МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет “Дизайн”
Кафедра “Мультимедійний дизайн”

Воловик Маргарита Григорівна

Дизайн комп'ютерної гри “Echoes of the forgotten”

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
_____ М. Г. Воловик

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2025

ЗМІСТ

ЗМІСТ 2
Вступ 3
РОЗДІЛ 1. Аналіз аналогів 9
1.1 “The Witcher 3: Wild Hunt” 9
1.2 “The Elder Scrolls V: Skyrim” 11
1.3 “Divinity: Original Sin 2” 12
1.4 “Baldur’s Gate 3” 13
1.5 “Pillars of Eternity II: Deadfire” 14
1.6 “Dragon Age: Origins” 14
1.7 “Torment: Tides of Numenera” 15
1.8 “Disco Elysium” 16
1.9 “Apple Books” 17
1.10 “Kindle” 17
РОЗДІЛ ІІ. Концепція проєкту 19
2.1 Концепція роботи та структура комп'ютерної гри “Echoes of the forgotten”. 19
2.2 Технічне рішення по геймплею 21
2.3 Технічні характеристики та особливості 29
2.4. Стилістичне рішення 30
2.5. Звукове рішення 31
2.6. Цільова аудиторія 32
ВИСНОВОК 34
ЛІТЕРАТУРА 36
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 38
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 44
ДОДАТОК ІІІ. СТОРІБОРД 50
ДОДАТОК IV. АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ 52

ВСТУП

Сьогодні ігри – невід'ємна частина медіа простору. Вони все тісніше перетинаються з іншими видами розваг як у вигляді адаптації різних видів медійного мистецтва в форматі ігор, так і зворотнім чином. Наразі ми маємо стрімкий ріст ігрової індустрії, що пропонує гравцям все цікавіші та цікавіші форми взаємодії з ігровим середовищем. Тож зі зростанням популярності цифрових розваг багато геймерів шукають проєкти, які є не лише мають цікаве та гарне візуальне оформлення, а й дарують глибокий інтелектуальний досвід. Виходячи з цього поєднання ігрового процесу з читанням та інтерактивним аналізом інформації є актуальною ідеєю, яка задовольняє потреби аудиторії, зацікавленої у більш сюжетно-орієнтованих іграх. Зростає також інтерес до інтерактивного оповідання історій та гібридних форм ігор, що здатні запропонувати більш імерсійний досвід. Таке гейм-дизайнерське рішення заохочує критичне мислення, увагу, логічне мислення та є доречним у контексті розширення позитивного впливу ігор на розвиток особистості, а також забезпечення користувача унікальним ігровим досвідом. Таким чином, розробка комп'ютерної гри, ігровий процес якої інтегрований з читанням та інтерактивним аналізом інформації, є *актуальною*.

Отже, ігри швидко набирають популярність останнім часом. Варто зазначити, що мова йде саме про цифрові ігри, бо гра, як така, була створена ще в 3100 до н.е. в стародавньому Єгипті. Першою ж цифровою грою є "OXO" (хрестики-нулики), створена Александром Шафто Дугласом у рамках його докторської дисертації зі взаємодії людини та комп'ютера у 1952 році на системі EDSAC. Першою грою, створеною безпосередньо з метою розваги користувача, була "Spacewar!", розроблена на системі PDP-1 у 1962 році студентами MIT, серед яких був ініціатор проєкту і головний програміст Стів Рассел.

Широкого розповсюдження ігри набувають на початку 70-х років з появою аркадних ігор, створених під ігрові автомати, що встановлювались як в спеціалізованих ігрових клубах, так і просто в публічних місцях.

В 1980-х роках з'явились перші консолі та легендарний "Pac-Man". З введенням до загального користування персональних комп'ютерів поширюється й ПК-геймінг. Зазначимо, що головною перевагою цифрових ігор було не потрібно декілька гравців. Більшість ранніх ігор на ПК (персональний комп'ютер) та консолі були сінгл-плеєрними, що робило їх доступнішими. З розвитком технологій розвиваються й ігри, пройшовши шлях від маленького екрану обчислювальної установки розміром з кімнату, до VR (Virtual Reality – віртуальна реальність), обладнання для якої можна покласти в рюкзак.

Хоча ігрова індустрія зазнала безліч технологічних проривів у графіці, обчисленнях, носіях – саме геймдизайн став тим, що визначило сутність гри як досвіду, тією точкою перетину, де технології зустрілись із людськими потребами. *Геймдизайн* – це не просто набір механік, а складна система проєктування досвіду. Саме через нього ігри перестають бути лише розвагою, і починають задовольняти психологічні запити гравця.

Доцільно зауважити, що згідно теорії самовизначення, запропонованої Едвардом Десі та Річардом Райаном, виділено три базові психологічні потреби особистості, а саме:

– Компетентність – прагнення бути ефективним у взаємодії з навколишнім середовищем;

– Автономія – потреба відчувати себе джерелом власних дій;

– Зв'язаність – прагнення до взаємозв'язку з іншими людьми.

В одному інтерв'ю Джессі Шелл, спираючись на теорію самовизначення, наголошує, що ігри ефективно задовольняють зазначені вище психологічні потреби, що робить їх привабливими для гравців. Шелл також розглядає різницю між внутрішньою (інтринсивною) мотивацією, коли гравець грає заради самого

процесу, та зовнішньою (екстринсивною), коли грає заради нагород або уникнення покарань.

«Грати в гру означає відчувати гру: бачити, торкатися, чути, відчувати запах і смакувати гру; рухати тілом під час гри, відчувати емоції щодо результату, що розгортається, спілкуватися з іншими гравцями, змінювати звичні моделі мислення», – такими словами починається четвертий розділ, безумовно, однієї з фундаментальних робіт з геймдизайну, “Games as the Play of Experience” авторства Кейт Сейлен та Еріка Ціммермана [7]. Важко не погодитись з даним висловом. Сучасна ігрова індустрія прагне якщо не стерти, то якомога сильніше розмити межу між реальним й ігровим світами для гравця. Приховування ігрового інтерфейсу, покращення графіки, інтеграція деталей ігрового світу в реальний за рахунок мерчу, тематичних івентів (заходів) та створення фандомів (об’єднань прихильників) навколо ігор – все це відіграє важливу роль щодо підвищення залученості гравця в ігровий світ.

Сучасна ігрова індустрія переживає стрімке зростання, залучаючи мільйони гравців по всьому світу. Однією з помітних тенденцій є взаємопроникнення літератури та відеоігор, що сприяє розширенню аудиторії обох медіа. Читачі все частіше звертають увагу на ігри, створені за мотивами книг, тоді як гравці після проходження сюжетно-орієнтованих RPG зацікавлюються їхніми літературними першоджерелами.

Гравці, знайомлячись із детально пророблениим світом і складними сюжетними рішеннями в грі, нерідко звертаються до книг, щоб глибше зрозуміти історію та її персонажів. Як зазначає Джессі Шелл у статті “The Art of Game Design” [4], створення занурюючого ігрового світу потребує ретельного опрацювання деталей, що робить адаптації літературних творів особливо ефективними, оскільки вони вже мають міцну сюжетну основу.

Жанр RPG залишається одним із найпопулярніших завдяки своїй глибокій оповіді, інтерактивності та можливості впливати на розвиток історії. Попит на

ігри з нелінійним сюжетом й унікальними механіками постійно зростає, що спонукає розробників до експериментів із новими формами подачі історії. Розробник ігор Трейсі Фуллертон у своїй роботі “Game Design Workshop” [8] стверджує, що успішна гра – це та, що забезпечує баланс між механікою, історією та зануренням гравця, що особливо важливо для RPG-жанру.

Жанр рольових ігор (RPG) бере свій початок із настільних ігор, таких як Dungeons & Dragons, що з’явилися у 1970-х роках. Відеоігрові адаптації RPG почали активно розвиватися у 1980-х роках спочатку у вигляді текстових пригод, а згодом і з графічними елементами. Вони еволюціонували від класичних ізометричних партійних[1] RPG, таких як Baldur's Gate, до сучасних відкритих світів, що надають гравцям широкий вибір дій та впливу на сюжет. Джон Файл та Марк Скаттерґуд у “Breaking into Level Design” [6] наголошують, що еволюція RPG значною мірою пов’язана з розвитком технологій та підходів до дизайну рівнів, що дозволяє створювати дедалі більш інтерактивні та глибокі ігрові світи.

Основною особливістю RPG є можливість створення та розвитку персонажа, взаємодія зі світом та прийняття рішень, що впливають на подальший розвиток подій. Дон Норман у “The Design of Everyday Things” [2] наголошує, що ефективний дизайн взаємодії забезпечує природний зв’язок між гравцем та середовищем, що є критично важливим для RPG, де кожна дія має наслідки. Сюжет у таких іграх відіграє ключову роль, часто ґрунтуючись на глибокій історії та розгалуженій системі виборів, яка дозволяє гравцям відчувати себе частиною ігрового всесвіту.

Останнім часом жанр зазнає змін, інтегруючи нові механіки та підходи до оповіді. Зокрема, зростає інтерес до методів подачі сюжету, вимагаючи від гравця активного аналізу та дослідження, що розширює межі взаємодії у відеоіграх. Гелен Шарп та Івонн Роджерс у “Interaction Design: Beyond Human-Computer

[1] Рольова гра, у якій гравець керує групою персонажів (партією), а не лише одним героєм.

Interaction” [3] зазначають, що ефективний інтерактивний дизайн будується на принципах зворотного зв’язку та адаптивності, дозволяючи гравцеві формувати власний унікальний досвід

На думку Джоел Дрескін у “A Practical Guide to Indie Game Marketing” [5], розвиток RPG та їхня популярність значною мірою залежать від маркетингових стратегій. Успішна гра не лише має якісний дизайн і механіки, а й ефективно залучає гравців, розповідаючи свою історію через різні канали поза межами самої гри.

Концепція розробки рольової гри, що інтегрує читання, є інноваційною завдяки унікальному поєднанню ігрового процесу та літературного аналізу. Основна механіка пошуку підказок у книжках для вирішення квесту створює новий рівень взаємодії між гравцем та історією. Такий підхід відрізняється від класичних рольових ігор, які фокусуються лише на елементах екшену та логічному вирішенні завдань, діючи зазвичай за завченим паттерном, і не спираються на текстові ресурси. Інтерактивне використання тексту в грі відкриває гравцям нові способи сприйняття історій, в яких вони не лише слідкують за сюжетом, але й беруть активну участь в історії, інтерпретуючи та аналізуючи інформацію. Це не тільки урізноманітнює ігровий досвід, а також надає нові способи взаємодії з текстом та інтегрує навчальні елементи в розважальний контент. Все вище сказане свідчить про *новизну* нашого проекту.

Мета даного проєкту полягає в розробці інноваційної рольової гри, яка інтегрує читання як основну механіку для залучення гравців до більш глибокої взаємодії з історією та її елементами. За допомогою пошуку підказок у книжках для вирішення квестів, гравець не тільки стає учасником сюжету, а й активно аналізує текстові ресурси, що відкриває нові можливості для інтерактивного оповідання. Такий підхід сприяє розвитку критичного мислення, логічного аналізу та уваги, вносячи елементи літературного аналізу в звичний ігровий процес. Це дозволяє створити унікальний імерсійний досвід, який поєднує

елементи освіти та розваги, підвищуючи емоційну та інтелектуальну залученість гравця.

На нашу думку, варто додати визначення деяких ключових термінів, дотичних обраної теми.

Гра – інтерактивна форма розваги, у якій гравець виконує завдання, дотримується правил, приймає рішення та досягає цілей.

Геймдизайн – процес створення концепції, правил, механік, рівнів і візуальної/наративної структури гри. Геймдизайнер відповідає за те, щоб гра була цікавою, збалансованою та працювала як задумано.

RPG (Role-Playing Game - рольова гра) – жанр гри, у якому гравець бере на себе роль вигаданого персонажа, розвиває його навички, приймає сюжетні рішення та впливає на світ гри.

Геймплей – те, як гравець взаємодіє з грою: управління, механіки, завдання, правила, виклики. Це серце будь-якої гри, те, що робить її цікавою або нудною.

NPC (Not Playable Character – не ігровий персонаж) – персонажі, які не контролюються гравцем.

Лор – сукупність історії, міфології, правил світу та бекграунду всесвіту гри.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу було підібрано вісім ігор на ПК, в яких велику роль відіграють книжки, та два додатки для читання, які, згідно статистиці, наразі є найпопулярнішими серед користувачів. Для відбору аналогів до гри “Echoes of the forgotten” було визначено низку ключових критеріїв. Насамперед, обирались проєкти, що належать до жанру рольових ігор (RPG) з вираженим наративним фокусом та глибокою сюжетною структурою. Також ми приділяли увагу наявності механік, споріднених із задумом нашого проєкту, зокрема системам відкритого світу, діалоговим деревам, елементам трансформації персонажа та бойовій тактиці. Важливим чинником стала також візуальна й атмосферна спорідненість – обирались ігри, які поєднують напівреалістичну стилізацію з фентезійним середовищем. Крім того, аналізовані проєкти повинні були демонструвати продуманий дизайн користувацького досвіду (UX), який поєднує інформаційну насиченість, зручність навігації та естетичну послідовність інтерфейсу.

Щодо мобільного додатку, аналогами обирались ті сервіси, що мають основною функцією читання текстових матеріалів із можливістю зручної навігації, збереження прогресу й упорядкування контенту. Перевагу надано додаткам, які демонструють якісний користувацький досвід, гнучкість персоналізації (зміна шрифтів, кольорів, структури сторінок), а також високий рівень адаптації під мобільні пристрої. Окремо оцінювалась ефективність механік синхронізації з іншими платформами й можливість побудови логічної структури контенту – як-от створення внутрішніх бібліотек чи тематичних колекцій. Ці особливості є визначальними для розробки нашого додатку як інтегрованої текстової складової світу “Echoes of the forgotten”.

1.1 “The Witcher 3: Wild Hunt” – гра є одним із найяскравіших прикладів адаптації літературного першоджерела у відеогру, вдало передаючи атмосферу

та сюжет книг Анджея Сапковського[2]. Гра пропонує глибоку нелінійну історію, що залежить від вибору гравця, а також живий світ із добре прописаними персонажами та захоплюючими побічними квестами. Завдяки ретельно опрацьованому відкритому світу та розгалуженій системі діалогів “The Witcher 3: Wild Hunt” дозволяє гравцеві досліджувати всесвіт, не вдаючись до прямого читання книг, оскільки важливі сюжетні деталі розкриваються через взаємодію з NPC та виконання завдань.

Водночас механіка читання книг у грі реалізована слабко. Хоча в ній присутні книжкові тексти, вони не є ключовими для розуміння сюжету та рідко впливають на геймплей. Як зазначає Джессі Шелл у “The Art of Game Design” [4], миттєвий зворотний зв’язок є критично важливим для утримання уваги гравця, а читання в “The Witcher 3: Wild Hunt” не дає відчутних бонусів чи інтерактивних можливостей. Крім того, активний ігровий процес – дослідження світу, бої та квести – забезпечує значно більше залучення, ніж статичний текст. Згідно з концепціями, описаними Доном Норманом у “The Design of Everyday Things” [2], дизайн взаємодії має відповідати очікуванням користувача, а у випадку “The Witcher 3: Wild Hunt”, традиційне читання книг просто не вписується в динамічний темп гри.

Таким чином, попри загальну майстерність у перенесенні книжкового всесвіту у формат відеоігри, “The Witcher 3: Wild Hunt” демонструє обмеження інтеграції текстового контенту в ігровий процес. Гейміфікація читання або його тісніше поєднання з ключовими механіками гри могли б зробити цю складову більш органічною. Проте гра все ж вдало доносить атмосферу книжкової серії через ігровий світ, завдяки чому багато гравців, пройшовши гру, зацікавлюються її літературним першоджерелом.

