МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Ушкова Катерина Сергіївна

ДИЗАЙН КОМПЮТЕРНОЇ ГРИ “Альтер Его”

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.

_____ Ушкова Катерина Сергіївна

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
Старший викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 2

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 4

1.1. Компютерна гра “Idle Planets” 5

1.2. Компютерна гра “SPORE™” 5

1. 3. Компютерна гра “EVE Online” 7

1.4. Компютерна гра “Chicken Invaders” 8

1.5. Компютерна гра “Aeroplane Blaster” 9

1.6. Компютерна гра “Cosmo 02” 10

1.7. Компютерна гра “Starcom: Unknown Space” 11

1.8. Компютерна гра “EVERSPACE™” 12

1.9. Компютерна гра “Power of Ten” 13

1.10. Компютерна гра “Between the Stars” 14

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ 16

2.1. Технологічні характеристики 16

2.2. Стилістичний напрямок. 16

2.3. Звукове рішення 17

2.4. Цільова аудиторія 17

ВИСНОВКИ 20

Література 22

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 23

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 29

ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЕКТУ 31

ДОДАТОК IV АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ 33

ВСТУП

Сучасна індустрія комп’ютерних ігор продовжує стрімко розвиватися, перетворюючись на одну з провідних форм цифрової культури та засобів комунікації. В умовах глобалізації та цифрової трансформації суспільства гра перестає бути лише інструментом розваги: вона стає каналом передачі ідей, способом моделювання альтернативної реальності та навіть формою філософського осмислення дійсності [1, 2]. Особливу роль у цьому процесі відіграють науково-фантастичні ігри, які завдяки своїй образності та технокультурній гнучкості дозволяють гравцеві взаємодіяти з віртуальним світом, що поєднує футуристичні технології, пригодницький сюжет і дослідження нових сенсів [3, 6].

Актуальність проєкту обумовлюється кількома важливими чинниками:

Зростанням інтересу до науково-фантастичного жанру у масовій культурі. Цей жанр, завдяки своїй здатності моделювати майбутнє, дає можливість ставити перед гравцем складні запитання про роль людини в технологізованому світі, про природу свідомості, про кордони моралі в епоху штучного інтелекту [8, 10]. Таким чином, гра стає способом не лише розважитись, але й критично осмислити сучасні технологічні тенденції.

Актуальністю інді-підходу в геймдеві. Все більше незалежних розробників пропонують свіжі, незвичні концепції, що стають вірусними через свою унікальність [4, 9]. Проєкт демонструє саме такий підхід – з мінімальними ресурсами створити яскравий, запам’ятовуваний світ, у якому традиційні механіки поєднуються з авторською стилістикою.

Потребою українського ринку в локальному контенті. Ігрові проєкти, створені в Україні, є конкурентоздатними на міжнародному ринку, і також сприяти популяризації нашої культури, мови, почуття гумору [5, 7].

Новизна проєкту полягає у кількох принципових моментах:

Комедійно-сатиричний підхід до наукової фантастики. Замість звичних героїв-спасителів галактики, гравець бачить персонажа, який просто хоче повернути собі пляшку квасу. Але в цій «дрібниці» – відображення людських бажань, дій, мрій, навіть коли масштаб подій виходить на рівень космосу. Це оригінальне трактування теми дозволяє відобразити серйозне через смішне [1].

Індивідуальна розробка стилю персонажів. У грі відсутні шаблонно «ідеальні» герої, їхній дизайн будується на принципах індивідуальності, креативності. Це дозволяє створити естетику, що запам’ятовується [3, 7], та викликає емпатію до персонажів.

Змішання жанрів. Гумор, пригоди, фантастика, аркадні елементи – усе це поєднується в єдиному ігровому досвіді [2, 6].

Базові поняття, що лежать в основі даного проєкту, включають:

Наукова фантастика – жанр мистецтва, що зображає уявні технологічні та наукові досягнення [6, 10], змодельовані на основі припущень про майбутнє або альтернативну реальність;

Ігровий трейлер – короткий відеоматеріал, покликаний представити ідею, атмосферу та ключові механіки гри, зацікавити потенційного гравця та створити емоційне враження [3, 4];

Ігровий геймплей – система правил, механік і сценаріїв взаємодії гравця з ігровим середовищем, що формують ігровий досвід [5];

Інтерактивність – характеристика цифрового продукту, що передбачає активну участь користувача у зміні або розвитку подій [9].

У проєкті реалізується авторський підхід до дизайну персонажів, сюжетного структурування та візуального стилю, що загалом створює цілісну, яскраву форму подачі фантастичної пригоди [1, 4, 7].

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Розробка інді-гри вимагає глибокого розуміння існуючого ландшафту ігрової індустрії, зокрема в сегменті незалежних проєктів. Для визначення потенційних напрямків розвитку, виявлення успішних механік та уникнення поширених помилок, важливим етапом є аналіз існуючих ігор, що мають схожі жанрові, механічні або тематичні риси з проєктом, який розробляється. У даній роботі для аналізу було обрано десять інді-ігор, кожна з яких представляє окремий, але релевантний аспект ігрового дизайну та може надати цінну інформацію для процесу розробки власної гри. Вибір таких ігор, як “Idle Planets”, “Aeroplane Blaster”, “Cosmo 02” та “Chicken Invaders Universe”, обумовлений необхідністю дослідження підходів до реалізації простих, але захоплюючих аркадних механік та ігор у жанрі idle, які можуть бути як самостійними проєктами, так і містити елементи, що інтегруються в більші ігри. Аналіз “SPORE™” та “Starcom: Unknown Space” дозволяє вивчити складніші системи еволюції, побудови кораблів та дослідження відкритих світів, що є важливим при створенні глибокого ігрового досвіду. Ігри “EVE Online” та “Between the Stars” представляють собою приклади масштабних багатокористувацьких та однокористувацьких космічних RPG з акцентом на соціальну взаємодію, дослідження та прийняття рішень. Включення до аналізу “EVERSPACE™” та “Power of Ten” зумовлено бажанням дослідити успішне поєднання жанрів космічного шутера з елементами roguelike, що забезпечує високу реграбельність та відчуття прогресу. Нарешті, розгляд потенційної гри Reality Break має на меті дослідження нестандартних, мета-ігрових або таких, що руйнують звичну реальність, механік, які часто зустрічаються в інді-розробці та можуть стати ключовою особливістю проєкту.Таким чином, обрані для аналізу ігри представляють широкий спектр жанрів, механік та підходів до ігрового дизайну, що дозволить отримати всебічне розуміння тенденцій та успішних рішень в інді-індустрії та використати ці знання для оптимізації розробки власної гри.

1.1. Компютерна гра “Idle Planets”

“Idle Planets” (2024) [1], від розробника ELIPTIK (іл. 1. 1) являє собою типову idle-гру, де основний ігровий процес зосереджений на пасивному накопиченні ресурсів та поступовому розвитку. Гра пропонує досліджувати та колонізувати різноманітні планети, видобувати цінні ресурси та розширювати космічну імперію. Основна механіка побудована на автоматизованому виробництві ресурсів: гравець починає з однієї планети, встановлює базові видобувні станції, які з часом генерують ресурси, що використовуються для покращення споруд, будівництва нових або відкриття доступу до нових планет. Ключовим елементом є система покращень, що дозволяє гравцеві інвестувати ресурси в підвищення ефективності, швидкості виробництва або розблокування нових технологій, створюючи відчуття прогресу.

Гра вирізняється простотою та доступністю завдяки інтуїтивно зрозумілому інтерфейсу та відсутності потреби в постійній активній участі, що робить її привабливою для широкої аудиторії. Поступове накопичення ресурсів, відкриття нових технологій та колонізація планет створюють постійне відчуття розвитку та досягнень, підтримуючи зацікавленість гравця. Хоча гра є "idle", вона вимагає прийняття стратегічних рішень щодо пріоритетності покращень, вибору планет для колонізації та ефективного використання ресурсів. Наявність різних планет з унікальними ресурсами додає грі глибини та реграбельності (важливий показник ігор, який вказує на те, чи можна в певну настілку грати декілька разів поспіль і чи буде при цьому цікаво).

