

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

Смола Анна Андріївна

ДИЗАЙН КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ “ GREENHOUSE ”

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності В2 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

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

_____ А. А. Смола

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	6
1.1. Комп'ютерна гра “Gris”.....	6
1.2 Комп'ютерна гра “OMORI”.....	7
1.3. Комп'ютерна гра “Hollow Knight”.....	8
1.4. Комп'ютерна гра “Celeste”.....	9
1.5 Мобільний додаток “Focus tree”.....	10
1.6 Комп'ютерна гра “Ender Lilies”.....	12
1.8 Комп'ютерна гра “The Messenger”.....	13
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ.....	16
2.1. Концепція роботи та структура.....	16
2.2. Стилiстична концепція дизайну.....	17
2.3. Технічні характеристики та особливості.....	18
2.4. Звукове рішення.....	18
ВИСНОВКИ.....	19
ЛІТЕРАТУРА.....	20
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	22
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК.....	28
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЕКТУ.....	33

ВСТУП

У сучасному світі комп'ютерні ігри набирають популярність, через що індустрія ігор демонструє стрімке зростання та здобуває все більш вагоме місце у світовій культурі [4]. Однією з помітних тенденцій останніх років є повернення цікавості аудиторії до ігор платформерів. Це жанр відеоігор, механіка яких полягає у стрибках персонажа по різноманітним платформам і через перешкоди, збиранні предметів, зазвичай необхідних для проходження рівня [9]. У період, коли великі компанії мали змогу реалізовувати масштабні екшн ігри в реалістичному стилі, інді розробники звернули свою увагу на жанр платформерів, через його відносну простоту, але, разом з тим, велику варіативність у реалізації ідей та стилізації зображення [5].

Завдяки невинному розвитку сфери ігри перестали бути виключно розвагою та набули статусу окремої форми мистецтва, за допомогою якого можна передавати комплексні ідеї та висвічувати проблеми. На думку Рафа Костера, автора книги «Теорії розваг для ігрового дизайну», ігри реалізують власний потенціал, коли відкривають правду про нас самих [2].

У той самий час все більше молодих людей торкаються тем особистого благополуччя, вивчення себе, вирішення особистих проблем та покращення власного життя. Розважальна та спрощена форма, яка властива іграм, допомагає у легкості сприйняття та занурення у проблему без зайвого навантаження. А ситуація, де гравець вивчає конфлікти, схожі на свої, може стати поштовхом, щоб викликати інтерес до власного стану та пошуку себе.

Метою дипломної роботи є розробка дизайну комп'ютерної платформер гри та створення анімаційного ролику, який презентує початок гри. Історія зосереджується на зміні емоційного сприйняття та звільнення від руйнівних негативних емоцій, що показуються через трансформацію світу. Ігровий досвід, здобутий у процесі проходження, покликаний заохотити аудиторію перенести ідеї гри у реальне життя.

Зміна настрою в грі: від спаду до піднесення, від відторгнення до прийняття, задає атмосферу надії та віри у краще. Поступове очищення ігрового простору надає гравцю почуття сатисфакції, що, у свою чергу, зменшує стрес. Особливої *актуальності* проєкт набуває в сучасних важких умовах українського суспільства, коли людям особливо важливо зберігати відчуття віри та надії в те, що навіть після найгірших часів настане розквіт.

Про *новизну* проєкту свідчить поєднання ігрових елементів жанрів платформер та RPG, де механіка бою виводиться в окремий екран. Це допомагає чітко відмежовувати дослідження від схватки, а також додати до неї ефекти, які не були б доступними при звичному бою в іграх жанру платформер, де є навколишнє середовище.

На відміну від інших ігор, ключова особливість проєкту полягає у зміні середовища та ігрових елементів як головного двигуна сюжету, способах передачі ідей та конфліктів, які розкриваються у грі. Варто зазначити, що головна роль належить світу гри, а героїня слугує здебільшого інструментом для його дослідження та зміни, а не центральним елементом трансформації. Такий шлях відкриває простір у використанні підходів, де гравець бачить вивчення самого світу персонажу як головну мету, що дозволяє йому більше взаємодіяти з ігровим простором, відчувати його живість, різноманітність та варіативність.

