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

Бєляєв Євгеній Миколаєвич

ТРЕЙЛЕР ДО ГРИ «ПРИХОВАНИЙ СВІТ»

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.
_____ Є. М. Бєляєв

Керівник: Чєн Наталія Володимирівна,
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 7
1.1. «Навсікая з Долини Вітрів» (аніме Хаяо Міядзакі, 1984)» 7
1.2.«The Wandering Village 8
1.3.«Hollow Knight» 9
1.4. «Lapse:A Forgotten Future» 10
1.5.«Rain World» 11
1.6. «Botanicula» (Пригодницький квест, Amanita Design, 2012) 11
1.7.«Terra Nil» 12
1.8. «Webbed» 13
1.9.«Minuscule» (анімаційний серіал, Futurikon, 2006–2012). 14
1.10.«Fallout» (серія рольових ігор, Interplay / Bethesda) 15
.РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 16
2.1. Концепція роботи. 16
2.2. Стилістична концепція. 17
2.3. Технічні характеристики та особливості. 18
ВИСНОВКИ 19
ЛІТЕРАТУРА 22
ДОДАТОК І. 24
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 24
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 29
ДОДАТОК ІІІ 30
РЕЗУЛЬТАТИ ОПИТУВАННЯ 30

ВСТУП

«Сучасні відеоігри трансформуються з розважального продукту в потужний інструмент соціалізації, освіти та культурного транскордонного діалогу»[1]

«Відеогра — це інтерактивна комп'ютерна програма, яка за допомогою візуальних та звукових ефектів створює віртуальне середовище для ігрового процесу, де гравець керує діями персонажа чи системою з певними правилами» [1]

Сучасна відеогра — це комплексне синкретичне явище, яке об'єднує кілька ключових компонент: художню експресію (візуальний стиль, анімацію, композицію), наративну складову (сюжет, розвиток персонажів), інтерактивність (ігрові механіки, систему вибору), соціальний вимір (мультиплеєрні взаємодії, геймерські спільноти) та високотехнологічну базу. Така інтеграція робить відеогру унікальним медіумом, у якому традиційні форми мистецтва трансформуються завдяки інтерактивності. Гравець уже не є пасивним споживачем контенту, а перетворюється на активного співтворця, що принципово змінює саму модель художнього сприйняття та взаємодії з твором.

Віхрова Л. Г вивчала використання відео ігор в навчанні. Вона вважала що «відеоігри реалізують дидактичний потенціал через принцип «навчання через помилки», де кожна невдача стає частиною навчального процесу, а не травмуючим досвідом» .[3]

У навчальних іграх ідентифікація гравця з персонажем сприяє перетворенню абстрактних знань на особистісний досвід. Це, у свою чергу, підсилює емпатію, яку забезпечують продумані ігрові механіки

«Емпатія як освітній механізм реалізується через здатність учня до емоційного та когнітивного «входження» в позицію іншого, що: сприяє глибшому розумінню навчального матеріалу, розвиває критичне мислення через аналіз альтернативних точок зору, формує соціальну компетентність, підвищує мотивацію до навчання через особистісну значущість.[3]

Сучасний світ стикається з гострими екологічними проблемами, спричиненими діяльністю людини. Екологічні проблеми проявляються не лише у вигляді глобальних катастроф, а й через повсякденні дії, що на перший погляд здаються незначними, але у своїй сукупності завдають серйозної шкоди довкіллю. Однією з ключових загроз є саме вплив щоденних рішень людини на навколишнє середовище. Гра «Прихований світ» розкриває цю проблему через інтерактивний досвід, демонструючи, як навіть незначні діїї людини можуть порушити крихкий баланс екосистеми.[4]

Головна ідея гри — наочно показати крихкість екосистеми, вразливість природи перед навіть найменшими змінами в балансі. Тут кожна дія має наслідки, а побутові звички людини, такі як використання хімікатів, облаштування території чи навіть підгодовування птахів, змінюють хід життя у світі комах.

Гра допомагає розвинути навички критичного та стратегічного мислення, підвищує пізнавальний інтерес та вчить взаємодіяти із різноманітними категоріями людей, іноді вирішуючи конфліктні ситуації.

Актуальність проблеми полягає у формуванні екологічної свідомості суспільства з самого дитинства. Проте традиційні методи екопросвіти часто бувають неефективними через недостатню наочність, просвітницьку діяльність або моралізаторський підхід.

Гра «Прихований світ» є яскравим прикладом сучасної просвітницької гри, яка органічно поєднує повчальний зміст із захоплюючим ігровим процесом. Її освітницький потенціал проявляється через формування системного мислення - гравець самостійно відкриває складні причинно-наслідкові зв'язки між діями людини та станом екосистеми.

Унікальність проєкту полягає в емоційно-осмисленому підході: через ідентифікацію з ігровим персонажем гравець на власному досвіді відчуває наслідки екологічних змін, що робить навчання більш ефективним. Важливою особливістю є відсутність прямого моралізаторства - замість нав'язування

«правильних» відповідей гра пропонує досліджувати наслідки різних стратегій поведінки.

Проєкт інтегрує знання з біології, екології та філософії взаємодії людини з природою, демонструючи їх практичне застосування. Адаптивність гри дозволяє «зануритись» в неї різним віковим групам, що робить її універсальним навчальним інструментом. Таким чином, гра "Прихований світ" реалізує інноваційний підхід до екологічної освіти, де акцент робиться на формуванні ціннісних орієнтирів через особистісний досвід і рефлексію, а не на механічному засвоєнні інформації.

Гра допомагає показати дітям наслідки взаємодії людини й навколишнього середовища, розвиваючи екологічну свідомість, емпатію та відповідальність за збереження біорізноманіття планети. Таке поєднання розваг і навчання є надзвичайно важливим у період глобальних екологічних змін, формуючи у наступних поколінь відповідальну поведінку та екологічну грамотність.

Новизна проєкту Гра «Прихований світ» полягає у інноваційному способі залучення гравців:

1. Ігровий формат — засвоєння знань через досвід, а не лекції.

