МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

П’ятак Владислав Вікторович

ДИЗАЙН МОБІЛЬНОЇ ГРИ «Shard of Harmony»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.
_____П’ятак Владислав Вікторович

Керівник: Чєн Наталія Володимирівна,
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....**3**

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....**5**

1.1 Відеогра "Bastion"..... 5

1.2 Відеогра "Ori and the Blind Forest".....6

1.3 Відеогра "Genshin impact".....7

1.4 Мультфільм "Nausicaä of the Valley of the Wind".....8

1.5 Відеогра "Pocket Build" від MoonBear.....9

1.6 Роман "Solaris".....10

1.7 Мультсеріал "Over the Garden Wall".....11

1.8 Роман "Dune".....12

1.9 Відеогра "Dorfromantik".....13

1.10 Відеогра "Old Man's Journey".....13

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ.....**15**

2.1. Концепція проєкту.....15

2.2. Технічні характеристики та особливості.....16

2.3. Стилістичний напрямок.....16

2.4. Звуковий супровід.....17

ВИСНОВКИ.....**19**

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....**21**

ДОДАТОК І.....**24**

ДОДАТОК ІІ.....**30**

ДОДАТОК ІІІ.....**32**

ДОДАТОК IV.....**35**

ВСТУП

У сучасному світі відеоігри стали не лише засобом розваги, а й важливим культурним феноменом. Вони впливають на мислення, емоційний стан, поведінку людей, формують певний світогляд. Завдяки інтерактивній природі, ігри дозволяють користувачам поринути у цікаві світи, взаємодіяти з персонажами, а також набувати унікальний досвід. Надзвичайно важливу роль у цьому процесі відіграє саме дизайн гри, який формує не тільки її естетику, але й сприйняття гравцем контенту.

Загальновідомо, що добре розроблений стиль гри, механіка та відповідні наративи можуть значно підвищити рівень занурення гравців, стимулювати емоційну реакцію і навіть впливати на когнітивні функції. Теми і проблеми, які порушуються в іграх, можуть формувати екологічну, соціальну та етичну свідомість, що робить їх ефективним засобом поширення важливих ідей. Тому розробка дизайну мобільної гри "Shard of Harmony" є актуальним дослідженням, яке має на меті виховати екологічну свідомість використовуючи тренди сучасної ігрової естетики

Актуальність. Актуальність проєкту зумовлена насамперед екологічними чинниками, що супроводжують сучасність. У XXI ст. не звертати увагу на те, що відбувається з навколишнім середовищем просто неможливо, особливо у контексті сучасних воєнних конфліктів, які несуть не лише людські жертви, а й екологічні: забруднення повітря, води, землі снарядами та уламками тощо, викликаючи пожежі й повені. Питання про технологічний вплив на природу, відповідальність за це людини і необхідність розвитку екологічної свідомості стають все гострішими, тому це не аби як актуально.

Окрім цьогобуло проведено опитування потенційних гравців за допомогою Google forms. Метою опитування було перевірити життєздатність та інтерес гравців до концепції казуальної гри, що обертається навколо балансу між природою та технологіями та на основі цих даних підтвердити актуальність проєкту.

Наш проєкт "Shard of Harmony" звертає увагу гравця на екологічні проблеми. Гра передбачає розкриття ідеї гармонії між цивілізацією та природою, сприяє формуванню цієї свідомості через емоційне занурення у світ гри.

Мобільні ігри займають значну частку ринку візуальних розваг, що робить їх популярними і це слід активно використовувати. Завдяки цікавим візуальним рішенням проєкт може охопити широку вікову аудиторію включаючи дітей та дорослих.

Історія про алхіміка, що намагається відновити природний баланс відповідає сучасним культурним запитам, що робить проєкт актуальним не лише зараз, а і у перспективі: під час подальшого загострення екологічних проблем. Наступним ключовим аспектом є новизна проєкту, що відрізняє його від попередніх досліджень.

Новизна. Більшість мобільних ігор, що призначені для розваг і зосереджені тільки на візуальній складовій, рідко містять глибокі наративи. У даній концепції гра стає не просто розвагою, а й засобом донесення важливих ідей. Це розкривається через взаємодію з героєм-алхіміком, що символізує динаміку відносин людини з наукою і технологіями, які можуть як приносити руйнації так і відновлювати природу. Це створює також простір морального вибору гравця, що сприяє більшій залученості у світ гри.

Відкритий нелінійний сюжет із можливістю глибшого впливу на процес гри створює варіативність проходження і стимулює повернення до неї. Окрім того гра має яскравий візуальний стиль, що теж вдало працює на залученість гравця.

Отже дослідження і розробка дизайну мобільної гри "Shard of Harmony" є важливим кроком у напрямі інтеграції глибокого наративу у мобільні ігри. Використання екологічної та філософської тематики у поєднанні з цікавими візуальними рішеннями дозволяє не лише створити естетично привабливий продукт, а й сформувати у гравців екологічну свідомість та моральні цінності.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Першочерговою задачею під час пошуку та аналізу аналогів став пошук творів, що схожі за тематикою розроблюваної гри не тільки стилістично, а й наративно. Серед аналогів представлені ігри, художня література та повнометражні мультфільми. Ці проєкти є популярними роботами, відомими серед поціновувачів інді-ігор[1], анімації та літератури вже не перший рік.

Обрані роботи дозволяють ще раз переконатись в актуальності теми, вивчити методи і підходи, які були використані для розкриття певних тем, а також допомагає обґрунтувати вибір власної методології.

1.1 Відеогра "Bastion" (Іл. 1.1)**.** Ця гра була випущена у 2011 році компанією Supergiant, визнана критиками і представляє собою рольовий екшн, пропонуючи чудове розкриття світобудови та емоційне залучення гравців, що може якнайкраще допомогти розробити даний проєкт.

Світ гри показує простір, зруйнований таємничим катаклізмом, у якому головний герой — Малюк, змушений відновлювати те, що лишилося. Ця постапокаліптична обстановка тонко критикує людську безрозсудність і досліджує наслідки безконтрольного технологічного прогресу та висловлює необхідність підтримки гармонії між технологічними амбіціями і екологією. Незважаючи на різницю у жанрах, філософія гри, її візуальний та звуковий дизайн створюють чудовий приклад для натхнення. Вручну розмальоване середовище гри демонструє яскравий і живий світ, який виглядає химерним і меланхолійним, що знову дозволяє надихатись і втілювати власну автентичну атмосферу гри [2, с. 1].

Звуковий дизайн також відіграє не менш важливу роль у сприйнятті "Bastion", адже завдяки динамічній оповіді та цікавій партитурі сприяє глибшому зануренню гравця. Окрім цього слід виділити адаптивний звуковий ландшафт, який змінюється в залежності від взаємодії гравця з

[1] Інді-ігри – незалежні ігрові проєкти незалежних авторів.

