був променем світла в темному царстві, що несе з собою такі чудеса, як реклама, телеграф, кулемети і колючий дріт, то для Толкіна пекельні індустріальні машини Сарумана, вирубують і оскверняти лісу, були уособленням зла (як , кажуть, і особистий автомобіль письменника).

Занурюючись в світ відеоігор, глядачі і гравці нерідко шукають в ньому свого роду золотий вік, які б суворі і замурзані форми він ні приймав. Ностальгічному бажанню знайти миле око Середньовіччя - з турнірами і благородними дамами або з грою в кістки - і зобов'язані перш за все своїм успіхом будь-які ігри, які мають навіть саме непряме відношення до середньовіччя. А коли творці казкових світів намагаються уважно ставитися до історії, як у випадку зі «середньовічної пісочницею» Warhorse Studios, стає удвічі цікаво.

Ключеві слова: медієвалізм, середньовіччя, геймдев

## АННОТАЦИЯ

**Бищук Е.М. Отображение эпохи Средних веков в компьютерных играх - Рукопись.**

Работа на получение образовательной степени магистр по специальности 022 - Дизайн. Херсонский национальный технический университет. Херсон 2020.

Средневековые песочнице: медиевализм в компьютерных играх начале XXI века

Одна из черт медиевализма - противопоставление средневекового мира другой реальности, эпохе технологий, секуляризации общества и научного прогресса. Если у Марка Твена янки при дворе короля Артура был лучом света в темном царстве, что несет с собой такие чудеса, как реклама, телеграф, пулеметы и колючая проволока, то для Толкина адские индустриальные машины Сарумана, вырубают и оскверняют леса, были олицетворением зла ( как говорят, и личный автомобиль писателя).

Погружаясь в мир видеоигр, зрители и игроки нередко ищут в нем своего рода золотой век, которые суровые и грязные формы он ни принимал. Ностальгическом желанием найти милое глазу Средневековья - с турнирами и благородными дамами или с игрой в кости - и обязаны прежде всего своим успехом любые игры, которые имеют даже самое косвенное отношение к средневековью. А когда создатели сказочных миров пытаются внимательно относиться к истории, как в случае с «средневековой песочницей» Warhorse Studios, становится вдвойне интересно.

Ключевые слова: медиевализм, средневековья, геймдев

## SUMMARY

**Bischuk E.M. Displaying the average time in computer games -**  
Manuscript.

Work to obtain an educational qualification level Master in the direction 022 - Design. Kherson National Technical University. Kherson 2020.

Medieval Sandbox: Mediavalism in Computer Games at the Beginning of the 21st Century

One of the features of mediaism is the opposition of the medieval world to another reality, the era of technology, the secularization of society and scientific progress. If Mark Twain had the Yankee at the court of King Arthur as a ray of light in the dark kingdom, which brings with it such miracles as advertising, the telegraph, machine guns and barbed wire, for Tolkien, Saruman's infernal industrial machines, cutting down and desecrating forests, were the personification of evil ( as they say, and the writer's personal car).

Plunging into the world of video games, viewers and players often look for a kind of golden age in it, which harsh and dirty forms it never took. The nostalgic desire to find something sweet to the eye of the Middle Ages - with tournaments and noble ladies or with a dice game - owes primarily its success to any games that have even the most indirect relation to the Middle Ages. And when the creators of fairytale worlds try to be attentive to history, as in the case of the "medieval sandbox" Warhorse Studios, it becomes doubly interesting.

Key words: mediavalism, middle ages, gamedev

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	9
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНА БАЗА ДОСЛІДЖЕНЬ ТЕМИ МЕДІЄВАЛІЗМУ В ВІДЕОІГРАХ.....	11
1.1 Причини сучасного медієвістического буму на пострадянському просторі..	11
1.2 Медієвалізм як явище спросу серед ігр у суспільстві.....	13
Висновки.....	16
РОЗДІЛ 2. МЕДІЄВАЛІЗМ В ІГРАХ ЯК ЗАСІБ ВИВЧЕННЯ КУЛЬТУРИ .....	17
2.1. Фентезійні та міфологічні елементи в середньовічній тематиці.....	17
2.2 Релігійна тематика Середньовіччя в відеоіграх.....	19
2.3 Першоджерело багатьох ігор, а саме історії про «Столітній війні».....	22
2.3.1 Історія Жанни Д'арк .....	24
2.3.2 Дії церкви при столітній війні .....	33
Висновки.....	37
РОЗДІЛ 3. ВИКОРИСТАННЯ ТЕМИ МЕДІЄВАЛІЗМУ ПРИ РОЗРОБЦІ ВІДЕОІГРИ.....	39
3.1 Взяття спільних рис персонажів і світу для гри з історичного джерела.....	39
3.1.1 Виділення певного моменту в історії для опори на нього .....	40
3.2 Побудова світу і розробка дизайну основного персонажа спираючись на історичне джерело .....	43
3.2.1 Перегляд і вивчення прикладу озброєння з історичного періоду тієї епохи.	46
3.2.2 Переробка історичного джерела під більш цікавий для споживача формат	52
Висновки.....	54
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	55
ДОДАТКИ.....	56
ДОДАТОК А.....	57
ДОДАТОК Б.....	61
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	65