2. Емпатія — гравець відчуває наслідки своїх дій не через цифри чи статистику, а через історію богомола, який бореться за виживання.

3. Відсутність прямих заборон — замість нав’язування «правильних» рішень гра демонструє природні наслідки, що спонукає до самостійних висновків.

4. Ігрова механіка поєднує два формати: гру виживання з елементами дослідження та маскування, та карткову гру, у якій гравець приймає стратегічні рішення для збереження балансу, що безпосередньо впливає на перебіг рівня.

Гра «Прихований світ» — це унікальний екологічний просвітницький проект, що поєднує дві паралельні механіки: виживання та стратегічне планування. Гравець керує двома незалежними персонажами, які діють у

різних системах, не знаючи про існування одне одного. Водночас їхні рішення взаємно впливають на стан спільного середовища. Такий підхід дозволяє глибше відчути взаємозв’язок між особистими діями та глобальними екологічними наслідками, перетворюючи гру на емоційний та усвідомлений досвід. Це не лише інноваційна геймплейна ідея, а й важливе повідомлення про відповідальність людини за навколишній світ.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

У процесі дослідження було обрано низку художніх творів та ігор, що мають концептуальну або стилістичну спорідненість із грою «Прихований світ». Основна увага приділялася темам екологічної рівноваги, взаємозв'язків у природі, а також унікальним формам подачі ігрового наративу. Для глибшого аналізу були визначені критерії, які дозволяють порівняти твори за змістом та формою:

1. Самобутність ідеї та авторський підхід до репрезентації екологічних тем.
2. Візуальна стилістика та її роль у формуванні атмосфери гри.
3. Емоційна залученість гравця і здатність викликати співпереживання.
4. Художня виразність та естетична якість графічного оформлення.

Ігрові системи, що формують розуміння взаємодії між живими істотами.

1.1. «Навсікая з Долини Вітрів» (аніме Хаяо Міядзакі, 1984)»[1]**.** Аніме, дія якого відбувається у постапокаліптичному світі, розкриває конфлікт між людською цивілізацією та природою, яка здається агресивною й загрозливою. Проте поступово з'ясовується, що токсичні ліси та гігантські істоти — не вороги, а елементи складної екосистеми, що самостійно намагається відновити баланс після втручання людини. Ключовим художнім прийомом є трансформація сприйняття: завдяки емпатичній героїні глядач переходить від страху до розуміння взаємозв'язків і необхідності гармонії з природою.

Цей аналог може бути корисним в якості запозичення ідеї образу природи як складної саморегульованої системи, де основною загрозою є не окремі істоти, а порушення балансу. Саме екологічний дисбаланс створює перешкоди для існування персонажа, ускладнюючи його шлях. Гармонія в екосистемі — ключ до виживання та розвитку. Також ідея конфлікту між

[1] https://www.rottentomatoes.com/m/nausicaa_of_the_valley_of_the_wind

людським втручанням і природним порядком, який у грі реалізується через механіку паралельних персонажів стало натхненням для створення нашого проєкту. Природа і людина діють незалежно один від одного, але кожне рішення впливає на екосистему, змінюючи умови виживання кожного. Таким чином, гравець бачить наслідки власних вчинків не напряму, а через досвід іншого, що формує глибше розуміння екологічного балансу та відповідальності.

1.2.«The Wandering Village[2]» (інді-гра студії Stray Fawn, 2022). Ця гра розгортається у світі, отруєному токсичними спорами, де люди будують поселення на спині гігантської істоти — Онбу. Гравець має одночасно піклуватися про людей і не зашкодити організму, на якому вони живуть. Основна ідея гри — співіснування, у якому виживання обох сторін можливе лише через взаємну адаптацію та врахування потреб одне одного. Людина тут не ворог природи, а її частина, яка має значний вплив, а отже — і відповідальність.

Гра вирізняється теплою природною палітрою з переважанням зелених і землистих тонів, що створює атмосферу крихкого спокою та взаємозалежності. Цей візуальний підхід підсилює відчуття, що природа жива, але вразлива до людських рішень. У нашій грі також використано м’яку органічну естетику, що допомагає гравцеві емоційно зв’язатися з середовищем. Це підсилює головну ідею: дія одного персонажа впливає на світ іншого, навіть якщо вони ніколи не зустрічаються.

Цей аналог став надхненням для нашої гри через гармонію між персонажем і середовищем — які є не станом, а динамічним процесом, у якому важливо підтримувати рівновагу. Так само, як у «The Wandering Village» не можна ігнорувати сигнали Онбу чи виснажувати ресурси поселення, у нашій грі дисбаланс у природі — головна загроза для виживання. Ворогом виступає не конкретна істота, а наслідок порушення внутрішньої логіки екосистеми.

---

[2] https://store.steampowered.com/app/1121640/The_Wandering_Village/

1.3.«Hollow Knight»[3] (метроїдванія студії Team Cherry, 2017). «Hollow Knight» — це атмосферна 2D-гра, дія якої розгортається у занепалому підземному світі комах. Гравець досліджує руїни зниклої цивілізації, поступово розкриваючи фрагменти її історії. Центральна ідея гри — внутрішній конфлікт, самотність і розпад колись гармонійної системи, що втратила баланс через зараження. Світ відкривається через спостереження, візуальні підказки та фрагментований наратив — без прямих пояснень.

Цікавою є метафора екосистеми як живого організму, що поступово деградує внаслідок внутрішнього порушення рівноваги. У «Hollow Knight» світ не є ворожим сам по собі, але стає небезпечним у результаті зараження, яке спотворює поведінку істот і порушує звичні закономірності. Це підкреслює ідею, що загроза не є зовнішнім злом, а наслідком втрати гармонії.

Візуально гра вирізняється виразною стилістикою: кожен біом має власну палітру кольорів, звукову атмосферу, ритм і набір істот. Такий художній підхід формує глибоке відчуття присутності у складному, але логічному світі. Дослідження середовища, у якому немає чітких інструкцій чи діалогів, стимулює гравця сприймати екосистему не як декорацію, а як активну частину оповіді.