[2] https://www.thewitcher.com/ua/en/

Безумовно, як на момент виходу 10 років тому, так і наразі, Відьмак відрізняється красою та реалістичністю природи. Світ навколо гравця відчувається живим і це саме те, чого ми прагнемо досягнути в “Echoes of the forgotten” (іл. 1.1).

1.2 “The Elder Scrolls V: Skyrim” – рольова гра з відкритим світом і бойовою системою в реальному часі, яка дозволяє гравцю повну свободу пересування та розвитку персонажа у світі, що живе за власними правилами[3]. Дизайн зосереджений на вільному формуванні класу, динамічній економіці, нелінійних завданнях і природному дослідженні ігрового світу.

Світ “Skyrim” багатий на книги, що розширюють лор і надають корисні підказки для проходження квестів. Гравці можуть знаходити томи, які навчають їх новим заклинанням або покращують навички, що стимулює дослідження оточення. Велика кількість текстів дозволяє створити відчуття глибокого, живого світу, який існує поза межами активних дій гравця. Однак, більшість книг у грі є лише додатковою інформацією, і вони не інтегровані в основні механіки, тому гравці часто їх ігнорують. Відсутність серйозної мотивації для читання, як-от значних геймплейних бонусів чи обов’язкових завдань, також сприяє тому, що книги залишаються непоміченими

Однією з причин, чому гравці рідко читають книги в “Skyrim”, є акцент гри на відкритому дослідженні та динамічних подіях. Бойова система, завдання, діалоги та інтерактивне середовище привертають значно більше уваги, ніж статичні тексти. Крім того, у багатьох випадках інформацію з книг можна отримати іншим шляхом, наприклад, через діалоги з NPC або під час виконання квестів. Тому, хоча книжкова складова гри збагачує її лор, вона рідко стає центральним елементом ігрового досвіду.

[3] https://elderscrolls.bethesda.net/en

Система книг у “Skyrim” є прикладом пасивного наративного дизайну – тексти не обов’язкові, але значно поглиблюють розуміння світу. Ми можемо вдосконалити цю ідею, зробивши частину текстів не просто фоновою, а інтегрованою в геймплей. Наприклад розблокування рецепту зілля чи отримання підказки про розміщення прихованої зброї десь на карті (іл. 1.2).

1.3 “Divinity: Original Sin 2” – це ізометрична тактична RPG гра з покроковим боєм, побудована на системі дій з діапазоном свобод, що підтримує emergent gameplay через фізику, елементи та взаємодію з оточенням[4]. Її геймдизайн акцентує на системному мисленні, багатовекторній розв’язуваності квестів і повній кооперативній гнучкості у веденні сюжету.

У “Divinity: Original Sin 2” книги виконують важливу роль у проходженні гри, адже в них міститься корисна інформація для виконання квестів та створення алхімічних зіллів. Деякі книги можуть безпосередньо впливати на сюжет або відкривати нові діалогові варіанти, що додає глибини оповіді. Серед книжок трапляються й ті, що дають підказки щодо інтерактивних можливостей у світі, допомагаючи гравцеві зрозуміти, як взаємодіяти з оточенням.

Попри це, читання книг не завжди дає пряму винагороду, а це може знизити інтерес до їх дослідження. Багато гравців віддають перевагу іншим джерелам інформації, таким як діалоги з NPC або експерименти в ігровому середовищі. Крім того, багатошаровий сюжет гри та швидкі бойові ситуації змушують гравців зосереджуватися на активному проходженні, а не на повільному вивченні текстів. Висока динаміка боїв і необхідність стратегічного планування також відволікають увагу від книг, тому вони залишаються другорядним елементом гри.

Ми можемо використати підхід до інтерактивності оточення, де всі об’єкти – від елементів природи до книжок – слугують частиною геймплейної

[4] https://www.divinity.game/

екосистеми. Дослідницька механіка, яка включає читання рукописів і записок, може бути адаптована для нашого додатка, дозволяючи гравцеві глибше зрозуміти функціонування магічних систем або механіки світу (іл. 1.3).

1.4 “Baldur’s Gate 3” – тактична рольова гра з покроковим боєм, побудована на правилах настільної системи D&D 5-го видання, що реалізує глибоку взаємодію всередині групи персонажів, багатошарові сценарії та складну реакцію сюжету на дії гравця[5]. Гра орієнтована на гнучку побудову партії, соціальні перевірки та максимальну інтерактивність з навколишнім світом.

Книги та записи відіграють роль у побудові атмосфери світу та розкритті його історії. Гравці можуть знаходити фрагменти текстів, що натякають на приховані таємниці, додаючи більше інтриги до проходження. Деякі книги містять корисні знання, які можуть вплинути на діалоги чи квести, пропонуючи нові шляхи розв’язання завдань. Лор гри представлений у текстах дуже детально, що дозволяє глибше зануритися в світ гри (іл. 1.4).

Однак, основний акцент у грі зроблено на інтерактивних діалогах й ухваленні рішень через розмови з NPC. Це робить книги менш привабливими для гравців, які звикли отримувати інформацію через безпосередню взаємодію. Крім того, наявність багатьох бойових сцен та загальний ритм гри відволікають увагу від спокійного читання текстів. Таким чином, хоча книги можуть надати цікаві деталі, більшість гравців їх не використовують як основне джерело інформації. Інша справа з маленькими нотатками та записками, які зазвичай необхідні для прийняття та проходження квестів.

Серед дуже цікавих особливостей гри можна відзначити, як світ реагує на «прочитання» гравцем записок. Це велика кількість деталей від додаткових реплік в діалогах і до наявності додаткових скринь з нагородами в світі (іл. 1.4).

[5] https://baldursgate3.game/

1.5 “Pillars of Eternity II: Deadfire” – ізометрична партійна рольова гра з боєм у реальному часі та можливістю зупинки, яка поєднує класичні елементи жанру з дослідженням відкритого світу, морською навігацією та глибокою системою класів і підкласів[6]. Основний акцент – на сюжетну варіативність, наслідки виборів і тактичний мікроменеджмент.

“Pillars of Eternity II: Deadfire” пропонує глибоко інтегровану систему книжкових записів, які допомагають краще зрозуміти політичний та культурний контекст світу. Книги містять багато деталей про різні фракції, історичні події та релігійні вірування, що додає глибини оповіді. Окрім цього, деякі тексти можуть натякати на альтернативні способи проходження квестів або відкривати приховані можливості взаємодії.

Проте гра містить величезну кількість текстів, що може бути надмірним для тих, хто не звик до такого обсягу інформації. Гравці, які більше зосереджені на бойовій складовій та прийнятті рішень, часто ігнорують книги, оскільки ключові сюжетні моменти розкриваються через діалоги. Відсутність механіки, що змушує читати книги для прогресу, також робить цей елемент другорядним. У результаті, хоча книги додають грі глибини, вони не стають центральною частиною ігрового процесу (іл. 1.5).

1.6 “Dragon Age: Origins” – класична рольова гра з можливістю керування групою, боєм у реальному часі, паузою й тактичним плануванням, що базується на морально неоднозначних виборах і розгалуженому сюжеті[7]. Дизайн поєднує насичений внутрішній світ, розгалужену систему стосунків, індивідуальну настройку бойових і класових характеристик.

“Dragon Age: Origins” використовує книги та записи як частину своєї системи подання лору. Гравці можуть знаходити щоденники, історичні записи, магічні тексти, які пояснюють політику, культуру та магічні особливості Тедаса.

[6] https://eternity.obsidian.net/
[7] https://www.ea.com/games/dragon-age

Особливістю гри є Кодекс – внутрішня енциклопедія, що збирає всю знайдену інформацію й дозволяє гравцеві перечитувати її в будь-який момент.

Незважаючи на глибину представленої інформації, гравці не зобов'язані читати книги, щоб повністю насолоджуватися грою. Діалоги та квести дають достатньо контексту для розуміння сюжету. Акцент на бойовій системі й ухваленні рішень робить книги додатковим, а не основним джерелом інформації. Крім того, багато гравців просто не витрачають час на читання довгих текстів, коли є можливість отримати ту саму інформацію швидше через діалоги (іл. 1.6).

1.7 "Torment: Tides of Numenera" – переважно, текстова рольова гра з видом згори, зосереджена на філософському сюжеті, глибоких роздумах і спеціально сконструйованих сценаріях конфліктів замість традиційних боїв[8]. Гра відходить від бойової орієнтації та ставить у центр складну реакцію світу на гравця, альтернативні розв'язання завдань та психологічну глибину персонажів.

"Torment: Tides of Numenera" є винятком серед RPG, оскільки гра сама по собі побудована на великій кількості тексту. Гравець стикається з довгими оповіданнями, внутрішніми монологами та описами, що створюють глибоку атмосферу науково-фентезійного світу. Книги, записки та архіви у грі не лише доповнюють лор, а й можуть безпосередньо впливати на проходження, розкриваючи приховані можливості або змінюючи сприйняття персонажів і подій.

Водночас, для тих, хто не звик до текстоцентричних ігор, великий обсяг інформації може здатися перевантаженням. Гравці, які більше цінують динамічні битви, можуть відчути, що гра надто повільна, а книги та описи відволікають від основної мети. Однак, для фанатів сюжетно-орієнтованих RPG цей підхід робить "Torment: Tides of Numenera" унікальним досвідом.

[8] https://tormentgame.com/

Інтеграція філософських ідей у вигляді артефактних текстів дозволяє збагачувати сюжет і задавати тональному напрямку гри без прямої наративії. Ми можемо використовувати подібний прийом для формування дискурсу навколо теми пам’яті й забуття, особливо з огляду на сюжет про втрачену ідентичність та реконструкцію минулого. Додаток може містити особисті нотатки персонажа у формі щоденника (іл. 1.7).

1.8 “Disco Elysium” – це детективна рольова гра з ізометричним виглядом, що повністю відмовляється від класичних боїв, натомість зосереджується на внутрішньому світі героя, де кожна риса характеру є окремою ігровою системою з власною думкою та впливом на події[9]. Дизайн побудований на складних діалогах, внутрішніх конфліктах і гнучкій структурі інтерактивного тексту.

“Disco Elysium”, хоч і не є класичною RPG, використовує книгу як метафору самого ігрового процесу. Величезна кількість тексту та розлогі діалоги фактично замінюють традиційні механіки RPG, такі як бойова система. Внутрішні монологи персонажа, книги, газетні вирізки та записи відіграють величезну роль у формуванні світу та прийнятті рішень. Гравець буквально “читає“ цю гру, і без занурення в текстовий контент зрозуміти її глибину неможливо.

Цей підхід працює чудово для тих, хто любить глибоку сюжетну складову, але може відштовхнути гравців, які шукають активний геймплей. Відсутність класичних битв, акцент на текстових взаємодіях роблять гру схожою на інтерактивний роман, що вимагає уваги до деталей та терпіння для читання великого обсягу інформації.

Роль тексту тут не обмежена діалогами, вона охоплює внутрішній монолог, енциклопедичне знання та світогляд персонажа. У нашій грі ми можемо адаптувати цю структуру, дозволяючи гравцеві формувати світогляд головного

[9] https://discoelysium.com/

героя через знайдені книжки, щоденники та письмові свідчення, які стають частиною внутрішнього діалогу персонажа або розблоковують нові варіанти дій (іл. 1.8).

1.9 “Apple Books” – офіційний додаток від Apple для читання та зберігання електронних книжок та аудіокнижок, доступний на iOS та macOS – “Apple Books”[10]. Програма дозволяє завантажувати, купувати, впорядковувати та читати літературні твори у зручному форматі.

Цей додаток було обрано в якості аналогу завдяки його інтуїтивному дизайну, високій адаптивності під мобільні пристрої, а також можливостям персоналізації читання – ключовим аспектам, релевантним для створення нашого власного додатку, пов’язаного з грою “Echoes of the forgotten”.

“Apple Books” вирізняється візуально чистим і мінімалістичним інтерфейсом, що зосереджується на комфортному читанні. Додаток підтримує інтерактивні елементи, закладки, виділення тексту та нічний режим. Він дозволяє створювати віртуальні «полиці», сортувати контент за жанром, автором або особистими вподобаннями користувача. Швидкий доступ до останніх відкритих сторінок підвищує зручність у повторному поверненні до попереднього контенту.

Ми запозичили концепцію віртуальної бібліотеки з можливістю сортування книжок за категоріями, реалізацію нічного режиму та адаптивну типографіку. Особливу увагу приділено зручному перегляду коротких текстів і рукописів, які з’являтимуться паралельно до основної гри. Також нас надихнула ідея синхронізації прогресу читання між різними пристроями (іл. 1.9).

1.10 “Kindle” - мобільний додаток від Amazon для читання електронних книг, який підтримує широкий спектр форматів, синхронізацію між пристроями та інтеграцію з “Kindle Store”[11].

[10] https://www.apple.com/apple-books/
[11] https://read.amazon.com/landing

Додаток “Kindle” обрано як еталон глибоко персоналізованого досвіду читання та ефективної інтеграції з великим текстовим архівом. Його підхід до структурування й подання інформації слугує важливою відправною точкою для нашого текстового додатку.

“Kindle” пропонує потужну систему навігації, що включає закладки, нотатки, виділення фрагментів та пошук по тексту. Його користувацький інтерфейс оптимізований для тривалого читання, з можливістю кастомізації шрифтів, міжрядкового інтервалу та кольору фону. Важливо також, що “Kindle” дозволяє вести персональні колекції книжок, що підвищує контроль користувача над цифровим архівом.

Ми впровадили функції закладок, нотаток та швидкого переходу до вибраних розділів, адаптовані під короткі оповіді й енциклопедичні фрагменти. Також було запозичено ідею організації контенту у вигляді колекцій. Наприклад, розділення книг на сюжетні, енциклопедичні та особисті записи персонажа. Особливу увагу ми звернули на читабельність інтерфейсу, баланс між функціональністю та естетикою, а також можливість зручної навігації між матеріалами додатку (іл. 1.10).

РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція роботи та структура комп'ютерної гри “Echoes of the forgotten”.

“Echoes of the forgotten” – комп’ютерна гра в жанрі наративного RPG в фентезійному сеттингу (вигаданому світі), виконана в наближеній до реалізму стилістиці, розповідає історію самотнього мандрівника, що шукає загадкове створіння Вейрін. Ми не даємо передісторії для того, щоб наблизити досвід гравця до досвіду ігрового персонажа, який в один момент прокинувся без пам’яті, без минулого та без особистості. Надалі гравець знаходитиме книжки, які додаватимуться до мобільного додатку, розробленого спеціально до гри. Для проходження гравцеві треба досліджувати світ гри та, спираючись на знайдені книжки, з’ясувати що ж таке Вейрін (стародавнє божество) та де воно зараз. В грі також присутні прямі квести в форматі «піди та зроби», які гравець отримує з дошки оголошень. До деяких оголошень долучено зображення (схема, карта, тощо). Ці зображення можна додати до мобільного додатку, щоб прибрати необхідність постійно відкривати та закривати рюкзак. Для цього в додатку є розділ для додаткових файлів, до якого відносяться будь-які корисні записки, шо гравець знаходить/отримує протягом гри. Таким чином, ми підвищуємо залученість гравця та водночас полегшуємо йому взаємодію з грою.

