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

Вороненко Альона Ігорівна

Дизайн комп'ютерної гри-квесту «Майбутнє поруч»

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.

_____А.І. Вороненко

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
Кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2025

Зміст

Вступ 4

Розділ І. Аналіз аналогів 7

1.1 Інтерактивний серіал "Bandersnatch" 7

1.2 Комп’ютерна відеогра "Zork" 7

1.3 Комп’ютерна гра «Двадцять другий: історії підземного Харкова» 8

1.4 Комп’ютерна гра «Барабан: Майстер-торгаш 9

1.5 Відеогра"80 Days" 9

1.6 Комп’ютерна гра "Monkey Island" 10

1.7 Відеогра "Grim Fandango" 11

1.8 Комп’ютерна гра "Myst" 12

1.9 Відеогра "Broken Sword: The Shadow of the Templars" 13

1.10 Відеогра "The Longest Journey" 13

Розділ ІІ. Опис і обґрунтування проєкту 15

2.1 Концепція роботи 15

2.2 Стилістична концепція 15

2.3 Технічні характеристики та особливості 16

2.4 Звукове рішення 16

2.5 Цільова аудиторія 16

Висновки 18

Література 21

Додаток І. Аналіз аналогів 23

Додаток II. Ескізний пошук 29

Додаток III. Склад проєкту 34

Додаток IV. Аналіз опитування 36

Вступ

В епоху цифрових технологій та глобалізації ігри стали мостом, який з'єднує людей незалежно від віку, національності чи соціального статусу. Сучасні комп'ютерні ігри - це дивовижний світ, який поєднує в собі передові технології, художню майстерність та інтерактивний ігровий процес. Вони відкривають нові горизонти, формують культури та впливають на те, як ми сприймаємо реальність. Популярність комп'ютерних ігор - це не просто тенденція, а скоріше відображення того, як суспільство змінюється та взаємодіє зі світом.

Світ комп'ютерних ігор продовжує розвиватися та вже виходить за рамки розважальних продуктів. Ігри сьогодні - це інструменти навчання, соціальної взаємодії та навіть джерела професійного зростання, пропонують унікальний досвід, який дозволяє гравцю стати героєм, творцем чи стратегом, впливати на розвиток дії та результати події. Завдяки технологічного прогресу стало можливим створювати захоплюючий та реалістичний віртуальний світ.

Серед різноманіття комп’ютерних ігор вагоме місце посідають квест-ігри. Квест-ігри, або ігри в жанрі "escape room" (від англ. "кімната втечі"), - це інтерактивні ігри, де гравці вирішують загадки, виконують завдання та розгадують головоломки з метою швидко знайти вихід з кімнати або вирішити якусь таємницю [5]. Такі ігри частіше за все є кооперативними, оскільки гравці працюють разом для досягнення спільної мети. Вони дозволяють гравцям стати частиною захопливої історії, де кожне рішення може вплинути на розвиток подій [4].

Від класичних текстових пригод до сучасних інтерактивних шедеврів, квест-ігри еволюціонували, зберігаючи при цьому свою чарівність [6]. Популярність квестових ігор продовжує зростати через те, що вони пропонують захоплюючі сюжети, занурюють гравців у дивовижні світи, випробовують їх навички вирішувати головоломки, розвивають критичне мислення та креативність, а не просто розважають. Завдяки технологіям

віртуальної та доповненої реальності, квестові ігри стають ще більш інтерактивними та захопливими. Вони також знаходять своє місце в освітніх і корпоративних середовищах, допомагаючи розвивати командний дух і комунікативні навички. Зважаючи на вище сказане, *актуальність* розробки комп'ютерної квест-гри не викликає сумніву [2].

Метою нашої роботи є створення комп'ютерної гри-квесту, за допомогою інноваційного підходу, для ознайомлення гравців з культурною спадщиною міста Харків. Ця гра буде цікавою як для Харків'ян, так і для гостей міста[1].

Взагалі, квестові ігри навчають тому, що кожна проблема має декілька рішень, а креативність допомагає долати перешкоди.

Варто зазначити, що існують різні типи квест-ігор, а саме:

- *кімнатні квест-ігри (Escape rooms)* – гравці зазвичай замикаються в кімнаті та мають обмежений час для вирішення загадок і визволення;
- *мобільні квест-ігри* – ігри на мобільних пристроях, де можна грати в будь-який час і в будь-якому місці;
- *настільні ігри* – квест-ігри у формі настільних ігор, в які можна грати з друзями вдома [3].

Завдяки технологічному прогресу та змінам у підходах до геймплею сучасні квест-ігри значно відрізняються від минулих графікою та візуальними ефектами, інтерактивністю та сюжетними рішеннями, інтерфейсом й управлінням, аудіо та звуковими ефектами, взаємодією з персонажами, мобільністю та доступністю.

З розвитком технологій віртуальної реальності та штучного інтелекту, квест-ігри отримують нові можливості для створення ще більш захопливих та реалістичних пригод, а гравці - взаємодіяти з персонажами та впливати на оточення в реальному часі.

Створення квест-гри про Харків має величезну перспективу з кількох вагомих причин. Місто багате на історичні події, культурні пам'ятки та

унікальну атмосферу, що може стати основою для захопливого ігрового світу. Саме для харків'ян та гостей міста з метою ознайомлення них з пам'ятками архітектури нами розроблена гра-квест про Харків «Майбутнє поруч».

Про *новизну* нашої роботи свідчить інноваційний підхід до ознайомлення гравця з культурною спадщиною міста Харків, авторський дизайн локацій, унікальний геймплей, цікавий сюжет, а також поєднання розважального характеру гри з пізнавальним через використання вікторин у процесі розв'язування завдань. Для отримання нагород гравцю потрібно розв'язувати завдання у вигляді вікторин.Вікторина — це інтерактивна гра чи діяльність, метою якої є тестування учасників на різноманітні теми. Новизною нашого проекту можна вважати й використання Штучного Інтелекту в комп'ютерному геймінгу для відбудови або реконструкції зруйнованих будівель [7].

Ми провели онлайн-опитування та за його результатами виявили, що проєктом зацікавилося більшість респондентів. Більшістю, що пройшли опитування, виявилися батьки дітей шкільного віку, яких зацікавило пізнання міста у такому онлайн форматі.

Доцільно зауважити, що сьогодні квест-ігри впливають не лише на геймінг, а й на кіно, літературу та мистецтво в цілому. Вони демонструють, як інтерактивний медіум може розповідати складні історії та передавати глибокі емоції. Деякі квести використовуються в освіті для навчання історії, мови та інших наук, що робить процес навчання захопливим та інтерактивним. Сучасні ігри часто торкаються важливих соціальних питань таких, як: ідентичність, моральний вибір та екологія, стимулюючи гравців задуматися над цими темами [5].

Розділ І.**Аналіз аналогів**

Ми розглянули аналоги, в яких прослідковується механіка гри point-and-click, що включає цікавий сюжет та головоломки. Аналізували ігри зглибокими сюжетами та сильними наративами,що підіймають філософські та культурні теми, мають варіативність проходжень. Саме ці якості притаманні нашому проєкту.

1.1 Інтерактивний серіал "Bandersnatch"[1] від Netflix - унікальний експеримент у світі кінематографу, який розмиває межі між пасивним переглядом й активною участю глядача (іл.1.1). Цей інтерактивний фільм дозволяє нам приймати рішення за головного героя, Стефана, впливаючи на хід його життя та розвиток сюжету. Такий формат не лише залучає глядачів на новому рівні, а й ставить питання про свободу волі та природу вибору. "Bandersnatch" не тільки пропонує новий формат, а й рефлексує над самим процесом вибору. Герой, граючи з четвертою стіною, дає розуміння того, що наші рішення можуть бути ілюзорними, а контроль — відносним. Це змушує задуматися, наскільки ми контролюємо своє життя. Але, як й у випадку з іншими інтерактивними проєктами, відсутність перекладу на деякі мови, може обмежити доступність гри для глобальної аудиторії.

Ми обрали в якості аналога "Bandersnatch" тому, що у серіалі розкривається тема вибору, як у квест-іграх. Цей аналог демонструє, що за кожним нашим вибором прямують наслідки.