Ідеї та візуальні рішення «Hollow Knight» стали для нас джерелом натхнення в осмисленні теми балансу й вразливої природи світу. Ми запозичили принцип поступового відкриття через спостереження, ставлення до середовища як до рівноправного учасника процесу та художню побудову живих, виразних біомів, кожен з яких несе змістову й емоційну функцію..

“Resilience” є прикладом того, як тонко й глибоко анімація може передавати складні теми, такі як війна та відновлення. Фільм демонструє, що навіть після найбільших руйнувань життя знаходить спосіб відновитися, що є важливим меседжем у контексті сучасних подій.

---

[3] https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/

1.4. «Lapse:A Forgotten Future»[4] (мобільна гра студії Cornago Stefano).

«Lapse» — це текстова стратегія з механікою свайпів, у якій гравець бере на себе роль лідера постапокаліптичної держави. Основне завдання — приймати рішення у відповідь на пропозиції радників, обираючи лише між двома варіантами: “так” або “ні”, свайпом ліворуч або праворуч. Кожне рішення впливає на чотири ключові показники: армію, народ, екологію й економіку. Баланс між цими системами — єдина умова виживання: якщо хоча б один із параметрів досягне нуля або максимуму — гра закінчується.

Самобутність «Lapse» полягає в тому, що складні соціально-політичні й екологічні теми подано через просту, мінімалістичну механіку. Гравець не має змоги все контролювати — він лише обирає напрям, довіряючи інтуїції. Це створює постійне напруження між короткостроковою вигодою та довгостроковими наслідками. У гру закладено потужну метафору: крихкий баланс системи залежить не від сили, а від передбачення та відповідальності.

Візуально «Lapse» стримана й функціональна — це частина її художньої мови. Лаконічний інтерфейс не відволікає від головного — моральної ваги вибору. Емоційна напруга досягається не за рахунок драми чи візуальних ефектів, а через неминучість наслідків, що поступово формують у гравця відчуття провини, втрати чи безсилля. Водночас, навіть без зображень довкілля, екологічна лінія у грі відчутна — як один із важливих показників, що постійно балансує на межі.

Цей підхід у «Lapse» надихнув нас на створення механіки де гравець рідко бачить прямий результат своїх рішень одразу, дії не мають миттєвого ефекту, а змінюють екосистему поступово. Це підсилює головну метафору — баланс тримається на безперервній увазі та готовності думати наперед.

---

[4] https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cornago.stefano.lapse&pli=1

1.5.«Rain World»[5](платформер на виживання, Videocult, 2017).«Rain World» — це платформер про виживання, у якому гравець керує істотою, що намагається вижити у безжальному світі, повному хижаків, різкої зміни погоди та нестабільного середовища. Світ гри побудований як складна екосистема, у якій кожен організм діє автономно, має власну поведінку і взаємодіє з іншими істотами незалежно від присутності гравця. Виживання тут не ґрунтується на силі, а на спостережливості, адаптації й точності дій.

Самобутність «Rain World» полягає у тому, що гра не нав'язує ієрархій — вона пропонує гравцеві прийняти свою слабкість і вивчити закони світу, в якому добро й зло не мають значення.

Візуально гра вирізняється контрастною, похмурою естетикою, що підкреслює напруження і невизначеність. Звукове оформлення, динаміка погоди й рух істот створюють емоційно напружену атмосферу, яка викликає не лише страх, а й глибоке співпереживання. Особливістю художнього рішення є поєднання технічної стилізації з органічними формами — це робить світ живим, але некомфортним.

«Rain World» є прикладом гри, яка за допомогою геймплейної системи та естетики формує розуміння взаємозалежності, небезпеки дисбалансу та необхідності обережної взаємодії зі складною природною системою.

Важливою спільною рисою є позиція гравця як слабкої істоти, що не може перемогти силу, а повинна розуміти світ. Такий підхід змінює тип взаємодії: замість домінування — спостереження, вивчення, адаптація.

1.6. «Botanicula»6 (Пригодницький квест, Amanita Design, 2012). «Botanicula» — це пригодницька гра з яскраво вираженою екологічною та емоційною складовою. Її світ побудовано з органічних, абстрактних форм, створених вручну, де кожен об'єкт — живий і інтерактивний. Попри казкову

---

[5] https://store.steampowered.com/app/312520/Rain_World/

[6] https://store.steampowered.com/app/207690/Botanicula/

стилістику, гра піднімає серйозні теми: екологічне спустошення, втрата біорізноманіття, крихкість взаємозалежних систем.

Головна особливість «Botanicula» — подача середовища як єдиного організму, де навіть найменші істоти виконують важливу функцію. Гравець не веде боротьбу в класичному сенсі, а просувається завдяки спостереженню, прийняттю та взаємодії. Цей підхід формує емоційний зв'язок зі світом гри, у якому незвичне сприймається не як загроза, а як частина складної природної логіки.

Візуальна стилістика «Botanicula» — це приклад емоційно зарядженої, авторської анімації. Форма, звук і колір працюють разом, щоб створити атмосферу фантазійного, але впізнаваного мікросвіту, який функціонує без слів. Графічне оформлення відіграє не лише естетичну, а й наративну роль: через зміну кольорової гами, ритму та деталей середовища гравець інтуїтивно зчитує емоційний стан екосистеми — її гармонію чи порушення.

«Botanicula» демонструє, як можна засобами стилізації, гумору й взаємодії передати відчуття причетності до складної живої системи, не вдаючись до прямої моралізації.

Таким чином, «Botanicula» стала джерелом натхнення з точки зору органічної побудови світу, емоційного візуального стилю та ідеї екосистемної взаємозалежності, де навіть найменші дії мають значення для цілого.