На нашу думку, варто дати визначення деяким термінам, дотичним до теми проєкту.

Геймдизайн – це процес створення та формування ігрового досвіду, що включає ігрові механіки, правила, цілі. Діяльність поєднує у собі креативність із системним мисленням для розробки захопливого інтерактивного досвіду.

Геймплей – спосіб взаємодії гравця з грою, що включає правила, цілі, виклики, з якими стикається гравець, сюжетні лінії та результати дій гравця. Він пропонує унікальне поєднання стратегій проходження гри та розповіді історії.

Гейміфікація – практика перетворення діяльності на гру, для того щоб зробити її цікавішою або приємнішою.

RPG (Role-Playing Game) – жанр комп'ютерних ігор, де гравець керує одним або декількома персонажами, яких можна покращувати та розвивати їх навички в залежності від характеристик.

Мета-оповідь – тип подачі новели, роману, гри тощо, який експериментує з ідеєю розповіді історії або досліджує її, часто звертаючи увагу на те, що це вигадана історія, а не розповідь про реальні події.

Наратив – це спосіб розповіді та структуризації історії, що передаються через тему, сюжет та діалоги, ланцюг подій у грі, а також емоційні елементи, які пов'язують аудиторію з історією.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

В якості аналогів ми обирали такі медіапродукти, як комп'ютерні ігри, застусунки та відеоролики, що слугували натхненням для нашого проєкту або мали схожі аспекти. Розбір зроблено за такими критеріями як: теми творів; сюжети та способи їх подачі; механіки геймплею та особливості їх застосування; візуальні та стилістичні рішення; атмосфери та настрої творів.

1.1. Комп'ютерна гра “Gris”. Команда Nomada Studio створила та випустила у 2018 році пригодницьку платформер гру “Gris”¹ (іл.1.1.). Початком історії є поява головної героїні у чорно-білому світі. Разом з подорожжю героїні трансформується й оточення, набуває нові кольори, які резонують з її емоційним станом.

Характерною особливістю є повна відсутність тексту за межами меню гри, включно з діалогами та описами. Таке рішення ще більше наближає гру до мистецького продукту, де вона виступає у ролі живої картини, з якою можна взаємодіяти та змінювати. Разом з цим, сюжет гри промальовується тільки завдяки символам, таким як: зруйновані статуї жінки та кольори-емоції. Через це можна дійти до висновку, що героїня втратила важливу людину у своєму житті, у подіях гри проходить етапи прийняття горя, а саме: заперечення, гнів, торг, депресія та, зрештою, прийняття.

Гра має чітку, циклічну структуру. Вона поділена на розділи, що відображають етапи прийняття, проходити які треба лінійно у визначеному порядку. У кожному з них героїня потрапляє до нової локації, знаходить одну здібність, яка відповідає концепції розділу та окрашує простір. Після вона повертається до головного центрального простору і в кінці цикл повторюється.

Розробники приділили велику увагу візуальній складовій гри. Було обрано техніку покадрової 2Д анімації, яка у виконанні студією набула плавності та розміреності. Провідними прийомами стилізації виступають

¹ <https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/>

спрощення елементів до чітких геометричних форм та їх симетричне розташування, які створюють відчуття простоти та чистоти, а, разом з тим, гармонійності зображення. Акцентними доповненнями стали текстури графічних матеріалів: акварель та графіт, які також використовуються в анімації, додають ефект традиційної техніки намальованих вручну кадрів. Завдяки відсутності систем, що вимагають високої концентрації на персонажі та його діях, для розробників стало можливим використання приближення й віддалення камери для акцентування уваги гравця, кращої передачі масштабів оточення.

Гра “Gris” була обрана як аналог завдяки показу переживань головної героїні через зміну світу, лінійну структуру ігрових рівнів, передачу історії через символи і метафори, виразним засобам візуальної комунікації.