локаціями, що значно посилює емоційну глибину. Однією з найбільш цікавих особливостей сюжету "Bastion" є можливість вибору закінчення, де гравцю дається можливість вплинути на розв’язку: відновити світ до попереднього стану чи прийняти нову реальність, сформовану катаклізмом. Цей вибір змушує гравця задуматись над наслідками своїх дій і саме цей підхід добре узгоджується з основним повідомленням "Shard of Harmony".

Отже, спираючись на сильні сторони гри "Bastion", зокрема на наративну складову і звуковий дизайн, можна отримати підґрунтя для дослідження і розробки власного проєкту.

1.2 Відеогра "Ori and the Blind Forest" (Іл. 1.2)**.** Гра розповідає історію Орі, духа-охоронця, який вирушає в подорож, щоб відновити рівновагу в лісі, що гине. Наратив гри глибоко переплітається з темами крихкості природи, наслідків безконтрольного знищення, та тягарем відповідальності. Ці теми перегукуються із задумом проєкту "Shard of Harmony", де головний герой також прагне відновити гармонію свого світу [3, с. 7].

Одна з найефективніших технік оповідання, що використана в "Ori and the Blind Forest" — це оповідання через оточення героя. Сам світ розповідає історію через занепад і відновлення, вимагаючи мінімального експонування та досягаючи при цьому максимального емоційного впливу. Цей підхід можна адаптувати до розроблюваної гри, дозволяючи гравцям спостерігати за трансформацією світу у відповідь на їхні дії, посилюючи основне екологічне повідомлення проєкту.

Слід відмітити візуальний стиль, де розмальовані вручну візуальні елементи та плавна анімація в "Ori and the Blind Forest" значно сприяють її емоційній глибині. Унікальна естетика гри підкреслює контраст між красою природи та її знищенням, створюючи візуально вражаючий досвід.

Геймплей побудований на плавності і поступовому введенню у сюжет, що заохочує гравців покроково розблоковувати здібності, які дозволяють їм подорожувати світом.

Окрім цього потужний емоційний резонанс досягається шляхом використання тонких звукових сигналів навколишнього середовища, таких як щебетання птахів у відновленому лісі чи моторошна тиша в індустріалізованих пустках, що значно розкриває теми гри без зайвих діалогів чи експозицій.

Отже, досліджуючи проєкт "Ori and the Blind Forest", можна отримати цінні уроки щодо вибудовування емоційної та візуальної оповіді, які можна застосувати при створенні "Shard of Harmony". Інтеграція цих елементів у розроблювану гру може посилити її вплив, гарантуючи, що гравці не лише зацікавляться механікою, але й засвоять основне повідомлення про баланс, відповідальність і співіснування природи та технологій.

1.3 Відеогра "Genshin impact" (Іл. 1.3)**.** Це надзвичайно впливова рольова гра з відкритим світом, яка поєднує в собі дослідження і нескладну механіку із застосуванням алхімії [1, с. 1].

Ключовою перевагою "Genshin impact" є його захоплюючий світ, де кожен регіон втілює унікальну культурну ідентичність. Ландшафти гри не тільки візуально приголомшливі, а й демонструють області уражені дисбалансом стихій, давніми конфліктами або занепадом навколишнього середовища. Цей підхід до створення світу можна застосувати в "Shard of Harmony", що чудово відобразиться на ігровому досвіді. "Shard of Harmony"

Крім того, "Genshin impact" включає в себе сильний зв’язок між природними та містичними елементами, де сили природи пов’язані зі світовими знаннями, що є чудовим джерелом натхнення і створення відповідних механік, через які природа реагує на дії гравця, додатково розкриваючи тему екологічної гармонії.

Додатково слід згадати про персонажів гри, їхня глибина теж є чудовим показником культовості гри. Хоча проєкт "Shard of Harmony" не передбачає великого вибору персонажів, як в "Genshin impact", це не заважає створити одного героя з сильною особистою мотивацією, що гарантує цікаву подорож для гравця. Слід відмітити також те, як елементи (стихії)

взаємодіють у "Genshin impact", де чудово показана механіка з використання алхімії для маніпуляцій навколишнім середовищем: очищення забруднень, відновлення екосистем чи вплив на погодні умови. "Genshin impact" також винагороджує гравців за дослідження та пошук прихованих знань, заохочуючи допитливість гравців.

1.4 Мультфільм "Nausicaä of the Valley of the Wind" (Іл. 1.4)**.** Цей твір не є відеогрою, але його теми, світобудова та наратив роблять її цінним прикладом в рамках дослідження проєкту "Shard of Harmony". Фільм глибоко сфокусований на екологічних проблемах, технологічній етиці та делікатному балансі між природою та цивілізацією і це дає цікавий матеріал, який можна адаптувати в інтерактивних медіа.

Ключовим елементом "Nausicaä of the Valley of the Wind" є його підхід до моральної контраверсійності. Твір не демонструє явного лиходія, а показує лише оманливих людей, які реагують на суворий світ. Цю перспективу можна інтегрувати в розроблюваний дизайн гри, показавши, що технологічний прогрес за своєю суттю не є злом, а радше інструментами, які можна використовувати відповідально чи необачно.

Світ "Nausicaä of the Valley of the Wind" багатий на деталізацію, поєднуючи залишки передових технологій із розгалуженою неприборканою природою. Токсичні джунглі, незважаючи на свій небезпечний вигляд, зрештою виявляються самоочисною системою, покликаною очистити світ від минулих людських помилок. Це динамічне середовище є переконливим прикладом того, як природа може бути одночасно грізною та цілющою.

Навсікая сама є цікавим персонажем, оскільки вона не воїн у традиційному розумінні; її сила полягає в емпатії, інтелекті та здатності спілкуватися як з людьми, так і з природою. Це робить її унікальною героїнею, яка вирішує конфлікти не шляхом насилля, а через розуміння та дипломатію. Відповідно заохочення механізмів для ненасильницького вирішення проблем, таких як переговори, стратегічне управління ресурсами

та відновлення навколишнього середовища, у розроблюваному проєкті може створити більш продуманий і привабливий досвід [5, с. 5].

Однією з найбільших переваг "Nausicaä of the Valley of the Wind" також є здатність провокувати глибокі емоційні та філософські роздуми. Фільм не пропонує простих відповідей, а навпаки спонукає глядачів поставити під сумнів свої припущення щодо прогресу, природи та відповідальності людини. Разом з тим меланхолійний, але водночас повний надії тон фільму дозволяє детально досліджувати теми навколишнього середовища без відчуття надмірної дидактики.

Отже попри те, що проєкт "Nausicaä of the Valley of the Wind" не є відеогрою це не заважає йому слугувати чудовим прикладом, елементи якого влучно імплементуються у розроблюваний дизайн

1.5 Відеогра "Pocket Build" від MoonBear (Іл. 1.5)**.** Ця гра є чудовим аналогом для проєкту "Shard of Harmony" завдяки своїй зосередженості на побудові світу, управлінні ресурсами та балансі між створеними людиною структурами та природним середовищем. Хоча розроблюваний проєкт відрізняється механікою, він як і аналог підкреслює роль гравців у формуванні та відновленні гармонійного світу.