1.7.«Terra Nil»[7] **(екостратегія, студія Free Lives, 2023).**«Terra Nil» — це стратегічна гра, у якій гравець не будує міста чи імперії, а навпаки — відновлює зруйновану екосистему. Ігровий процес зосереджено на очищенні землі, поверненні флори й фауни та гармонійному поєднанні технологій із природою. На відміну від традиційних стратегій, фінальна мета тут — залишити світ у кращому стані й зникнути без сліду, не порушуючи природного порядку. «Terra Nil» вирізняється самобутнім авторським підходом до екологічної теми: замість експансії та контролю гравцеві

[7] https://store.steampowered.com/app/1593030/Terra_Nil/

пропонується роль тимчасового учасника природного процесу, каталізатора змін, а не керівника. Це змінює фокус із “володіння світом” на відповідальність за кожне втручання в нього.

Візуальна стилістика гри поступово змінюється разом із прогресом: від сірого, мертвого ландшафту — до яскравого, живого середовища, наповненого кольором, рухом і звуками. Цей художній прийом не лише формує емоційний зв’язок із простором, а й дозволяє інтуїтивно зчитувати ефекти своїх дій.

«Terra Nil» демонструє, що стратегія може бути споглядальною, глибокою та етичною, а ігрові механіки — не про боротьбу, а про відновлення й усвідомлення крихкості природного балансу.

Крім того, «Terra Nil» уникає агресії, конфліктів і типового геймплейного “змагання”, натомість зосереджується на спогляданні, поступовості та розумінні природних процесів. Такий підхід близький до нашого бачення: гра не про перемогу, а про співіснування, де від гравця вимагається не сила, а уважність і розуміння зв’язків з середовищем

.

1.8. «Webbed»[8] **(платформер, студія Sbug Games, 2021).**«Webbed» — це барвистий платформер про павука, який вирушає на порятунок свого партнера з лап птаха. Головна особливість гри — унікальна механіка руху: гравець створює павутиння, що використовується як транспорт, інструмент і засіб взаємодії зі світом. Попри простий ігровий процес, «Webbed» зображує живу, цілісну екосистему, у якій кожна істота — від жука до мурахи — має свою функцію, а взаємодія з ними можлива без насильства.

Художня мова гри вирізняється яскравою палітрою, контрастним лінійним стилем і декоративною простотою, що робить навіть напружені сцени візуально привабливими. Таке оформлення дозволяє доносити екологічні й етичні ідеї у легкій, доброзичливій формі. Світ гри сприймається як цілісний організм, із яким потрібно співіснувати, а не підкорювати.

---

[8] https://store.steampowered.com/app/1390350/Webbed/

«Webbed» є прикладом того, як емоційно теплий стиль, проста механіка та уважне ставлення до природи можуть створити переконливу гру про світ комах, у якій екологія подається через гру, а не проповідь. У грі «Webbed» для нас стало натхненням насамперед через тепле й дружнє подання світу комах, у якому відчувається повага до мікросередовища. Світ не подається як ворожий — радше як простір для спостереження, навчання і обережної взаємодії, що близьке до нашої концепції балансу в екосистемі.

1.9.«Minuscule»9 (анімаційний серіал, Futurikon, 2006–2012). «Minuscule» — це французький анімаційний серіал, у кожній серії якого розповідається невелика історія з життя жучків, павуків, мух або метеликів — без жодного діалогу, але з надзвичайною виразністю, ритмом і драматургічною точністю. Попри гумористичний тон, серіал демонструє глибоке розуміння мікросвіту природи, з її небезпеками, закономірностями та інстинктивними реакціями. Кожен персонаж функціонує як частина екосистеми, де все пов’язане: переміщення, загроза, співіснування.

Важливу роль у серіалі відіграє емоційне занурення через динаміку ситуації, а не через слова. Напруження, гумор, конфлікт — усе доноситься через рух, монтаж, звук та візуальну метафору, без потреби в поясненнях. Саме ця мовчазна виразність дозволяє глядачеві співпереживати навіть комасі, у якої немає обличчя — лише поведінка та ритм взаємодії з навколишнім світом.

«Minuscule» є прикладом того, як за допомогою спостереження, мінімалізму й точної візуальної мови можна сформувати емоційний зв’язок із природою та її дрібними мешканцями — не ідеалізуючи їх, а подаючи такими, якими вони є. У «Minuscule» для нас стало джерелом натхнення насамперед сприйняття комах як повноцінних персонажів, із власними поведінковими моделями, характером і ціллю..

---

[9] https://www.youtube.com/@Minuscule

1.10.«Fallout»10 (серія рольових ігор, Interplay / Bethesda). Це культова постапокаліптична RPG-серія ігор, дія яких відбувається у світі, зруйнованому ядерною війною. Візуально й сюжетно у серії розкриваються наслідки не лише глобального військового конфлікту, а й тотального колапсу екосистеми, спровокованого техногенною катастрофою. В її основі — критичний дефіцит базових природних ресурсів: чистої води, їжі, повітря. Усе це перетворює виживання не на боротьбу зі злом, а на постійний компроміс із деградованим середовищем.

Самобутність «Fallout» полягає в тому, що моральний вибір гравця формується не через традиційне протиставлення добра і зла, а через взаємодію з наслідками колективних помилок людства. Катастрофа тут — не просто фон, а центральний "персонаж", результат людської жадібності, егоїзму й відсутності довгострокового екологічного мислення. Виживання в такому світі — це не лише боротьба з мутантами, а адаптація до умов, де кожна крапля води й крихта їжі мають вартість.

Візуально серія використовує пил, бруд, руїни, мертві пейзажі та іржавий метал, що разом формує чітке відчуття спустошення. Але саме на тлі цієї мертвої землі загострюється сприйняття життя: будь-яке зелене дерево, свіже яблуко чи джерело чистої води в грі сприймаються як щось священне. Це художній прийом, який дозволяє емоційно відчути втрату зв'язку з природою.

Ігрові механіки, такі як пошук ресурсів, фільтрація води, вирощування рослин чи очищення територій, безпосередньо занурюють гравця в екологічну боротьбу за виживання, а не лише бої.