1.2 Комп'ютерна гра “OMORI”² була створена OMOCAT і випущена у 2020 році. Психологічна RPG хоррор гра розповідає про історію життя хлопчика Санні (іл.1.2.). Через декілька днів хлопчик має переїхати до нового місця, але перед тим йому треба спробувати розібратися зі всіма подіями, невирішеними питаннями та конфліктами, які відбулися у рідному містечку. Гра розділена на два світи – світ снів Санні, де проходить більша частина подій, та реальний світ, у який він потрапляє після того, як прокидається.

Головний акцент робиться на сюжеті у вигляді показу глибинних переживань і, зокрема, страхів, з якими стикається головний герой. Впродовж всієї гри він крок за кроком вчиться долати їх, в кінці комбінуючи всі накопичені навички, щоб позбутися свого головного страху, який мучив його протягом років. Страх був причиною відстороненої поведінки Санні та відповіддю, чому головний герой тікав від реальності у власні сни. Історія прийняття минулого та прощення самого себе є подібною до нашого проєкту.

Ще однією причиною вибору гри як аналога, була покрокова RPG система. Вона характеризується виведенням бою в окремий екран, відсутністю рухів персонажів в просторі та ходами персонажів і ворогів по

² <https://store.steampowered.com/app/1150690/OMORI/>

черзі. Унікальною особливістю бойової системи гри є використання емоцій, які здатні впливати на всіх персонажів на арені. Кожна з них має свої характеристики та кілька ступенів сили. В залежності від властивостей ворогів їх необхідно переналаштовувати, підсилювати, зменшувати та змінювати, що загалом складає тактику ведення бою. Також такий хід, з використанням емоцій, сприяє глибшому розумінню персонажів, показує вплив почуттів на стан героїв, демонструє домінуючу стратегію їхньої поведінки, способи взаємодії з іншими.

1.3. Комп'ютерна гра “Hollow Knight”³ – гра у жанрі метроїдванія від студії Team Cherry, що була випущена у 2017 році (іл.1.3.). Сюжет починається з появи лицаря на окраїні світу, який захопила древня богиня. Головна мета гри – перемогти та звільнити від її контролю королівство Hallownest, його мешканців. Гра являє собою платформер з великим відкритим світом, де знаходження нової здібності призводить до відкриття нових локацій. Також великий акцент робиться на битвах з ворогами та босами, де кожен новий бій дає змогу відточити свої навички та після чисельних спроб і помилок здобути перемогу.

Гра була обрана аналогом через розкриття в ній кількох аспектів. Перший – механіки гри та здібності персонажа, які слугують вирішенню окремих, визначених задач, що дозволяє добре опанувати їх та не створює відчуття перевантаження від постійного напливу нових незрозумілих елементів. Завдяки рівномірному розподіленню точок інтересу впродовж всього сюжету гри, а також достатньої кількості часу та простору, які дає гра на освоєння новознайдених механік, розвиток персонажа поступовий та плавний. Це сприймається як природний процес і не здається різким чи приголомшливим, що значно допомагає у кращому сприйнятті гри.

Другий – ігрове меню та карта, які показують нові елементи тільки після їх знаходження. Таке дизайнерське рішення штовхає гравця до самостійного ретельного дослідження світу і перетворює гру на особисту

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

пригодницьку подорож, де ніколи не можна попередньо дізнатися, куди приведе той чи інший шлях, у якому закутку може знаходитися наступна цікава річ. Саме цей принцип першопроходця було обрано референсом до проєкту.

Третій аспект – атмосфера гри. Королівство давно занепало та зараз запущене, сховане далеко від сонячного світла, інших цивілізацій. Багато мешканців втратили себе. Лицарю важко знайти когось, з ким можна взаємодіяти і він опиняється сам на сам зі всім світом. Через це подорож сприймається дещо самотньою та меланхолійною, а настрої коливаються від загадкового до гнітючого й трохи моторошного, але ніколи не навмисно жахаючого. Темна кольорова гамма з холодними зелено-синіми тонами якнайкраще пасує цьому світу, та разом зі стилем, близьким до мультфільмів, витримується тонка межа між милим і похмурим. Підходи до створення атмосфери та їх підсилення за допомогою візуальної мови слугують аналогом до нашого проєкту.