## ВСТУП

Медієвалізм в комп'ютерних іграх найчастіше проявляється у формі фентезі - жанру, який надає розробникам відеоігр дуже комфортне середовище для звернення до середньовіччя.

Ця тема є **дуже актуальною** у даний час. Власне, сам цей жанр виник в літературі і кінематографі багато в чому завдяки переосмисленню середньовічних історії, міфології та фольклору. Те ж справедливо і по відношенню до ігор. Комп'ютерну гру з фентезійних сеттінгом важко звинуватити у спотворенні історії. У той же час її творці спокійно можуть використовувати середньовічні образи, терміни і сюжети. Правда, такий підхід теж не рятує від критики - тепер уже, як не дивно, через надмірну вірність історичним реаліям Середніх віків в повністю вигаданому світі.

**Метою дослідження** є розглянути приклади сучасного кінематографу та відеоігр для виявлення концепції, за яким на даний час створюється відображення доби середньовіччя в мас медіа.

**Етапами завдань наукового дослідження будуть виступати:**

1. перегляд статей про ігрові та кінематографічні твори;
2. вивчення додаткового матеріалу, інтерв'ю з розробниками, акторами (якщо за приклад береться фільм);
3. аналіз добутої інформації, виявлення її актуальності та якості.

**Ключовими словами** будуть виступати - розглянути, проаналізувати, виокремити, фентезі, медієвалізація, середньовіччя.

За **об'єкт** вивчення питання, яке буде розглянуто у роботі, було взято питання популярності комп'ютерних ігр на тему середньовіччя з самого початку створення перших відеоігор.

**Предметом** дослідження було розробкою концепту персонажа гри на тему середньовіччя

**Методами дослідження** буде розбір статей, відеоматеріалів, інтерв'ю та артбуків представлених ігр або серіалів. Розглянення «ідей», які були основоположниками для створення цих творів

В сучасних медіа достатньо поверхово надають увагу саме темі медіевалізації, серед інтернет статей не так і багато людей, які про це пишуть. І це не дивно, на даний етап всі більше говорять про ідею «кіберпанку» та «майбутнього» яке не за горами.

На практиці ці знання можна буде використати при створенні контенту з цієї тематики. Зібраний матеріал допоможе дизайнеру краще розуміти напрям, який буде розглянуто в цій роботі.

За приклад публікації в роботі буде розглянуто артбук фентезі гри на тему середньовічної Іспанії.

**Структура магістерської роботи** обумовлена метою і завданням дослідження. Праця складається зі вступу, трьох розділів, дванадцяти підрозділів, висновків, додатків, списку використаних джерел (60 позицій). Загальний обсяг тексту роботи складає 69 сторінок (основна частина 46 сторінки).

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Інтерес до середньовічних ігор в цей період поступово став виходити за рамки кіл професійних студій і розробників. Так, з'являлося чимало неофіційних доповнень (модифікацій або «модів»), де в якості фундаменту бралися програмні коди і графічні напрацювання високобюджетних ігор, а зверху вже надбудовувалися нові сюжетні лінії, карти і т. Д. Авторами таких модифікацій найчастіше ставали любителі і ентузіасти, не пов'язані з великими студіями, а самі проекти поширювалися в основному через Інтернет. Хоча таку продукцію не можна назвати повною мірою оригінальною, вона свідчить про інтерес до теми середньовіччя серед широких кіл населення.

У роботі було розглянуте явище росту популяризації ігор на середньовікову тематику у країнах як СНГ так і за їх межами.

Було виявлено що дана тематика являється дуже актуальною, але парадоксально нішовою у плані заінтересованості публіки у темі дослідження.

У практичному розділі були розглянуті аналоги серед комп'ютерних ігор а так само те що найкраще для мене було б взяти певний проміжок часу - а саме історія Жанни дарк і взято основні риси з її персонажа і характеру для створення аналога в практичній роботі. При створенні концепту персонажа я спирався на різні джерела в яких описувалися різні елементи зброї, броні і одягу, характерні для того часу. Також за приклади було взято різні картини з її зображенням.