Таким чином, «Fallout» — це не просто гра про постапокаліпсис, а гостра екологічна притча, де природа перестала бути джерелом життя й стала полем бою за залишки її колишніх дарів. Це гра про те, що відбувається, коли світовий дисбаланс — політичний, економічний, моральний — переходить у екологічну катастрофу глобального масштабу

---

[10] https://store.steampowered.com/app/1969690/Fantasy_Grounds__Fallout

.РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи. «Прихований світ» — це авторська екологічна гра з подвійною перспективою: гравець керує комахою (богомолом) у природному середовищі та людиною, яка живе звичним міським життям. Ці два світи існують паралельно, але пов’язані невидимими наслідками. Прості людські дії змінюють умови виживання комахи — гравець має сам це помітити та зрозуміти.

Гра досліджує тему взаємозв’язку людини з природою, вчить емпатії та відповідальності через інтерактивний досвід. Тут немає зла чи перемоги — є лише баланс, який легко порушити і складно відновити. Гравець у ролі богомола стикається з постійною боротьбою за виживання. Це не лише дослідження та маскування, це — щоденне існування в умовах, які постійно змінюються. Якщо у світі людини відбувся перекіс — рослинність висохла, хижаків стало більше або зникла здобич — богомолу стає все важче орієнтуватися, полювати, ховатися. Проста дія людини на іншому екрані стає переломним моментом у мікроскопічному всесвіті.

Унікальна механіка гри полягає у тому, що гравець не отримує прямих підказок. Вплив дій проявляється поступово, через атмосферу, зміну поведінки істот, складність проходження. Дві сюжетні лінії — людська і комашина — пов’язані невидимим зв’язком, який гравець має сам відчути, помітити й зрозуміти.

Гра за комаху (богомола): гравець керує істотою, що майстерно маскується під листя чи квіти. Механіка дослідження, виживання та взаємодії з іншими істотами побудована на природному балансі — гравець відчуває себе частиною екосистеми, де кожен рух має значення.

Гра за людину: паралельно гравець приймає рішення від імені людини, яка виконує звичайні повсякденні дії — полив рослин, викидання сміття, вибір продуктів у магазині тощо. Ці дії здаються незначними, але вони впливають на долю світу комах, змінюючи клімат, ґрунт, освітлення чи появу хижаків.

Унікальність механіки полягає в тому, що дві сюжетні лінії пов’язані між собою, але подаються без прямого пояснення — гравець поступово сам виявляє взаємозв’язок між звичайними людськими діями та глобальними змінами в екосистемі. Рішення, прийняті на одному рівні (людина), безпосередньо, але неочевидно, впливають на складність або можливості геймплею на іншому рівні (комаха).

«Прихований світ» не моралізує. Тут немає «правильних» або «неправильних» рішень — є лише наслідки. Це запрошення до емпатії, до уважності, до розуміння себе як частини великого, складного, живого організму — природи.

2.2. Стилістична концепція. Під час розробки гри «Прихований світ» основною метою стало створення візуального стилю, який передає тендітну красу природної екосистеми та формує емоційний зв’язок із середовищем завдяки графіці. Художнє оформлення гри базується на векторній геометрії, м’яких органічних формах та теплій палітрі природних кольорів — від охристих, земляних до насичено-зелених і приглушено-сонячних тонів.

Візуальна мова проєкту орієнтована не на декоративну надмірність, а на виразну простоту, ритм і структуру, що підкреслює відчуття середовища як живого організму що дихає. Кожен елемент гри — від біомів до персонажів — зображено у стилізованій формі, де лінія, колір і ритм композиції створюють атмосферу взаємозалежності та рівноваги.

Цей художній підхід дозволяє невербально розповідати історію змін, викликаних діями гравця, і водночас робить світ гри цілісним, легким для сприйняття, але глибоким за змістом. Через поєднання лаконічного стилю з символічним змістом, графіка працює не лише як оформлення, а як частина ігрового досвіду — вона допомагає гравцеві емоційно відчути порушення або відновлення екологічного балансу.

Таким чином, візуальна стилістика «Прихованого світу» не лише формує впізнавану естетику, а й виконує смислову та наративну функцію,

поглиблюючи занурення у гру та підтримуючи її ключову ідею — природа як складна, жива система, чутлива до кожного втручання.

2.3. Технічні характеристики та особливості. Розробка гри «Прихований світ» здійснювалася з використанням сучасного програмного забезпечення та цифрових технологій, що дозволили поєднати швидкість ескізного мислення, деталізацію композицій та стилістичну цілісність у рамках авторського екологічного проєкту.

Фіксація ідей: На етапі концептуальної розробки було використано графічний планшет і застосунок Procreate, що дозволило оперативно візуалізувати образи, які виникали в процесі творчого мислення. Це дало змогу швидко фіксувати структуру сцен, характер руху та композиційні рішення.

Деталізація та векторизація: Після створення ескізів робота продовжувалась у Adobe Photoshop, де опрацьовувалися колір, фактури та пластика. Потім ілюстрації векторизувалися в Adobe Illustrator, що забезпечило чітку геометричну стилістику, гнучкість у масштабуванні та чистоту ліній.

Анімація та монтаж: Фінальні елементи анімувалися у Adobe After Effects, що дозволило реалізувати плавну та атмосферну анімацію, з акцентом на зміни середовища та стану екосистеми.

Паралакс-ефекти: Для посилення глибини сцени та ефекту занурення в мікросвіт у грі використовувалася технологія паралакс-руху. Завдяки різному темпу руху шарів фону, середовища та об’єктів, візуальний простір набув відчуття об’ємності, що допомагає гравцеві краще відчути себе частиною навколишнього середовища.

ВИСНОВКИ

Проєкт гри «Прихований світ» показав, що відеоігри сьогодні — це не просто форма дозвілля, а культурний феномен, здатний транслювати цінності, порушувати важливі соціальні й екологічні теми та формувати у гравця глибоке емоційне співпереживання. Завдяки поєднанню художнього стилю, інтуїтивної механіки та змістовного підґрунтя, гра пропонує досвід, який водночас розважає, навчає та змушує замислитись про взаємозв'язки між людиною і природою, про власну відповідальність за довкілля та наслідки навіть найпростіших щоденних рішень.