1.4. Комп'ютерна гра “Celeste”⁴– 2D-платформер гра 2018 року, розроблена студією Extremely OK Games, виконана у піксельному стилі. Ідея гри полягає у сходженні головної героїні Медлін на гору Celeste (іл.1.4.). Рівні гри являють собою окремі локації зі своїми стилістичними особливостями та механіками, притаманними цьому регіону. Проходження кожного наступного рівня наближає все ближче і ближче до кінцевої мети – дістатися до піку гори.

Гра зконцентрована на ігровому аспекті та вимагає від гравця виконання чіткої послідовності рухів, такі як: сходження, стрибок, деш, відскок, у таймінг з неймовірною точністю, але найменше відхилення може призвести до програшу та перепроходження кімнати. Через настільки високу складність проходження рівнів може займати десятки чи навіть сотні спроб. Таким чином, сходження стає викликом не тільки для головної героїні, а й для самого гравця, перевіряючи його стійкість, та витривалість у важких умовах.

⁴ <https://store.steampowered.com/app/504230/Celeste/>

Під час сходження героїня зустрічає свого головного ворога - тінь себе, що значно заважає у нелегкому сходженні. Розробники приділили особливу увагу показу того, як головна героїня вчиться долати труднощі, викликані так званою “зіпсованою” частиною. На прикладі механік гри влучно показано яким важким, виснажливим і спустошуючим є шлях до прийняття своїх недосконалостей. Разом з цим, у меню гри, перед початком кожного рівня, з’являються невеликі картки із записами, покликані підбадьорити гравця та допомогти не зійти зі шляху.

Ця гра була обрана в якості аналога через схожий сюжет щодо примирення зі своїм я та зображення впливу тіні на ігровий світ з його темною структурою та відчуттям небезпеки.

1.5 Мобільний додаток “Focus tree”⁵ – це додаток, що допомагає зосереджуватись (іл.1.5.). У ньому можна запускати таймер, після включення якого майже всі інші додатки на пристрої стають недоступними. Після зупинки таймера та завершення сесії видаються монетки відповідно до того, скільки часу пройшло. За монетки можна купити елемент-плитку та поставити її до інших у віртуальний простір – сад.

Протягом використання додатку та збільшення кількості елементів-плиток у арсеналі людина розширює та трансформує свій сад, роблячи його більш різноманітним, цікавим та значущим особисто для себе. У додатку немає обмежень щодо розташування чи кількості елементів у просторі-саді, тож людина має майже нескінченний потенціал щодо розвитку та перетворення саду.

UI дизайн доволі мінімалістичний, створений таким чином, щоб не відволікати від головного – елементів саду, які виконані у 3Д за допомогою округлих, стилізованих форм, що створюють відчуття “мультяшного” стилю. Приємний дизайн додатку додатково спонукає до його використання.

За допомогою таймеру можна побачити, скільки часу пройшло з початку роботи, що допомагає бачити процес тут і зараз, а сад – загальну

⁵ <https://www.focustree.app/>

картину за весь час. Додаток є чудовим способом гейміфікації складних процесів, який мотивує та підштовхує продовжувати його використання, а квітучий сад є наочним доказом прогресу, що іноді важко побачити через повільний характер змін.

Елементи застосунку, такі як відстеження прогресу, гейміфікація важких завдань та приємна візуальна стилістика були корисними щодо створення нашого проєкту.

1.6 Комп'ютерна гра “Ender Lilies”⁶. Платформер гра від студії Adglobe, випущена у 2021 році (іл.1.6.). Вона розповідає про історію дівчинки Лілі, яка має здатність прибирати чуму, яка охопила майже всіх жителів королівства. Хоч повністю вилікувати жителів у неї не виходить, дівчинка робить все залежне, щоб допомогти хворим та, за допомогою молитви, забирати захворювання на себе. Окрім цього, на її плечі лягає ще одне завдання - знайти та знищити джерело напасти, що майже знищило світ.