1.2. Компютерна гра “SPORE™”

“SPORE™” (2008)[2], від розробника Maxis™, (іл. 1. 2) Видавець: Electronic Arts, являє собою унікальну симуляційну гру, яка охоплює еволюцію життя від одноклітинного організму до міжзоряної цивілізації. Гравець починає як мікроскопічна істота, поступово розвиваючись через п'ять

[1] https://store.steampowered.com/app/2768260/Idle_Planets/
[2] https://store.steampowered.com/app/17390/SPORE/?l=ukrainian

різних етапів: Клітина, Істота, Плем'я, Цивілізація та Космос. Кожен етап має свій власний стиль геймплею, механіки та цілі. На етапі Клітини гравець контролює одну клітину, яка повинна виживати, харчуватися та еволюціонувати, збираючи ДНК. Етап Істоти переносить гравця на сушу, де він створює та розвиває власну унікальну істоту, досліджує світ, взаємодіє з іншими видами та покращує характеристики своєї істоти за допомогою знайдених частин тіла. На етапі Племені гравець керує групою істот, навчає їх, збирає ресурси, будує житла та взаємодіє з іншими племенами через дружбу або війну. Етап Цивілізації фокусується на стратегічному управлінні містами, виробництві ресурсів, економічному розвитку та завоюванні або дипломатичному об'єднанні інших цивілізацій на планеті. Фінальний етап Космосу надає гравцеві можливість керувати космічним кораблем, досліджувати галактику, колонізувати нові планети, торгувати з іншими цивілізаціями, виконувати місії та навіть створювати власні планетарні екосистеми.

Унікальною особливістю “SPORE™” є гнучкий редактор істот та об'єктів, який дозволяє гравцям створювати практично необмежену кількість різноманітних істот, транспортних засобів та будівель, використовуючи інтуїтивно зрозумілий інтерфейс. Ці творіння потім населяють ігровий світ, додаючи йому непередбачуваності та унікальності для кожного гравця. Гра поєднує в собі елементи екшену, стратегії, симуляції та творчості, надаючи гравцеві велику свободу дій та можливість впливати на розвиток власної цивілізації та галактики.

До сильних сторін “SPORE™” належать її оригінальна концепція, яка охоплює еволюцію в широкому масштабі, потужний та інтуїтивно зрозумілий редактор істот та об'єктів, різноманітність геймплею на кожному етапі та висока реграбельність завдяки процедурній генерації контенту та можливості ділитися своїми твореннями з іншими гравцями.

1. 3. Компютерна гра “EVE Online”

“EVE Online” (2003)[3], від розробника CCP, (іл. 1. 3) являє собою масивну багатокористувацьку онлайн-гру (MMO) у жанрі космічної опери, відому своєю складністю, глибиною та керованим гравцями світом. Гра відбувається у величезній галактиці Нового Едену, що складається з тисяч зоряних систем, де гравці можуть займатися різноманітною діяльністю, включаючи космічні бої, торгівлю, промисловість, видобуток корисних копалин, дослідження та піратство. Унікальність “EVE Online” полягає у її єдиному сервері, на якому взаємодіють усі гравці, формуючи складну соціальну, політичну та економічну екосистему.

Основна механіка гри включає керування космічними кораблями, оснащеними різними модулями та зброєю. Бойова система є тактичною та залежить від багатьох факторів, таких як тип корабля, його оснащення, навички пілота, швидкість та траєкторія руху. Важливу роль відіграють електронна війна (глушіння, спотворення цілей), логістика (підтримка союзників) та розвідка. Окрім боїв, гравці можуть займатися мирними професіями, такими як видобуток руди, виробництво кораблів та обладнання, торгівля на міжзоряних ринках та дослідження нових технологій і космічного простору. Економіка “EVE Online” повністю контролюється гравцями: вони видобувають ресурси, виробляють товари, встановлюють ціни та ведуть міжкорпоративну торгівлю.

Однією з ключових особливостей “EVE Online” є її глибока соціальна взаємодія. Гравці об'єднуються в корпорації та альянси, беруть участь у масштабних міжкорпоративних війнах за контроль над територіями, встановлюють політичні союзи та ведуть шпигунство. Вплив гравців на ігровий світ є значним: їхні дії можуть призводити до падіння імперій, зміни економічних тенденцій та створення легендарних історій.

[3] https://store.steampowered.com/app/8500/EVE_Online/

Сильними сторонами “EVE Online” є її безпрецедентна свобода дій, складна та реалістична економічна модель, глибока соціальна взаємодія та унікальні можливості для створення власних історій. Гра пропонує величезну кількість контенту та кар'єрних шляхів, від самостійних пригод до участі у великих політичних утвореннях. Однак, гра також відома своєю високою кривою навчання, складним інтерфейсом та безкомпромісним ставленням до втрат (знищені кораблі та обладнання втрачаються назавжди). Це може відлякувати нових гравців, які не готові до тривалого процесу навчання та ризиків.

1.4. Компютерна гра “Chicken Invaders”

“Chicken Invaders Universe” (2021)[4], від розробника InterAction studios, (іл. 1. 4) являє собою масову багатокористувацьку онлайн-гру (MMO) у жанрі shoot 'em up, що є частиною популярної серії “Chicken Invaders”. Гра переносить гравця у величезний галактичний простір, де він виступає в ролі новобранця Об'єднаних Геройських Сил (UHF) і бореться проти міжгалактичних курей, які прагнуть помсти людству за утиски земних курей. Гравець починає свою кар'єру в далекій зоряній системі та поступово просувається по службі, виконуючи різноманітні місії, досліджуючи нові світи та знищуючи ворожі сили.

Основний геймплей зосереджений на інтенсивних перестрілках з великою кількістю курей на екрані одночасно. Гравець керує космічним кораблем, який можна налаштовувати та покращувати, використовуючи різноманітне обладнання, що купується та продається. У грі представлено понад 15 видів зброї, кожну з яких можна покращити до 11 рівнів (плюс секретний 12-й). Під час місій гравець може збирати унікальні бонуси та медалі за свої досягнення. Однією з особливостей є можливість літати на місії разом з друзями (до 99 гравців), що робить гру особливо хаотичною та веселою.

[4] https://store.steampowered.com/app/1510460/Chicken_Invaders_Universe/

Світ “Chicken Invaders Universe” є величезним та включає понад 1000 зоряних систем та 20000 місій. Гравцям доступно 15 унікальних типів місій, а також щоденні змагальні завдання. Важливу роль відіграє соціальна складова: гравці можуть об'єднуватися у ескадрильї, змагатися у таблицях лідерів та рейтингах. Гра також пропонує глибоку систему кастомізації космічних кораблів, дозволяючи гравцям налаштовувати не лише озброєння, але й зовнішній вигляд.

До сильних сторін “Chicken Invaders Universe” належать її динамічний та захоплюючий геймплей, велика кількість контенту для дослідження, можливості для кооперативної гри та глибока система кастомізації. Гра поєднує в собі елементи аркадного шутеру з елементами MMO, пропонуючи гравцям як миттєву дію, так і довгострокові цілі у вигляді розвитку персонажа та дослідження галактики. Однак, деякі гравці можуть вважати геймплей дещо повторюваним у довгостроковій перспективі, а велика кількість місій може здатися надмірною. Тим не менш, гра залишається веселим та захоплюючим представником жанру, особливо для шанувальників серії та кооперативних космічних шутерів.

1.5. Компютерна гра “Aeroplane Blaster”

“Aeroplane Blaster” (2021)[5], від розробника khukhrovr, (іл. 1. 5) являє собою аркадний шутер у ретро-стилі, де гравець керує літаком і бореться з нескінченними хвилями ворогів. Зазвичай, такі ігри мають простий, але захоплюючий геймплей, орієнтований на швидку реакцію та ухилення від ворожих снарядів, одночасно знищуючи літаки, танки, кораблі та інші загрози.

Основна механіка “Aeroplane Blaster” зазвичай включає керування літаком за допомогою клавіш або сенсорного екрану, стрільбу вперед та іноді використання спеціальних видів зброї або бонусів, які можна підібрати під час польоту. Гра часто поділяється на рівні або хвилі, кожна з яких має зростаючу

[5] https://store.steampowered.com/app/1772710/Aeroplane_Blaster/?l=ukrainian

складність та нові типи ворогів. Наприкінці рівня може чекати бос – великий та складний противник з унікальними атаками.

Характерними рисами таких ігор є динамічний екшен, велика кількість ворогів на екрані, збір бонусів для покращення зброї або отримання тимчасової переваги (наприклад, невразливість, додаткові життя), а також просте візуальне оформлення, що нагадує класичні аркадні автомати. Часто присутня система набору очок та таблиці лідерів, що стимулює гравців до повторних спроб та покращення своїх результатів.

До сильних сторін “Aeroplane Blaster” можна віднести її миттєву зрозумілість та легкість у освоєнні, що робить її доступною для широкої аудиторії. Швидкий та інтенсивний геймплей забезпечує заряд адреналіну та вимагає від гравця концентрації та вправності. Ретро-стиль може викликати ностальгію у досвідчених гравців та привабити тих, хто цінує класичну ігрову механіку. Однак, потенційними недоліками можуть бути повторюваність геймплею у довгостроковій перспективі та відсутність глибокого сюжету чи складних механік.

1.6. Компютерна гра “Cosmo 02”

“Cosmo 02” (2021)[6], від розробника PhoenixFire Games, (іл. 1. 6) являє собою аркадний космічний шутер, що занурює гравця в динамічні битви проти незліченних ворожих кораблів у космічному просторі. Зазвичай, ігри такого жанру відрізняються інтенсивним геймплеєм, де ключовими елементами є швидка реакція, точне прицілювання та вміле маневрування для ухилення від ворожих атак.