1.2Комп'ютерна відеогра "Zork"[2](іл.1.2). Подібно до інтерактивного серіалу «Bandersnatch», де глядач безпосередньо впливає на сюжет, у "Zork" гравець вводить текстові команди, що відкривають нові шляхи розгортання історії. Відсутність графіки змушує користувача створювати образ світу власною уявою, що робить занурення в ігрову атмосферу надзвичайно персональним й інтроспективним. Структура гри є нелінійною, кожне рішення

[1] Фільм Чорне дзеркало: Бендерснатч / Бузогриз українською онлайн.
[2]IBM PC Software | PCjs Machines

може відкрити невідому локацію, викликати неочікувану небезпеку або дати поштовх до розгадування головоломки. Такий підхід створює ілюзію свободи вибору, хоча кінцеві варіанти вже передбачені сценарієм. Це підкреслює ідею, що, незважаючи на ілюзію контролю, наші рішення ведуть до непередбачуваних наслідків, які відповідають сучасним роздумам про свободу волі. Попри мінімалістичної текстової подачі, "Zork" заклав основу для розвитку інтерактивних форматів, надихаючи подальші експерименти в жанрі пригодницьких ігор й інтерактивної оповіді.

Ця гра надихнула нас тим, що демонструє, як кожен вибір має значення, перетворюючи пасивного користувача у співтворця історії та стимулюючи глибші роздуми про сутність контролю в нашому житті.

1.3Комп'ютерна гра «Двадцять другий: історії підземного Харкова»[3] занурює гравця у багатовимірну атмосферу, де переплітаються історична пам'ять, місцеві легенди та сучасні реалії (іл.і.3). Гра використовує інтерактивний наратив, завдяки якому кожне рішення користувача відкриває нові аспекти підземного світу, що символізує збереження культурної спадщини міста. Вона змушує гравця замислитися над тим, як колективна пам'ять перетворюється через оповіді, які передаються з покоління в покоління, та як стародавні міфи знаходять своє відображення в сучасній дійсності. Особливу увагу приділено темі міфів і реальності, адже через інтерактивну участь гравець активно займається реконструкцією історичного контексту, що розбиває усталені стереотипи про минуле Харкова. Завдяки цьому кожне прийняте рішення стає символом особистісного вибору, підкреслюючи важливість індивідуального впливу на формування культурної ідентичності. Гра створює діалог між минулим і теперішнім, демонструючи, що історія – це не статичний набір подій, а жива система, яку кожним новим відкриттям доповнюються нові сенси.

[3]Twenty-second: Stories of Underground Kharkiv у Steam

Таким чином, гра "Двадцять другий: історії підземного Харкова" привернула нашу увагу тим, що вона не простоє розважальним продуктом, а цілісним культурним явищем, яке дозволяє критично осмислити роль особистого вибору у збереженні та переосмисленні історичної спадщини, сприяючи глибшому усвідомленню колективної ідентичності через призму місцевих легенд та реальних подій.

1.4 Комп'ютерна гра «Барабан: Майстер-торгаш» [4](іл.1.4) - це інноваційний симулятор, який переносить гравця у футуристичний Харків 2054 року, де старовинні традиції міста переплітаються з елементами технологічного прогресу та ретрофутуристичною естетикою. Гравець виступає в ролі Ярослава Вареника, студента, який повинен освоїти тонкощі торгу, щоб збудувати комфортне житло у новій реальності. У грі кожне рішення в процесі переговорів та покупок має значний вплив на подальший розвиток подій, що змушує гравця відчувати себе активним учасником економічного процесу, а не пасивним споживачем. Гра не просто симуляція торгового майданчика, а платформа для дослідження сучасних соціально-економічних процесів через призму локальної культурної спадщини та індивідуальних виборів.

Механіка гри, побудована на системі переговорів і покупок, виступає засобом осмислення ролі індивідуального впливу на ринкові відносини, а також демонструє, як традиції та культурні особливості можуть інтегруватися в динамічний ринок майбутнього.

«Барабан: Майстер-торгаш» привернув нашу увагу тим, що за допомогою іронічних та сатиричних елементів гравець занурюється у світ, де економічна свобода та культурна ідентичність переплітаються, відкриваючи нові перспективи усвідомлення особистісних рішень у постмодерному суспільстві.

[4]Барабан: Майстер-торгаш у Steam

1.5 Відеогра"80 Days"[5]- інтерактивна гра, яка запрошує гравця вирушити у захоплюючу подорож навколо світу за 80 днів, демонструючи унікальне поєднання текстової оповіді, стратегічного планування та вибору маршруту (іл.1.5). На кожному кроці гравець приймає рішення, які впливають на подальший розвиток сюжету, від вибору засобів пересування до контакту з різними культурами, що оживляють цей величезний світ пригод. Нелінійна структура гри гарантує високу реіграбельність, оскільки кожне рішення творить індивідуальну історію, перетворюючи подорож на безліч можливих варіантів розвитку подій.

Ця гра надихає нас тим, що черпає натхнення з класики літератури Жюля Верна, але трансформує її у сучасну інтерпретацію, де технологічні рішення та глобалізація стають невід'ємною частиною оповіді. Таким чином, "80 Days" досліджує теми свободи вибору, впливу особистих рішень на долю героя та непередбачуваності випадковості, яка може змінити весь хід подій. Кожна локація гри відображає особливості місцевої культури, традицій та історичного бекґраунду, що підсилює відчуття автентичності та занурює у багатогранний світ.

Завдяки гармонійному поєднанню детальної текстової нарації й стратегічних елементів, гра відкриває нові горизонти для роздумів про взаємодію культур, вплив історії на сучасність та роль особистісного вибору в формуванні глобального наративу.

1.6 Комп'ютерна гра "Monkey Island"[6] — це класика жанру графічних пригод, яка завдяки грандіозному гумору, влучному діалогу та чарівним персонажам завоювала серця шанувальників усього світу (іл.1.6). Гра побудована за допомогою класичної point-and-click механіки, що дозволяє досліджувати барвистий світ піратських легенд й абсурдних ситуацій, де кожне рішення веде до несподіваних сюжетних поворотів та розгадок хитромудрих головоломок.

---

[5] 80 Days у Steam
[6]Return to Monkey Island

Гравець бере на себе роль Гайбраша Тріпвуда — мрійника, що прагне стати справжнім піратом, і через свою подорож зустрічає комічних персонажів, сатирично інтерпретованих архетипів та гумористично обігрує шаблони пригодницьких історій. Цей інтерактивний досвід створює відчуття участі у формуванні власної історії, де вибір дій, хоч і обмежений попередньо заданою логікою гри, все ж відкриває нові шари розповіді та підштовхує до роздумів про ілюзорність свободи вибору.

Комп’ютерна гра "Monkey Island" є містком між класичними літературними мотивами піратських казок і сучасною цифровою епохою, демонструючи, як гумор та інтерактивність можуть перетворити наратив на живий діалог між творцем і гравцем. Гра стала символом ретро-естетики 90-х і надалі впливає на розвиток інтерактивного мистецтва, змушуючи замислитися над роллю індивідуальної інтерпретації у створенні колективного культурного досвіду.

1.7 Відеогра "Grim Fandango"[7] — це легендарна графічна пригода, яка поєднує атмосферу класичного кінонуару з колоритом мексиканського фольклору та мотиваціями Дня мертвих (іл.1.7). Глобально розгорнутий сюжет гри переносить гравця у підземний світ, схожий на жвавий перевізний термінал для душ, де головний герой Манні Калавера виступає в ролі провідника, допомагаючи померлим знайти шлях до вічного спокою. При цьому гра майстерно використовує елементи сатири й іронії, висміюючи бюрократичні системи та встановлені канони, що регулюють навіть світ потойбічних подій.

У візуальному плані "Grim Fandango" вражає своєю інноваційною для свого часу технологією - поєднання передрендерених фонів із 3D-анімацією персонажів створює неповторну естетику, яка гармонійно поєднує темні відтінки нуару з яскравими, насиченими кольорами традицій мексиканських ритуалів. Завдяки такій художній виразності гра не лише вражає своїм

[7] Grim Fandango Remastered у Steam

візуальним оформленням, а й посилює емоційний досвід гравця, стимулюючи роздуми про природу долі, відповідальності індивіда та можливість спокути в умовах неминучої смерті.

Відеогра "Grim Fandango" порушує важливі питання про те, як система, схожа на величезну бюрократичну машину, впливає на людські долі навіть у світі поза життям. Гравець змушений розуміти, що кожне рішення, зроблене в цьому світі, несе вагомі наслідки, і навіть у схематичному післяжиттєвому процесі присутній елемент індивідуального вибору й особистісного зростання. Таким чином, гра стає не просто розважальним продуктом, а справжнім філософським трактатом про цінність життя, смерть та можливість оновлення через власний вибір, відкрито запрошуючи гравця дослідити глибини людської природи через призму незвичайного, але надзвичайно виразного художнього стилю.