Аналіз публікацій з обраної теми дозволив виокремити три основних параметри, які необхідно врахувати для успіху гри, а саме: ставлення викликів перед гравцем і надання йому можливості та засобів для подолання цих викликів (компетентність), забезпечення самостійно приймати рішення й бачити наслідки (автономія), наявність глибокої, пропрацьованої та цікавої історії, здатної згуртувати фанів навколо себе, кооператив в іграх або «живі» неігрові персонажі, що реагують на дії гравця (зав’язаність).

Ці три пункти втілено в нашій грі таким чином:

– Наявність завдань, які можна виконувати, та ворогів, яких можна долати;

– Розвиток персонажа залежить від дій гравця, світ реагує на дії гравця;

– Сюжетно орієнтована гра із загадками та не до кінця розкритим лором, що спонукає гравців збиратись разом, будувати теорії та поглиблювати свій зв’язок із грою.

Очікування гравця – це сподівання на певний тип досвіду, який виникає ще до початку гри: рівень виклику, логіка правил, естетика, стиль управління тощо. Якщо ці очікування не відповідають реальності, гравець втрачає інтерес або відчуває фрустрацію.

Очікування від гри формуються на основі досвіду в інших іграх, обіцянок (трейлер, опис гри, геймплені трейлери чи демо версії) та логіки світу (якщо є важіль - він має щось відкривати)

На нашу думку, варто виокремити фактори, що формують очікування гравця:

– Досвід в інших іграх;

– Сюжетний та геймплейний трейлери, опис гри чи демо версії;

– Логіка світобудови.

Відповідно означених факторів, маємо такі параметри для формувань очікувань у гравця:

– Жанр;

– Презентація гри;

– Ігрова симуляція.

Жанр є важливим фактором формування цільової аудиторії. Варто обрати правильний жанр для гри та чітко його дотримуватись. Так само і з іншими параметрами. Чим очікуваніше результат дій гравця в ігровому середовищі, тим більш імерсивним є досвід.

Саме тому для гри з інтеграцією читання було обрано жанр наративного RPG. Наративне RPG – це жанр ігор, побудованих навколо історії. Таким чином, гравець очікує велику кількість лору, який необхідно вивчати для проходження, також можливість розвитку характеристик персонажа та його кастомізація, що притаманно RPG.

Ігрова симуляція також досить важлива. Нами ретельно продумано можливість взаємодії з об’єктами та шляхи спонукання гравця до дослідження цих можливостей. Наприклад, ми не розміщуємо кнопку «запалити» біля факела. Ми надаємо його як єдине потенційне джерело світла в приміщенні та натякаємо на необхідності використання, розмістивши цей факел на видному місці, що привертає увагу гравця. Таким чином, гравець розуміє, що, кинувши в нього заклинання вогню, він може його запалити. Це також згадують Джон Файл та Марк Скаттерґуд у “Breaking into Level Design” – «Гравець повинен здогадуватися, що робити, спостерігаючи за оточенням. Якщо гравець кидає вогонь у щось дерев’яне – воно має згоріти. Не тому, що з’явилась підказка на екрані – а тому, що це логічно» [6].

2.2 Технічне рішення по геймплею

Навички ігрового персонажа

Базова атака – Лукас стрімко наближається до ворога і завдає удар рукою/зброєю**.** Сила атаки: 100% базової сили атаки екіпірування. Ігровий сенс: це основний інструмент взаємодії гравця з ворогами – швидкий, простий та надійний. Підтримує динаміку бою.

Спадок шляху – адаптивна атака середньої сили, що розвивається залежно від обраного шляху (співчуття, прийняття, відчуження). Ігровий сенс: атака є відображенням внутрішнього стану Лукаса. Вона дозволяє гравцю сформувати

власний стиль гри, від неї залежить подальший розвиток героя – механічно та наративно.

Гілки розвитку персонажа

Є три варіанти проходження гри. Співчуття – позитивний варіант. Гравець не тільки заглиблюється у внутрішній світ героя та його минуле, а й приймає участь у житті світу в теперішній час. Сюжетно це відображається у варіантах відповідей в діалогах, Лукас поступово відпускає минулий біль та обирає жити в світі, який оточує його зараз. Він стає більш оптимістичним та веселим. Гілка прийняття відповідно веде Лукаса до прийняття минулого, але не до повної інтеграції в світ навколо. Він намагатиметься жити далі, але це не буде оптимістичне та світле життя. Відповіді у діалогах відповідатимуть цьому. Остання гілка – гілка відчуження. В цьому варіанті проходження головний герой не все глибше занурюватиметься в себе та власні спогади, не в змозі відпустити минуле. Він фактично не цікавитиметься світом навколо, не допомагатиме іншим персонажам та залишатиметься осторонь важливих подій.

Обрана гілка також впливає на записи в щоденнику персонажа, які відкриваються поступово протягом проходження. В щоденнику можуть з'являтись як спогади Лукаса, так і плітки, які персонаж почув. Деякі спогади є основними, вони ведуть гравця по сюжету гри. Інші ж є додатковими, як і плітки. Співвідношення додаткових спогадів та пліток якраз таки і залежить від обраної гілки. При проходженні шляхом співчуття, гравець отримуватиме більше пліток, а при проходження шляхом відчуження – спогадів. Гілка прийняття відповідно відкриватиме рівну кількість спогадів та пліток.

Гілка Співчуття.

Навичка: Туга.

Опис: Лукас встановлює захисний щит, який поглинає до 10 одиниць пошкодження. Щит не можна пробити, поки його тривалість не закінчиться.

Однак, якщо щит не був пробитий до кінця його тривалості, Лукас втрачає 10 одиниць свого здоров'я після того, як щит зникає.

Поглинання: 10 одиниць пошкодження.

Тривалість: 6 секунд.

Ефект по закінченню: втрата 10 одиниць здоров'я, якщо щит не був пробитий.

Перезарядка: 15 сек.

Гілка Прийняття.

Навичка: Покора.

Опис: Лукас короткочасно застигає на місці, набуваючи зменшення отриманої шкоди та баф на силу атаки після.

Стан: Нерухомість на 3 сек (анімація глибокого вдиху).

Під час дії: -30% шкоди від ворогів.

Після: +20% до сили атаки на 5 сек.

Перезарядка: 15 сек.

Пасивний ефект: Якщо навичка активована з <50% HP, бонус до атаки збільшується до +30%.

Навичка: Ізоляція.

Опис: Лукас прикликає власну тінь. Наступні 10 с вона слідує за ним, повторюючи кожен останній завданий базовий удар із затримкою. Тінь завдає шкоди у 50% від оригінальної атаки, але ігнорує броню ворога.

Урон: 0.5х останньої фізичної атаки.

Додатково: ігнорує всі захисні ефекти.

Перезарядка: 11 сек.

Пасивний ефект: якщо тінь влучає в ворога, що щойно вразив Лукаса – вона завдає критичну шкоду – 100% від шкоди, нанесеної Лукасом.

Сильна атака.

Наворот – це фінальна атака, яка дозволяє Лукасу завдати нищівної шкоди, жертвуючи власним здоров'ям. Чим більше в нього HP на момент активації, тим сильнішим буде закляття. Але після його використання персонаж залишається на межі смерті, прикритий тимчасовим щитом.

Приклад: якщо Лукас має 30 HP, то шкода буде дорівнювати 120% від сили екіпу + 5% × 25 HP.

Захист: після використання «Навороту», персонаж отримує щит, що поглинає 10 одиниць шкоди.

Ігровий сенс: «Наворот» створює напругу між ризиком і вигодою. Гравець жертвує майже всім здоров'ям, щоби завдати надпотужного удару. Його безпечний запас – лише 5 HP, що підштовхує до обережного таймінгу та стратегічного використання навички.

Вороги

Тип ворога: Шурхотики.

Зовнішність: Замість тулуба – стос старих книжок, перев'язаних мотузками, звідти стирчать клапті паперу. Голова – чорнильна пляма з очима. Лапи – чорнильні нерівні лінії.

Обсяг здоров'я: 15 одиниць.

Тип атаки:

Ближня: простий удар лапою.

Шкода: 5

Частота: кожні 1.5 с.

Дальня – «Сторінка»: плює розгорнутою сторінкою.

Дальність: 8–10 м.

Шкода: 3.

Ефект: може на 1.5 с частково закрити гравцеві екран через «прилиплу сторінку».

Перезарядка: 5 с.

Дроп:

Сторінка-підказка: один з лор-фрагментів, або текстова підказка про механіку, ворога чи подію.

Ігровий сенс:

«Шурхотики» – вороги-носії знань. Вони не становлять великої загрози, але спонукають гравця досліджувати простір уважно. Убивши їх, гравець здобуває фрагменти історії світу або підказки про геймплей.

Гергарії.

Опис: Воїни, які втратили свою свідомість, залишившись тільки з інстинктами захисту. Ці вороги - колишні захисники, які забули свою місію, але все ще реагують на навколишнє середовище. Їх броня дуже міцна, але повільна реакція дає Лукасу можливість обирати найкращий момент для атаки.

Обсяг здоров'я: 30 одиниць.

Тип атаки:

Ближня: простий удар мечем.

Шкода: 15 одиниць.

Частота: кожні 1.5 с.

По площі: 25 одиниць.

Дальність: 8–10 м.

Шкода: 3.

Особливості:

Висока стійкість до фізичних атак (вимагає застосування магічних атак, наприклад, через Наворот).

Їх атаки дуже сильні, тому необхідно активувати Покору, щоб зменшити шкоду.

Ігровий сенс: Протистояння з ворогом, що вимагає хорошого таймінгу та балансу між атакою та захистом.

Благодійник.

Тип: Ворог-підтримка, що допомагає іншим ворогам.

Опис: Це істота, що зазвичай не завдає шкоди, але за допомогою магії лікує чи підтримує інших ворогів. За допомогою певних ритуалів вона збільшує атаку чи захист своїх союзників, тому її потрібно нейтралізувати першою. Зовнішній вигляд невідомий, завжди маскується під коштовні камені.

Особливості:

Низька здатність до атаки, але має пасивний ефект лікування для ворогів.

Обсяг здоров’я: 20 одиниць.

Сила атаки: 0 одиниць.

Додаткова навичка: в радіусі 20 м раз на 20 с відновлює 50% від наявного обсягу здоров'я іншим ворогам.

Важливість швидкого знищення для запобігання отриманню великих пошкоджень від сильних ворогів.

Ігровий сенс: силою цього ворога є його здатність підтримувати інших, що змушує гравця бути обачним і використовувати правильні стратегії для мінімізації шкоди.

Локації

Є три ігрові зони. Відкритий світ, постоялий двір лапки «Схов» та підземелля. У “Схові“ є дві зони – бар з торговцем Фляцем та кімната Лукаса.

Функціональні зони в кімнаті Лукаса:

Шафа з книгами, де зберігаються сюжетні томи, знайдені в підземеллях. Це необхідно для уникнення перевантаження.

Алхімічна стільниця- місце для виготовлення сумішей. Тут можна:

Сушити трави (потрібен час);

Змішувати інгредієнти (за рецептом);

Створювати зілля: лікувальні, підсилювальні, тимчасові бафи.

Скриня – стандартне сховище для ресурсів, предметів, зілля та екіпірування.

Бар на першому поверсі.

NPC: Торгаш Фляц.

Характер підозрілий, але веселий. Грає роль напівжартівливого ментора. Має в асортименті витратники (зілля, інгредієнти), випадкові предмети, рецепти для сумішей, особливі речі. Для покупки необхідні Гальвіри.

Мінігра: «Три чарки» лапки – гравець відслідковує чарку з кулькою. Якщо вгадає – отримує один із предметів безкоштовно (випадковий асортимент, але можливість обрати предмет). Це не дуже вигідно, бо гра не безкоштовна, а має ціну в 100 Гальвір, що є вдвічі дорожче ціни одного тому книги, але дешевше за рідкісні амулети та підказки.

Підземелля (закинуті бібліотеки).

Структура:Генерація як лабіринт.

Присутні вороги.

Мета:

Дістатися до Серцевини – центрального залу з сюжетним томом, що містить історію минулого, яка може допомогти знайти Вейрін.

Знайти рідкісне екіпірування та заробити від 50 до 100 Гальвір в залежності від складності.

Відкритий світ.

Основні цілі та механіки.

У відкритому світі гравець знаходить:

Точки інтересу – місця, пов’язані з історіями з сюжетних томів, загадками або записками.

Ресурси – трави, інгредієнти для алхімії, рідкісні предмети, кулони.

Записні книжки/Книги – короткі відомості, які можуть надати підказки щодо того, що шукати.

Завдання – як із дошки оголошень, так і сюжетні запити.

Точки інтересу – це важливі місця, які гравець може знаходити на основі історій з сюжетних томів.

Точками інтересу можуть бути:

Зруйновані будівлі або склепи, що містять уламки чи частини від згадуваних подій.

Старі дерева чи камені з особливими різьбленими знаками, які вказують на важливі моменти в історії (наприклад, де відбулася трагедія або велика битва).

Заховані бібліотеки або сховища – можуть містити предмети, пов’язані з минулим. В тому числі екіпірування та магічні кулони.

Процес гри

Гравець отримує частину інформації, коли читає сюжетні томи або знаходить відповідні записи на дошці оголошень. Кожна знайдена точка інтересу дає нову інформацію, яка збагачує історію, допомагає у розвитку персонажа або розкриває нові можливості (наприклад, відкриття нового ресурсу або рецепту).

Завдання (від дошки оголошень)

Типи завдань:

– Пошукові завдання – знайти конкретний предмет, траву, кулон або інгредієнт;

– Інформаційні завдання – віднайти знання (місце, фразаа, символ, тощо), яке запитано в завданні, та повернутися до замовника з інформацією.

Завдання дають гравцеві орієнтири та мотивацію для дослідження світу. Кожен предмет, що вдається знайти або здобути, дає не лише ігрову вигоду, а й важливу частину розповіді.

Збір трав і ресурсів

Рослини та трави відрізняються за своїми властивостями та виглядом. Наприклад:

Листя Лунного дерева – особливе для виготовлення зілля, яке збільшує час невидимості.

Червона трава – основа для зілля відновлення здоров’я.

Кам'яна трава – важлива для виготовлення зілля, що надає тимчасовий захист від магії.

Гравець може збирати трави в світі, сушити їх на спеціальному столі в кімнаті Лукаса, а потім змішувати для створення різних сумішей, що будуть корисні в боях чи в дослідженнях.

Відсутність ворогів у відкритому світі.

Важливою частиною відкритого світу є відсутність ворогів у звичайних умовах. Це дозволяє гравцеві сконцентруватися на дослідженні світу, взаємодії з персонажами, розкритті таємниць. Вороги з’являються тільки в спеціалізованих локаціях (наприклад, підземеллях), що дозволяє створити контраст між спокійними моментами в подорожах і напруженими битвами.

Механіка руху по світу.

Різноманітність локацій:

Ліси – насичені травами, магічними рослинами та зруйнованими святинями.

Скелі – тут гравець знайде кам’яні артефакти або схованки.

Занедбані поселення – місця, де зберігаються важливі документи, книги та інші ресурси.

Нічні місця – для збирання деяких трав потрібно прийти на локацію вночі. Так кам'яна квітка квітне тільки під місячним світлом.

Місця для досліджень – гравець може шукати відбитки, сліди та спеціальні ознаки, що приведуть його до точок інтересу. Кожна локація має свій лор, і відкриття кожного нового місця додає шматочок до великої історії світу.