З геймплейної точки зору гра зосереджена на бойовій системі, в ній багато противників, впоратися з якими дівчинці допомагають духи, бо сама вона занадто мала та слабка, щоб впоратися з переважаючою міццю ворогів. Всі духи мають різні стилі бою, через комбінацію яких можна скласти тактику бою, що буде ефективніша для перемоги. Така система стала референсом для нашого проєкту, де головна героїня виступає у ролі того, хто надає команди дій для підконтрольних їй інструментів та змінює стиль гри відповідно до ситуації за допомогою вибору. Також інструменти можна покращувати тим більше, чим більше героїня його використовує.

Естетика гри спирається на стильовий напрям темного фентезі. Лілі – це біла діва жриця, якій поклоняються люди як святій. Інші персонажі також базуються на прошарках середньовічного суспільства: лицарі, монахині, селяни, вельможі, королі, відьми. Вигляд ворогів спирається на класичні фентезі істот: драконах, янголах, демонах. У дизайні світу та ігрових меню широко використовуються готичні елементи. Аналогічно до гри “Ender

⁶ https://store.steampowered.com/app/1369630/ENDER_LILIES_Quietus_of_the_Knights/

Lilies”, світ нашого проєкту базується на вже існуючому оточені у вигляді оранжереї та її елементів.

1.7 Комп'ютерна гра “One Shot”⁷ – це пазл-адвенчура розроблена студією Future Cat та випущена у 2016 році (іл.1.7.). Зав'язка історії – зникнення сонця у світі, яке, за пророцтвом, має повернути міся. Ним є головна героїня гри – дівчинка-кішка Ніко. Її місія – пронести лампочку через весь світ і запалити у вершині башні, щоб спасти всіх жителів від темряви та повного занепаду.

Частина, яка найбільше привертає увагу у грі, – мета-оповідь. Її прояви можна побачити у різних аспектах гри, зокрема у взаємодії Ніко з гравцем. За сюжетом героїня знає, що вона персонаж у комп'ютерній грі та може створювати незвичні ситуації, говорити з гравцем, ставити йому питання й просити щось виконати.

Дії гравця мають наслідки, які створюють напругу, незважаючи на відсутність інших загроз. Всі вони невідворотні, бо гру можна пройти тільки один раз. Через побудову стосунків головного персонажа з гравцем фінальний вибір гри має дві опції, а саме: спасти світ чи Ніко. Цей етап є кульмінаційною та найбільш складною частиною гри.

Ще одним проявом ідеї є вихід гри за рамки виключно ігрової програми. Для вирішення деяких головоломок потрібно шукати відповіді у файлах на комп'ютері користувача, що є далеко не очевидним варіантом дій, і може зайняти деякий час для правильної здогадки. Також гра бере дані з системи як ім'я користувача чи час, встановлений на девайсі та використовує їх у діалогах персонажів.

Гра збиває з пантелику постійними ламаннями четвертої стіни, і ніби проводить експеримент над сприйняттям людини по той бік екрану. Все це відбувається поверх основної лінії сюжету.

⁷ <https://store.steampowered.com/app/420530/OneShot/>

В нашому проєкті використовується схожа ідея впливу на гравця завдяки зміні ігрових аспектів задля підсилення емоційного ефекту та більш влучної передачі ідей, закладених у грі.

1.8 Комп'ютерна гра “The Messenger”⁸ – пригодницька платформер гра, випущена студією Sabotage Studio у 2018 році (іл.1.8.). Історія починається з передачі головному герою, ніндзі, сувою з наказом доставити його на вершину сусідньої гори, щоб зупинити наступ короля демонів. Шлях до місця зберігання свитку наповнений перешкодами у вигляді демонів, які прийшли захопити цей світ, елементів оточення, у проходженні яких ніндзі допомагає його головний інструмент крюк.

Ніндзі вдається пройти весь шлях до гори, але очікуваний кінець після завершення випробування на її вершині так і не настає, бо герою розповідають, що цей світ набагато більший та масштабніший, ніж могло здатися. Сувій, який він ніс весь цей час, виявився картою, за допомогою якої можна орієнтуватися на місцевості та знайти завдання для розкриття справжньої кінцівки гри.