Ця гра надихає нас симбіозом інноваційного дизайну, насиченого наративу й культурної символіки, що робить "Grim Fandango" однією з найвпливовіших пригодницьких ігор, яка здатна викликати глибокі емоції та роздуми довгі роки після її проходження.

1.8 Комп’ютерна гра "Myst"[8] — це знаковий приклад інтерактивного мистецтва, що змінив вигляд жанру пригодницьких ігор (іл.1.8). Гра занурює гравця в загадковий світ за допомогою попередньо відрендерених пейзажів та мінімалістичного інтерфейсу, де кожна локація — це ніби розділ книжки, що розповідає історію через деталі й атмосферу. Гравець досліджує острів, розгадуючи головоломки, які не лише просувають його вперед, а й викликають бажання глибше зануритися в історію Atrus і таємничої цивілізації D'ni.

Механіка гри побудована навколо спостереження, аналізу та інтуїції. Відсутність прямолінійного сюжету й діалогових варіантів створює відчуття самостійного творення історії, де кожне знайдене свідчення або артефакт

[8]Myst у Steam

відкриває новий кут зору на минуле цього світу. Таким чином, "Myst"ставить питання про природу пам’яті й мистецтва, дозволяючи кожному гравцюособисто інтерпретувати загадкові символи по-своєму.

Гра стала каталізатором для подальших експериментів у сфері інтерактивного наративу, демонструючи, як через атмосферу, звукове і візуальнеоформлення можна створити глибокий емоційний та інтелектуальний досвід. "Myst" не лише розважає, а й кидає виклик нашому сприйняттю часу, простору та ролі особистісного вибору у формуванні історії, закарбовуючи свій вплив у світі комп'ютерних ігор і культури в цілому.

1.9 Відеогра "Broken Sword: The Shadow of the Templars"[9] — класичний point-and-click квест, що поєднує захоплюючий сюжет, історичні інтриги та гумор (іл.1.9). Гра розповідає про пригоди американського туриста Джорджа Стоббарта, який, потрапивши у центр змови ордену темплієрів, поринає у світ стародавніх легенд і сучасних конспірацій.

Гравець досліджує різноманітні локації, розв’язує головоломки та взаємодіє з колоритними персонажами, завдяки чому історія поступово розкривається. Ретельно опрацьована стилізована графіка та дотепний діалог підсилюють атмосферу автентичності й загадковості.

На культурному рівні гра досліджує взаємодію історії, міфології та релігійних символів, спонукаючи задуматися над силою віри й стародавніх таємниць. Таким чином, "Broken Sword: The Shadow of the Templars" залишається еталоном жанру, який надихає як гравців, так і розробників завдяки своєму багатошаровому наративу та інтелектуальним головоломкам.

1.10 Відеогра "The Longest Journey"[10] — культова графічна пригодницька гра, яка стала визначною в жанрі квестів завдяки глибокому сюжетові, атмосфері двох паралельних світів і яскравим персонажам (іл.1.10).

---

[9] Broken Sword - Shadow of the Templars: Reforged у Steam
[10] The Longest Journey у Steam

У центрі оповіді знаходиться американська юристка Ейпріл Райан, яка несподівано занурюється у змову, що охоплює два кардинально різних світи, а саме: технократичний, раціональний світ сучасності та магічний, містичний світ, де панують інтуїція та віра. Саме це протиставлення створює цікаву динаміку в грі — гравець спостерігає, як на перетині двох паралельних реальностей формується глибокий сюжет з елементами самопошуку та метаморфоз.

Механіка гри побудована на класичному point-and-click інтерфейсі. Взаємодія з оточенням, розв’язання головоломок й активна участь у діалогах дозволяють гравцю поступово розкривати таємниці світу гри та його історичні підґрунтя. Ретельно опрацьовані локації, атмосферна музика та чудова озвучка підсилюють занурення в історію, створюючи унікальне почуття реальності двох протилежних світів.

"The Longest Journey" досліджує теми ідентичності, взаємодії між наукою та магією, а також пошуку свого місця у світі, що змінюється. Гра спонукає гравця до роздумів про природу змін та вплив особистих рішень на подальший розвиток подій. Завдяки своїй глибині та символізму, вона залишається однією з найвизначніших пригодницьких ігор і надихає як гравців, так і розробників на створення нових креативних проектів.

Розділ ІІ.**Опис і обґрунтування проєкту**

2.1 Концепція роботи

Комп’ютерна квест-гра «Майбутнє поруч» - це пригодницький квест із елементами детективу та історичних загадок. По сюжету гравець є починаючим журналістом, який тільки починає свій шлях. Він вирішує, що у першій статті буде досліджувати своє рідне місто. У процесі гравець збирає один із 5 варіантів панорами – пазлу, а саме це залежить від рішень, які були зроблені під час гри. За певні види завдань видаються декілька частин пазлу. Протягом квесту гравець виконує завдання, різні головоломки, відповідає на запитання та відновлює первозданний вид зруйнованих будівель [9].

Гра містить у собі 10 рівнів з цікавими та різноманітними завданнями, що сподобаютьсяяк жителям міста, так і його гостям. Рівні представляють собою карту міста з локаціями, які гравці відкривають під час квесту.

Квест-гра «Майбутнє поруч» показує нам, що у кожного є свій вибір, своє мислення, кожен відповідає за свою долю власноруч [8]. Проходити квест можна декілька разів, і від цього він не буде менш цікавим для гравця.

2.2 Стилістична концепція

Комп’ютерна квест-гра «Майбутнє поруч» містить у собі переплетення декількох етапів розвитку міста. Старовинний Харків гармонійно існує з сучасним. Основними кольорами є помаранчевий та блакитний.

Помаранчеві та коричневі відтінки відображають у грі затишок, комфорт, практичність та надійність. У той же час блакитні відтінки символізують свободу та відкритість.

Механіка гри максимально зрозуміла гравцеві, акцент робиться на дослідженні фактів, культурі міста. Іконки та панелі навігації мають максимально спрощений дизайн, щоб не відволікати від змісту та концепції гри. Використовуються справжні карти міста для детальної передачі фактів.

Для завдання з відновленням будівлі та анімацій використовується штучний інтелект, щоб передати та зробити акцент на назві.

У грі використано авторський фотоматеріал.

2.3 Технічні характеристики та особливості

У комп'ютерній грі «Майбутнє поруч» використовується 2D графіка.

Не дивлячись на те, що у грі багато архітектури, 2D графіка допомагає зосередити увагу глядача не тільки на різнобарвній анімації, а й на текстовому змісті гри. Увага приділяється шрифтовим композиціям та їх анімації. Шрифт Ermilov Bold використовується для історичних фактів.

Відмальовування деталей гри виконано у програмі Krita. Анімація зроблена у програмі Adobe After Effects. Багато уваги придіено текстовій частині, бо, не дивлячись на численні анімації та ілюстрації, гра є текстовою.

Для редагування та створення зображень й ігрових іконок використано програми Adobe Photoshop та Adobe Illustrator.

За допомогою цих програм створений яскравий та функціональний візуал.

Гра виконана за допомогою механіки point-and-click, тобто вирішування головоломок за допомогою простого натисканням миші [10]. Це спрощує процес гри, та до помає зануритися у атмосферу Харкова.

2.4 Звукове рішення

Під час проходження гри-квесту «Майбутнє поруч» грає не нав'язлива мелодія. При натисканні на робочі панелі, розгортанні карт та сувіїв, складанні пазлів відіграються допоміжні звуки.

Звукові ефекти використовуються для різноманіття.

У грі немає діалогів, гравець сам зі своїм розумом наодинці.

2.5 Цільова аудиторія

Нами було проведено онлайн - опитування з метою дізнатися думку респондентів стосовно актуальності нашої теми диплому. В опитування взяли участь 55 людини.

Зробивши опитування, ми виявили, що вік нашої цільовою переважно люди +35, що становить 38,2 %, 30,9% становлять діти від 13 до 17 років, 12,7% та 12,7% складають люди віком від 18 до 24 та від 25 до 34. Більша

частина респондентів є батьки маленьких харків'ян, яким сподобалась ініціатива створення гри в освітніх цілях. Переважну кількість респондентів складають жінки 60%, та респонденти чоловічої статі 40%.

Стосовно безпосередньо ігор, опитування виявило, що серед більшості аудиторії такого віку малий процент як у комп'ютерних іграх так і в мобільних. Ці цифри становлять лише 23,6% та 23,6%. Більшість респондентів відповіли, що грають іноді 36,4% та 54,5%. Взагалі не грають 40% та 21,8% . Ціль диплому популяризувати комп'ютерні ігри, тому це важлива інформація.