Основна механіка “Cosmo 02”, ймовірно, полягає в керуванні космічним кораблем, озброєним різноманітною зброєю. Гравець переміщується по ігровому простору, знищуючи хвилі ворожих кораблів, які відрізняються типами, поведінкою та атаками. Під час проходження рівнів гравець може збирати бонуси, які тимчасово покращують характеристики корабля

[6] https://store.steampowered.com/app/1720770/Cosmo_02/?l=

(наприклад, збільшують вогневу міць, додають щити або надають спеціальну зброю).

Структура гри може бути лінійною, з послідовним проходженням рівнів, кожен з яких закінчується битвою з босом – особливо сильним та живучим противником з унікальними атаками. Також можливий варіант з процедурно генерованими рівнями або нескінченним режимом, де гравець намагається протриматися якомога довше, набираючи очки.

Візуальне оформлення “Cosmo 02” може варіюватися від простого ретро-стилю до більш сучасної графіки з різноманітними космічними фонами та ефектами вибухів. Звукове супроводження зазвичай включає динамічну музику та інтенсивні звукові ефекти пострілів та вибухів, що підсилюють відчуття екшену.

До сильних сторін “Cosmo 02”, як представника жанру аркадних космічних шутерів, можна віднести її захоплюючий та динамічний геймплей, який вимагає від гравця високої концентрації та швидкої реакції. Легкість в освоєнні базових механік робить гру доступною для широкої аудиторії, а зростаюча складність та наявність босів забезпечують челендж для більш досвідчених гравців.

1.7. Компютерна гра “Starcom: Unknown Space”

“Starcom: Unknown Space”(2024)[7], від розробника Wx3 Labs, LLC, (іл. 1. 7) являє собою пригодницьку космічну RPG з елементами дослідження, побудови корабля та тактичних боїв у реальному часі. Гравець опиняється у величезному відкритому всесвіті, наповненому різноманітними зоряними системами, незвіданими планетами, загадковими артефактами, покинутими кораблями та дивними аномаліями. Ключовою особливістю є можливість побудувати власний унікальний космічний корабель з нуля, використовуючи інноваційну систему модульного конструювання. Гравець може проектувати глибококосмічні дослідницькі судна, швидкі ударні крейсери або

[7] https://store.steampowered.com/app/1750770/Starcom_Unknown_Space/

важкоброньовані бойові кораблі, експериментуючи з різними конфігураціями та обмінюючись кресленнями з іншими гравцями.

Дослідження відіграє важливу роль: кожне нове наукове відкриття приносить очки дослідження, які можна витратити на розблокування нових модулів та покращень у розгалуженому дереві технологій. Гравець сам обирає, які технології розвивати першочергово, відповідно до свого стилю гри – чи то покращення плазмових гармат, чи то ракети дальнього радіусу дії, посилення броні або щитів, чи то розвиток спеціалізацій екіпажу.

Взаємодія з різноманітними інопланетними фракціями є ще однією важливою складовою гри. Кожна фракція має свої власні мотиви та унікальну поведінку, яка залежить від дій гравця. Гравець повинен вирішувати, з ким укладати союзи, з ким торгувати, кого наймати, а кого знищувати. У всесвіті гри розкидано понад 100 різних артефактів, які можна збирати, аналізувати та обмінювати. Детальний бортовий журнал фіксує кожну зустріч та взаємодію, що допомагає гравцеві орієнтуватися у складному світі.

Сильними сторонами “Starcom: Unknown Space” є глибока система побудови корабля, великий та цікавий для дослідження всесвіт з безліччю унікальних зустрічей та секретів, органічна система прогресу, заснована на відкриттях, та достатньо складні тактичні бої. Текстові RPG-елементи добре написані та пропонують різноманітні наслідки залежно від вибору гравця.

1.8. Компютерна гра “EVERSPACE™”

“EVERSPACE™” (2017)[8], від розробника ROCKFISH Games, (іл. 1. 8) являє собою однокористувацький космічний шутер з елементами roguelike, захоплюючим сюжетом та чудовою графікою. Гравець опиняється у вічно мінливому та візуально насиченому всесвіті, повному несподіванок. Основний геймплей полягає у швидких космічних боях, дослідженні локацій, зборі ресурсів (луту) та крафтингу нового обладнання, при цьому гравець постійно стикається зі значними труднощами.

[8] https://store.steampowered.com/app/396750/EVERSPACE/

У “EVERSPACE™” кожна ігрова сесія є унікальною завдяки процедурній генерації рівнів, ворогів та ресурсів. Гравець керує різними типами космічних кораблів, кожен з яких має свої особливості та може бути оснащений різноманітною зброєю, щитами, двигунами та іншими модулями, які можна знаходити або створювати з зібраних ресурсів. Бойова система є динамічною та вимагає від гравця вмілого маневрування, точного прицілювання та стратегічного використання доступного обладнання.

Елементи roguelike проявляються у тому, що після кожної смерті гравець втрачає свій корабель та більшість зібраних ресурсів, але зберігає певний прогрес у вигляді розблокованих перків та знань про ігровий світ. Це спонукає до повторних спроб та експериментів з різними стратегіями та типами кораблів. Сюжетна лінія додає грі цілісності та мотивації, поступово розкриваючи таємниці всесвіту “EVERSPACE™”.

До сильних сторін “EVERSPACE™” належать її приголомшлива графіка, динамічні космічні бої, цікава система прогресу, поєднана з roguelike-елементами, та захоплюючий нелінійний сюжет. Процедурна генерація забезпечує високу реграбельність та постійне відчуття новизни.

1.9. Компютерна гра “Power of Ten”

“Power of Ten” (2023)[9], від розробника Pew Times Three, (іл. 1. 9) являє собою однокористувацьку космічну стрілянку у стилі roguelike, де гравець бере на себе роль одного маленького винищувача, який повинен протистояти величезній загрозі для своєї цивілізації. Назва гри відображає ключову механіку: гравець починає слабким, але з кожним знищеним ворогом, знайденим покращенням та здобутою технологією його сила зростає в геометричній прогресії.

Основний геймплей “Power of Ten” зосереджений на швидких та напружених космічних боях у процедурно генерованих секторах космосу. Гравець досліджує різні планети, астероїдні поля та космічні станції,

[9] https://store.steampowered.com/app/1319550/Power_of_Ten/

стикаючись з різноманітними ворогами, від невеликих винищувачів до великих крейсерів та потужних босів. Управління кораблем є досить простим та інтуїтивно зрозумілим, але вимагає від гравця вправності в маневруванні та точності в прицілюванні.

Елементи roguelike проявляються у випадковій генерації рівнів, ворогів та знахідок, а також у перманентній смерті. Кожна нова ігрова сесія є унікальною, і гравець повинен адаптуватися до непередбачуваних обставин. Проте, на відміну від класичних roguelike, “Power of Ten” має систему прогресу між спробами: гравець може розблоковувати нові кораблі, зброю та здібності, які стануть доступними у наступних проходженнях, що зменшує відчуття випадковості та сприяє довготривалому залученню.

Важливою механікою є система покращень. Знищуючи ворогів та досліджуючи світ, гравець знаходить нову зброю, щити, двигуни та інші модифікації, які можна встановлювати на свій корабель, значно підвищуючи його бойову ефективність. Комбінування різних модулів може призвести до створення унікальних та потужних білдів. Також гравець може знаходити союзників – інші кораблі, які приєднуються до нього в бою, збільшуючи його шанси на виживання.

До сильних сторін “Power of Ten” належать її динамічний та захоплюючий геймплей, відчуття постійного зростання сили, висока реграбельність завдяки процедурній генерації та прогресу між спробами. Гра пропонує цікавий баланс між аркадним шутером та roguelike, роблячи кожну ігрову сесію свіжою та непередбачуваною.

1.10. Компютерна гра “Between the Stars”

“Between the Stars” (2024)[10], від розробника Isolated Games, (іл. 1. 10) являє собою космічну екшн-RPG, де гравець бере на себе роль капітана міжзоряного крейсера, подорожуючи галактикою, щоб захистити цивілізований світ від загрози фракції "Діти Сонця". Гра поєднує в собі

[10] https://store.steampowered.com/app/727130/Between_the_Stars/

інтенсивні космічні бої в реальному часі, елементи RPG у розвитку капітана та корабля, а також процедурно генерований всесвіт з великою кількістю текстових подій та прийняття важливих рішень.

Основний геймплей включає керування космічним кораблем у боях, використовуючи різноманітну зброю та спеціальні здібності. Гравець може розблоковувати, покращувати, персоналізувати та купувати різні кораблі та їхні системи. Важливу роль відіграє розвиток капітана, підвищення його рівня та отримання різних атрибутів залежно від прийнятих рішень.