"Pocket Build" дозволяє гравцям будувати великі світи, вільно розміщуючи структури та ландшафти для створення збалансованого середовища. Так само в "Shard of Harmony" гравець активно відновлює гармонію, яку символізує розбитий кристал, забезпечуючи мирне співіснування природи і цивілізації.

Головними особливостями гри є її цікава низько-полігональна 3D графіка та представлення героя-гравця як доглядача. Графіка без складних текстур та деталей ніби дає глибше занурення саме у геймплей, не відволікаючись на деталі, а формат пісочниці дозволяє зосередитись на якісному будуванні світу та конструктивній взаємодії. Ці особливості забезпечують популярність гри і відрізняють її від інших проєктів. Гра не нав’язує чіткої мети чи конфлікту, а натомість сприяє розвитку

креативності та терпіння у гравця. Дозволяючи користувачам вільно розміщувати та змінювати елементи проєкт заохочує спостерігати, коригувати та вдосконалювати свій світ, а не поспішати через випробування. Це узгоджується з основною філософією "Shard of Harmony", яка цінує повільне, навмисне відновлення над швидкою дією [10, с. 70].

Гра також чудово використовує середовище як елемент наративу. Світ — це не просто фон, а активний елемент, який відображає зусилля гравця у його формуванні чи відновленні.

Отже "Pocket Build" від MoonBear служить цінним аналогом для розроблюваного проєкту завдяки акценту на створенні та балансі ігрового світу. Хоча один пропонує відкриту пісочницю, а інший — структуровану реставраційну подорож, обидва поділяють філософію гармонії між природою та цивілізацією.

1.6 Роман "Solaris" (Іл. 1.6)**.** Цей твір за авторством С. Лема є незвичайним, але від того не менш доцільним аналогом для "Shard of Harmony"**,** особливо в контексті дослідження взаємодії людини з загадковим, незрозумілим середовищем. Адже цей твір нетипово розкриває теми рівноваги, величності природи, дослідження невідомого.

У "Solaris" події розгортаються навколо живої та незрозумілої сутності. Планета-океан є незбагненним інтелектом, який реагує на присутність людини способами, які неможливо пояснити раціонально. Протягом сюжету вчені намагаються розібратись у проявах океану і поступово автор розкриває ідею, що гармонія приходить через терпіння, спостереження та адаптацію, а не силу.

"Solaris" демонструє свого головного героя Кріса Кельвіна, як людину, змушену здійснити інтроспективну подорож і яка стикається з особистими та екзистенційними дилемами через таємничі прояви океану. Автор ставить свого героя в роль, яка вимагає глибокої взаємодії з прихованими силами океану. Ця взаємодія чудово маніфестує алегорію природи у творі, як чогось

величного і містичного, з чим треба бути напрочуд делікатним, що дає цінний урок, який чудово буде імплементувати у сюжет гри [17, с. 3].

Хоча "Shard of Harmony" є більш обнадійливим за тоном, обидві роботи підкреслюють напругу між людським втручанням і силами, які виходять за межі людського розуміння.

На відміну від багатьох інших науково-фантастичних творів, де прогрес є лінійним і керується силою, "Solaris" заохочує більш медитативний, непрямий підхід до вирішення проблем, що ще раз дає впевнитись у доцільності обраного аналога. Дослідники Соляриса не можуть просто нав’язати океану свою волю — вони повинні слухати та адаптуватися, щоб знайти коректний спосіб комунікації з ним.

Отже, "Solaris" від Станіслава Лема спонукає до роздумів, підкреслює складність взаємодії з силами, які знаходяться поза контролем людини, а також необхідність терпіння та спостережливості. Спираючись на цей проєкт, гра "Shard of Harmony" посилює свої теми оновлення та співіснування, зміцнюючи ідею, що справжня гармонія приходить від того, що треба прислухатись до природи, а не нав’язувати щось силою.

1.7 Мультсеріал "Over the Garden Wall" (Іл. 1.7)**.** Це сюжетний серіал, де головні герої Вірт і Грег стикаються із викликами та складнощами таємничого лісу.

Проєкт використовує структуру оповіді схожу на казку, створюючи атмосферу, де фантастичне і буденне поєднується легко. Епізодичні пригоди Вірта та Грега відображають традиційну казкову подорож: герої потрапляють у таємничий світ, де все здається трохи потойбічним, і кожна зустріч з яким містить уроки особистого зростанная, моралі та балансу.

Ліс у "Over the Garden Wall" служить символічним простором, місцем таємниць і небезпек, де герої стикаються з фантастичними елементами, які одночасно є прекрасними і моторошним. Магія природи є не просто візуальним чи атмосферним прийомом, а центральною темою, яка рухає сюжет. Кожне з дерев, річок і істот має власні історії, уроки та ролі в

подорожі, викликаючи відчуття, що світ є живою дихаючою сутністю зі своїми бажанням та потребами [16, с. 9].

Отже цей проєкт чудово демонструє казкові сюжети, містичні світи та магію природи. І ці елементи є цінним джерелом для аналізу у процесі розробки проєкту "Shard of Harmony".

1.8 Роман "Dune" (Іл. 1.8)**.** Фантастичний твір Френка герберта досліджує екологію як центральну тему. У романі пустельна планета Арракіс — це жива, дихаюча сутність, яка відіграє вирішальну роль у формуванні персонажів. Унікальна екосистема планети, її елементи, наприклад пряний меланж, служить метафорою складних відносин між людською цивілізацією та природними ресурсами. Персонажі в Dune глибоко пов’язані з добробутом планети. Пол Атрейдес, головний герой повинен розуміти та орієнтуватися в складній динаміці природи, щоб відновити баланс не лише на Арракісі, але й у всесвіті.

У творі Герберт зображає постійну напругу між природою та цивілізацією. Людське бажання домінувати над Землею, видобувати ресурси та змінювати навколишнє середовище конфліктує з природними силами, які знаходяться поза контролем людини. Це найбільш очевидно у тому, як вільні люди Арракіса живуть у гармонії з навколишнім середовищем, пристосовуючись до суворих умов і навіть прагнучи перетворити пустельний ландшафт планети на щось більш гостинне. Однак ця трансформація коштує дорого, оскільки порушує крихкий екологічний баланс планети. Упродовж сюжету Пол Атрейдес перетворюється з аутсайдера на людину, яка не лише визнає свою роль всесвіті, але й стає розпорядником екологічних змін на Арракісі [6, с. 40].

"Dune" також досліджує технології як неоднозначне явище. Наприклад епізод про боротьбу Фріменів за збереження свого пустельного світу завдяки технологіям абсорбції води, яскраво показує складність взаємодії цивілізації з природою.