Проведене опитування серед 72 осіб підтвердило релевантність ідеї. Згідно з результатами анкетування:

- 88,5% респондентів вважають, що відеоігри можуть бути не лише розважальними, а й пізнавальними або освітніми;
- 80,8% вірять, що ігри здатні порушувати серйозні теми, як-от екологія, втрати, самотність чи взаємозалежність;
- понад 50% зізналися, що особисто переживали досвід, коли гра змушувала переосмислити щось у власному житті.

Ці цифри свідчать про готовність аудиторії до глибшого ігрового досвіду, що виходить за межі класичного геймплею. Також значущим є те, що 76% опитаних погоджуються повністю або частково з тезою, що відеоігри можуть бути сучасними аналогами книг, тобто формою художнього висловлювання, яка здатна занурити у світ автора та дати можливість прожити альтернативний досвід.

Особливої уваги заслуговують результати, що стосуються екологічної тематики:

- 57,7% респондентів вважають екологічну кризу глобальною загрозою;
- 73,1% позитивно ставляться до висвітлення екотем у іграх.
- 57,7% переконані, що кожна людина може впливати на довкілля своїми діями,

- 42,3% вважають, що вплив існує хоча б частково.

Це співпадає з головною ідеєю гри: показати невидимий зв’язок між звичайними діями людини та станом мікросвіту, що живе поруч із нами, але часто залишається поза увагою. Завдяки унікальній механіці непрямого впливу (де рішення одного персонажа змінюють умови існування іншого), гра створює сценарії рефлексії, а не прямої дії. Цей підхід виявився цікавим для більшості гравців: 53,8% підтримали ідею такого типу геймплею, ще 38,5% вважають її потенційно цікавою, якщо вона буде добре пояснена.

Надихнувшись проаналізованими аналогами, ми запозичили окремі художні прийоми, геймплейні механіки та стилістичні рішення, що найкраще відповідали концепції нашої гри. Вони допомогли сформувати унікальний настрій та структуру «Прихованого світу».

«Прихований світ» — це гра, що не нав’язує мораль, а запрошує до співпереживання. Тут немає правильних чи неправильних рішень — лише наслідки. Такий підхід дозволяє гравцеві не просто проходити рівні, а вчитися бачити наслідкові зв’язки, розвивати екологічну чутливість і формувати новий погляд на звичне.

Для створення гри я використовував кілька програм, кожна з яких виконувала свою функцію на різних етапах роботи. Для збору та структурування візуальних референсів використовував PureRef, що допомагало підтримувати цілісність стилю та настрій проєкту.У Procreate створювались первинні ескізи та ідеї, тоді як у Photoshop опрацьовувалися деталізовані концепти. У Adobe Illustrator підготовлювались векторні елементи для подальшої анімації, а саму покадрову чернеткову анімацію я створював у Toon Boom. Вже на її основі у Adobe After Effects реалізовувалася фінальна 2D векторна анімація.

Практична значущість проєкту полягає в тому, що він демонструє, як сучасні цифрові інструменти можуть бути використані для створення новаторських ігор з емоційною та просвітницькою функцією. Такий підхід відкриває перспективи для розвитку ігрової індустрії у напрямку, де естетика,

зміст і механіка об’єднуються, аби передати важливі ідеї — про природу, про взаємозв’язок, про відповідальність.

Отже, «Прихований світ» — це не лише ігровий проєкт, а спроба створити нову етику гравця, який діє усвідомлено, емпатично і відповідально в обох вимірах — віртуальному та реальному.

.

ЛІТЕРАТУРА

1. Малюк Є. О. Відеогра як феномен сучасної медіакультури : дис. ... канд. культурол. : 26.00.01 – теорія та історія культури / Київський національний університет культури і мистецтв. Київ, 2021.
2. Крива Д. О., Собко О. В., Тищенко О. О., Клименко В. І. Інформаційна система для визначення рівня ігрової емпатії шляхом тестування психологічних властивостей та уподобань кібергравців. Комп’ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації – 2024 : матеріали IV Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів (Одеса, 26–27 вересня 2024 р.). Одеса : [б.в.], 2024. С. 70–74.
3. Віхрова Л. Г., Зінзура В. В. Соціальний та емоційний інтелект: ключові навички XXI століття для успіху в освітньому процесі. Роль соціального та емоційного інтелекту як найважливіших soft-skills XXI століття в освітньому процесі : матеріали всеукраїнського науково-педагогічного підвищення кваліфікації (6 березня – 16 квітня 2023 р.). Харків : Вид. дім «Гельветика», 2023. С. 64–65.
4. Екологія і суспільство: проблеми взаємодії. Реферат [Електронний ресурс]. Освіта.ua. URL: https://osvita.ua/vnz/reports/ecology/21243/ (дата звернення: 06.05.2025 р.).
5. Кивлюк О. П., Воронкова В. Г. Освітні трансформації та цінності: виховання нового покоління в умовах суспільних змін. Трансформація українського суспільства в цифрову еру : матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції (Львів – Торунь, 22 березня 2024 р.). Львів – Торунь : Liha-Pres, 2024. С. 68–73.
6. Чуйко Г. В., Чаплак Я. В., Колтунович Т. А. Особливості прояву емпатії та рефлексії. *Psychological Journal*. 2022. Т. 8, № 1. С. 131–148
7. Дорогань І. В. Терапія кольором: психологічний та фізіологічний аспекти. Культура і сучасність : альманах. 2023. № 2. С. 105–111. URL:

https://www.researchgate.net/publication/376735932_Colour_Therapy_Psychological_and_Physiological_Aspects (Дата звернення: 04.05.2025)

8. .Вплив комп’ютерних ігор на людей: від розваги до навчання // Media та Світ: Україна у майбутньому – Тримаємося! Працюємо! Віримо! [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://mediasvit.org.ua/vplyvkompyuternyh-igor-na-lyudej-vid-rozvagy-do-navchannya/. Дата звернення: 30.04.2025 р.