Під час опитування було виявлено, що більшість добре відносяться до штучного інтелекту. Ця цифра складає 70,9%. Нейтрально відносяться 27,3%, та негативно відносяться 1,8%.

Переважна більшість опитуваних проживає у місті Харків 94,5%, та 3,6% у передмісті. Малий процент (1,8%) живе у іншому місті.

У ході опитування було виявлено, що 69,1% вважають місто є «брендом». Не знають 18,2%, та так не вважає 12,7%.

За допомогою опитування було виявлено, що більшість, яка складає 78,2%, не грали в ігри з такою ж тематикою. Та кількість грали та які не пам'ятають складає 10,9% та 10,9%.

Ініціатива створення такої гри сподобалася 80% респондентів, що є гарним результатом. 10,9% ще не вирішили. Лише 9,1% відповіли, що не будуть грати.

В цілому, ми задоволені результатами опитування. Як ми бачимо з опитування, людей цікавить створення такої ігри-квесту.

Висновки

Індустрія відеоігр зробила великі кроки з початку свого існування. На сьогоднішній день ігри у жанрі квест є популярними, як і комп'ютерні ігри в цілому.

Сучасні комп'ютерні ігри, а особливо квестові, стали справжнім витвором інтерактивного мистецтва, яке поєднує захоплюючий наратив із логічними завданнями. У цьому жанрі кожен гравець отримує можливість творити свою власну історію: кожне прийняте рішення несе із собою наслідки, що стимулюють розвиток аналітичного мислення та творчості. Спадщина аркадних розваг 70–80-х років поступово перетворилася на складний ринок, де незалежні студії 90-х внесли свою душу в створення унікальних проєктів.

Завдяки інноваційному підходу та таланту українських розробників, галузь отримала всесвітнє визнання, що проілюстровано успіхом таких хітів, як «S.T.A.L.K.E.R.». Сучасні українські квестові ігри вирізняються не лише чудовою графікою та глибоким ігровим процесом, а й вміло передають місцевий колорит, культурну ідентичність та історію міст. Такий підхід дозволяє кожному проєкту виступати як окрема історія з власною атмосферою, а стрімкий розвиток технологій відкриває безмежні можливості для креативного самовираження. Зростання внутрішнього попиту та інтересу міжнародних інвесторів свідчать про те, що українська ігрова індустрія продовжує рухатися в напрямку інноваційності та конкурентоспроможності.

С початку повномасштабного вторгнення Харків тримає оборону, продовжуючи жити звичайним життям. Не дивлячись на численні обстріли, стало другою домівкою для внутрішньо переміщенних осіб.

Варто зауважити, що гра-квест «Майбутнє поруч» є актуальною.

Крім того, гра - унікальна, бо об'єднує квестові ігри зі штучним інтелектом та тематикою міста Харків.

Проаналізувавши аналоги, ми відмітили, що ігри про Харків вже існують, але у жанрі інді та симуляторів. У нашій грі за допомогою завдань, питань та реконструкції будівель гравець знайомиться з містом.

Гра-квест «Майбутнє поруч» даєможливість гравцю обирати свої дії та не нав’язує своє бачення проходження. У цьому полягає новизна гри.

Проаналізувавши аналоги ми виявили певні особливості у ігор в жарні point-and-click та зробили певні висновки. Point-and-click ігри захоплюють своєю атмосферою, інтерактивним дослідженням та глибоким сюжетом, де рішення гравця формують історію. Вони пропонують головоломки, інтригуючі діалоги й унікальний художній стиль, а просте управління робить їх доступними для всіх.

Провівши опитування опонентів на території міста Харків, ми можемо зробити висновки, що місто є не тільки місцем проживання для населення, а є «брендом». Місцеві жителі та гості міста підтримують ідею створення гри-квесту «Майбутнє поруч» у навчальних та розважальних цілях, особливо ідея зацікавила батьків маленьких харків’ян.

Для створення проекту ми використовували такі програми, як: Krita, Adobe After Effects, Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. Ці програми відповідають всім вимогам.

Гра-квест «Майбутнє поруч» є унікальним проектом, який поєднує класичні елементи жанру квестів із передовими цифровими технологіями та алгоритмами штучного інтелекту. Цей інноваційний продукт переносить гравців у детально пророблене візуальне відтворення Харкова, надаючи змогу дослідити місто через інтерактивну гру. Завдяки свободі вибору маршруту та відсутності заздалегідь визначеного сценарію, кожен користувач має можливість самостійно формувати свій власний шлях, активно впливаючи на розвиток подій у грі. Такий підхід дозволяє не лише зануритись у атмосферу міста, а й відчути свою роль у збереженні та реконструкції його історичної та культурної спадщини.

Література

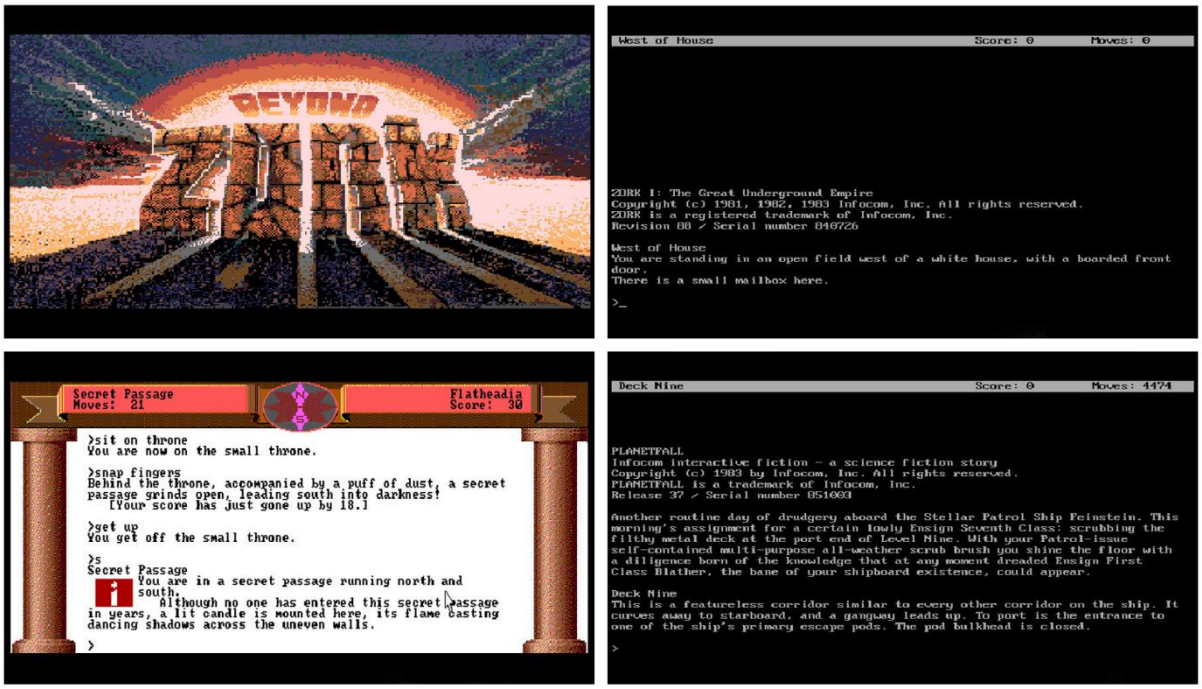
1. Багалей, Д. І., Міллер, Д. П. Історія міста Харкова за 250 років його існування (1655–1905): Історична монографія : у 2 т. Т. 1 – Передрук. ред. – Харків : Б.І., 1993. – 568 с. : іл. URL: history.org.ua/LiberUA/BagMilIstKh_1905/BagMilIstKh_1905.pdf(дата звернення: 13.02.2025)
2. Довженко, Є. Б.Щоденникові записи. Вип. І. – Харків : Майдан, 2010. – 136 с. : іл.. URL: Електронна бібліотека "Культура України"(дата звернення: 15.02.2025)
3. Гутник, М. В. Харків. Втрата архітектурної спадщини міста // ResearchGate. URL: (PDF) ХАРКІВ. ВТРАТА АРХІТЕКТУРНОЇ СПАДЩИНИ МІСТА(дата звернення: 11.02.2025)
4. Іванчук, М. П. Квест-ігри як інструмент інтерактивного пізнання міста: на прикладі Харкова – Київ : Інститут сучасної культури, 2019. URL: 65-2_2023.pdf(дата звернення: 15.02.2025)
5. Квест (відеоігри) — Вікіпедія. URL:Квест (відеоігри) — Вікіпедія(дата звернення: 15.02.2025)
6. Лещенко, П. Зарубіжний досвід використання комп’ютерних відеоігор у навчанні старшокласників . URL: Microsoft Word - 8, 17 Ð´Ñ•Ñ…Ðº(дата звернення: 14.02.2025)
7. Ніл, Ліч. Архітектура в добу штучного інтелекту – 2022. URL: Ніл Ліч - замовити книгу «Архітектура в добу штучного інтелекту: Вступ до ШІ для архітекторів» у видавництві ➡ ArtHuss(дата звернення: 17.02.2025)
8. Пастернак, О. О. Сучасні інформаційні технології в дизайні квест-ігор – Харків : Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, 2017. URL: Математичні методи, моделі та інформаційні технології у науці, освіті, економіці, виробництві.pdf (дата звернення: 16.02.2025)