2.3 Технічні характеристики та особливості

Для створення моделювання використано “Blender” та “Maya”, для деталізації – “ZBrush”. Запікання та текстурування виконано в “Marmoset toolbag” та “Substance 3D Painter”. Також для створення власних текстур, альф та паттернів використовувалась “Krita”, а для роботи над мобільним додатком – “Figma”. Частина готових моделей для оточення була взята з бібліотек безкоштовних моделей “Blenderkid” та “Fab”. Спрайти анімацій зроблено в “Blender”, пренесено на “Unreal Engine 5” і там застосовано до моделі.

Для досягнення максимального ефекту рендер виконано на рушії “Unreal Engine 5”, що дозволяє з точністю відтворювати фізичні властивості матеріалів та освітлення в сцені. Для створення фінального ролику було використано “Adobe After Effects”.

2.4. Стилістичне рішення

“Echoes of the Forgotten” – це гра з глибоко атмосферною стилістикою, де кожен візуальний елемент підсилює наративну складову та підкреслює емоційний стан головного героя. Основний настрій гри – меланхолія, внутрішнє напруження, відчуття втрати. Візуальний світ – приглушений, сповнений холодних відтінків.

Природа гри представлена у відтінках фіолетового, синього та іноді рожевого чи тьмяного зеленого. Дерева мають неприродну, але гармонійну кольорову гаму. Колір листя варіюється від глибокого індиго до світло-бузкового, що надає пейзажам відчуття сновидності й відчуженості.

Архітектурний стиль гри має тонке відлуння азійської естетики, проте не копіює жодну конкретну культуру. Тут можна побачити дерев’яні споруди з широкими дахами, ткані елементи, підвісні ліхтарики, розвішані вулицями чи храмами, а також вільний, струмливий крій одягу персонажів. Усе це – частина вигаданого всесвіту, який має свої власні правила та візуальну мову.

Стилістика гри тяжіє до реалізму. Форми персонажів і оточення мають плавні, м’які лінії, проте з деталізацією, що дозволяє передати емоції та характер навіть через дрібні елементи дизайну. Особливу увагу приділено освітленню – зміна часу доби впливає на палітру світу, оживляючи ігрове середовище.

UI мобільного додатку та гри виконані в схожій стилістиці з використанням ефекту скломорфізму, кольорова палітра є стриманішою, але дотримується палітри гри.

2.5. Звукове рішення

Звукове оформлення в грі “Echoes of the forgotten” виконує не лише роль фонової підтримки, а є повноцінним інструментом наративу, що допомагає гравцеві зануритися в атмосферу світу, відчути емоційний стан героя та простежити зміни середовища.

Музичний супровід. Основна музична тема гри – повільна, меланхолійна композиція з елементами ембієнту, що підсилює відчуття самотності, відчуження та втрати. Використовуються інструменти з м’яким тембром: струнні (віолончель, альт), флейта, дзвінкі синтезатори з ефектом реверберації. Музика підлаштовується під емоційний настрій локації.

У відкритому світі – фоновий ембієнт з відлунням вітру, приглушеним звучанням природи. У підземеллях – низькі, гулкі ноти з елементами шепоту чи невиразного співу, що викликають напруження. У «Схові» (таверні) – затишна, тепла мелодія з легкими мотивами лютні та дзвіночків.

Звукові ефекти (SFX). У грі використано переважно органічні й атмосферні звуки. Особливу увагу приділено звукам природи (вітер, дощ, пташки) і дрібним деталям (шелест сторінок, скрип меблів, потріскування вогню). Інтерактивні об'єкти (наприклад, факел або книга) мають чітке звукове підтвердження, що працює як частина фідбеку. Вороги мають власну «звукову ідентичність».

Наприклад, «Шурхотики» звучать як шум паперу. У момент першого відкриття книжок або фрагментів лору використовується фоновий звук пера, що створює ефект присутності.

Голосове озвучення. У грі повноцінне озвучення відсутнє, але важливі персонажі мають емоційні вокальні реакції (зітхання, сміх, вигуки), що доповнюють репліки в діалогах.

2.6. Цільова аудиторія

З метою з’ясування інтересів потенційної аудиторії та актуальності ідеї створення сюжетно-орієнтованої гри з мобільним додатком для читання було проведено онлайн-опитування серед 21 гравця різного віку та ґендеру. Найчисленнішою групою серед респондентів виявилася молодь віком 17–25 років, а загалом більшість опитаних складають жінки (понад 50%), що може свідчити про їхню зацікавленість у наративних іграх та емоційному компоненті геймплею.

Результати опитування показали, що левова частка учасників регулярно грає в комп’ютерні ігри: 38,1% — щодня, ще 42,0% — кілька разів на тиждень. Серед найпопулярніших жанрів — RPG, екшн/пригоди, шутери та візуальні новели. Це підтверджує актуальність використання сюжетного підходу, кастомізації персонажа та глибокого занурення в ігровий світ.

Понад 80% респондентів зазначили, що зазвичай читають текстові матеріали в іграх, особливо ті, що розкривають лор або мають вплив на сюжет. Водночас, більшість з них стикаються з проблемами читання під час активного геймплею: відволікання від динаміки, незручність навігації та надлишок тексту (85,7%). Цей фактор підкреслює доцільність пошуку альтернативних форматів подачі наративу, зокрема — через допоміжні мобільні додатки.

Понад 60% респондентів позитивно оцінили ідею синхронізованого мобільного додатку для читання книжок, нотаток та лору з гри. В якості мотивацій для використання такого додатку найчастіше обирались: цікава історія, ігрові бонуси, підказки для проходження та можливість читати поза грою. Також учасники висловили зацікавленість у функціоналі, що включає інтерактивну карту, систему нотаток, закладок та візуальні матеріали.

На запитання щодо сюжетного фокусу, більшість учасників підтримали ідею гри без ворогів у відкритому світі, якщо вона включає інші механіки. Особливо привабливою здалася тема пошуку ідентичності, минулого та втрачених спогадів — її відзначили майже всі учасники опитування.

Отже, результати дослідження засвідчують зацікавленість цільової аудиторії у сюжетно-орієнтованому геймплеї, інтерактивному лорі та можливості зручно сприймати інформацію поза основною ігровою сесією. Це створює міцну основу для подальшої розробки концепції гри та допоміжного застосунку, орієнтованих на занурення у світ через читання та дослідження.

ВИСНОВОК

У результаті дослідження та розробки комп'ютерної гри "Echoes of the forgotten" було підтверджено актуальність ідеї інтеграції літературного аналізу у геймплей рольових ігор, що відкриває нові можливості для інноваційних рішень у наративному дизайні.

Аналіз аналогів виявив, що більшість існуючих RPG-проєктів або поверхнево використовують книжковий контент, або взагалі не роблять його інтерактивною частиною механік.

Під час робити над проектом проаналізовано низку джерел і публікацій з обраної теми. У процесі опрацювання літературних і практичних джерел я отримала ґрунтовне розуміння сучасних підходів до геймдизайну, зокрема в контексті інтеграції наративу та текстових механік у гральний процес. Роботи Джессі Шелла, Дона Нормана, Трейсі Фуллертон та інших дозволили поглибити знання про створення імерсивного досвіду, баланс між механікою та історією, а також психологічні потреби гравця, які гра має задовольняти. Аналіз ігор-аналогів допоміг виокремити як успішні практики (наприклад, гейміфікацію текстів у "Disco Elysium" або атмосферність "The Witcher 3"), так і недоліки, які варто уникати (наприклад, пасивне використання книжок у "Skyrim"). Ці спостереження дали змогу створити унікальний підхід до структурування лору в грі "Echoes of the forgotten", де текст є не фоном, а активним інструментом взаємодії з ігровим світом. Використані джерела стали міцним підґрунтям для обґрунтування дизайну, механік, стилістики й UX-рішень як гри, так і супровідного додатку.

Концепція гри поєднує в собі елементи глибокого сюжету, нелінійного проходження та текстової взаємодії, що не лише збагачує ігровий досвід, а й сприяє розвитку критичного мислення та уважності у гравця. Важливою особливістю проєкту є мобільний додаток, синхронізований із прогресом у грі,

який служить інструментом для зберігання текстів, карт, рецептів, інших ключових елементів історії. Такий підхід сприяє кращій навігації та підвищенню залученості користувача, водночас не обмежуючи динаміку основного геймплею.

Проєкт демонструє, що навіть у межах класичного жанру RPG можливо втілити нові формати подачі історії, де читання та дослідження стають не другорядним елементом, а повноцінною складовою прогресу. Таким чином, “Echoes of the forgotten” – це приклад креативного переосмислення взаємодії гравця з текстовим контентом, що відкриває нові горизонти в геймдизайні та цифровому наративі.

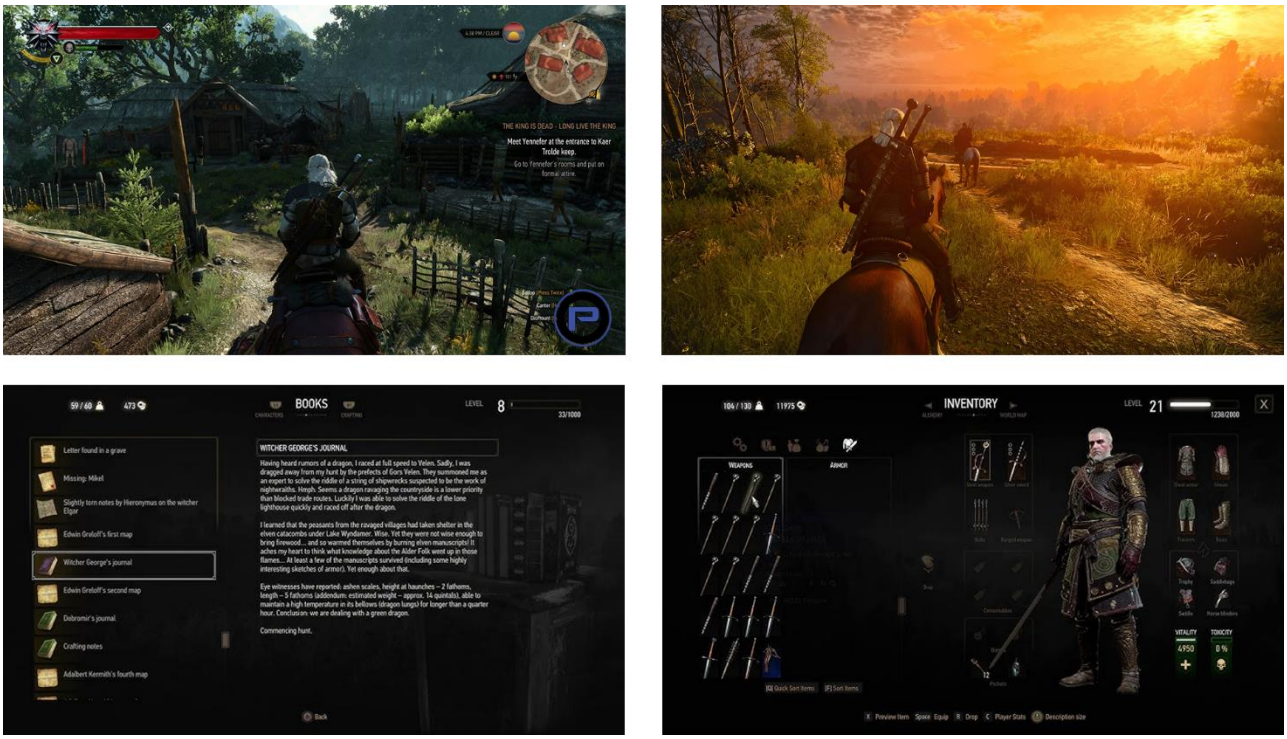
Отримані результати опитування підтверджують актуальність ідеї інтеграції тексту в ігровий досвід через допоміжний мобільний додаток. Гравці цінують можливість занурення у лор, хочуть гнучкості в його сприйнятті та відкриті до інноваційних форматів подачі. Це підтверджує потенціал вибраної концепції гри як такої, що може задовольнити інтереси сучасної історієорієнтованої аудиторії.

ЛІТЕРАТУРА

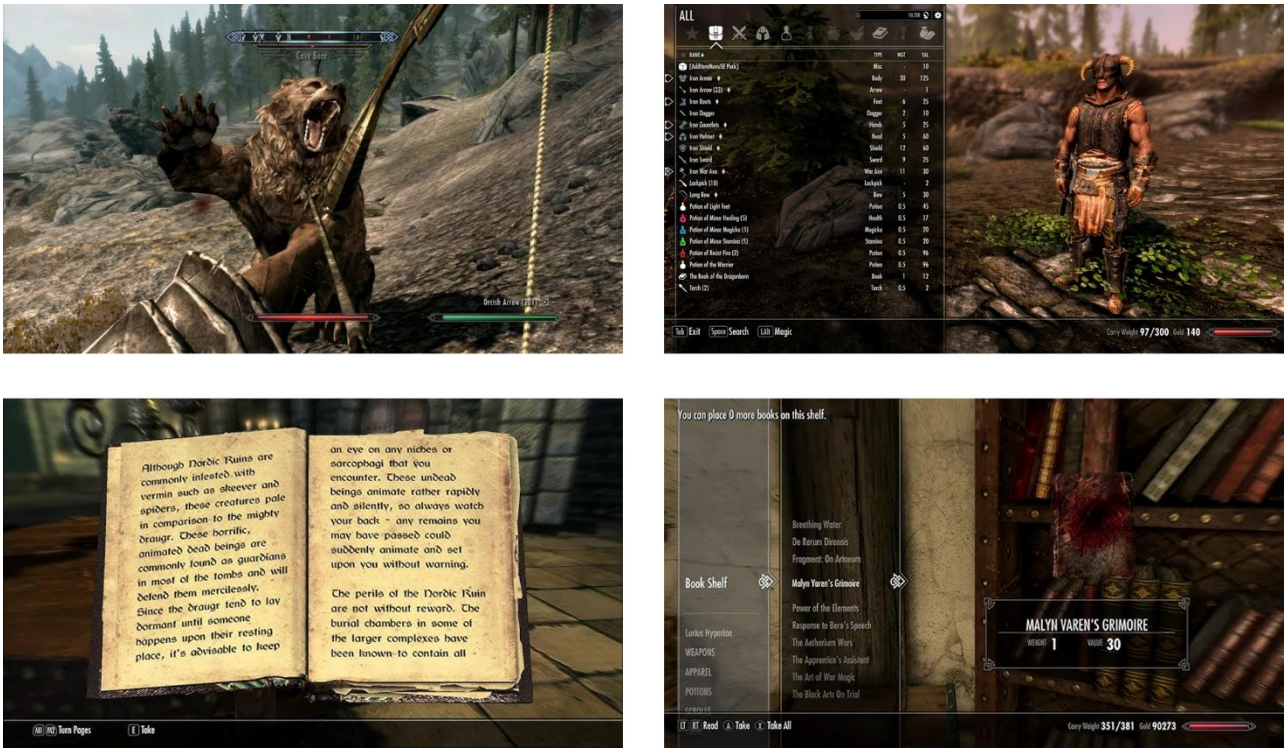
1. Christopher W. Totten. An Architectural Approach to Level Design. URL: https://students.aiu.edu/submissions/profiles/resources/onlineBook/V4f4R6_architecture%20level%20design.pdf (дата звернення 03.03.2025).
2. Don Norman. The Design of Everyday Things. URL: https://dl.icdst.org/pdfs/files4/4bb8d08a9b309df7d86e62ec4056ceef.pdf (дата звернення 03.03.2025).
3. Helen Sharp, Yvonne Rogers. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. URL: https://www.theswissbay.ch/pdf/Gentoomen%20Library/Misc/Interaction%20Design%20-%20Beyond%20Human-Computer%20Interaction%20%281st%20edition%29.pdf (дата звернення 03.03.2025).
4. Jesse Schell. The Art of Game Design: A Book of Lenses. URL: https://www.inventoridigiochi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf (дата звернення 03.03.2025).
5. Joel Dreskin. A Practical Guide to Indie Game Marketing. URL: https://books.google.com.ua/books?id=tSpACwAAQBAJ&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (дата звернення 03.03.2025).
6. John Feil, Marc Scattergood. Breaking into Level Design. URL: https://dokumen.pub/beginning-game-level-design-1nbsped-1592004342-9781592004348.html (дата звернення 03.03.2025).
7. Katie Salen, Eric Zimmerman. Rules of Play: Game Design Fundamentals. URL: http://files.onearmedman.com/fordham/salen_zimmerman2004.pdf (дата звернення 03.03.2025).