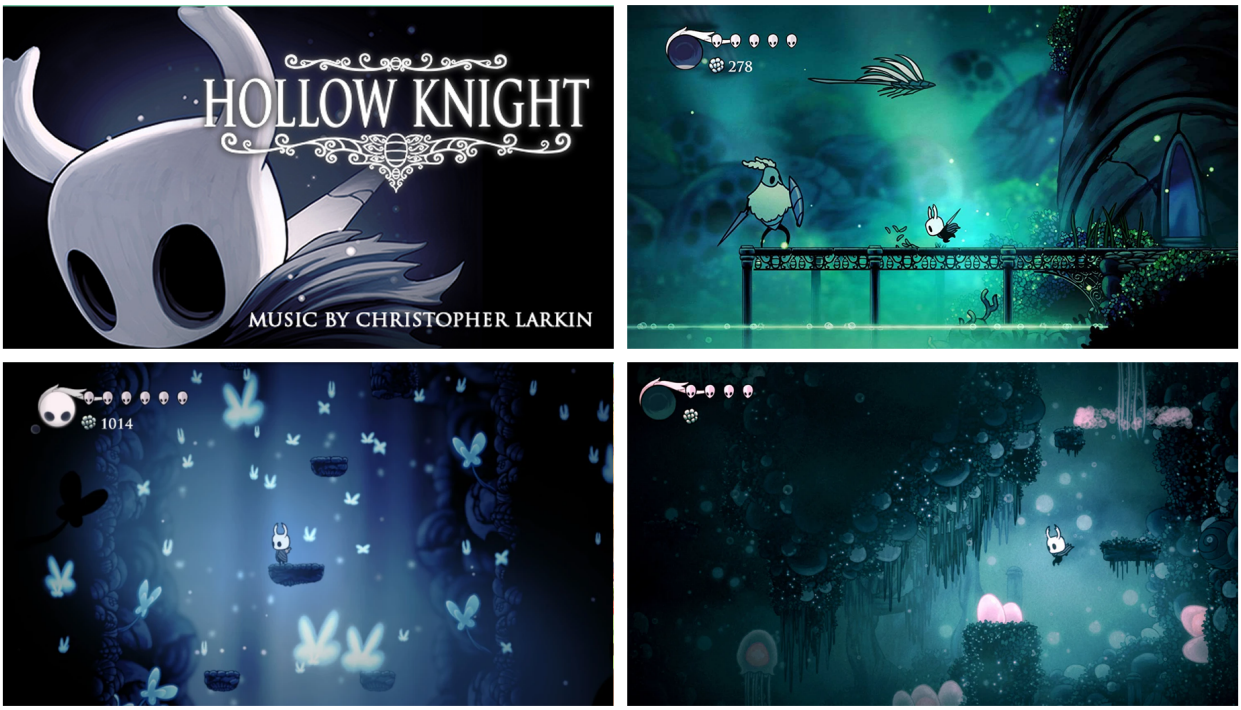
ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. «Навсікая з Долини Вітрів» (аніме Хаяо Міядзакі, 1984)



Іл. 1.2. «The Wandering Village» (інді-гра студії Stray Fawn, 2022).



Іл. 1.3. «Hollow Knight» (метроїдванія студії Team Cherry, 2017).



Іл. 1.4. «Lapse: A Forgotten Future» (мобільна гра студії Cornago Stefano).



Іл. 1.5. «Rain World» (виживальний платформер, студія Videocult, 2017).



Іл. 1.6. «Botanicula» (пригодницький квест, студія Amanita Design, 2012).



Іл. 1.7.«Terra Nil» (екостратегія, студія Free Lives, 2023).



Іл. 1.8. «Webbed» (платформер, студія Sbug Games, 2021).

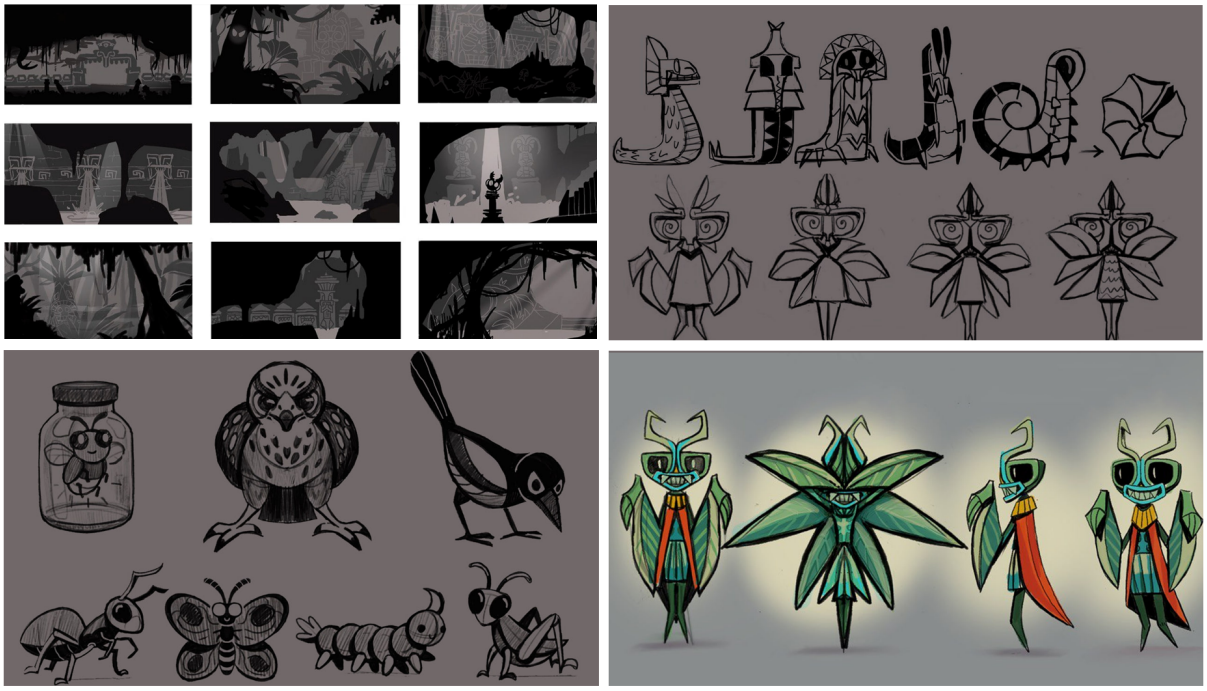


Іл. 1.9.«Minuscule» (анімаційний серіал, Futurikon, 2006–2012).