Дослідження галактичної карти є ключовим елементом, оскільки гравець подорожує між зоряними системами, відвідує космічні станції та планети, стикаючись з випадковими подіями. Наймання та покращення членів екіпажу є важливим для виживання та ефективності корабля. Гра пропонує сотні текстових подій, які вимагають від гравця та його екіпажу прийняття складних рішень, наслідки яких можуть вплинути на подальший розвиток подій. Також є можливість створювати, знаходити та досліджувати нове озброєння.

Сильними сторонами Between the Stars є поєднання космічних боїв, RPG-елементів та процедурної генерації, що забезпечує високу реграбельність. Цікавий сюжет та важливість прийнятих рішень додають глибини ігровому процесу.

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ

Трейлер комп'ютерної гри «Альтер Его» створено в іронічно-фантастичній стилістиці, що поєднує жанрові риси наукової фантастики, пригоди та комедійного абсурду. Візуальний стиль базується на поєднанні футуристичних форм, грубуватих але виразних образів героїв, та гротескних інопланетних істот. Основний художній прийом – це контраст між «високим» (космічний простір, зорельоти, технології) і «низовим» (герой, що ганяється за пляшкою квасу).

2.1. Технологічні характеристики

Трейлер розроблений у форматі короткого синематичного відео з послідовною подачею сюжету та інтерактивних елементів. Основними інструментами є Adobe After Effects для анімації.

Кадри у трейлері чергуються між кат-сценами (синематичними епізодами) та фрагментами з ігрового процесу, демонструючи основні механіки: стрільбу, обліт перешкод, керування зорельотом та взаємодію з об'єктами. Тривалість трейлеру – приблизно 1 хвилина 40 секунд. Особливістю є використання стилізованої UI-анімації (наприклад, з'явлення кнопок стрільби, шкали HP птеродактиля), яка органічно вписується у структуру трейлеру та дозволяє передати майбутній геймплей без зайвих пояснень.

2.2. Стилістичний напрямок.

Кольорова гама трейлеру переважно насичена, із використанням фіолетових, синіх та червоних відтінків – що підкреслює науково-фантастичний настрій. Головний герой має виразний, індивідуалізований образ, який нагадує трохи вченого-ентузіаста, трохи звичайного «роботягу», – що дозволяє гравцю легко з ним ідентифікуватись. Анімація і дизайн побудовані на принципі легкої гіперболи: персонажі рухаються швидко, іноді перебільшено, що додає комічного ефекту і створює позитивну атмосферу.

2.3. Звукове рішення

Музичні акценти варіюються залежно від сцени: динамічна музика супроводжує сцени погоні, а під кінець звучить більш меланхолійна мелодія, коли головний герой бачить останню краплю квасу, якого так і не зміг скуштувати. Звукові ефекти (SFX) продумані до дрібниць: гуркіт астероїдів, реакція зорельота, шурхіт птеродактиля – усе це створює об'ємний звуковий простір.

2.4. Цільова аудиторія

Цільовою аудиторією проєкту «Альтер Его» є гравці віком від 18 до 35 років, які цікавляться інді-іграми, науковою фантастикою, гумором та нестандартним підходом до подачі сюжету. У межах дипломної роботи було проведено опитування з метою дослідження зацікавленості потенційної аудиторії в грі, що поєднує фантастику, абсурд і сатиру.

В опитуванні взяли участь 35 респондентів. Переважна частина з них — молодь віком 20–30.

74,3% респондентів виявили стійкий інтерес до наукової фантастики в кіно, іграх або літературі, ще 25,7% цікавляться нею частково (іл. 4.1). Це вказує на високу релевантність фантастичної тематики серед цільової аудиторії, що, своєю чергою, підтверджує потенціал використання жанрових мотивів у проєкті «Альтер Его».

На питання про найцікавіші теми у фантастиці (іл. 4.2), 40% респондентів обрали «Космос і технології» як провідний напрям. Це підкреслює актуальність сюжетів, пов'язаних із науково-фантастичними світами, технологічним прогресом і освоєнням космосу. На другому місці — «Альтернативна реальність» (34,3%), що свідчить про зацікавленість аудиторії в уявних, паралельних світах, які дозволяють рефлексувати над реальністю. Варто відзначити й теми гумору та іронії (17,1%), які мають вагомий потенціал для створення наративів із подвійним дном, особливо у поєднанні з фантастичними елементами.

На запитання щодо поєднання фантастики й комедії в одному продукті (іл. 4.3), більшість респондентів висловила позитивне ставлення: 62,9% — «дуже подобається», ще 20% — «скоріше подобається». Таким чином, 82,9% опитаних відкриті до такого жанрового міксу. Лише 3% вказали, що їм не подобається поєднання фантастики з комедією. Це свідчить про те, що аудиторія зацікавлена в легких, іронічних формах подачі фантастичних сюжетів — формат, який ідеально пасує до концепції «Альтер Его».

Окремо варто зазначити, що 54,3% респондентів регулярно грають в інді-ігри, ще 45,7% — іноді (іл. 4.4). Це вказує на високий потенціал проєкту серед цільової інді-аудиторії.

Ще більш однозначною виявилась відповідь на запитання про важливість унікального авторського стилю гри (іл. 4.5): 88,6% респондентів вважають його «дуже важливим», ще 11,4% — «скоріше важливим». Це означає, що гравці звертають велику увагу на візуальну та сюжетну самобутність, і саме на цьому аспекті варто зробити акцент у розробці. Таким чином, індивідуальний стиль «Альтер Его» не лише має потенціал виділитися на тлі інших проєктів, але й відповідає очікуванням більшості представників цільової аудиторії.

Більшість опитаних (62,9%) позитивно сприймають поєднання фантастики з комедійними елементами (іл. 4.6). Це підтримує концепцію «Альтер Его» як сатирично-фантастичного продукту з іронічним сюжетом.

Цікаво, що 91,4% респондентів виявили зацікавленість у трейлері з абсурдним сюжетом про героя, що женеться за пляшкою квасу через космос (іл. 4.7). Це свідчить про запит аудиторії на нетривіальні, нестандартні наративи.

Також 74,3% вважають подачу серйозних тем через гумор і абсурд оригінальним та актуальним підходом (іл. 4.8), що дозволяє використовувати сатиру як інструмент осмислення складних питань.

Варто звернути увагу на переваги в ігровій механіці. 88,6% респондентів вказали, що їм подобаються ігри зі стрілянкою та уникненням перешкод (іл.

4.9). Це підтверджує актуальність динамічного геймплею для аудиторії, а отже, доцільно закладати відповідні механіки в основну структуру гри «Альтер Его».

Щодо значення українського контенту в ігровій індустрії, опитування засвідчило високий рівень зацікавленості: 45,7% респондентів вважають його наявність дуже важливою, ще 48,6% — скоріше важливою (іл. 4.10). Таким чином, загалом 94,3% учасників опитування надають перевагу іграм з українською мовною або культурною складовою, що свідчить про чіткий суспільний запит на локалізацію і репрезентацію української ідентичності в іграх.

Щодо ставлення до гротескної стилістики персонажів, 85,7% респондентів відповіли, що їм подобається такий підхід, оскільки він створює яскраві, запам’ятовувані образи (іл. 4.11). Ще 14,3% готові сприймати гротеск, якщо сюжет гри буде достатньо сильним. Таким чином, гротескна стилістика не тільки прийнятна для аудиторії, а й має високий потенціал у візуальному оформленні гри, дозволяючи створити впізнаваний і унікальний художній стиль.

У питанні про важливість саундтреку та звукових ефектів 60% учасників визнали ці елементи критично важливими для формування атмосфери (іл. 4.12). Ще 22,9% вважають їх скоріше важливими, і лише 17,1% не звертають на них особливої уваги. Це підтверджує доцільність фокусування на якісному музичному оформленні, яке сприятиме зануренню в ігровий світ.

Таким чином, отримані дані демонструють, що цільова аудиторія має високий інтерес до нестандартних, комедійно-абсурдних сюжетів у поєднанні з науковою фантастикою, цінує атмосферний звуковий супровід, динамічний геймплей та підтримує розвиток українського контенту. Ці фактори формують основу для подальшого проєктування гри, яка відповідатиме очікуванням сучасного молодого гравця та водночас буде оригінальною, актуальною і культурно значущою.