Отже "Dune" є ідеальним джерелом натхнення і аналізу завдяки своїй багатій екологічній тематиці, глибокому зв’язку між персонажами та їхнім середовищем, а також напруженому конфлікту протягом твору.

1.9 Відеогра "Dorfromantik" (Іл. 1.9). проєкт, який заслуговує уваги та детального дослідження завдяки акценту на гармонії, балансі та небойовому геймплеї.

У "Dorfromantik" гравці ретельно розміщують шестикутні плитки, щоб створити гармонійний ландшафт, забезпечуючи плавні переходи між регіонами. Гра наголошує на обережному, медитативному прийнятті рішень, а не на змаганні чи конфлікті [8, с. 1].

Проєкт заохочує гравців розширювати свої пейзажі за допомогою інтуїтивно зрозумілого розташування плиток, створюючи відчуття потоку. Гра не покладається на бойові чи часові обмеження, дозволяючи користувачам прогресувати у своєму власному темпі. Такий підхід посилює відчуття уважності та зв’язку зі світом, зміцнюючи власну філософію гармонії через терпіння та спостереження.

Отже, "Dorfromantik" володіє цікавою оптикою, через яку можна аналізувати "Shard of Harmony". Обидві гри поділяють філософію м’якого медитативного залучення, де прогрес досягається терпінням і рівновагою, а не силою чи швидкістю.

1.10 Відеогра "Old Man’s Journey" (Іл. 1.10)**.** Це унікальна мобільна гра, не звернути увагу на яку було складно, адже завдяки своїй зосередженості на інтроспективній розповіді, взаємодії та емоційній глибині цей проєкт заохочує користувачів проявляти інтерактив у ніжній, споглядальній манері.

Події в "Old Man’s Journey", обертаються навколо ідеї зцілення та примирення — як особистого, так і екологічного. Головний герой вирушає в подорож самопізнання, повертаючись до спогадів і примиряючись з минулим вибором. У грі панує медитативна атмосфера, яка спонукає гравців взаємодіяти зі світом у вдумливому темпі. Вона підкреслює важливість

розуміння минулого для виправлення сьогодення, посилюючи теми відновлення та безперервності [20, с. 5].

Гра активно використовує взаємодію з навколишнім середовищем як засіб оповідання і прогресу: гравці змінюють ландшафти, щоб вести головного героя вперед, створюючи плавний, тактильний зв’язок зі світом. Гра не містить механіки бою чи високого тиску, що дозволяє користувачам розвиватися у своєму власному ритмі. Це створює розслаблюючий, захоплюючий досвід, коли сама подорож має таке ж значення, як і пункт призначення.

Отже, "Old Man’s Journey" є цінним матеріалом для подальшого дослідження "Shard of Harmony". Обидва проєкти поділяють філософію продуманої взаємодії, де прогрес вимірюється не дією, а розумінням і відновленням.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція проєкту.

Концепція проєкту полягає у створені дизайну казуальної гри на тему екологічної свідомості та пошуку балансу.

Події розгортаються у лісі, де жив старий гном алхімік і оберігав чарівну реліквію, а саме магічний кристал гармонії, що наділений силою регулювання природних циклів. Але з розвитком цивілізацій та використанням неконтрольованих технологій, кристал тріснув під тиском експлуатації, що спричинило повільний розпад самого життя. Тепер дивні посухи, вмираюче коріння сигналізують про розсинхронізацію світу. Завдання полагодити цей світ вже відомого гнома-алхіміка, чий народ колись сформував енергію кристала.

Алхімік є одночасно провідником і символом: він уособлює знання. Збираючи кожен уламок, гравець допомагає очистити та реінтегрувати їх. Це не історія про добро проти зла; це історія про складність, наміри та наслідки.

Ігровий процес навмисно розроблений, щоб повторювати теми гармонії та відповідальності. Замість простого збору, кожен знайдений уламок вимагає вдумливої взаємодії з навколишнім середовищем:

У міру відновлення гармонії ігровий світ реагує. Дика природа відновлюється. Цей сенсорний зворотний зв’язок не лише винагороджує зусилля гравця, але й ненав’язливо підкреслює красу екологічної цілісності.

"Shard of Harmony" — це більше, ніж просто казуальна гра з квестами та головоломками. Це тиха медитативна гра про сучасність, яка закликає гравців взаємодіяти зі світом не як завойовники чи споживачі, а як опікуни. Через свої зачаровані ліси та сяючі реліквії вона пропонує історію не тріумфу, а налаштування на життя.

В індустрії, яка часто зосереджена на швидкості та видовищності, ця гра запрошує до повільності та цілеспрямованості. І таким чином вона може допомогти сформувати не лише те, як ми граємо, а й те, як ми живемо.

2.2. Технічні характеристики та особливості.

Створення захопливої відеопрезентації дизайну гри вимагає не лише сильного художнього бачення, але й правильних інструментів для втілення цього бачення в життя. Саме тому влучний вибір програм може значно оптимізувати виробничий процес та Забезпечити високоякісні результати.

У даному випадку для створення ескізів, фонів, концептів персонажів було використано растрову програму Adobe Photoshop, що є перманентним стандартом індустрії через свою зручність та багатофункціональність.

Але для оптимізації цих процесів елементи деяких зображень було розроблено за допомогою інструментів штучного інтелекту, таких як DALL·E. Даний ресурс дозволив створити різноманітні стилізовані ілюстрації, включаючи елементи навколишнього середовища, деталі дизайну персонажів та компоненти інтерфейсу користувача, адаптовані до естетики гри.

Ці зображення забезпечили основу для візуального дослідження, дозволяючи швидко створювати прототипи концепцій. Замість того, щоб починати з чистого аркуша, це дало можливість експериментувати з кількома художніми напрямками на ранніх етапах процесу. Це було особливо корисно для визначення стилістичних елементів, таких як колірні палітри, баланс композиції та тематична узгодженість.

Після відмальовування та допрацювання усіх статичних елементів у Adobe Photoshop файли було переміщено до Adobe After Effects. Вибір цієї програми теж цілком обґрунтований, адже вона не тільки добре працює з файлами Photoshop, а й дозволяє на професійному рівні анімувати у техніці перекладки. Після анімування у Adobe After Effects було зроблено постпродакшн, а саме накладання візуальних ефектів, анімацію часток та імітацію руху камери.

Вибір цих програм не лише посилює художнє самовираження, але й гарантує результати, що відповідають високим стандартам дизайн-індустрії.

2.3. Стилістичний напрямок.

Вибір формату казуальної гри для проєкту "Shard of Harmony" — це свідоме дизайнерське рішення, метою якого є зробити глибокі екологічні теми доступними, емоційними та резонансними для широкої аудиторії. Стиль казуальної гри дозволяє гравцям будь-якого рівня майстерності та досвіду взаємодіяти зі складними ідеями, такими як екологічна охорона, етика прогресу та крихкість екосистем, не перевантажуючись насиченою механікою.