Таким чином, перша половина гри являє собою проходження лінійних рівнів, після закінчення яких гравцеві відкривається доступ до перепроходження старих локацій гри та відкриття раніше недоступних просторів. Завдяки нестандартній ідеї переходу від лінійної гри до розгалуженої, гра привернула нашу увагу та надихнула використати її як референс.

1.9 Комп'ютерна гра “Ori and the Blind Forest”⁹ – це екшн-метроїдванія, створена Moon Studios та опублікована у 2015 році (іл.1.9.). На початку гри програється невелика кат сцена, яка розповідає передісторію головного персонажа – магічної істоти Орі. Він щасливо ріс у чарівному лісі під опікою Нару, але з часом справи стали йти гірше. Ліс почав змінюватися та засихати, їжі ставало все менше, опікун згас від голоду. Після цього Орі поставив собі за мету заново вдихнути життя у ліс і відправився у

⁸ https://store.steampowered.com/app/764790/The_Messenger/

⁹ https://store.steampowered.com/app/261570/Ori_and_the_Blind_Forest/

подорож. Для виконання місії він повинен повернути елементи вітру, води та вогню на свої місця. Як виявилось, їх всі вкрала велетенська сова – головний антагоніст історії.

Більшу частину часу герою доведеться долати різні перешкоди у вигляді елементів лісового оточення, як от: колючки, пропасті, уступи і, навіть, стихії. Задля переміщення герой має набір здібностей: стрибок, відскок від стін, парашут, ривок та заряди з автонаведенням, які розташовані у різних куточках світу. У відповідності до новознайдених навичок, світ стає більш небезпечним і складним до проходження.

Графіка гри вирізняється великою пропрацьованістю завдяки об'ємності зображення та високій деталізації. Відчуття глибини та простору створює багат шаровість, де насиченість кольорів і чіткість зображення зменшується чим далі знаходиться від переднього фону. Живості лісу додають виразна кольорова палітра. На тлі більш спокійних природних кольорів виринають яскраві, що миттєво привертають увагу та індикують про небезпеку. Значну роль у створенні атмосфери грає різнопланове освітлення, яке стало можливим завдяки більш реалістичному стилю. Чи промені світла проходять крізь гілки дерев, чи світіння магичних елементів – все це створює сильний контраст, який чіпляє око.

Подібна історія з відновлення світу та рослинна тематика присутня у нашому проєкті.

1.10 Комп'ютерна гра “A Dance of Fire and Ice”. Студія 7th Beat Games створила та випустила у 2019 році ритм гру “A Dance of Fire and Ice”¹⁰ (іл.1.10.). Концепція гри полягає у натисканні кнопок у такт музики та зміні напрямку руху головних елементів – двох куль, що обертаються одна за одною та разом йдуть ігровим полем. Незважаючи на просту ідею, проходження гри стає випробуванням через правило чітко дотримуватися ритму, і якщо не потрапити визначену кількість разів, кульки зіб'ються зі шляху, що призведе до перепроходження рівня.

¹⁰ https://store.steampowered.com/app/977950/A_Dance_of_Fire_and_Ice/

З візуальної точки зору гра дуже мінімалістична, показує тільки необхідні речі, шлях, що треба пройти для закінчення рівня, позначки прискорення, уповільнення та зміни руху, шкали точності натискань. У деяких рівнях навіть відсутні фони.

Гра привернула нашу увагу через маршрути, що складаються в узори. Їх можна переналаштувати у відповідності до ідей. У проєкті Greenhouse використовується схожа механіка бойової системи, де кожна дія супроводжується невеликою грою, що додає динаміки ходу гри.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура

Метою проєкту є створення дизайну пригодницької платформер гри з елементами бойової RPG системи. Події відбуваються у стилізованій оранжереї, частини якої заповнили і пошкодили вороги. Сад – це метафора життя. Головний персонаж – дівчина, яка уособлює дух саду, поступово, через послідовність схожих дій, здобуває контроль над ним. Вона лагодить зруйновані частини, займається вирощуванням рослин та бореться, щоб забрати сад з полону ворогів. Дія в грі розгортається через відкриття нових локацій, що презентують шлях та різні етапи змін головної героїні. Дух вчиться долати різноманітні труднощі, з якими стикається впродовж гри. Простір є відображенням внутрішнього світу героїні та його зміна є головним фокусом проєкту.