9. Шкодовський, Ю. М. [та ін.] Харків вчора, сьогодні, завтра / Худ. А. С. Юхтман. – 2-ге вид., випр. і доп. – Харків : Фоліо, 2002. – 208 с. : іл. – ISBN 966-03-1813-8. URL: Харків Вчора Сьогодні Завтра.pdf - Google Диск(дата звернення: 10.02.2025)
10. Adventure Classic Gaming – ACG – Adventure Games, Interactive Fiction Games – Reviews, Interviews, Features, Previews, Cheats, Galleries, Forums. URL: Adventure Classic Gaming - ACG - Adventure Games, Interactive Fiction Games - Reviews, Interviews, Features, Previews, Cheats, Galleries, Forums(дата звернення: 15.02.2025)

Додаток І. Аналіз аналогів



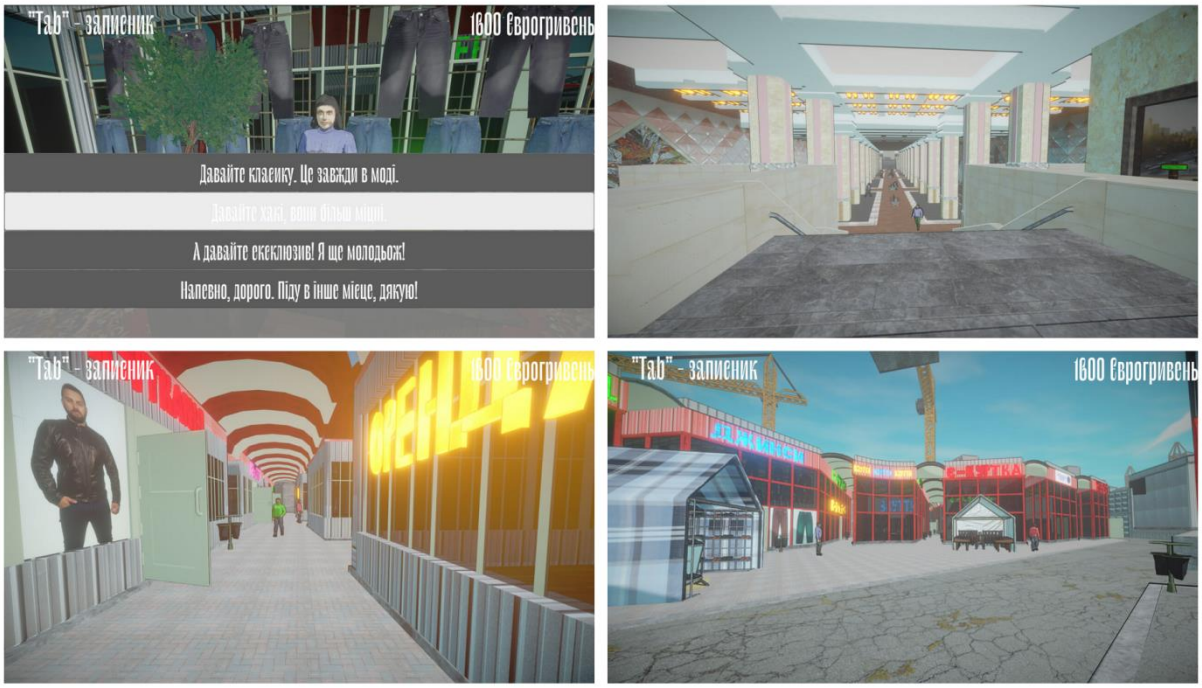
Іл. 1.1 Скріншоти гиа-серіалу “Bandersnatch”, 2018



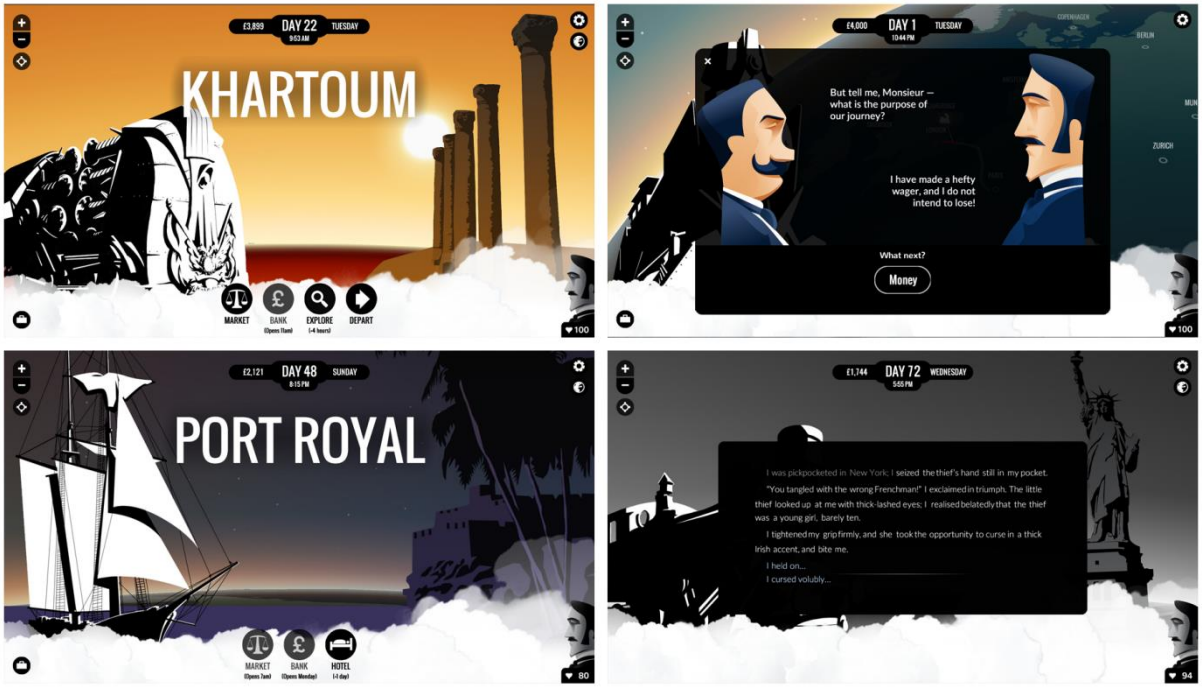
Іл. 1.2 Скріншоти відеогри “ Zork”, 1978 р.



Іл. 1.3 Скріншоти комп’ютерна гри «Двадцять другий: історії підземного Харкова», 2024 р.



Іл. 1.4 Скріншоти комп’ютерна гра «Барабан: Майстер-торгаш», 2024 р.