8. Tracy Fullerton. Game Design Workshop. URL: https://dokumen.pub/game-design-workshop-a-playcentric-approach-to-creating-innovative-games-2nbsped-9780240809748-2007040857.html (дата звернення 03.03.2025).

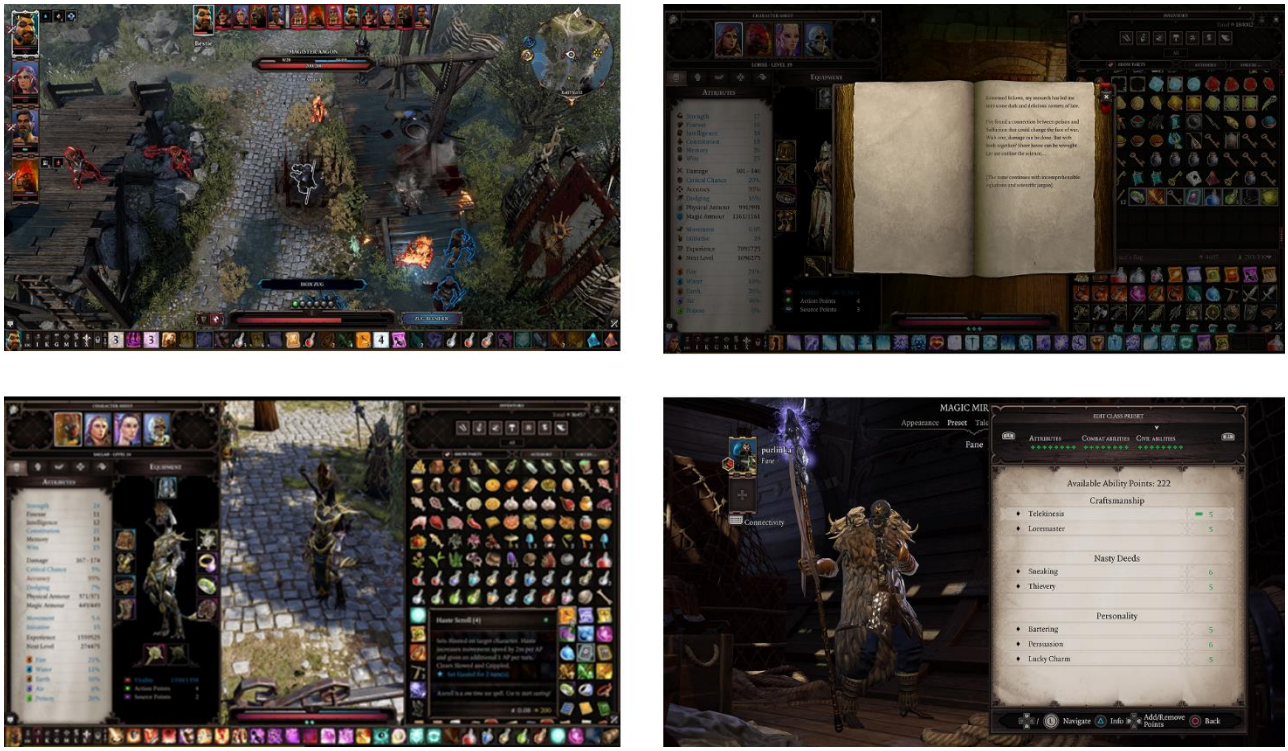
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



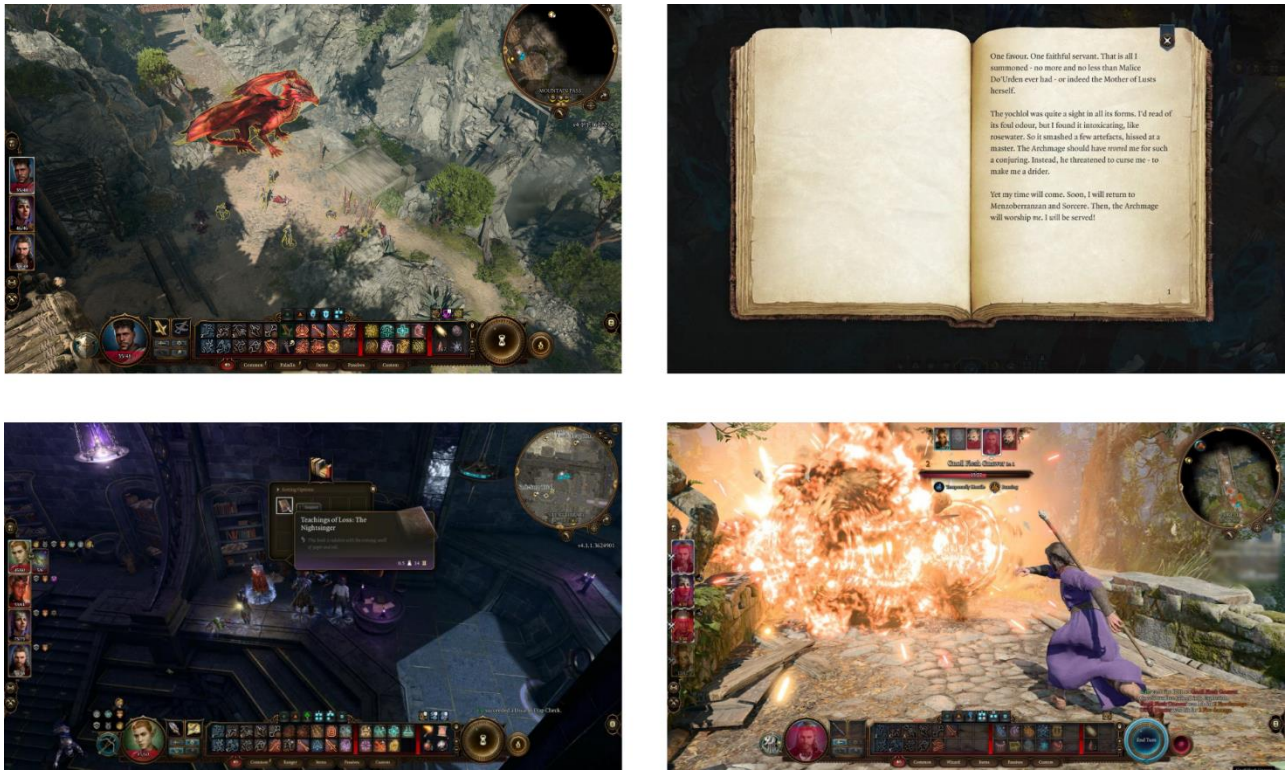
Іл. 1.1. Гра “The Witcher 3: Wild Hunt”, 2015 рік.



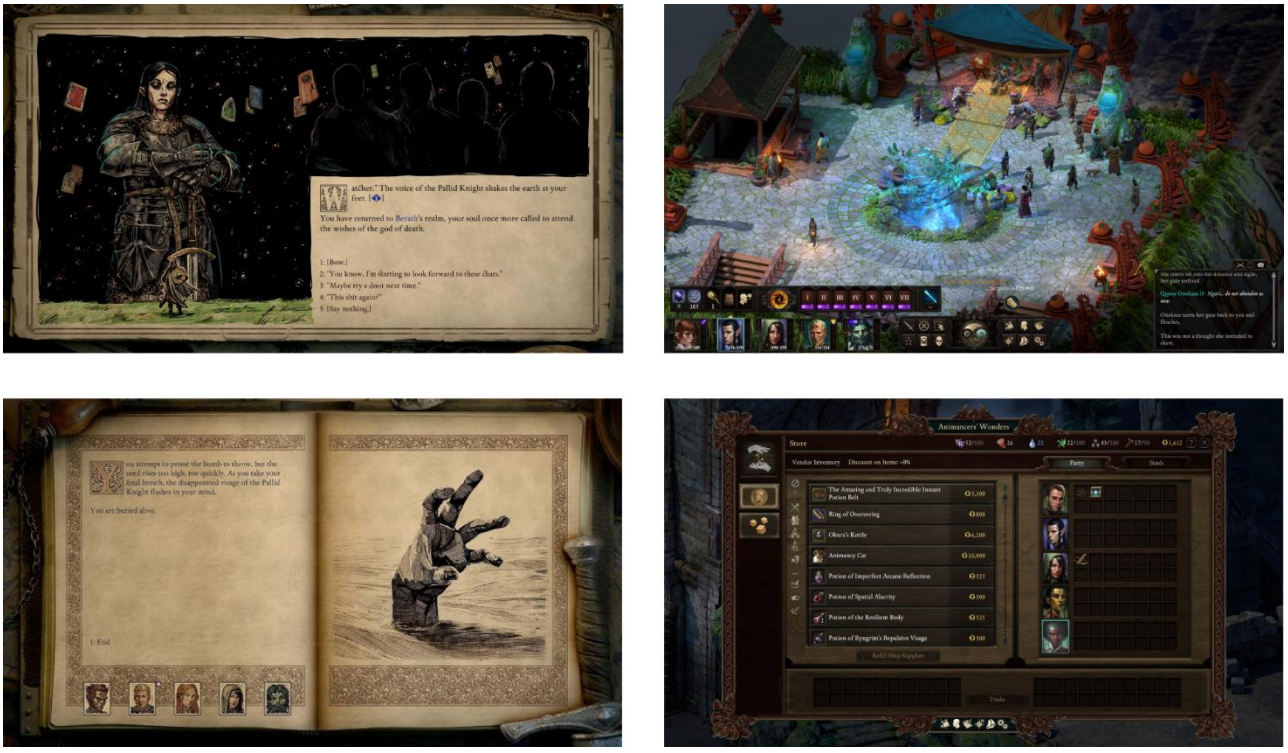
Іл. 1.2. Гра “The Elder Scrolls V: Skyrim”, 2011 рік.



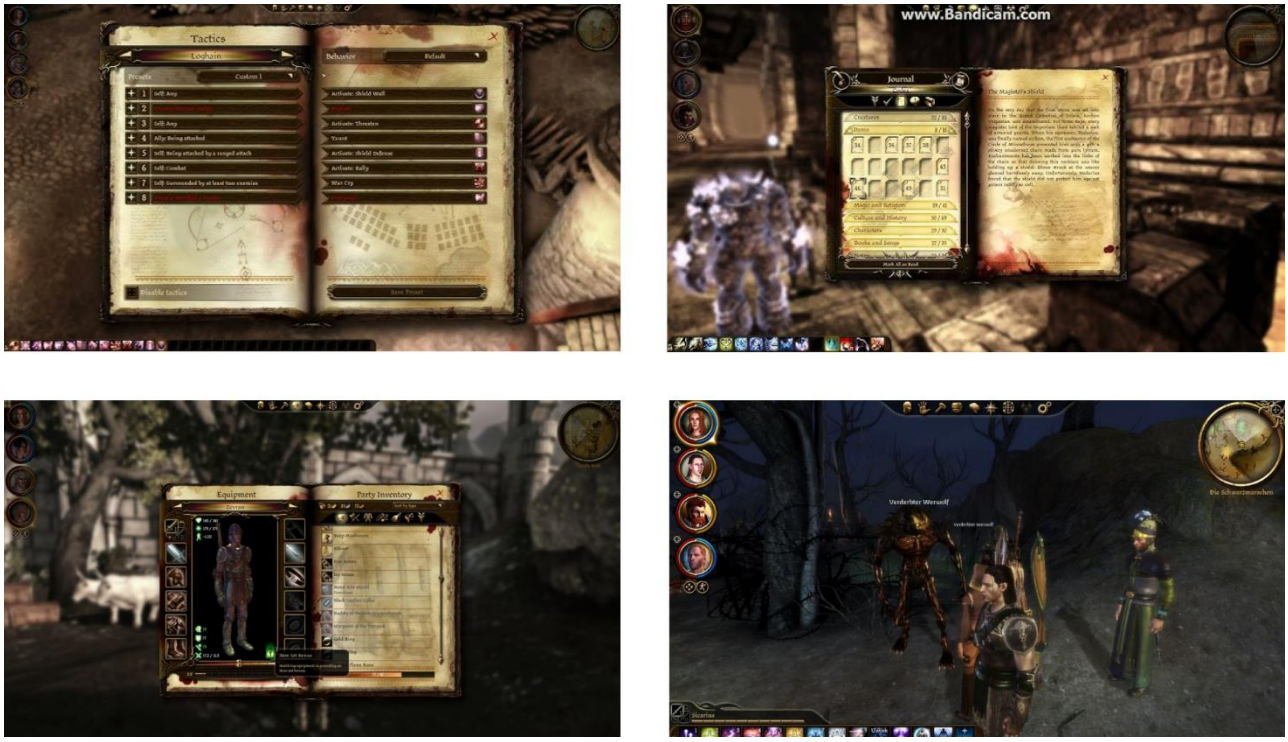
Іл. 1.3. Гра “Divinity: Original Sin 2”, 2017 рік.



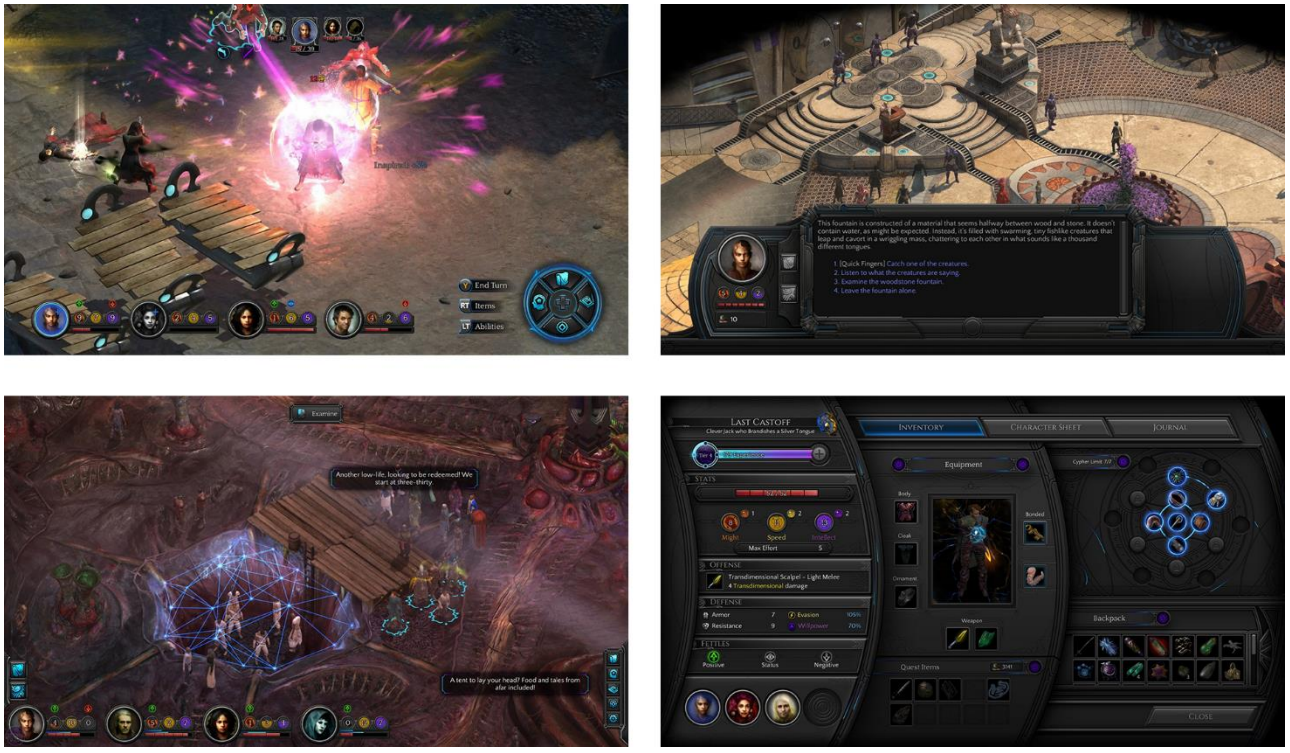
Іл. 1.4. Гра “Baldur’s Gate 3”, 2023 рік.