Казуальні ігри зазвичай мають інтуїтивно зрозуміле керування. У "Shard of Harmony" це дозволяє гравцям зосередитися на емоційній подорожі відновлення. Дії зі збору кристалічних уламків, очищення пошкоджених рослин або відновлення гармонії в гаю перетворюються на заспокійливий, майже медитативний досвід. Цей емоційний ритм підтримує основне послання оповіді: зцілення світу вимагає терпіння, уваги та турботи.

Казуальні ігри часто спираються на яскраві, стилізовані візуальні елементи, які приваблюють різні вікові групи. У "Shard of Harmony" використання яскравого дизайну з м’якими текстурами, яскравими кольорами допомагає передати контраст між життям та розпадом. Яскраві зелені та теплі золоті кольори представляють життя в балансі, тоді як сірі та фіолетові, що наростають, сигналізують про порушення рівноваги. Таке використання кольору та текстури не лише посилює занурення, але й візуально навчає гравців про наслідки дисбалансу.

Отже формат казуальної гри це не просто жанрове рішення а усвідомлений крок. Цей стиль підтримує передачу глибоких меседжів через м’який ігровий процес, забезпечує естетичний простір а також дозволяє широкому колу гравців відчути, що таке бути хранителем природи.

2.4. Звуковий супровід

Звуковий дизайн для "Shard of Harmony" відіграє важливу роль у формуванні емоційної та тематичної глибини гри. Так само, як візуальні ефекти та ігровий процес виражають напругу між природою та технологіями.

Перше та найважливіше рішення щодо звукового дизайну — це створення динамічного шару навколишнього середовища, який розвивається разом із прогресом гравця. У «здорових» районах ліс гуде ніжним життям — м’який вітер крізь листя, далекі пташині співи та шепіт води. У пошкоджених зонах звуковий ландшафт спотворюється: низькі, гудучі тони замінюють мелодії приглушеними звуками та нерегулярними, майже синтетичними вторгненнями.

Цей контраст розповідає історію без діалогів. Він емоційно керує гравцями, змушуючи їх відчувати спокій у рівновазі та неспокій у розпаді. Він також забезпечує невербальний зворотний зв’язок, допомагаючи гравцям інтуїтивно зрозуміти, де потрібне зцілення.

Замість постійного саундтреку, "Shard of Harmony" використовує контекстно-залежну, мінімалістичну музичну партитуру. Такий підхід створює інтимність та простір для роздумів. змінюються залежно від місця розташування або прогресу гравця.

Усі звукові ефекти інтерфейсу користувача та інтерактивні звукові ефекти засновані на природних текстурах. Клік клавіш нагадує стукіт по дереву, уламки кристалів дзвенять, коли їх піднімають, а механізми головоломки можуть видавати резонансні кам’яні або металеві звуки. Уникнення надмірно цифрових або штучних тонів гарантує, що все звукове середовище є природним — навіть під час магічних або алхімічних послідовностей.

Вищезазначені рішення ґрунтуються на психології сприйняття та інтеграції наративу. У "Shard of Harmony" звук — це не декорація, а ціла наративна архітектура. Усі звукові ефекти та музика узяті з перевірених сайтів з безкоштовними аудіо-бібліотеками.

ВИСНОВКИ

В результаті дослідження було розглянуто ігровий дизайн, як сильний та дієвий інструмент у донесенні повідомлень до користувача.

Проєкт "Shard of Harmony" — це не просто казуальна гра, а інтерактивна розповідь про взаємозалежність між людськими амбіціями та природним світом. Розглядаючи цю тему крізь призму фентезі, проєкт дозволяє гравцям відчути наслідки дисбалансу та безвідповідальності. Світобудова і сюжет гри функціонує як алегорія, що відображає реальну напругу між збереженням екології та технологічним прогресом.

За результатами опитування стало відомо, що більшість респондентів резонувала з основною темою балансування природи та технологій. Відповіді на відкриті запитання та варіанти з кількома варіантами відповідей послідовно підкреслювали: занепокоєння екологічними проблемами, вдячність за ігри з глибоким змістом або моральним контекстом та бажання мати ігри, які поєднують візуальну красу з розслаблюючим, але змістовним ігровим процесом (Іл. 4.1). Це рішуче підтверджує актуальність даного проєкту на ринку, який все більше цікавиться екологічно свідомими наративами.

Аналоги до проєкту були обрані за їхньою спільною стурбованістю деградацією навколишнього середовища, особистою відповідальністю та боротьбою за збереження гармонії перед обличчям системного колапсу. Кожна обрана робота, хоча й відрізняється засобом та тоном, пропонує унікальне дослідження світу, який вийшов з рівноваги, а також ролі окремого індивіда у його відновленні, що й забезпечує основу для розуміння того, як наратив, механіка та естетика можуть поєднуватись, щоб передавати складні повідомлення доступним способом

Зрештою, "Shard of Harmony" є синтезом впливів цих творів і у специфічному форматі запрошує гравців тонко розмірковувати про свої стосунки з навколишнім світом. Завдяки продуманому дизайну світу та

наративній символіці гра заохочує користувачів розглядати баланс не як далекий ідеал, а як особисту та досяжну відповідальність.

Практична значимість роботи полягає в можливості створення новаторських ігрових продуктів, які не лише розважають, а й сприяють вихованню екологічної свідомості. "Shard of Harmony" сприяє популяризації ігор українського походження, а також відкриває нові горизонти для розвитку казуальних ігор у майбутньому.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Anafib Hanif Farhan. Genshin impact games and its possibility to be used as one of teaching media in teaching vocabulary. *Proceedings of Fine Arts, Literature, Language, and Education*. 2024. P. 205–215.

2. Blakey Heather. Playing Bastion as a solastagic game: a case study of Supergiant Games' avant-garde era. *Abstract Proceedings of DiGRA 2024* Conference: Playgrounds. 2024.

3. Horn Benjamin. Of Insects, Wisps, and Uncertainty: A Hermeneutical Comparative Analysis of Ori and the Blind Forest and Hollow Knight. 25th International Symposium on Electronic Art (ISEA 2019): LUX AETERNA (Eternal Light). 2019.

4. Morgan Gwendolyn. Creatures in Crisis: Apocalyptic Environmental Visions in Miyazaki's Nausicaä of the Valley of the Wind and Princess Mononoke. Resilience: *A Journal of the Environmental Humanities*. 2015. Vol. 2, No. 3. P. 172–183.

5. Parkerson Ronny. Semantics, general semantics, and ecology in Frank Herbert's Dune. ETC: A Review of General Semantics. 2010. Vol. 67, No. 4. P. 403–411.