За структурою гра чітко розділена на стадії дослідження та бою. Головна частина проходить у саду, з дослідження якого виринає бій, що відкриває інший екран. Перехід відбувається автоматично, коли персонаж наближається до пошкоджених рослин. Вороги являють собою негативні емоції, що пошкоджують все навколо й атакують головну героїню.

В процесі бою персонажі ходять по черзі. Дух може використовувати один з варіантів дій: атака, захист, речі, вихід. Для їх використання потрібно пройти невелике випробування у вигляді точного влучення натисків в правильний таймінг. Від точності залежить сила, з якою буде виконуватися дія. Закінчення бою можливо за трьома сценаріями: уникнення, програш, виграш. У разі уникнення героїня повинна виконати дії, щоб мати змогу повернутися у стан дослідження. Якщо програш – забираються очки витривалості. При виграші вони навпаки даються разом з досвідом.

У стані дослідження героїня може напряму впливати на елементи оточення, що складають невеликі головоломки та працюють задля створення атмосфери загадковості. Простір наповнений секретними ходами та

замкненими проходами, відкрити які можна завдяки уважному дослідженню та вирішенню загадок. Також після успішного завершення бою відновлюється рослина та простір навколо неї. Бойова система має продемонструвати важкість змін, необхідність чинити опір і змінювати власні почуття. У той самий час, загальний світ гри показує свободу вибору та ефект від роботи над собою завдяки наочним змінам.

У рамках дипломного проєкту буде показано початок гри та перша локація, темою якої є заплутаність та невпевненість. У цій частині головна героїня повинна загострити затуплене сприйняття, розвіяти туман свідомості, та знайти витoki проблеми.

2.2. Стилiстична концепцiя дизайну

Вiзуальний стиль базується на спрощеннi елементiв до загальних форм i кольорових площин, що нагадує мальований 2Д стиль. Вiдхiд вiд реалiстичностi й об'ємного свiтло-тiньового опрацювання зображення пiдкреслює iлюзорнiсть свiту гри та допомагає створити виразну атмосферу.

Кольорова гама i характер джерел свiтла змiнюється впродовж гри, але на початку палiтра тяжiє до сiрих, холодних тонiв, з монотонностi яких виринають бiльш насиченi рослини та персонажi. Майже вiдсутнє чiтке, яскраве освiтлення. Натомiсть перевага вiддана розсiяному свiтлу через присутнiсть у просторi великої кiлькостi туману. Рiшення обумовлене початком iсторiї та контекст передбачає вiдчуття невизначеностi, незрозумiлостi того, що тiльки чекає на розкриття. Обмежений рiдiус видимостi, який бачить гравець, пiдкреслює загадковiсть та деяку напругу.

Стилiстика елементiв оранжереї має схожi мотиви з рiзними меню гри, що вiдображається у вiзерунках та паттернах, якi тяжiють до спрощеного готичного стилю. З цього стилю було запозичено загальну структуру та видовженi пропорцiї з великою кiлькiстю опорних елементiв, якi перетинаються.

Завдяки перенесенню бою в окремий екран стали можливі бiльшi трансформацiї мiсцевостi, виразнiсть яких пiдкреслюється за допомогою

анімації. Так само і менші елементи, що приходять в рух через наближення персонажу та його взаємодію з оточенням.