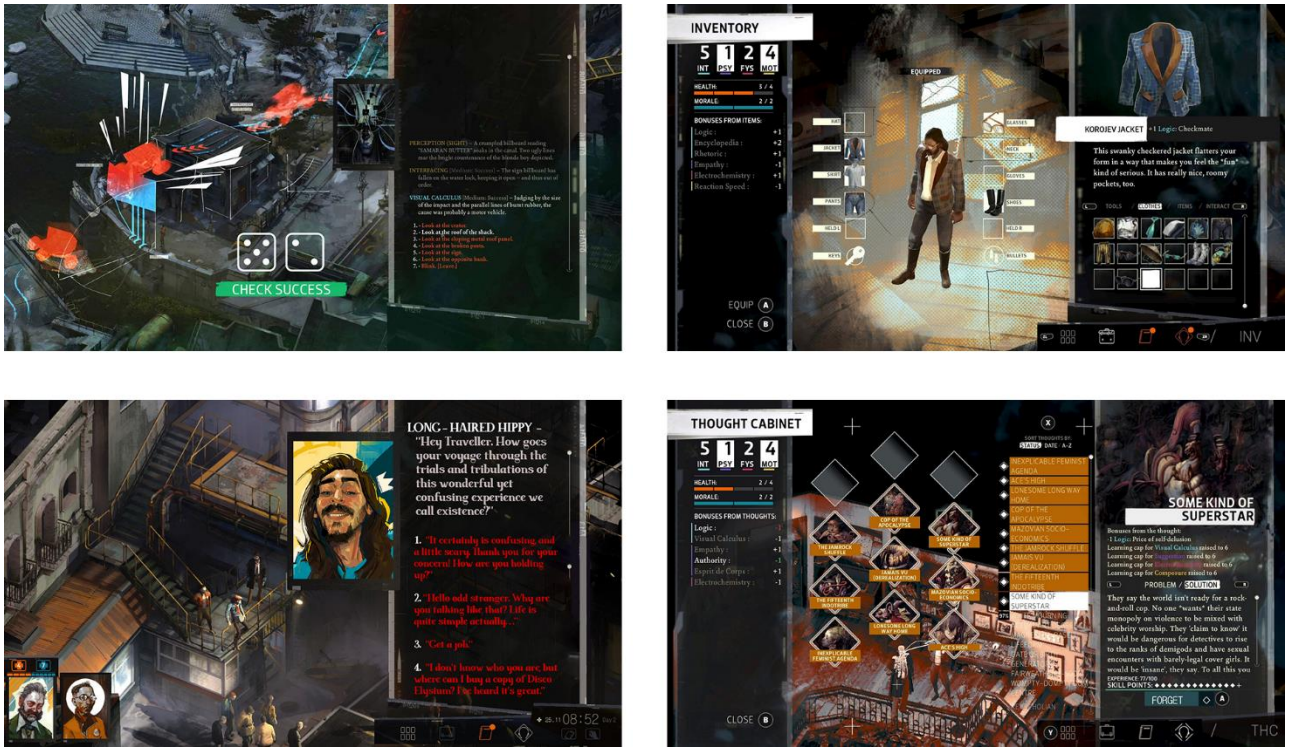
Іл. 1.5. Гра “Pillars of Eternity II: Deadfire”, 2018 рік.



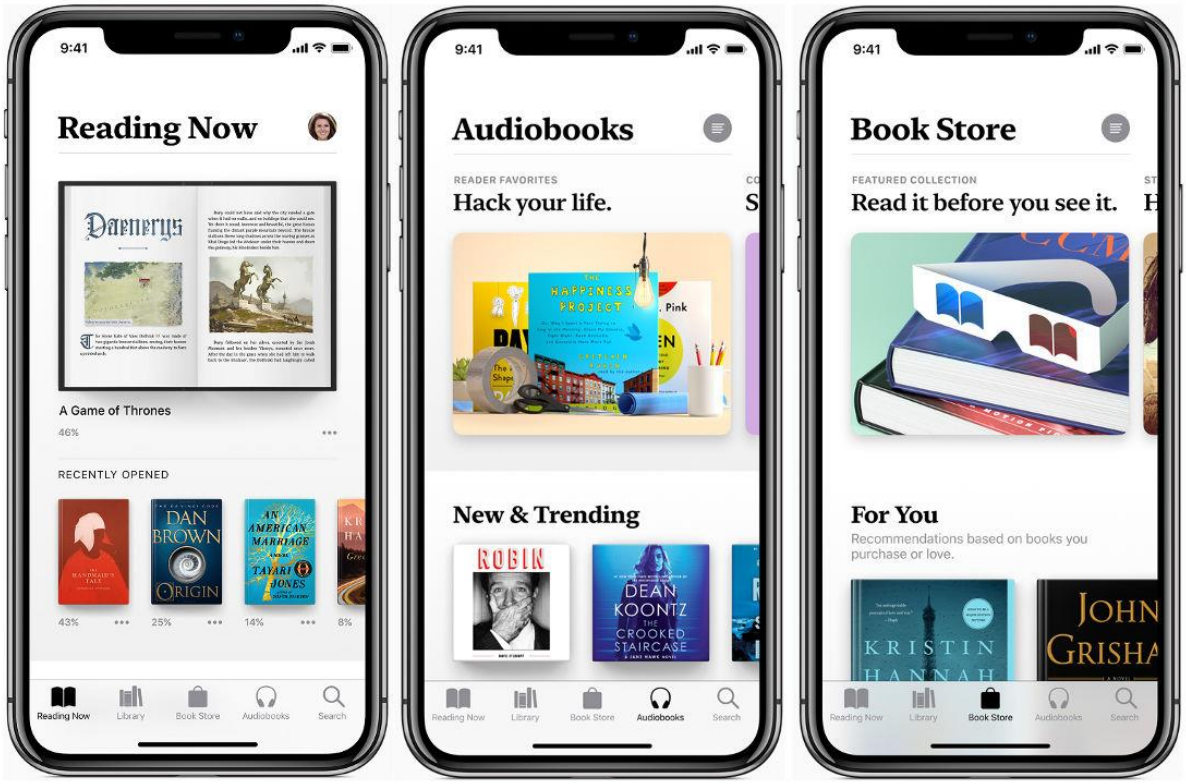
Іл. 1.6. Гра “Dragon Age: Origins”, 2009 рік.



Іл. 1.7. Гра “Torment: Tides of Numenera”, 2017 рік.



Іл. 1.8. Гра “Disco Elysium”, 2019 рік.



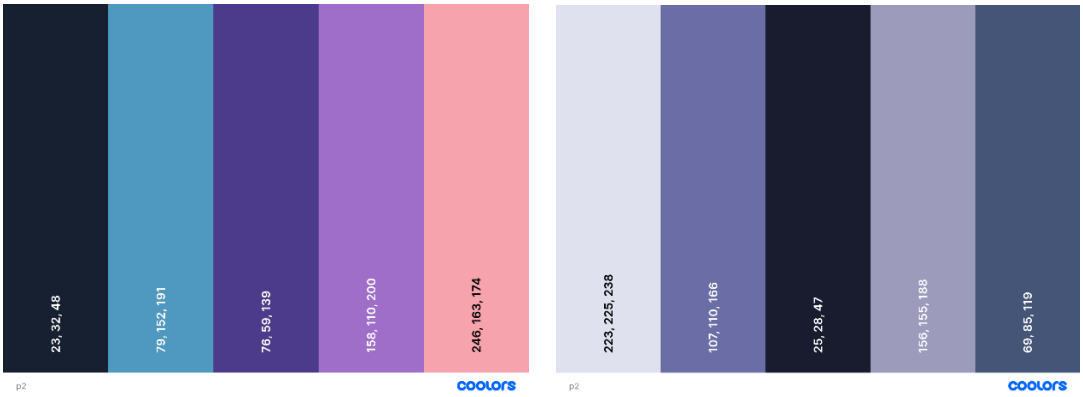
Іл. 1.9. Застосунок “Apple Books”, 2010 рік.



Іл. 1.10. Застосунок “Kindle”, 2009 рік.

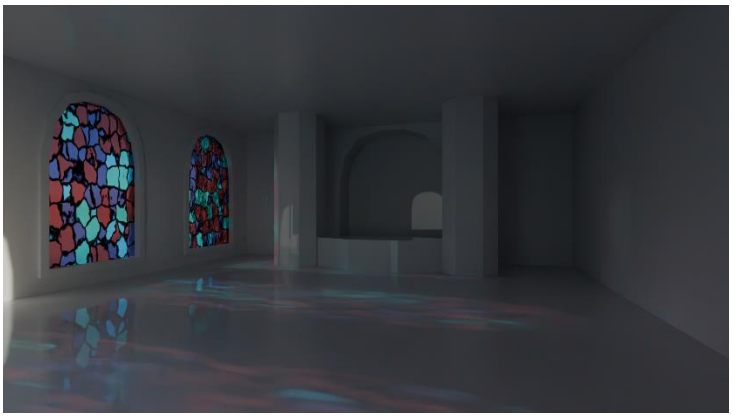
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