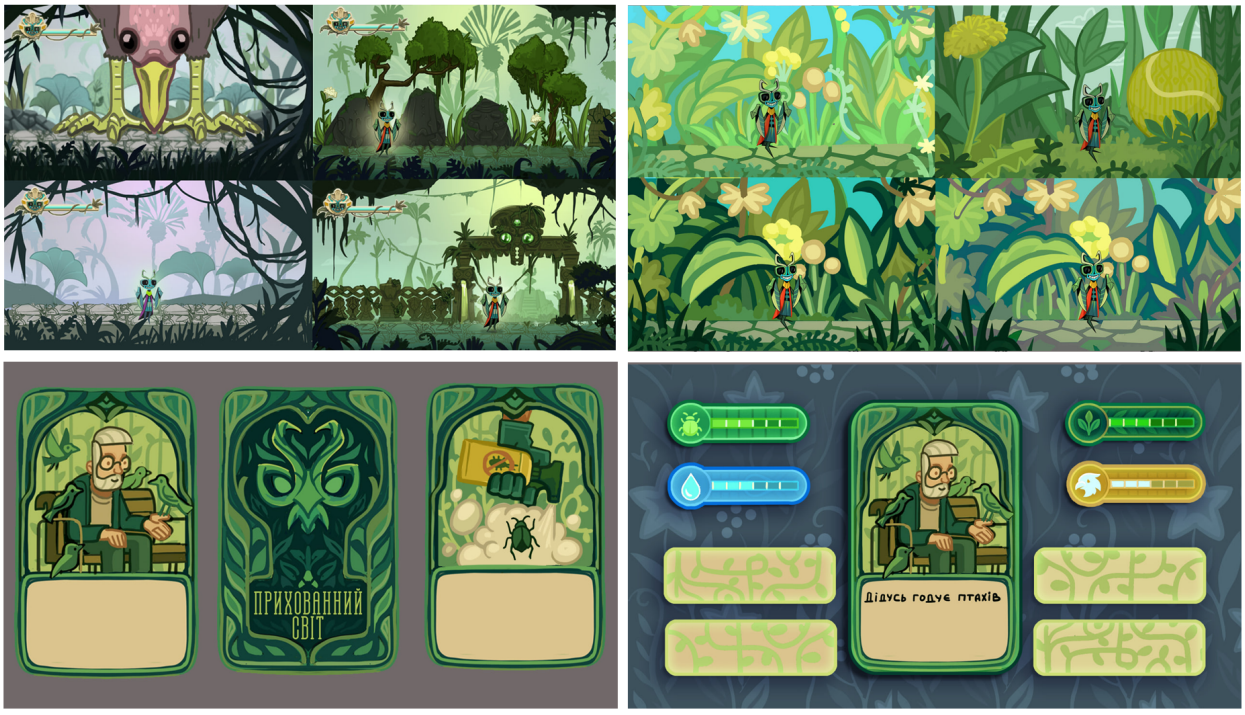


Іл. 1.10. .«Fallout» (серія рольових ігор, Interplay / Bethesda).

ДОДАТОК ІІ.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



Іл. 2.1



Іл. 2.2



Іл. 2.3

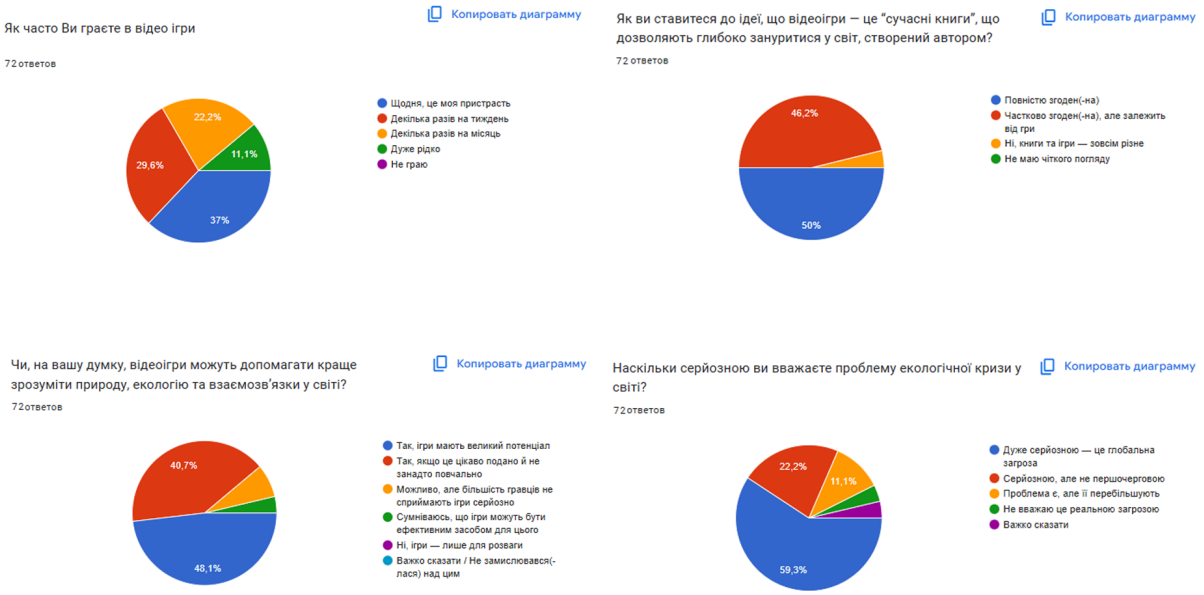


Іл. 2.4

ДОДАТОК ІІІ.
РЕЗУЛЬТАТИ ОПИТУВАННЯ



Іл. 3.1. Скриншот опитування потенційних гравців



Іл. 3.2. Скриншот опитування потенційних гравців