ВИСНОВКИ

Було проаналізовано стилістичні, технічні та наративні особливості ігрових трейлерів, зокрема на прикладі трейлеру до авторської гри «Альтер Его», що дозволило глибше зрозуміти механізми створення ефективного аудіовізуального продукту у жанрі наукової фантастики. У ході аналізу теоретичної бази було виявлено, що наукова фантастика як жанр надає широкі можливості для креативного візуального проєктування. Зокрема, саме фантастичні трейлери дозволяють поєднувати гумористичну складову з глибокими концепціями про майбутнє, технології та моральний вибір. Практичне дослідження охоплювало створення власного концептуального трейлеру до гри «Альтер Его», у якому відображено нестандартний сюжет, іронічне подання конфлікту та креативні ігрові механіки. Трейлер реалізовано за допомогою сучасних інструментів 2D анімації, візуальних ефектів, елементів інтерактиву й стилізованого звукового супроводу. Було враховано особливості подачі інформації через трейлер: динамічність, ясність, послідовність, акцент на ключові ігрові елементи. Результати дослідження показали, що поєднання фантастичного сетингу, комедійного сюжету й яскравої візуальної стилістики дозволяє створити унікальний і запам’ятовуваний продукт, який може ефективно виконувати маркетингову функцію трейлеру – зацікавлювати потенційного гравця. Крім того, трейлер виконує роль нарративного «вікна» у гру, розкриваючи не лише ігрові механіки, але й естетику, темп і настрій майбутнього ігрового процесу.

Практична значимість роботи полягає в тому, що її результати можуть бути використані для створення рекламних матеріалів до інді-ігор, а також як приклад реалізації креативної концепції з використанням доступних цифрових інструментів. Такий підхід демонструє можливість поєднання глибини ідейного змісту з візуально доступною формою подання.

Дипломна робота дозволила поєднати теоретичні знання з практичними навичками створення ігрового контенту. Результатом стало не лише глибше

розуміння особливостей стилізації та побудови трейлерів, але й створення авторського продукту, що відображає індивідуальне бачення світу гри, її гумору та естетики. Робота підтвердила важливість творчого підходу до візуального проєктування ігор та роль трейлеру як повноцінного засобу комунікації між грою і гравцем.

Література

1. Матеріал з репозиторію ОНТУ [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: https://card-file.ontu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/99e3a390-f499-45ed-8f0b-df2840ff85eb/content
2. Матеріал з репозиторію НТУ «ХПІ» [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: https://repository.kpi.kharkov.ua/server/api/core/bitstreams/0aae0c27-9fa3-41e3-9b5a-c0689e096c4e/content
3. Матеріал з DSpace ГНПУ [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: https://dspace.hnpu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/2f003586-bf3f-41f8-8f7b-09ee1ae259ce/content
4. Черних Т., Бондаренко О., Гряник Н., Осака І. Практикум з дисципліни [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: https://repository.hneu.edu.ua/bitstream/123456789/28624/1/Черних_Бондаренко_Гряник_Осака_14_16_12_22.pdf
5. Збірник матеріалів науково-практичної конференції [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: http://eprints.zu.edu.ua/35621/1/збірник_22-296-299.pdf
6. Науковий журнал «Актуальні проблеми гуманітарних наук», №35 (частина 4), 2021 [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: https://aphn-journal.in.ua/archive/35_2021/part_4/35-4_2021.pdf#page=4
7. Матеріал з репозиторію ОНТУ [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: https://card-file.ontu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/75dd83e0-8e11-4d43-8694-12a0d615caf7/content
8. Кичфалушій Н., Савка Ю., Сливка Т. Тези доповідей [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/bitstream/lib/45272/1/тези%202021%20Кричфалушій,%20Савка,%20Сливка.pdf#page=10
9. Матеріал з репозиторію ОНТУ [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: https://card-file.ontu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/bbe74155-36bc-49e5-b82c-6ecc6a40f68c/content
10. Збірник матеріалів конференції, Тернопіль, 2024 [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/740555/1/Збірник_Тернопіль_2024.pdf#page=152

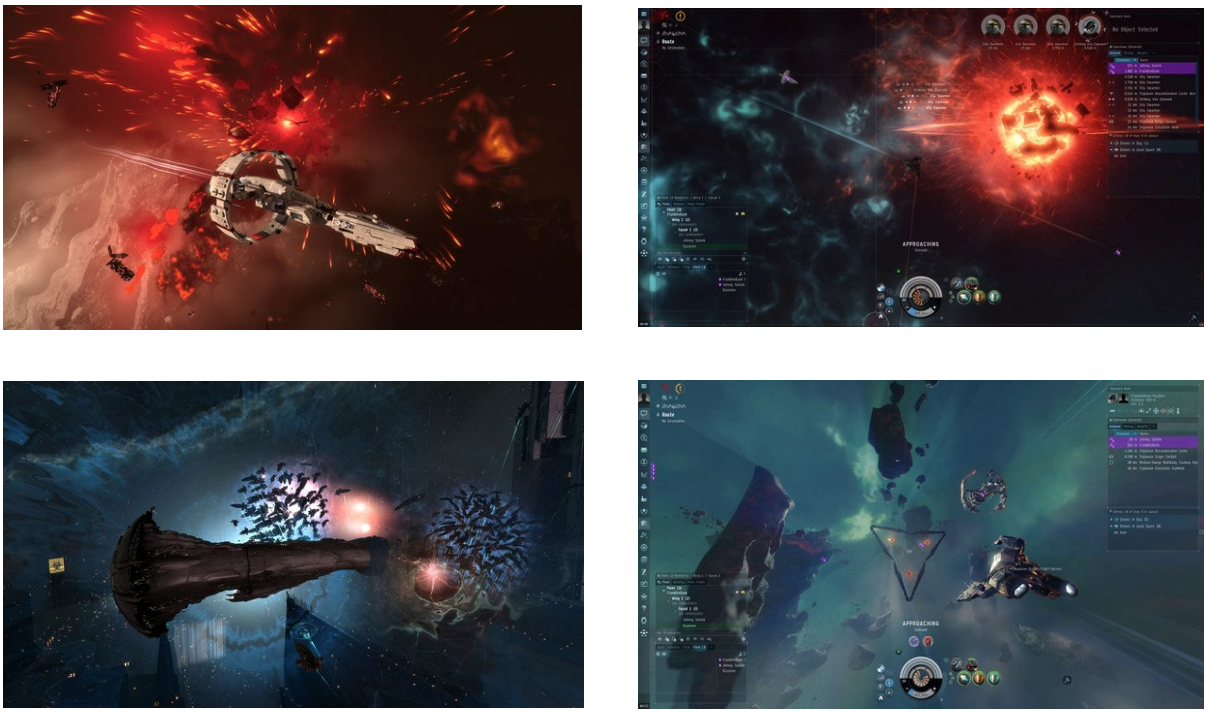
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



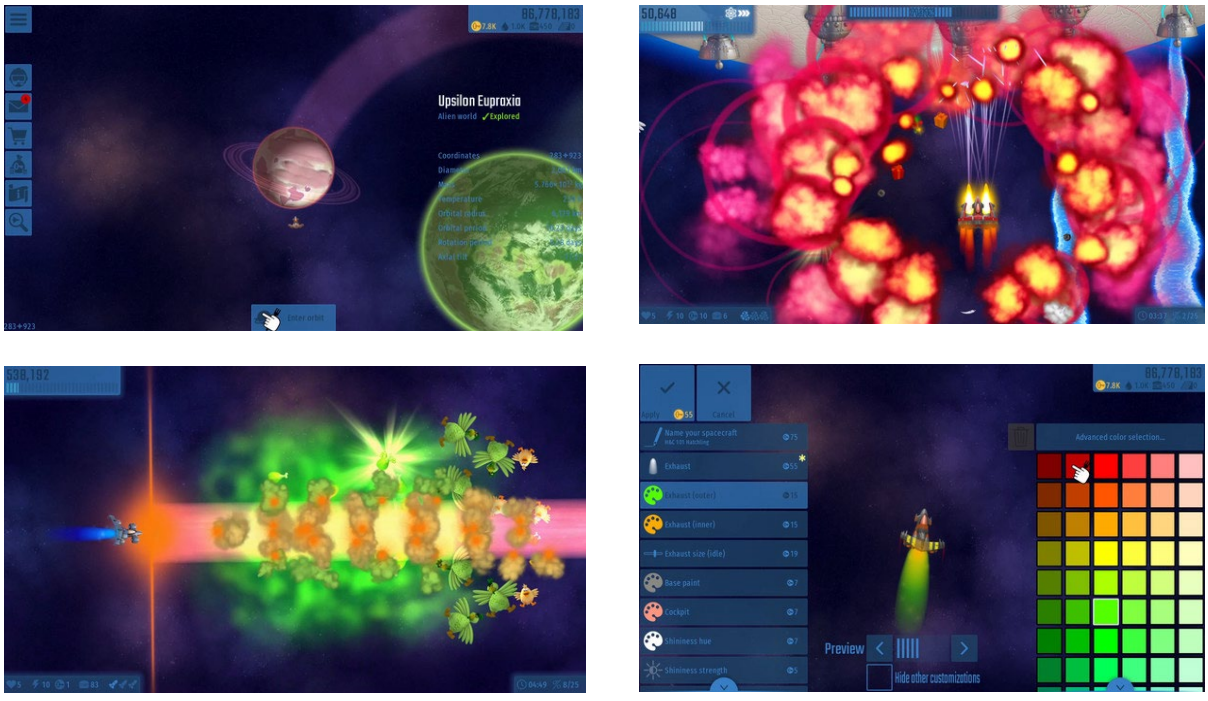
Іл. 1.1. Компютерна гра: “ Idle Planets”, 2024 р.