Підбір кольорів



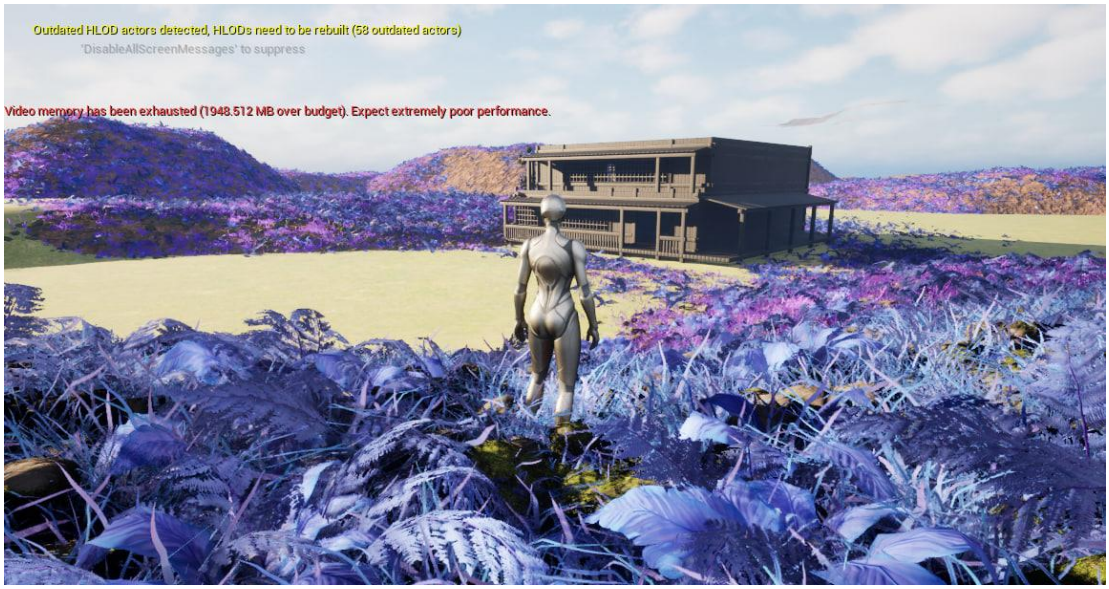
Блокаут локацій







Тестове розміщення будівлі в просторі Unreal Engine 5



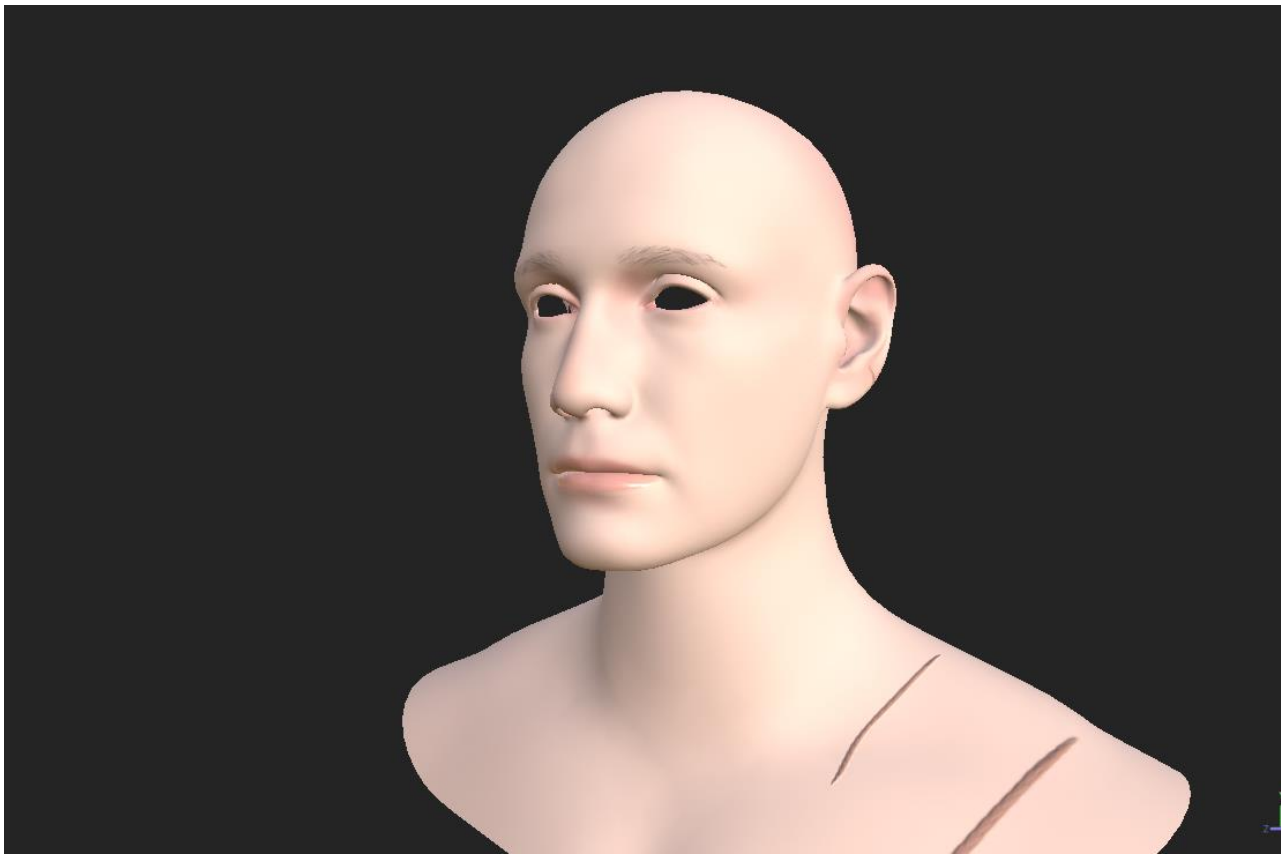




Персонаж та зброя



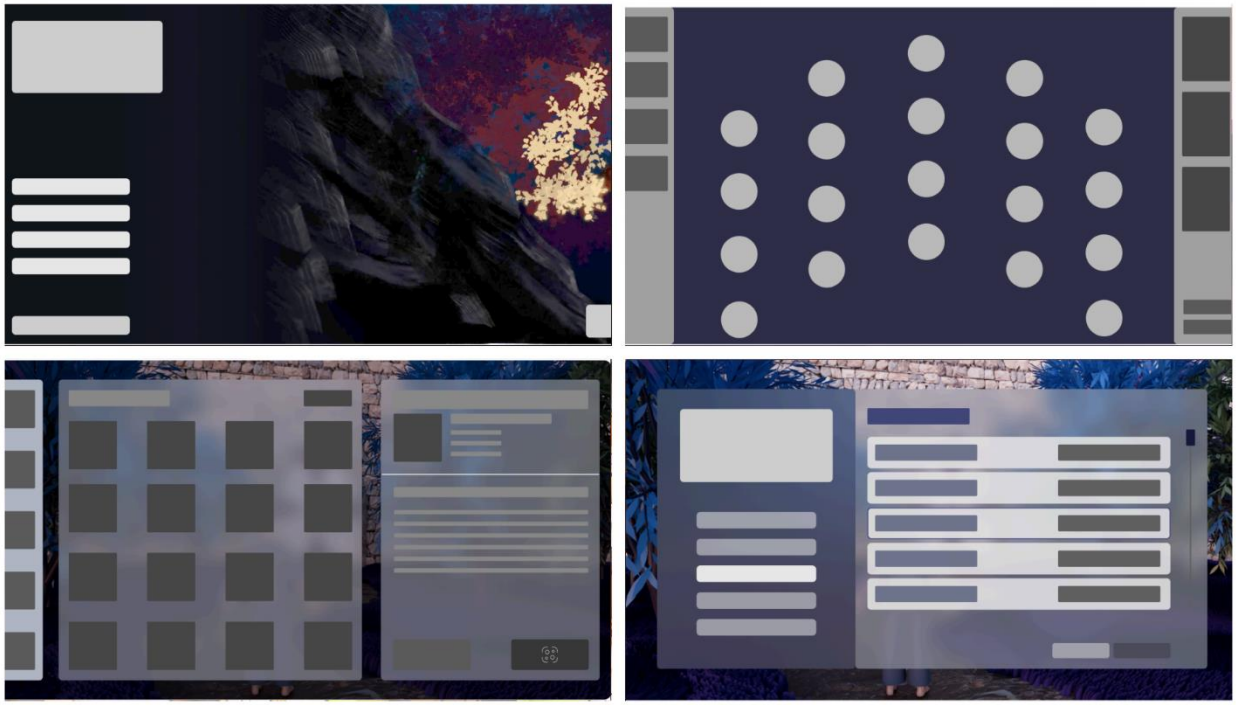
Процес текстурування персонажа



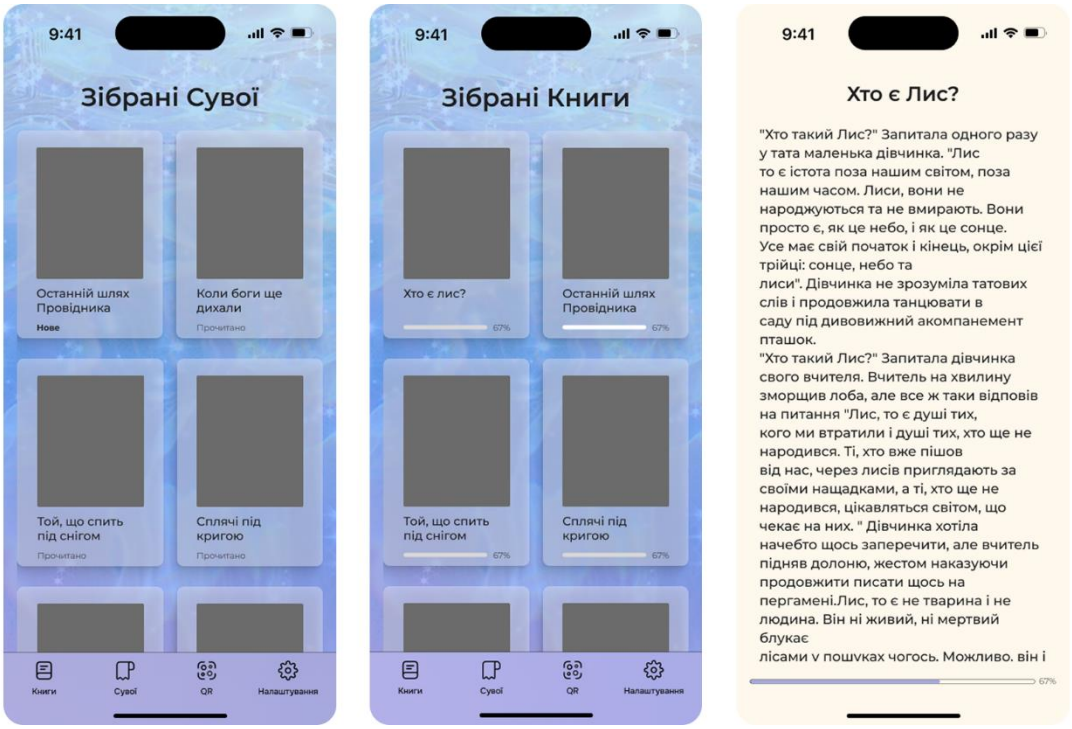
Пошук шрифтів



Процес розробки UI гри



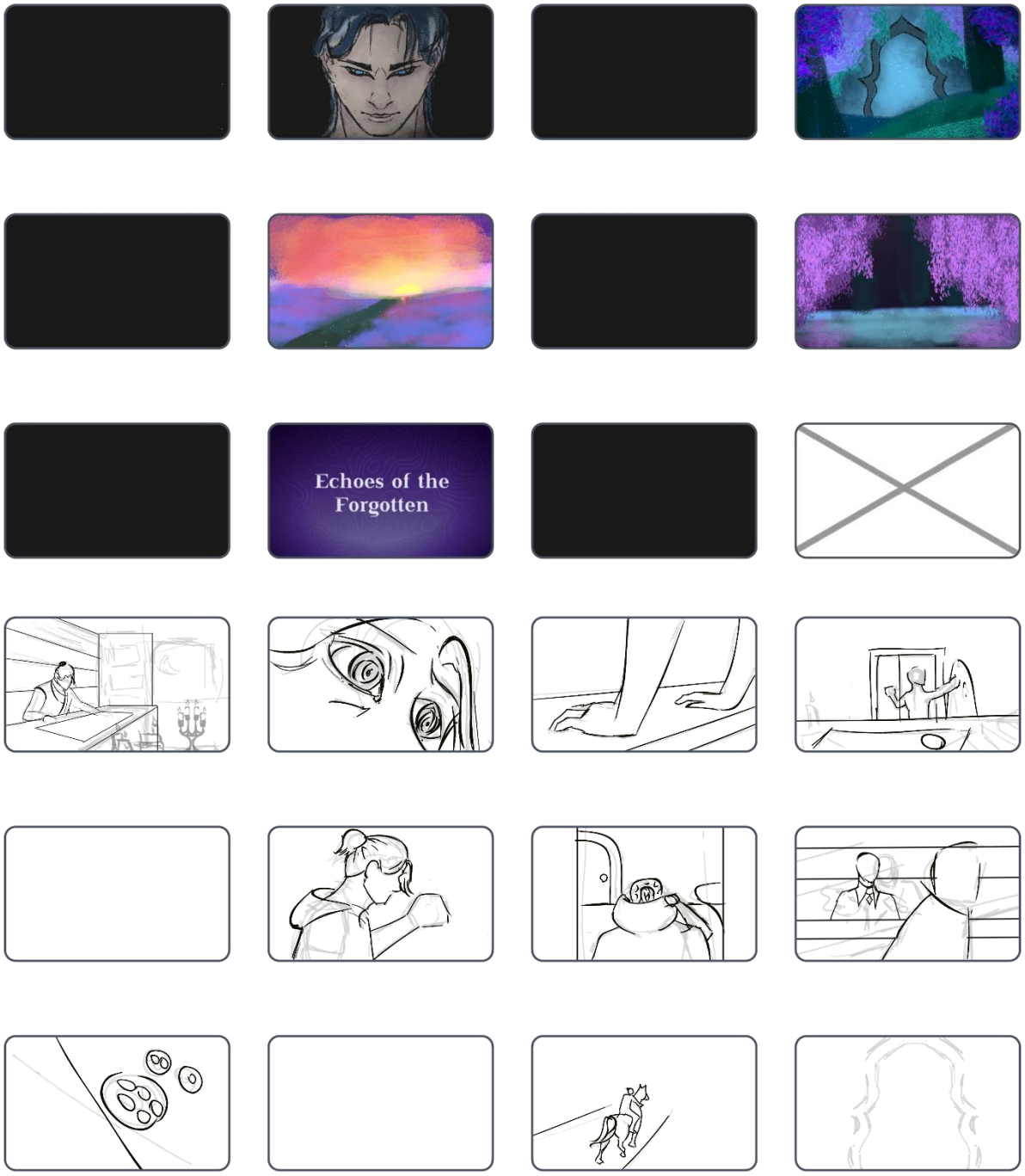
Процес розробки UI мобільного додатку



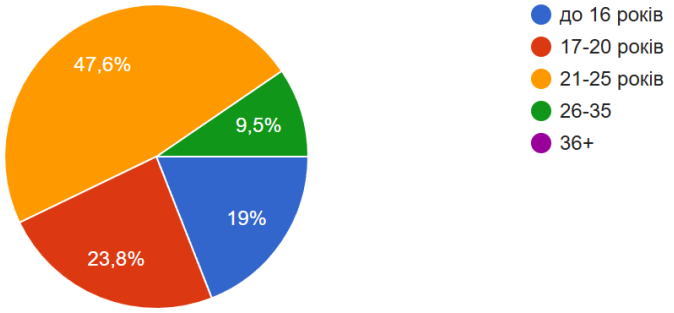
Розробка шрифту для оздоблення елементів світу



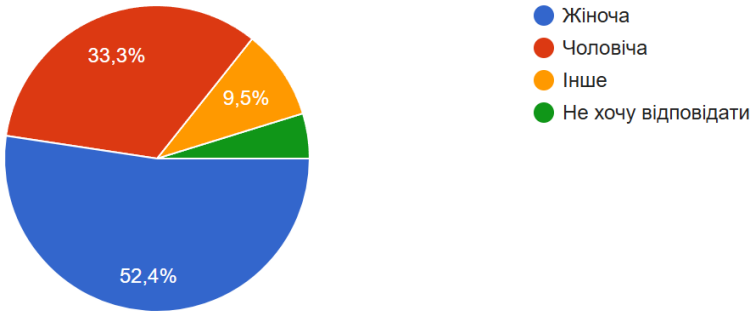
ДОДАТОК ІІІ. СТОРІБОРД


Echoes of the
Forgotten

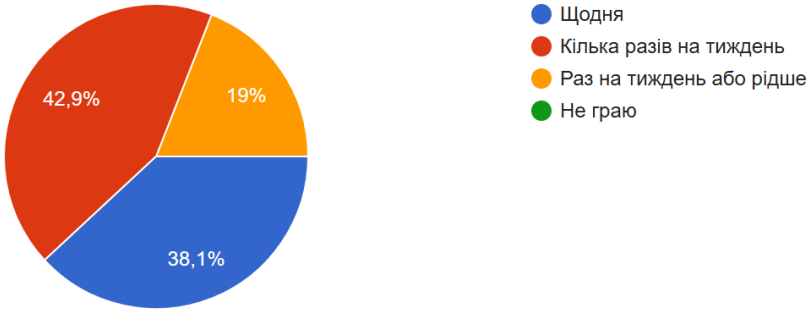
ДОДАТОК IV. АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ



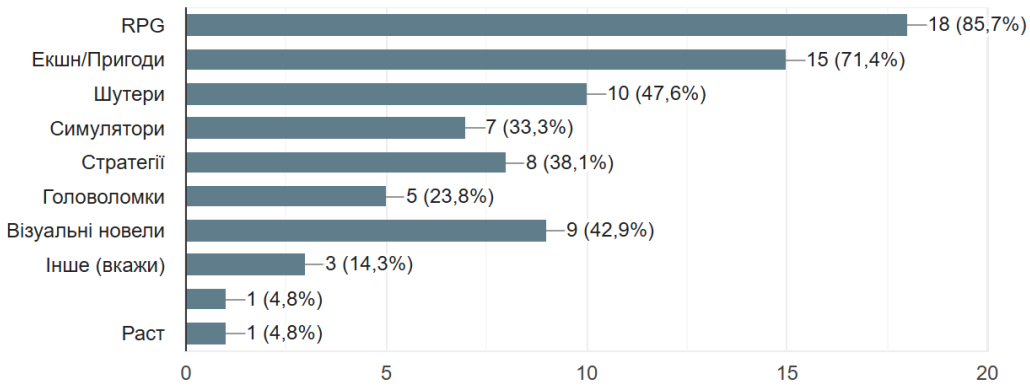
Скільки Вам років?



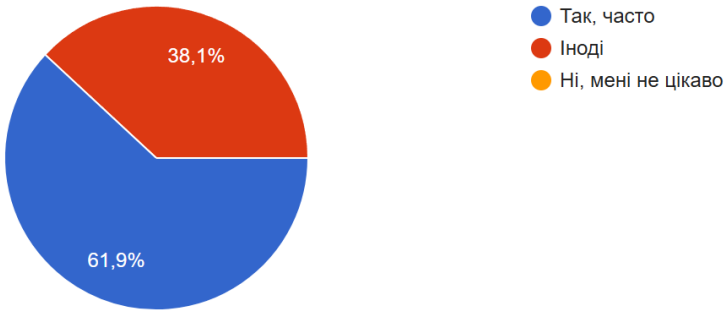
Ваша стать?



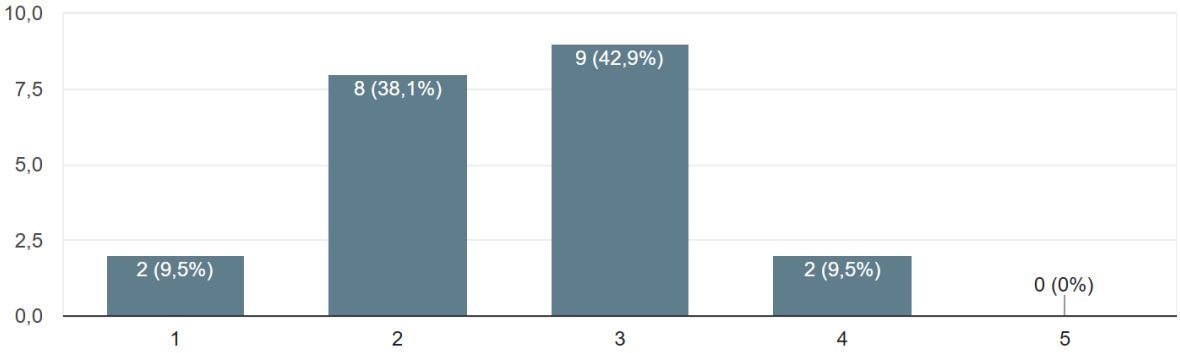
Як часто Ви граєте в ігри?