6. Shackford Scott. Dorfromantik. Reason. 2021. Vol. 53, No. 3. P. 60–61.

7. Придбати ori and the blind forest: definitive edition | xbox. *Offizielle Xbox-Seite: Konsolen, Spiele und Community | Xbox*. URL: https://www.xbox.com/uk-UA/games/store/ori-and-the-blind-forest-definitive-edition/9NBLGGH1Z6FB (дата звернення: 30.04.2025).

8. Diaz A. Yes, Genshin Impact controls my life, but it's consensual. *Polygon*. URL:https://surl.li/lybiee (date of access: 30.04.2025).

9. Dorfromantik on steam. *Welcome to Steam*. URL: https://store.steampowered.com/app/1455840/Dorfromantik/ (date of access: 30.04.2025).

10. Game design essentials. *Google Books*. URL: https://surl.lu/jfrgov (date of access: 30.04.2025).

11. Gaspar B. Book+covers | stanisław lem: solaris. *Hype&Hyper*. URL: https://hypeandhyper.com/book-covers-stanislaw-lem-solaris/ (date of access: 30.04.2025).

12. Hinter der gartenmauer (TV mini series 2014) ☆ 8.7 | animation, short, adventure. *IMDb*.URL: https://www.imdb.com/title/tt3718778/?ref_=ttep_ov_i (da te of access: 30.04.2025).

13. Moonbear. Pocket build - apps on google play. *Android Apps on Google Play*. URL: https://surl.li/nyqmcv (date of access: 30.04.2025).

14. Nausicaä - prinzessin aus dem tal der winde (1984) ☆ 8.0 | animation, adventure, sci-fi. *IMDb*. URL: https://www.imdb.com/title/tt0087544/ (date of access: 30.04.2025).

15. Old man's journey on steam. *Welcome to Steam*. URL: https://store.steampowered.com/app/581270/Old_Mans_Journey/ (date of access: 30.04.2025).

16. Purcell Krysta. Exploring the Unknown: An Onomastic Analysis of Over the Garden Wall. 2016. PhD Thesis. Appalachian State University. URL: https://libres.uncg.edu/ir/asu/f/Purcell,%20Krysta%20%202016.pdf (дата звернення: 30.04.2025).

17. Stepień Katarzyna. The Anthropocentric Perspective in Solaris by Stanisław Lem. Currents, 2019, no. 5. URL: https://surli.cc/omhkut (дата звернення: 30.04.2025).

18. Supergiant games. *Supergiant Games*. URL: https://surl.li/glcxgm (date of access: 30.04.2025).

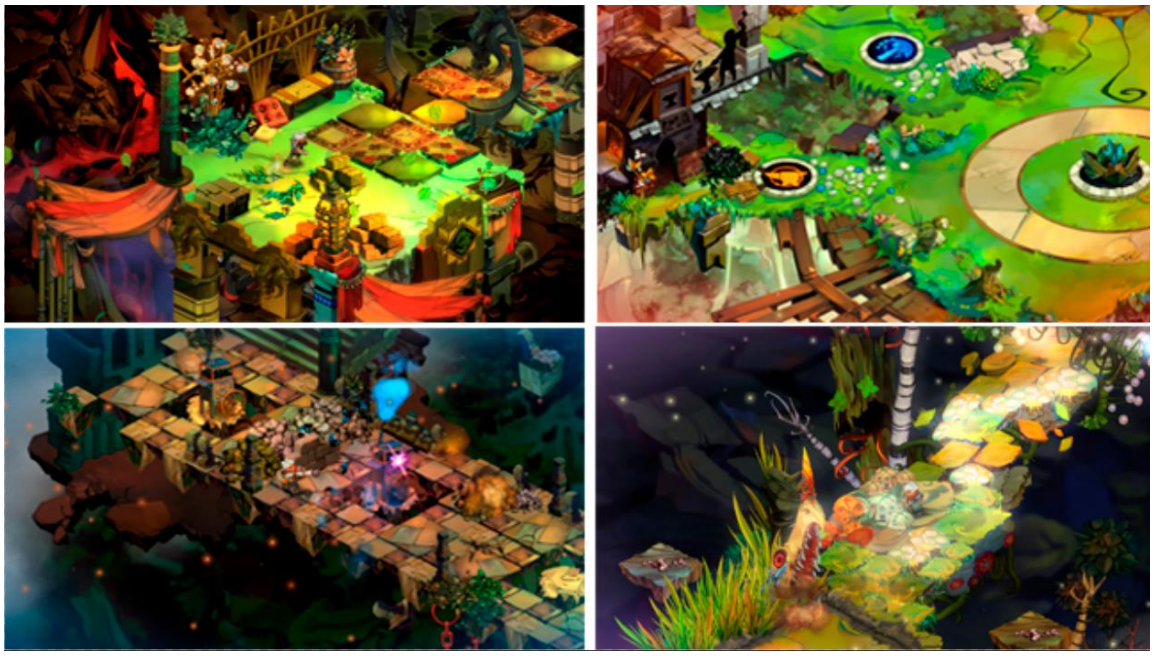
19. Purcell Krysta. Exploring the unknown: an onomastic analysis of over the garden wall URL:https://libres.uncg.edu/ir/asu/f/Purcell,%20Krysta%20%202016.pdf (дата звернення: 30.04.2025).

20.Westenfeld A. So you want to read 'dune.' here's how to tackle the series in order. *Esquire*. URL: https://surli.cc/ebjcba (date of access: 30.04.2025).

21. DA COSTA, Caio Túlio Olímpio Pereira. A Experiência de Flow em Old Man's Journey: Entre Fluxo, Agência e Imersão. In: Anais do I CoBICET - Congresso Brasileiro Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia. Evento online, 31 de agosto a 04 de setembro de 2020. URL: https://surl.li/ffnqzg (дата звернення: 30.04.2025).

ДОДАТОК І.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Скриншоти відеогри "Bastion", 2011 р.