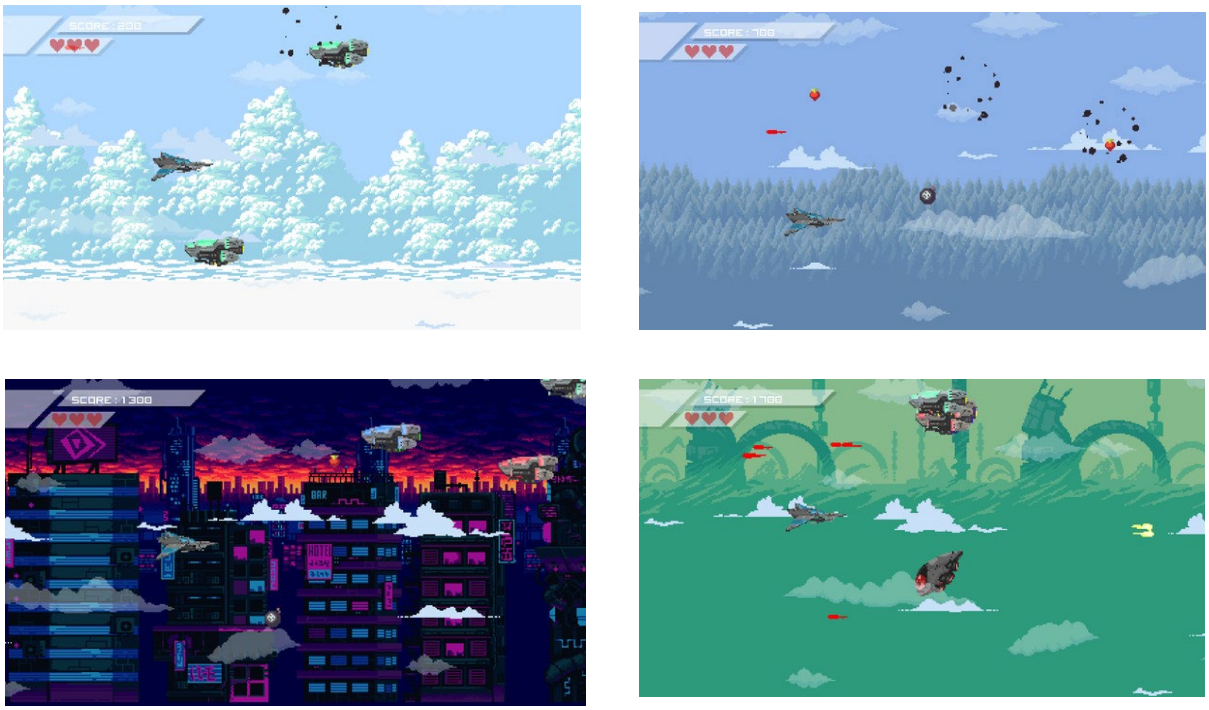
Іл. 1.2. Компютерна гра: “SPORE™”, 2008 р.



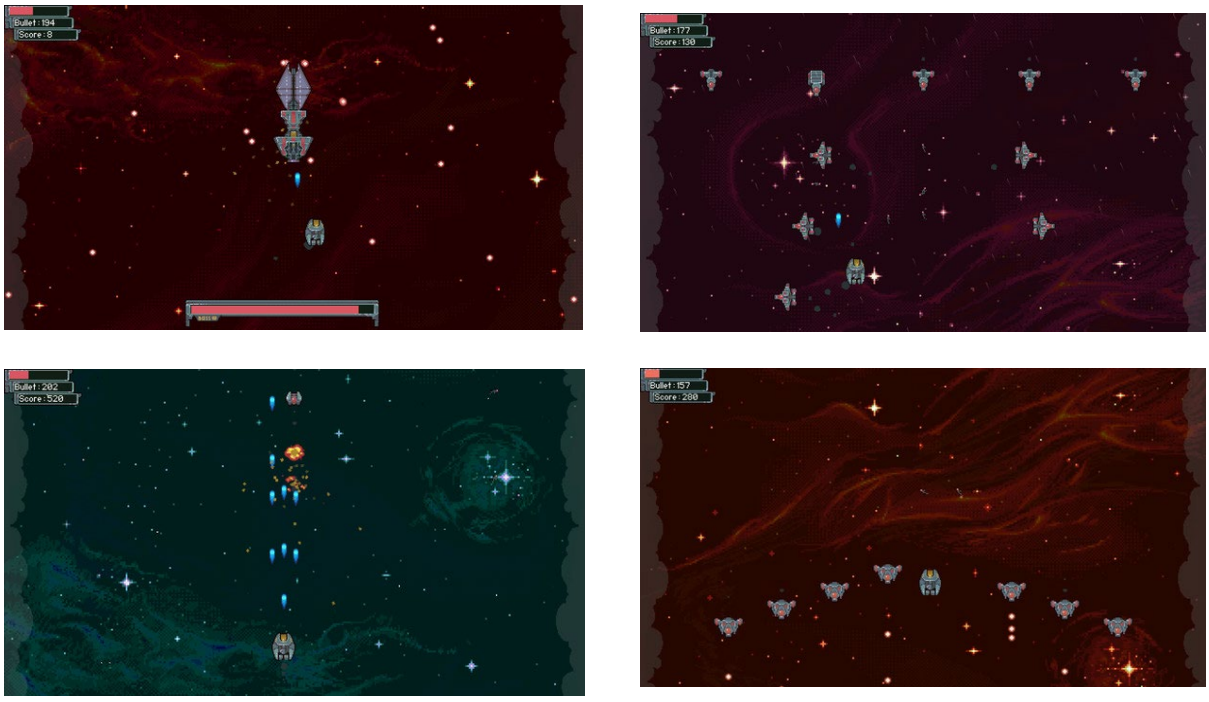
Іл. 1.3. Компютерна гра: “EVE Online”, 2003 р.



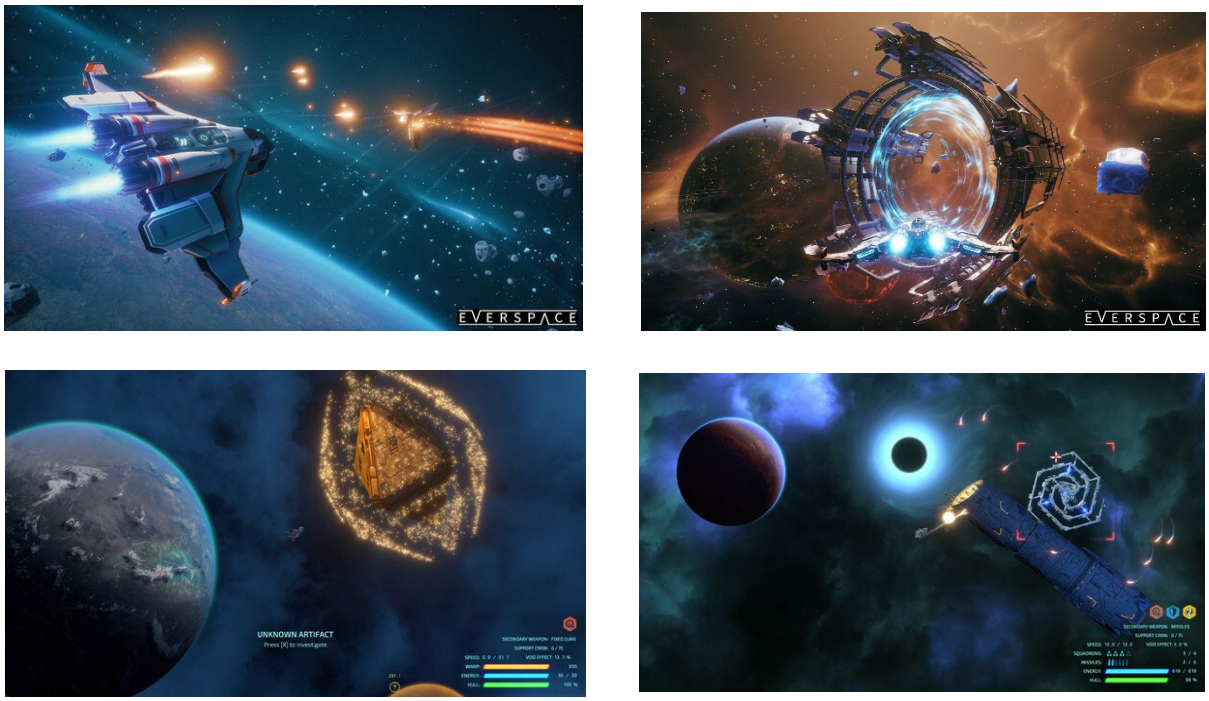
Іл. 1.4. Компютерна гра: “Chicken Invaders”, 2021 р.