У які жанри ігор Ви граєте найчастіше?

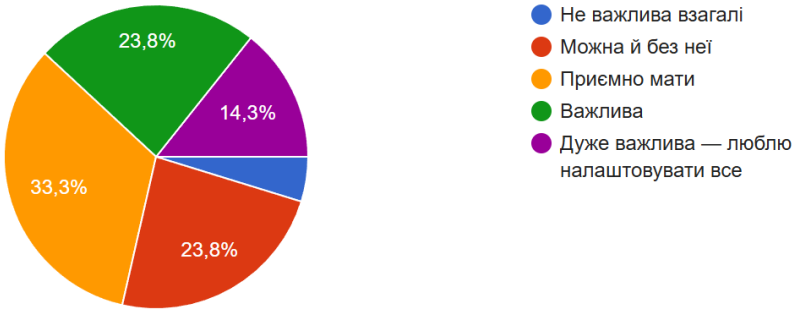


Чи граєте Ви в сюжетно-орієнтовані RPG?

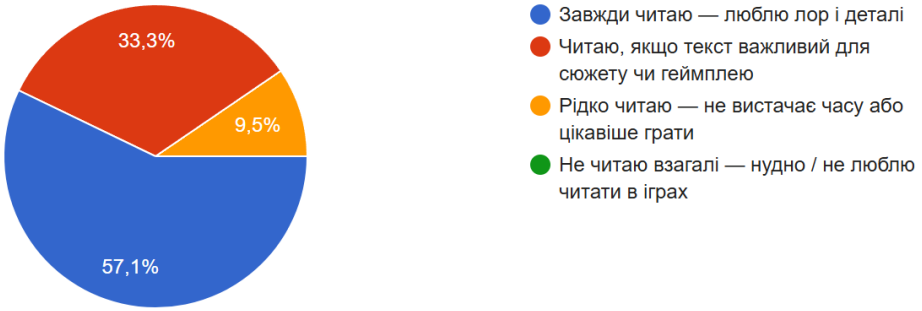


Що для Вас важливіше в грі?

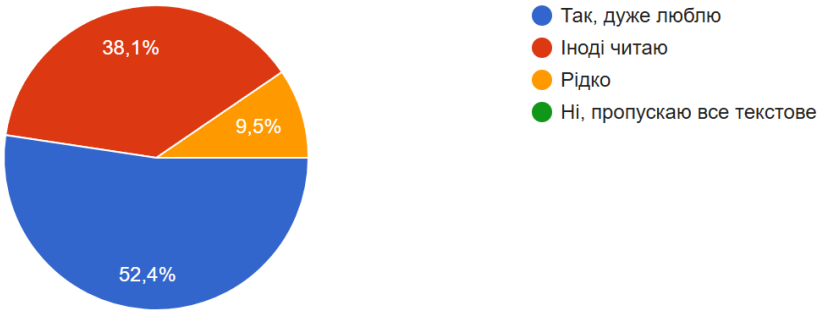
(діапазон від 1 до 5, де 1 – найважливіше сюжет, а 5 - геймплей)



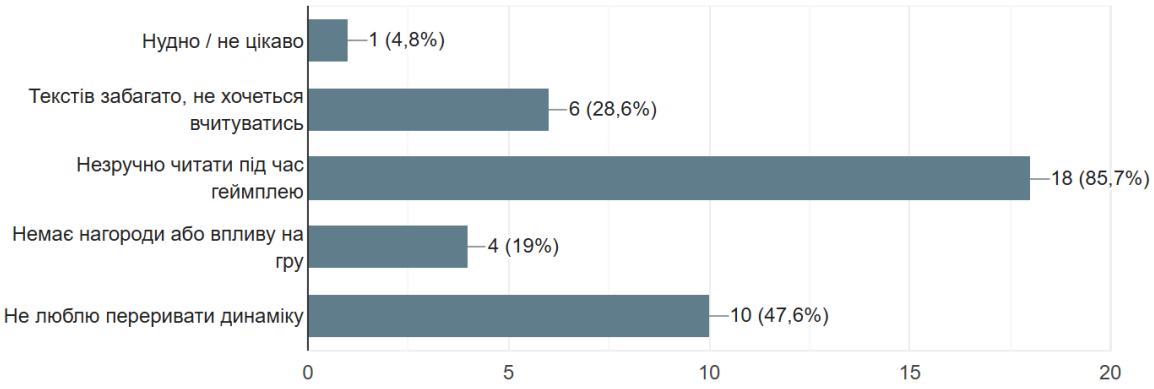
Наскільки важливою для Вас є кастомізація персонажа?



Як часто Ви чтаєте текстові матеріали в іграх (книги, записки, щоденники)?



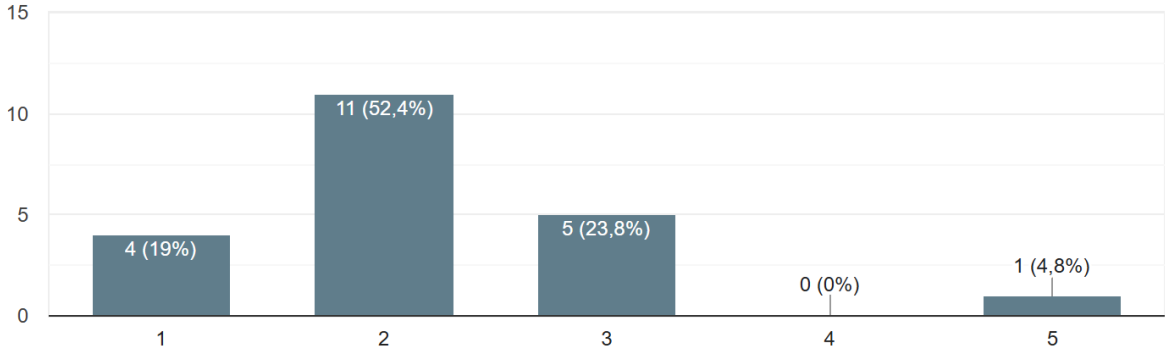
Чи любите Ви читати тексти в іграх? (книги, записки, лор)



Якщо не читаєте — чому саме?



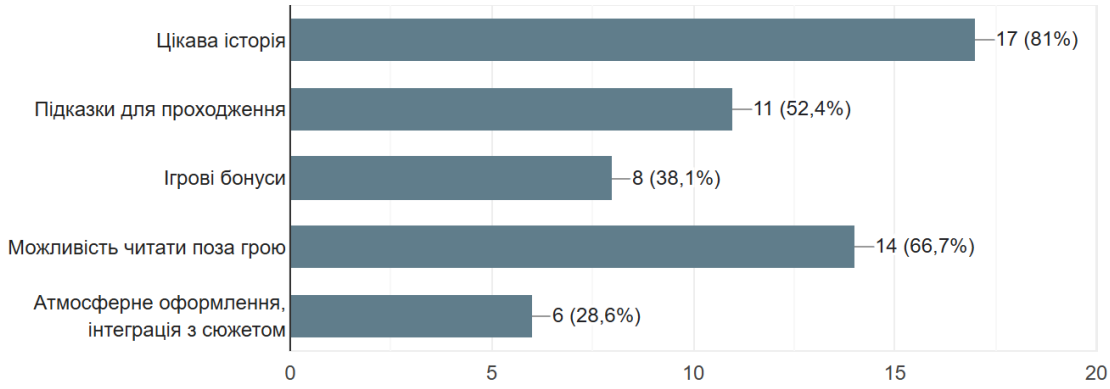
Чи впливала колись книга або записка в грі на Ваші рішення?



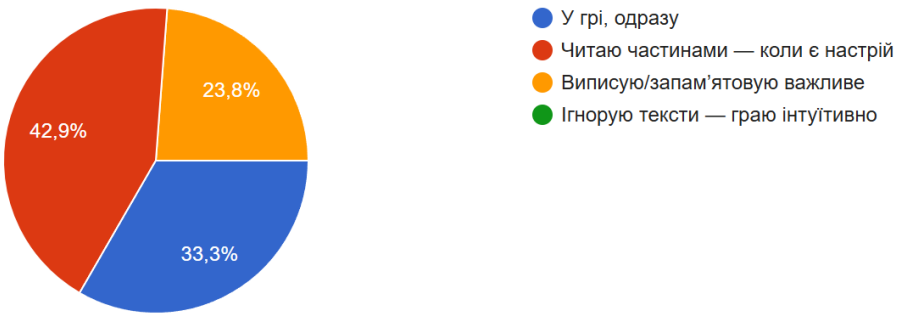
Наскільки зручно, на Вашу думку, читати книжки в самій грі? (діапазон від 1 до 5, де 1 – взагалі не зручно, а 5 – дуже зручно)



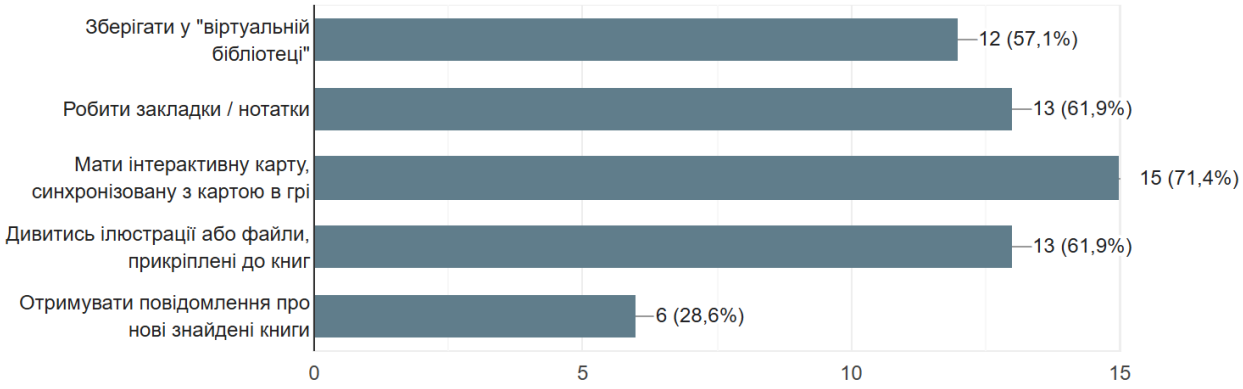
Наскільки зручно було б читати книжки та нотатки в окремому мобільному додатку, синхронізованому з грою?



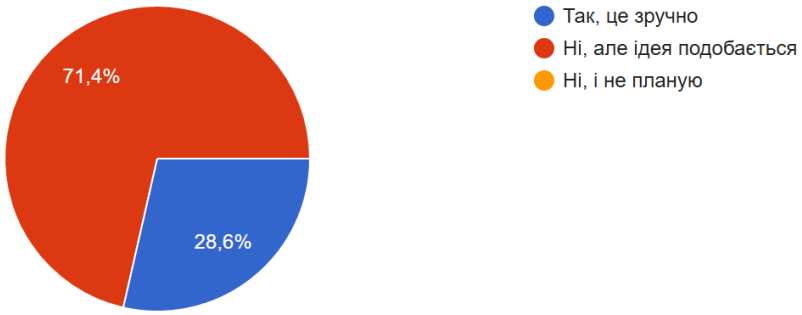
Що б Вас мотивувало відкривати додаток і читати в ньому книжки з гри?



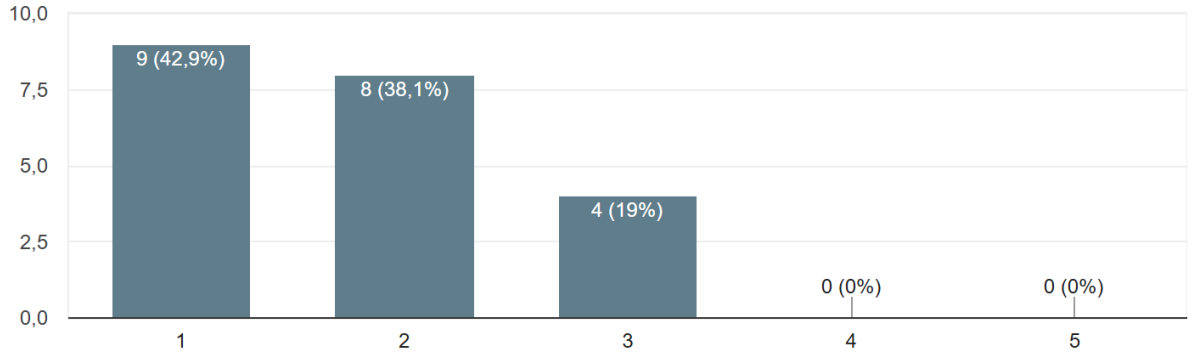
Як Ви зазвичай читаєте інформацію в грі?



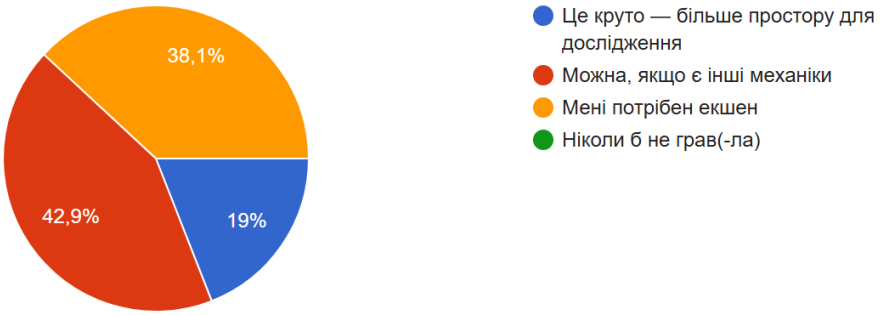
Як би Ви хотіли взаємодіяти з ігровими книжками в додатку?



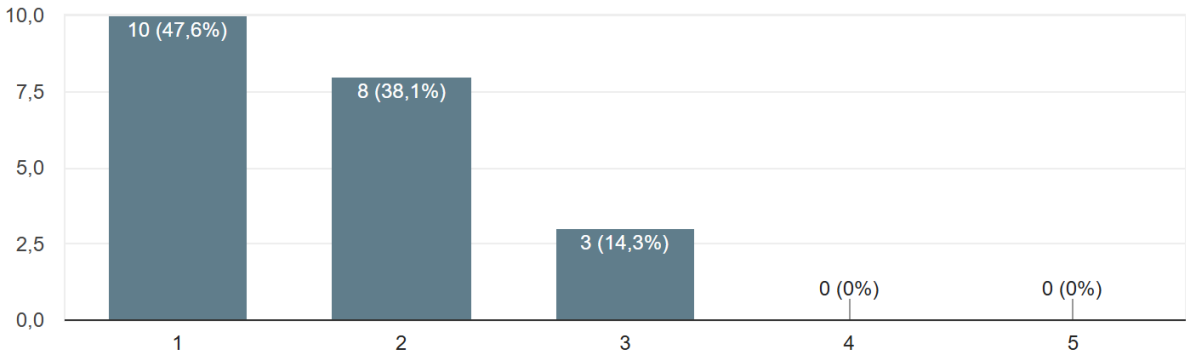
Чи користувалися раніше додатками, що доповнюють гру (наприклад, для інвентарю, лору, записів)?



Наскільки цікавою для Вас звучить гра, де сюжет розкривається через читання?



Як Ви ставитесь до ігор, де у відкритому світі немає ворогів?



Чи цікава Вам тема пошуку ідентичності, минулого та втрачених спогадів у грі?

(діапазон від 1 до 5, де 1 – дуже цікава, а 5 – зовсім не цікава)