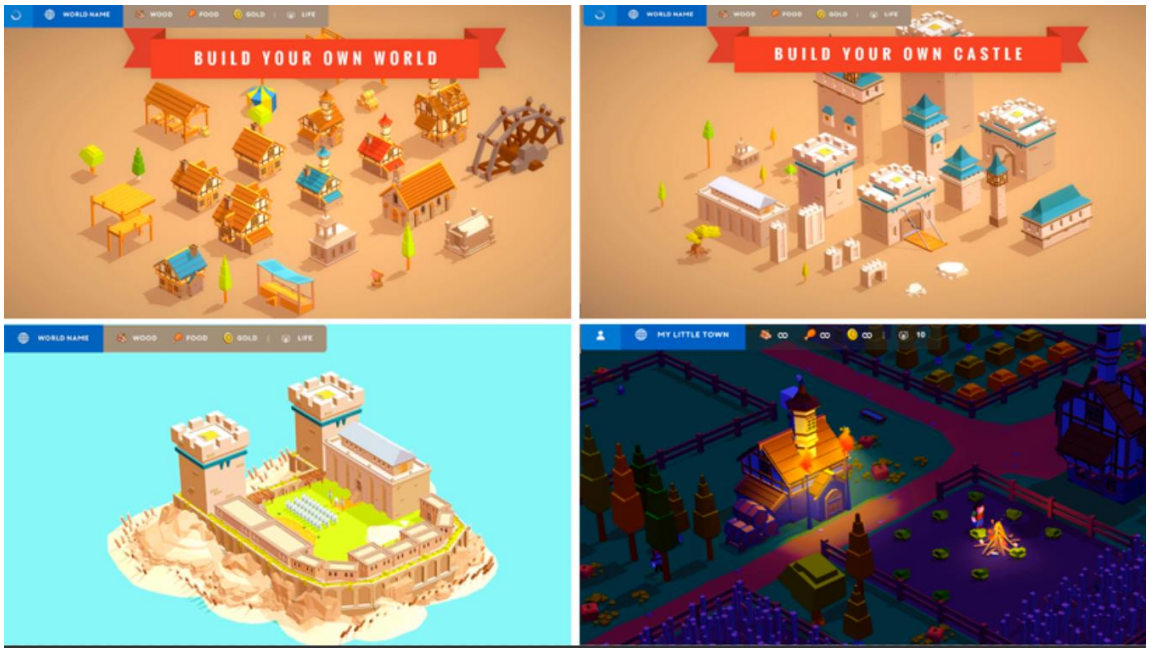
Іл. 1.2. Скриншоти відеогри "Ori and the Blind Forest" , 2015 р.



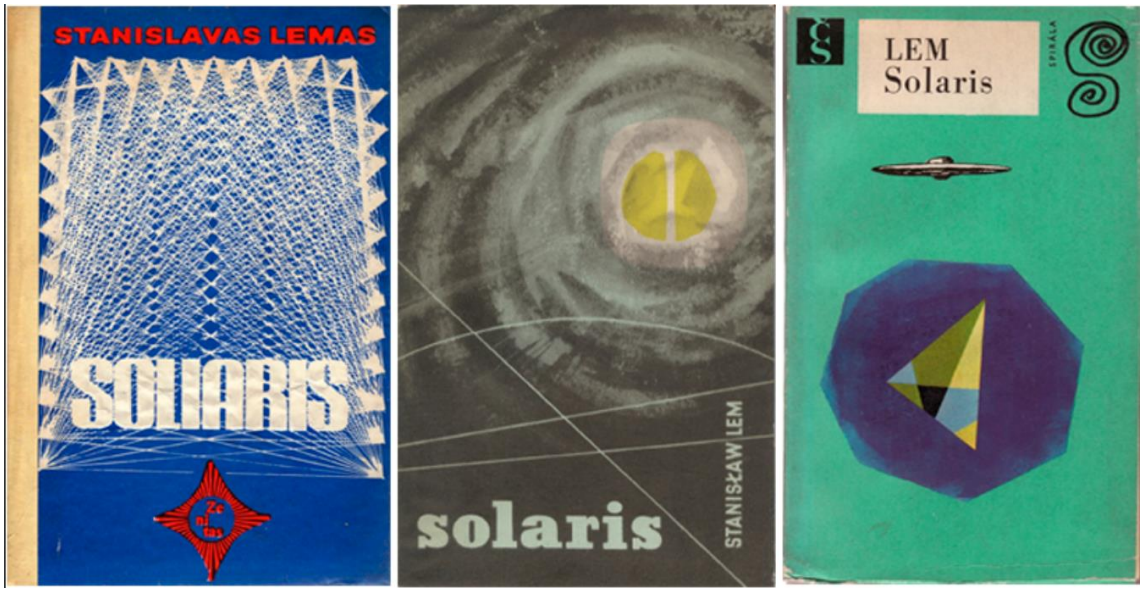
Іл. 1.3. Скриншоти відеогри "Genshin impact", 2020 р.



Іл. 1.4. Скриншоти мультфільму "Nausicaä of the Valley of the Wind", 1984 р.



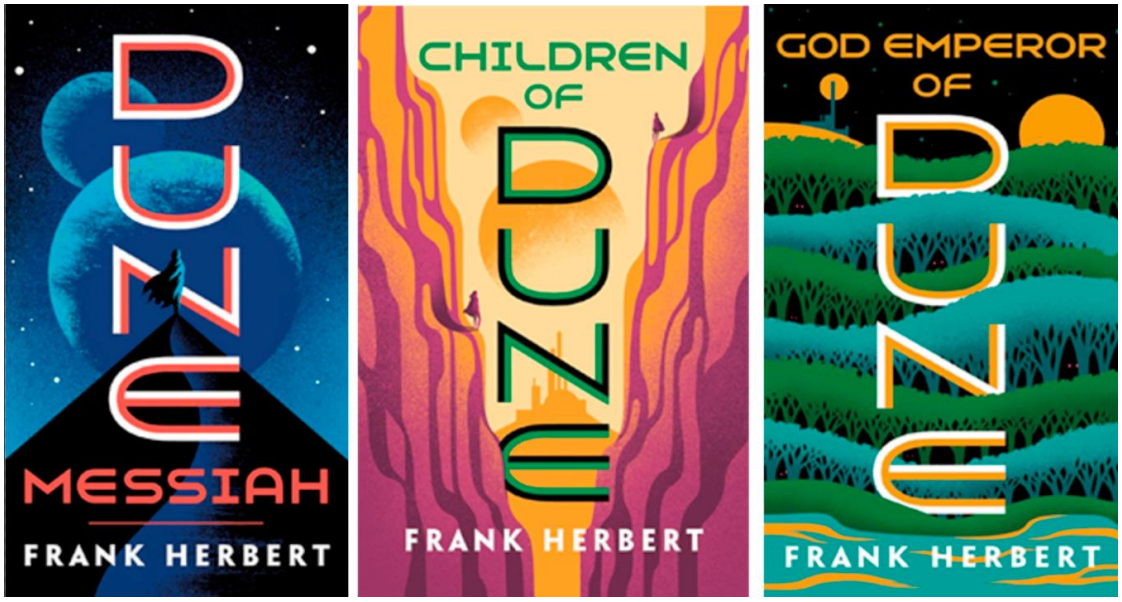
Іл. 1.5. Скриншоти відеогри "Pocket Build", 2017 р.



Іл. 1.6. Обкладинки різних видань роману "Solaris", 1961 р.



Іл. 1.7. Скриншоти мультфільму "Over the Garden Wall", 2014 р.



Іл. 1.8. Обкладинки різних видань роману "Dune", 1965 р.