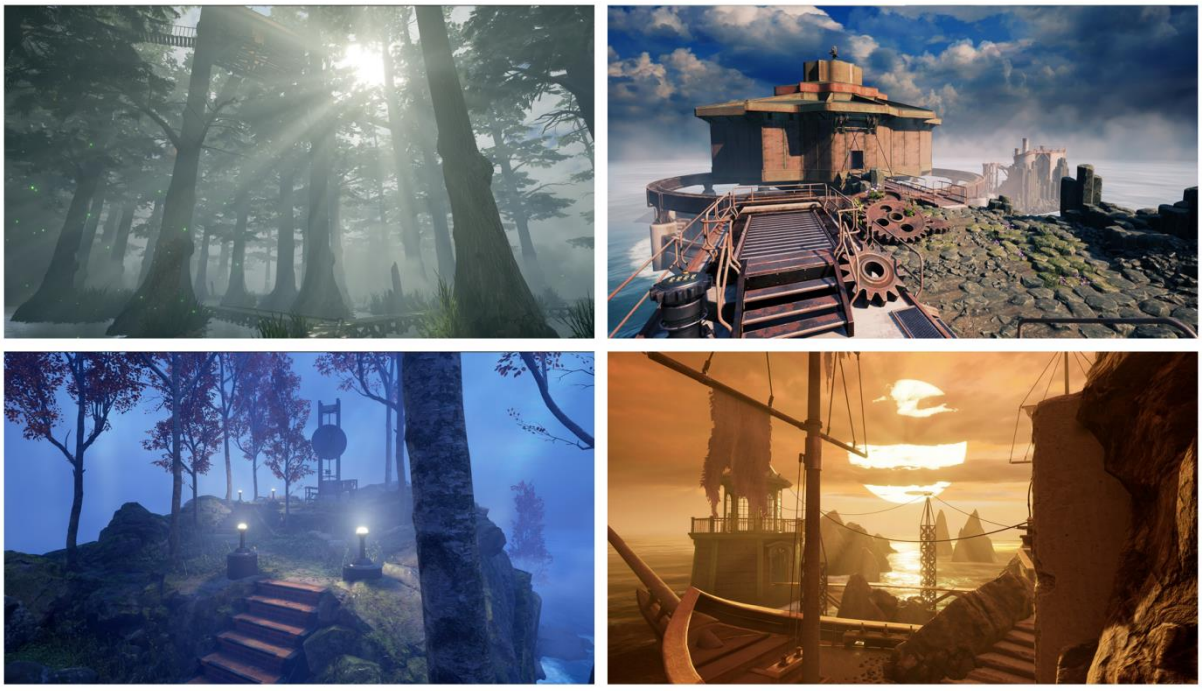
Іл. 1.5 Скріншоти відеогри”80 Days”, 2015 р.



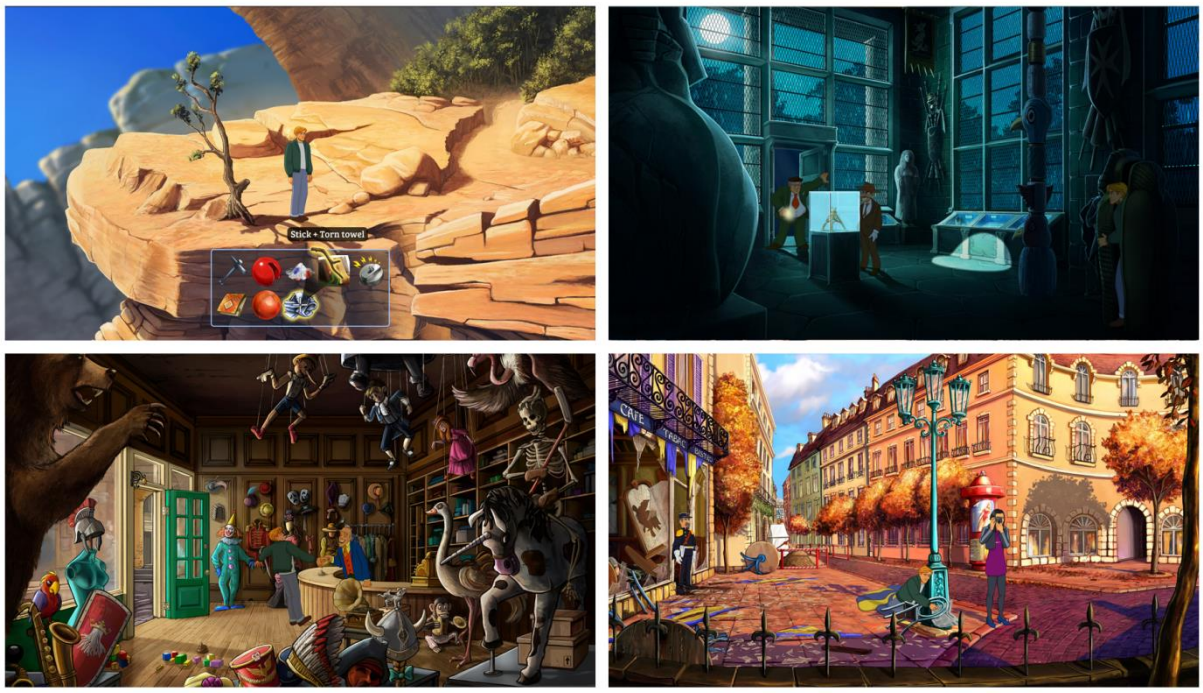
Іл. 1.6 Скріншоти комп’ютерної гра “Monkey Island” 1990 р.



Іл. 1.7 Скріншоти відеогри “Grim Fandango” 2015 р.



Іл. 1.8 Скріншоти комп’ютерної гри “Myst” 2021 р.



Іл. 1.9 Скріншоти відеогри”Broken Sword: The Shadow of the Templars” 2024 р.

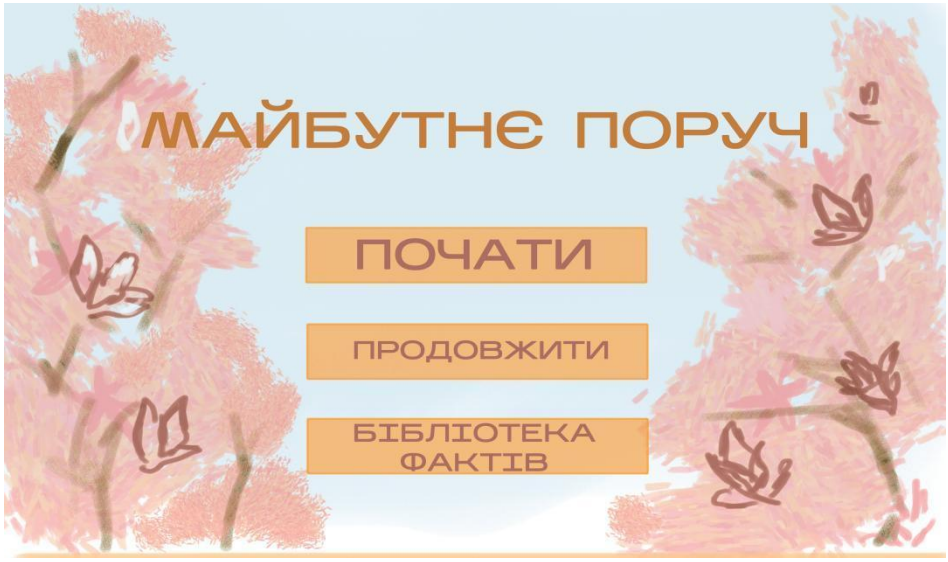


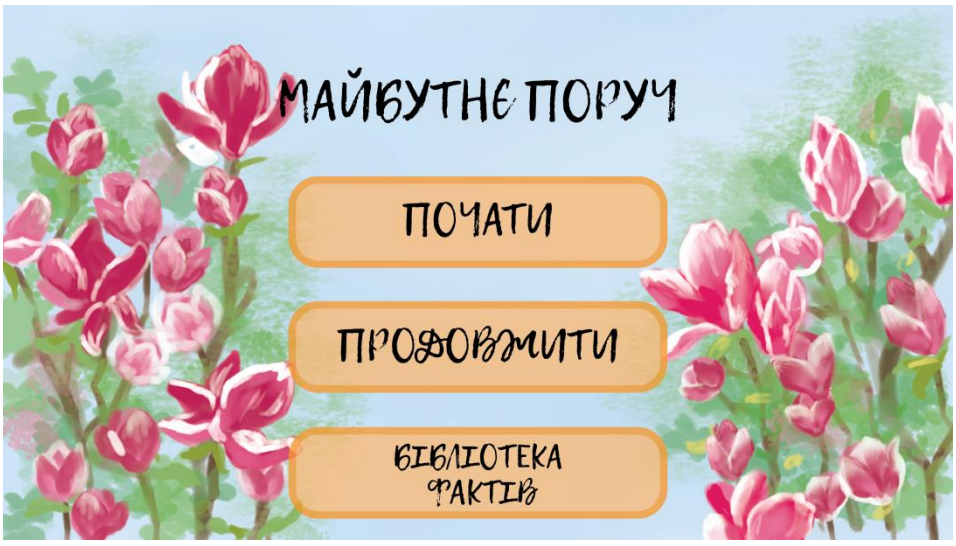
Іл. 1.10 Скріншоти “The Longest Journey” 2000 р.