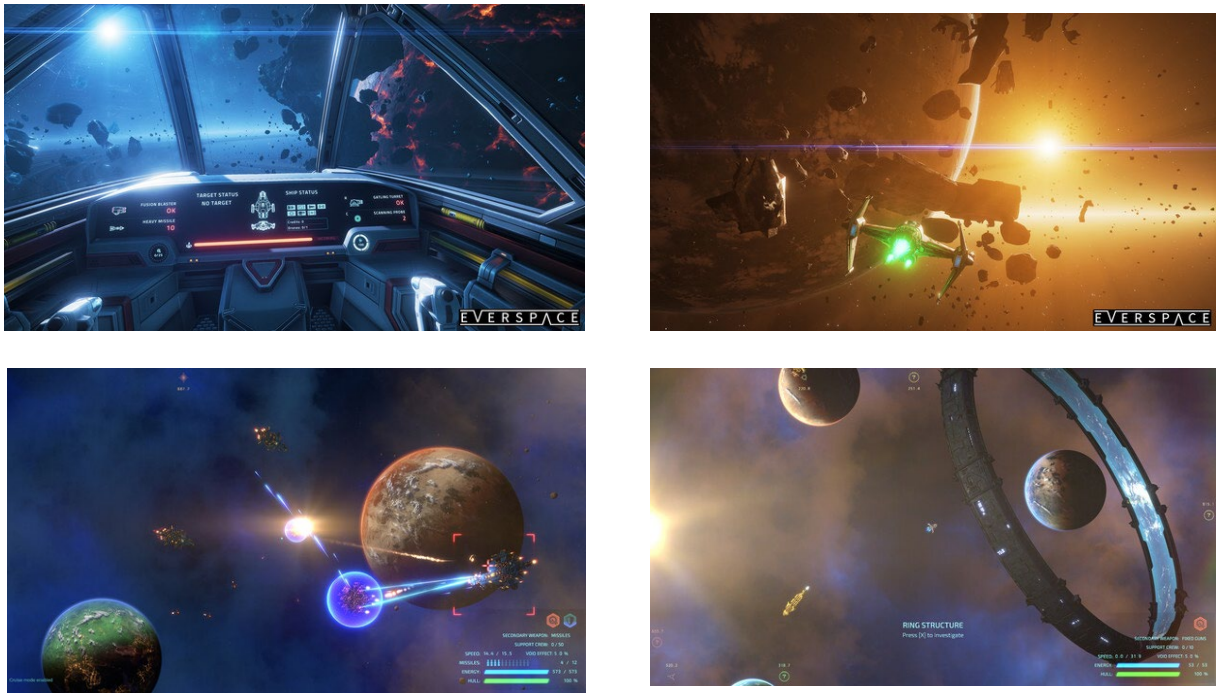
Іл. 1.5. Компютерна гра: “Aeroplane Blaster”, 2021 р.



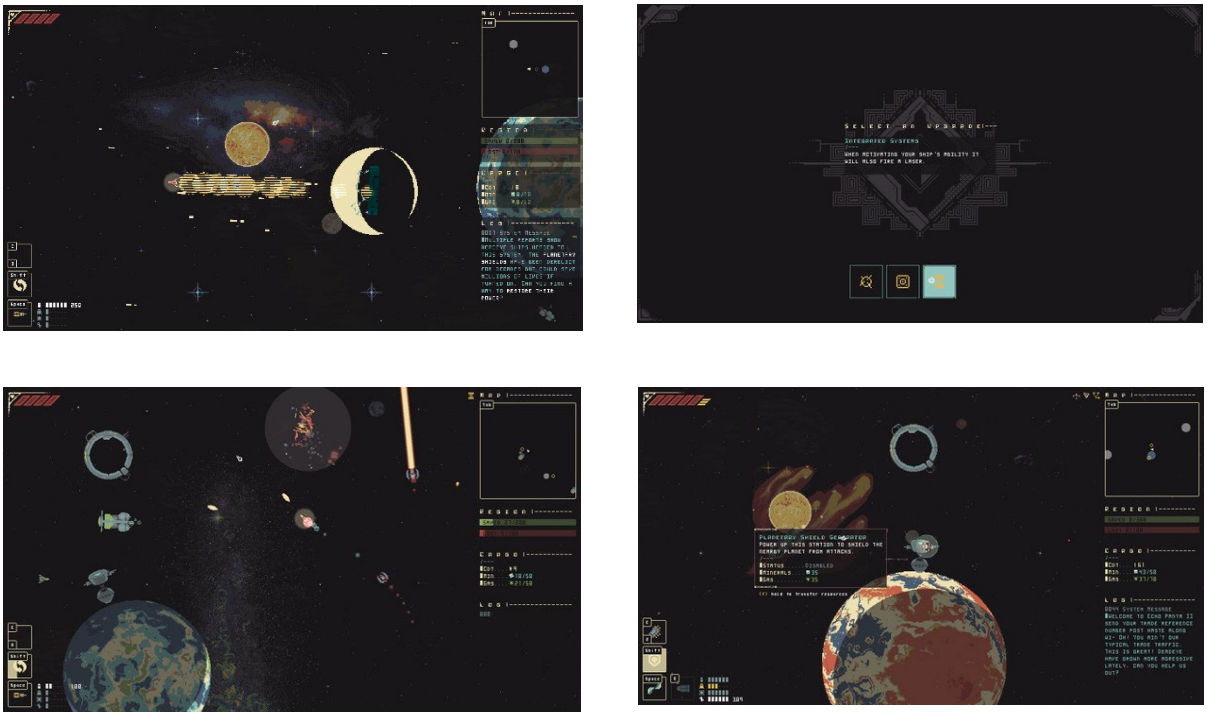
Іл. 1.6. Компютерна гра: “Cosmo 02”, 2021 р.



Іл. 1.7. Компютерна гра: “Starcom: Unknown Space”, 2024 р.



Іл. 1.8. Компютерна гра: “EVERSPACE™”, 2017 р.



Іл. 1.9. Компютерна гра: “Power of Ten”, 2023 р.

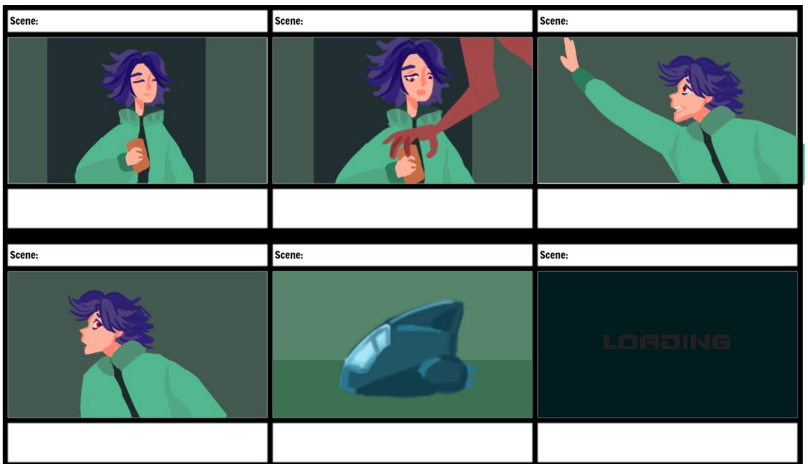


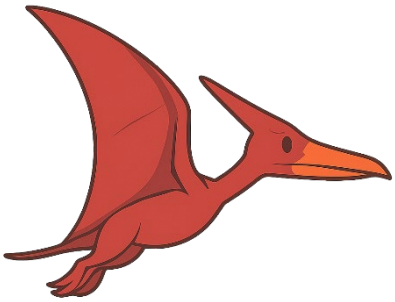
Іл. 1.10. Компютерна гра: “Between the Stars”, 2024 р.