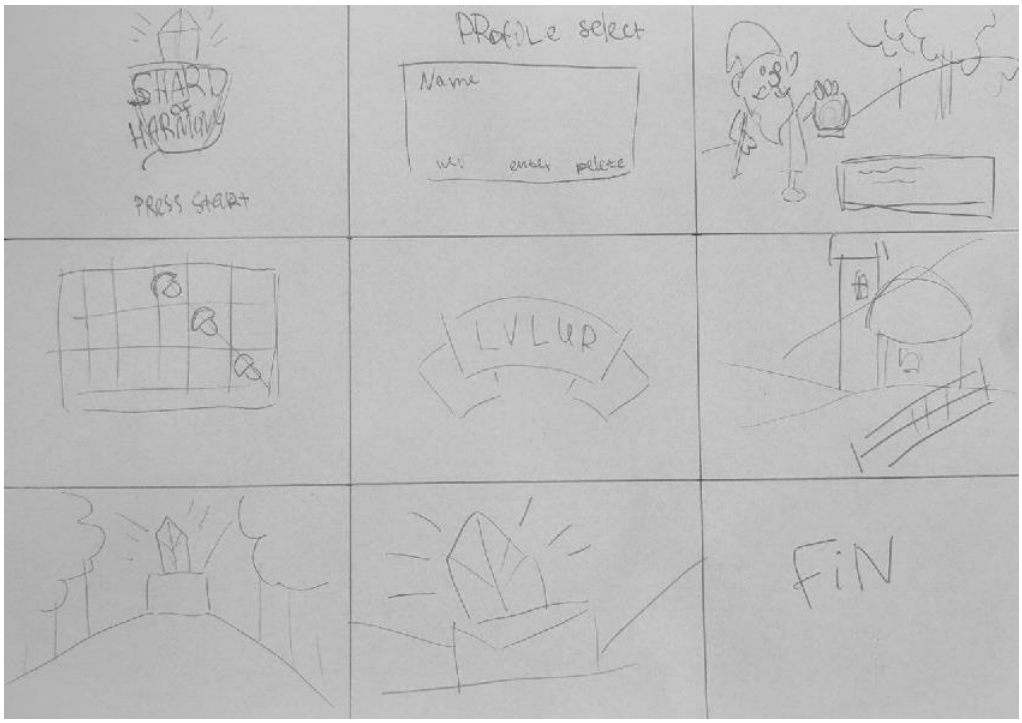
Іл. 1.9. Скриншоти відеогри "Dorfromantik", 2021 р.



Іл. 1.10. Скриншоти відеогри "Old Man’s Journey", 2019 р.

ДОДАТОК ІІ.

ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ



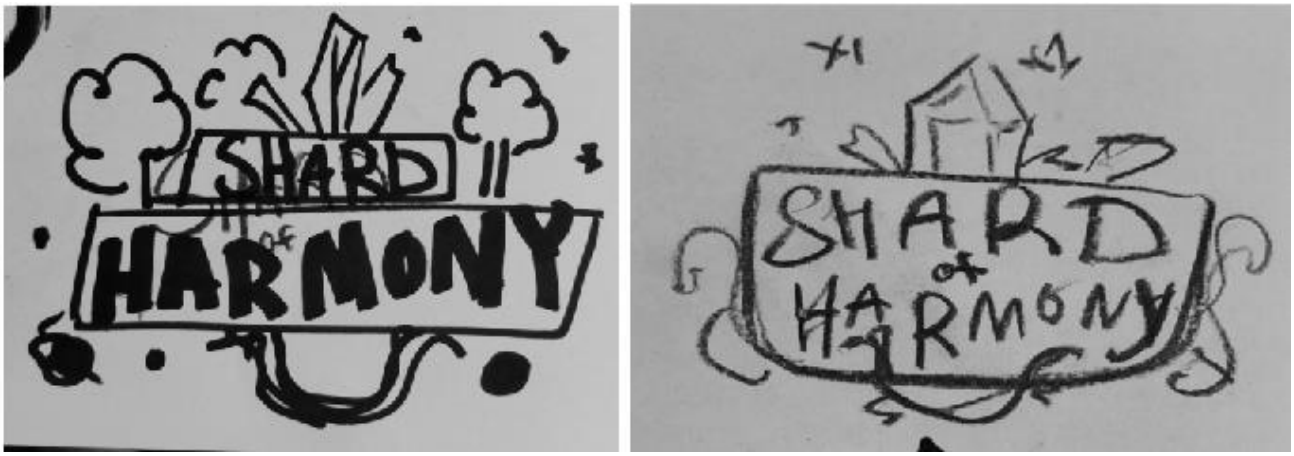
Іл. 2.1. Сториборд до ролику презентації

ДОДАТОК ІІІ.

ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



Іл. 3.1. Пошуковий ескіз головного героя



Іл. 3.2. Пошуковий ескіз для лого гри



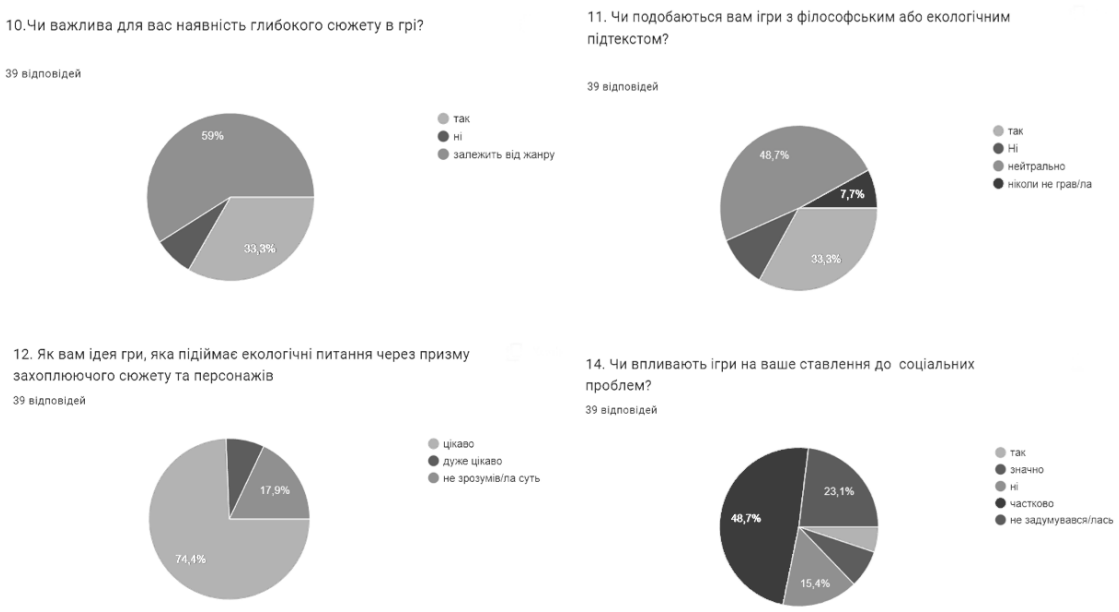
Іл. 3.3. Фінальний вигляд лого



Іл. 3.4. Концепт-арт локації

ДОДАТОК IV.

РЕЗУЛЬТАТИ ОПИТУВАННЯ



Іл. 4.1. Скриншот опитування потенційних гравців