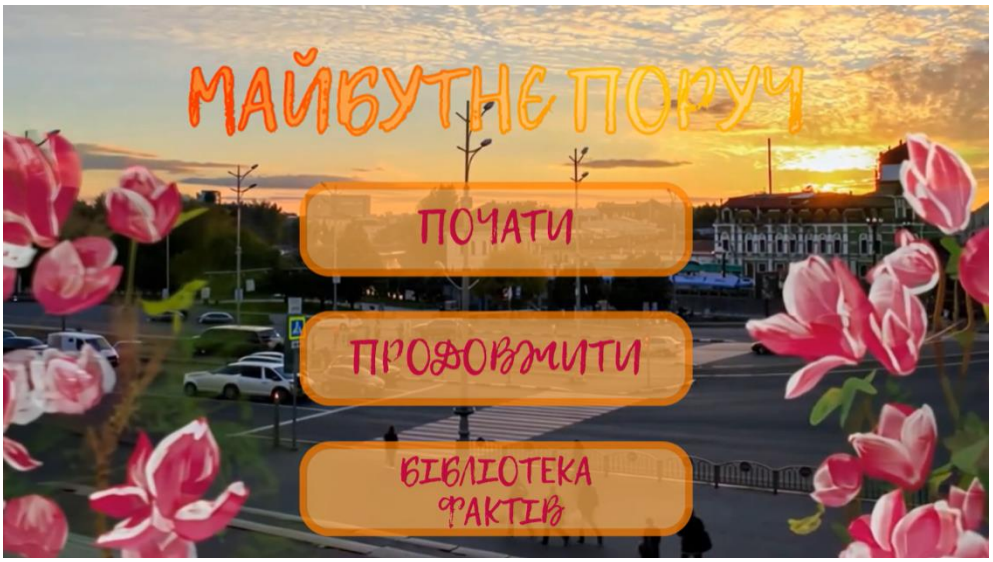
Додаток ІІ. Ескізний пошук



Логотип гри

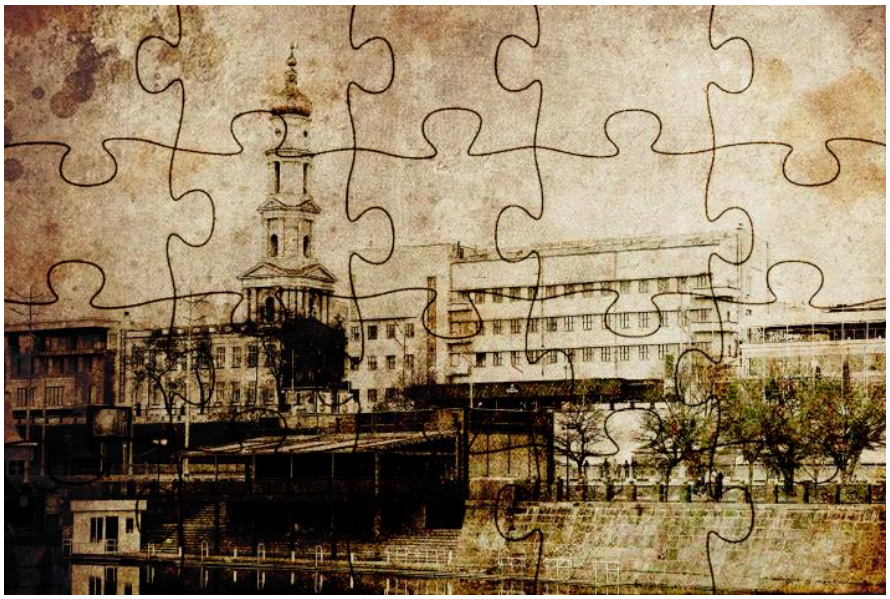

МАЙБУТНЄ ПОРУЧ
ПОЧАТИ
ПРОДОВЖИТИ
БІБЛІОТЕКА ФАКТІВ


МАЙБУТНЄ ПОРУЧ
ПОЧАТИ
ПРОДОВЖИТИ
БІБЛІОТЕКА ФАКТІВ

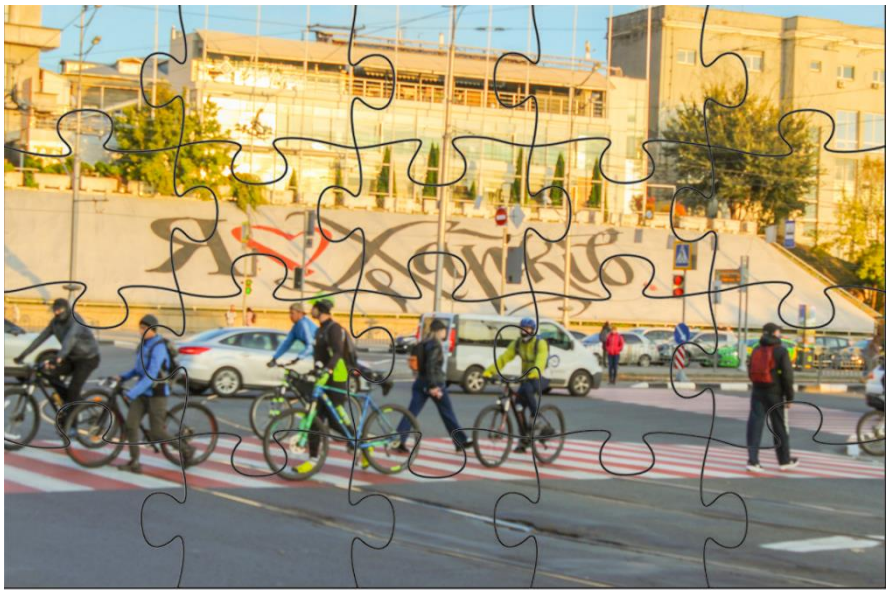


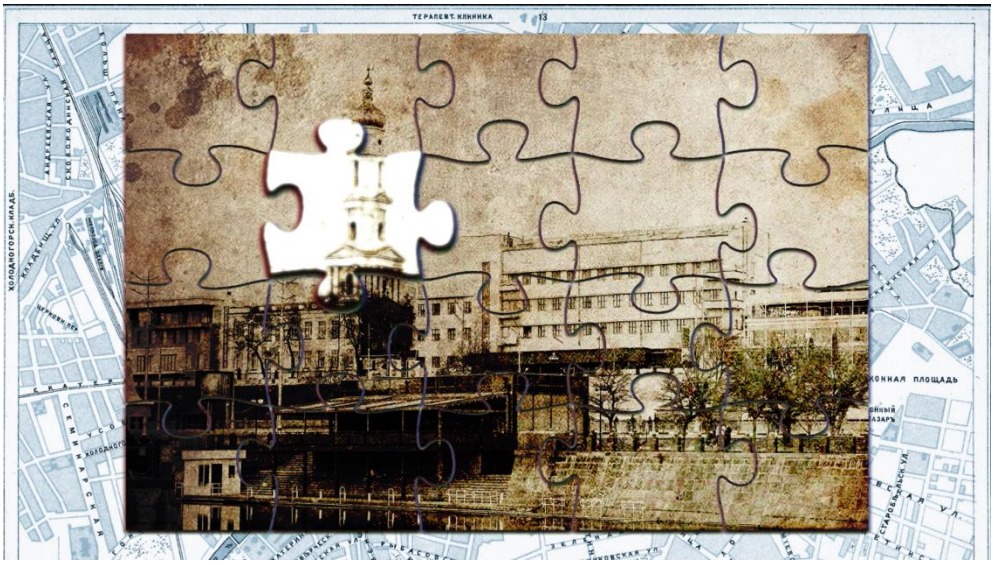
Дизайн початку гри









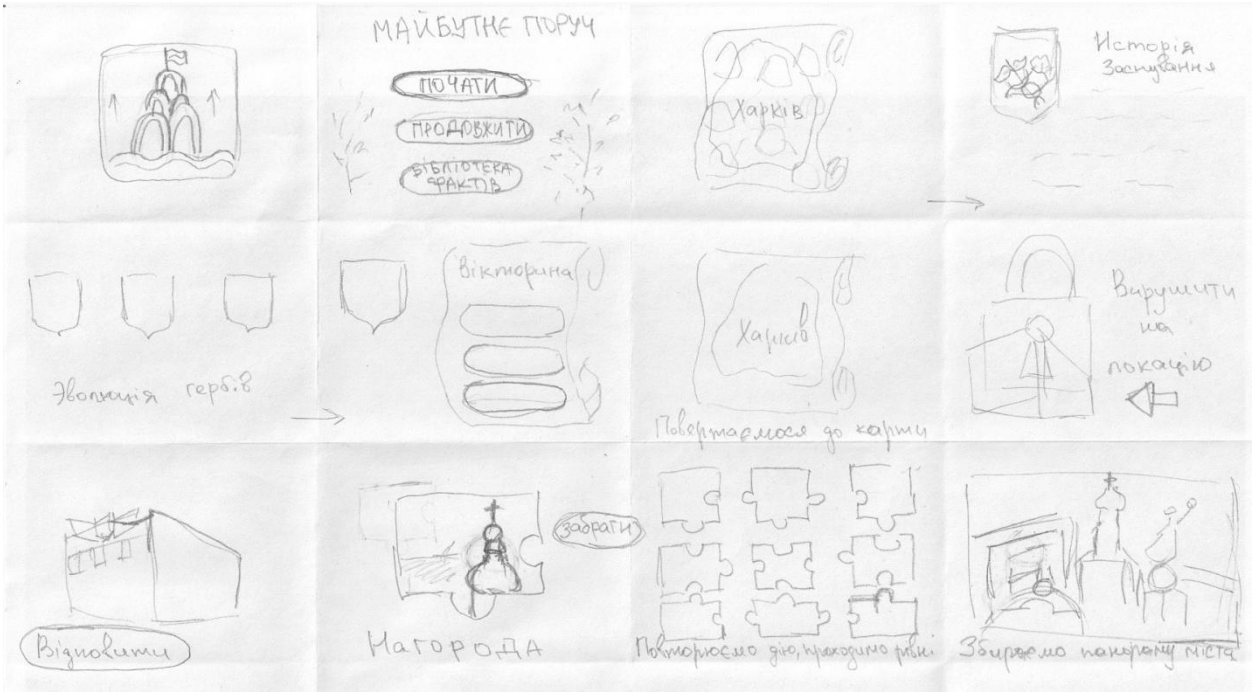


Дизайн фінального пазлу



Пошуки дизайну для ігрового інтерфейсу

Додаток ІІІ. Склад проєкту



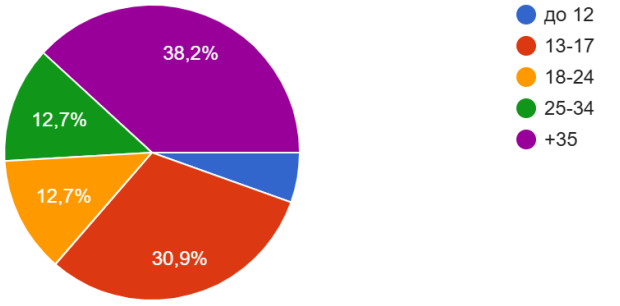
Сторіборд до гри

Додаток IV. Аналіз опитування

Скільки вам років?

Копіювати діаграму

55 відповідей

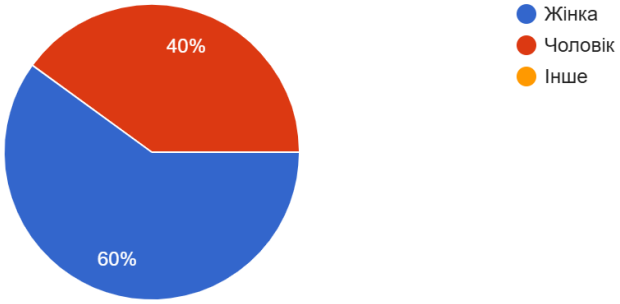


Іл. 1.1.

Ваше становлення

Копіювати діаграму

55 відповідей

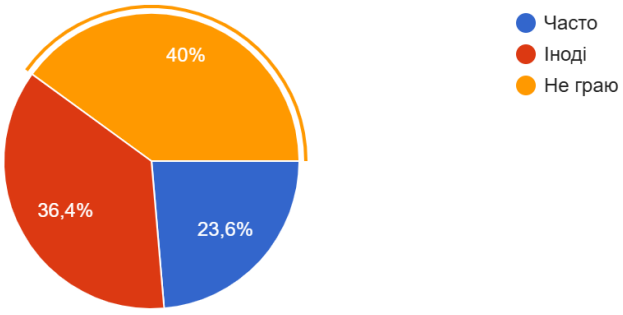


Іл 1.2

Як часто Ви граєте у комп'ютерні ігри?