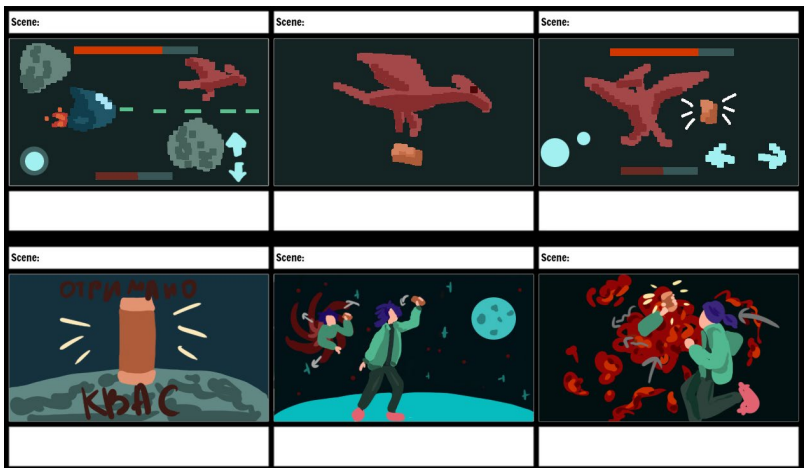
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК




Scene:
ALTER EGO
1 рівень
2 рівень
3 рівень


Scene:
LOADING




Scene:
ОТРИМАНО
КВАС

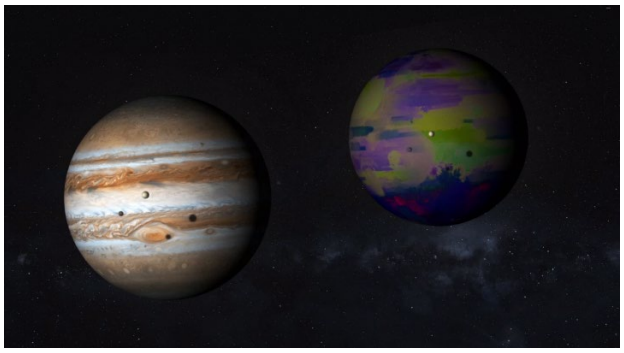
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЕКТУ

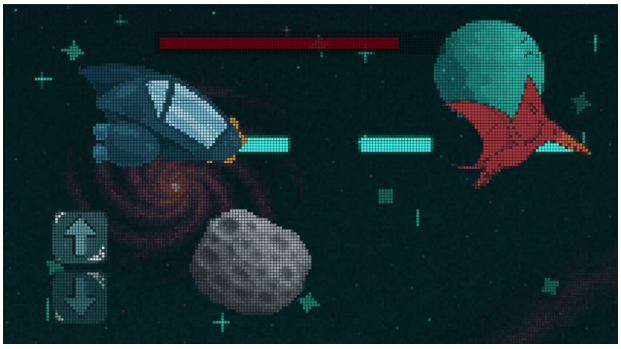

ALTER EGO














ОТРИМАНО
КВАС

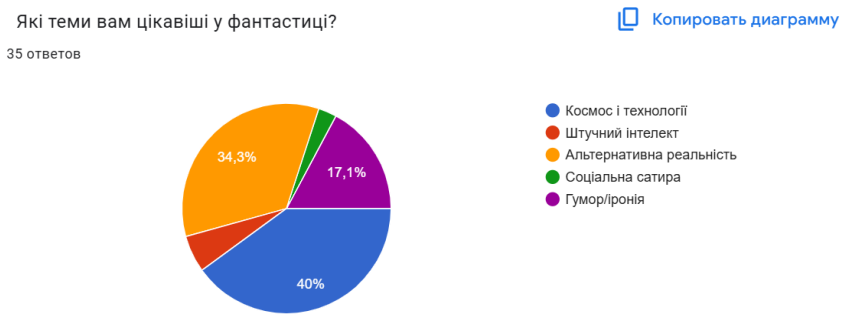




ДОДАТОК IV
АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ



Іл. 4.1.

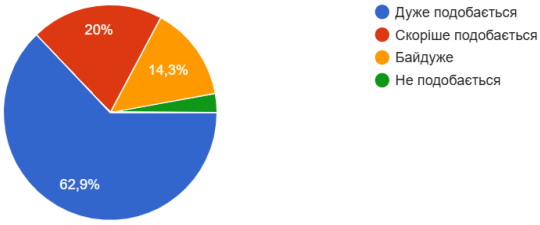


Іл. 4.2.

Наскільки вам подобається поєднання фантастики й комедії в одному продукті?

Копировать диаграмму

35 ответов

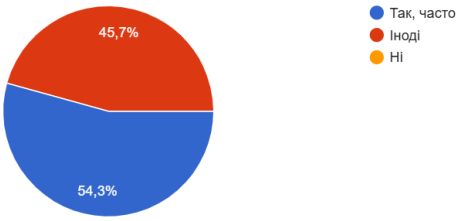


Іл. 4.3.

Ви граєте в інді-ігри?

Копировать диаграмму

35 ответов

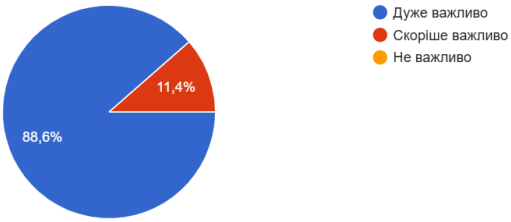


Іл. 4.4.

Наскільки вам важливо, щоб гра мала унікальний, авторський стиль (візуальний, сюжетний)?

Копировать диаграмму

35 ответов

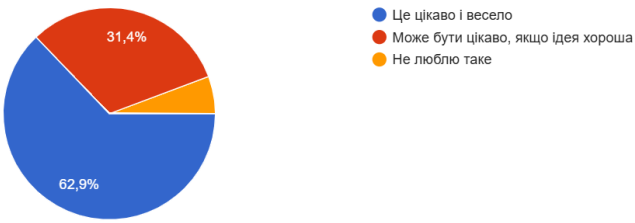


Іл. 4.5.

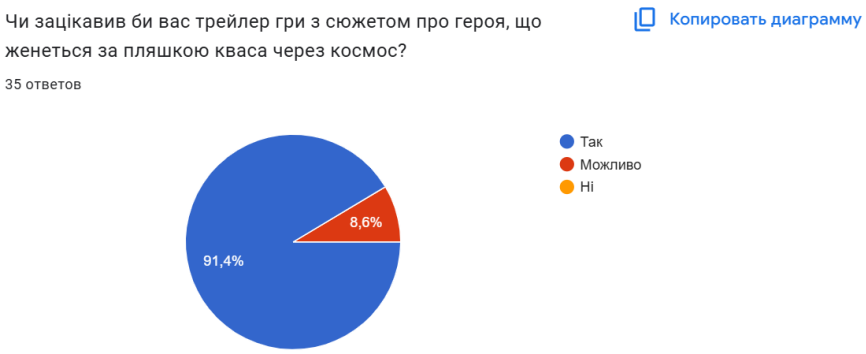
Як ви ставитесь до комедійних ігор з абсурдними або гротескними елементами?

Копировать диаграмму

35 ответов



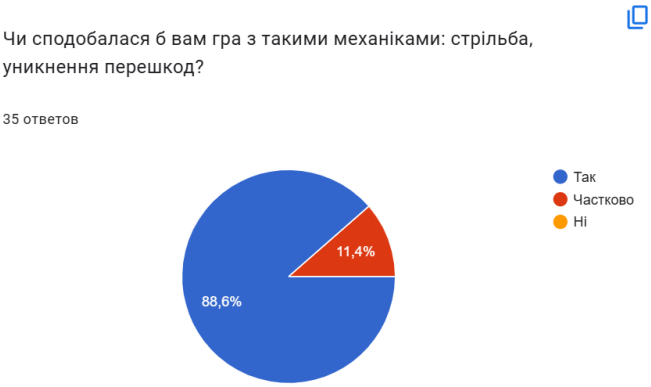
Іл. 4.6.



Іл. 4.7.



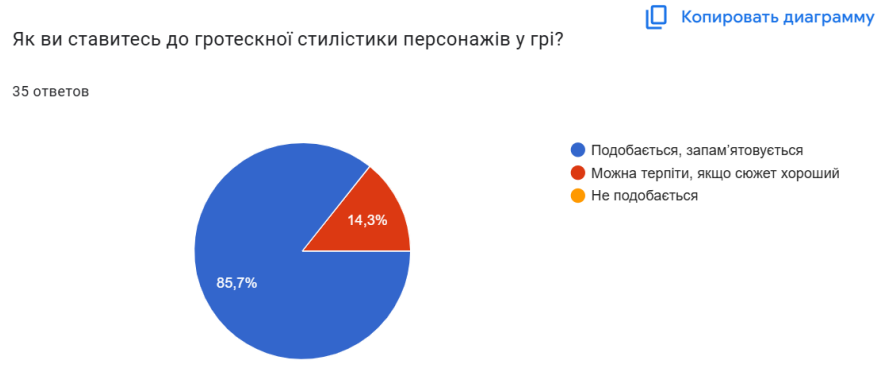
Іл. 4.8.



Іл. 4.9.



Іл. 4.10.


Копировать диаграмму
Як ви ставитесь до гротескної стилістики персонажів у грі?
35 ответов
14,3%
85,7%
Подобається, запам'ятовується
Можна терпіти, якщо сюжет хороший
Не подобається

.

Іл. 4.11.


Копировать диаграмму
Наскільки важливим для вас є саундтрек і звукові ефекти у грі?
35 ответов
22,9%
17,1%
60%
Дуже важливо, формує атмосферу
Скоріше важливо
Не звертаю уваги

Іл. 4.12.