Копіювати діаграму

55 відповідей

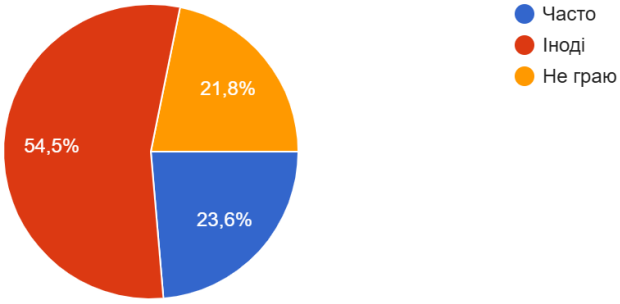


Іл 1.3

Як часто Ви граєте у мобільні ігри?

Копіювати діаграму

55 відповідей

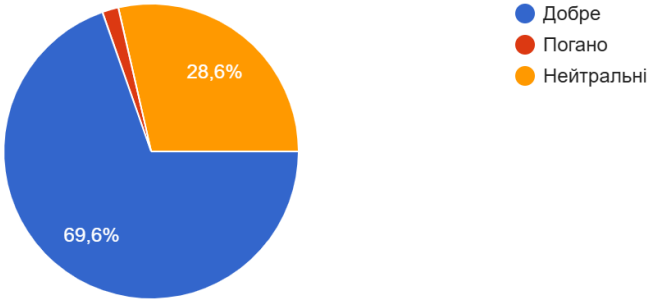


Іл 1.4

Як Ви відноситися до Штучного Інтелекту?

Копіювати діаграму

56 відповідей

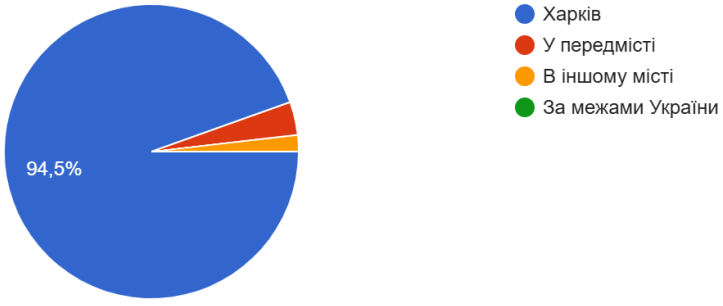


Іл 1.5

Де Ви перебуваєте на даний момент?

Копіювати діаграму

55 відповідей

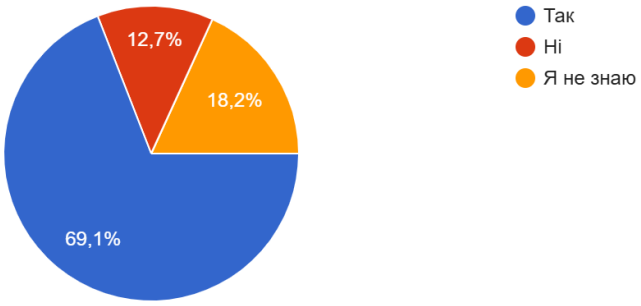


Іл 1.6

Чи вважаєте Ви, що Харків став "брендом"?

Копіювати діаграму

55 відповідей

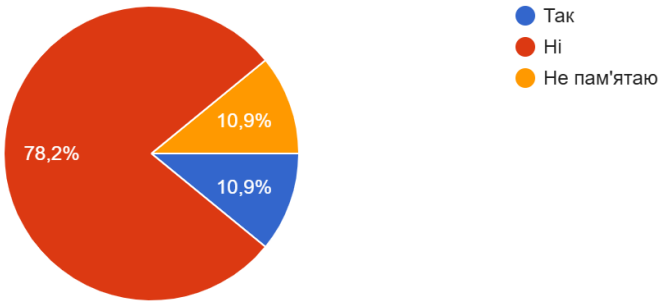


Іл 1.7

Чи грали Ви у комп'ютерні або мобільні ігри про Харків?

Копіювати діаграму

55 відповідей

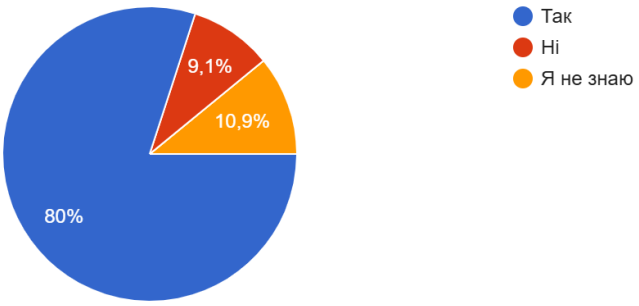


Іл 1.8

Чи було би Вам цікаво пограти у комп'ютерну гру-квест про Харків?

Копіювати діаграму

55 відповідей



Іл 1.9