Мапа світу у меню гри розкривається поступово, по мірі того, як персонаж відкриває нові кімнати, що спонукає гравця до кращого дослідження світу. Команди, застосування кнопок та загальний UX дизайн гри є інтуїтивно зрозумілим, простим у використанні та прибирає не потрібне навантаження.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Виконання проєкту забезпечувалося використанням різних графічних програм. Основна частина візуальної складової була створена у Procreate. Далі намальовані елементи переносилися в анімаційну програму Procreate Dreams, завдяки чому стало можливим використання як покадрової анімації, так й анімації за допомогою ключів. Таке рішення виділяє проєкт поміж інших. Для компоновки, фінального опрацювання, доповнень у вигляді кольорокорекції, анімації окремих часток, світла, зведення звукових треків використовувалась програма Adobe After Effects.

2.4. Звукове рішення

Звукове оформлення проєкту зумовлене тематикою, зокрема садом. З огляду на це, в грі багато природних звуків, які особливо помітні під час руху персонажа та його взаємодії з ігровим світом. Також звуки відповідають загальній атмосфері гри. Вони приглушені та трохи шарудящі, їх гучність приглушають рослини. Характерні звуки супроводжують відкриття та закриття меню, початок і завершення бою, ходів, застосування предметів. З достатнім досвідом гравець завжди може визначити за аудіоальною інформацією, що саме відбувається у грі.

Гра не передбачає діалогів, велику роль відіграє музичний супровід. Стиль музики меланхолійний з додаванням гітари та піаніно, що створює таємничу атмосферу. Також, задля уникнення відчуття повторюваності, у звуків є невеликі варіації, що програються по черзі.

ВИСНОВКИ

Дипломний проєкт є актуальним у контексті сучасних соціальних проблем, де люди бачать цінність у дослідженні та розкритті самих себе.

Нами розроблено дизайн комп'ютерної гри та анімаційний ролик початку ігрового процесу, де розкривається тема зміни емоційного сприйняття. Основна концепція полягає у створенні образу ігрового світу, який показує почуття та трансформації головної героїні. Через її подорож світом і влучне використання ігрових механік нам вдалося передати внутрішній конфлікт людини, яка проходить через складний етап свого життя. Ми мали на меті донести ідеї, що спонукають до рефлексії, за підтримки привабливого візуального стилю.

З геймплейної точки зору проєкт демонструє поєднання класичних елементів платформерів та RPG. Кожен з них підсилює один одного, їх гармонійна комбінація створює незвичний спосіб занурення в історію, яка передається у грі.

Завдяки опрацюванню низки джерел з обраної теми, нами отримано та застосовано в подальшій роботі корисні знання з розробки ігор, теорії розваг, головних елементів геймдизайну, принципів поведінки та реакцій користувачів, психології почуттів людини. Разом з тим, аналіз аналогічних комп'ютерних ігор та додатків допоміг нам знайти влучні стилістичні, візуальні та геймплейні рішення, завдяки яким вони здобули популярність, та використати їх у якості референсів до нашого проєкту.

Для розробки дизайну комп'ютерної гри було використано такі інструменти як: Procreate, Procreate Dreams та After Effects. Їх поєднання дозволило надати руху статичним зображенням, а проєкту – виразної атмосфери за допомогою різних методів анімації. Звукове оформлення проєкту зумовлене тематикою гри, діалоги відсутні, меланхолійний музичний стиль підкреслює атмосферу загадковості.

ЛІТЕРАТУРА

1. Джессі Шелл. Мистецтво геймдизайну: Книга лінз. URL: <https://www.arthuss.com.ua/shop/mystetstvo-heymdyzaynu-knyha-linz> (дата звернення 05.03.2026)
2. Костер Раф. Теорія розваг для ігрового дизайну. URL: <https://www.arthuss.com.ua/shop/teoriya-rozvah-dlya-ihrovoho-dyzaynu> (дата звернення 14.03.2026)
3. Francis Glebas. Directing the Story. URL: https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781136138706_A23813089/preview-9781136138706_A23813089.pdf (дата звернення 10.04.2026)
4. How Platforms Are Colliding and Why This Will Spark the Next Era of Growth Video Gaming Report 2026. веб-сайт. URL: <https://www.bcg.com/publications/2025/video-gaming-report-2026-next-era-of-growth> (дата звернення 22.04.2026)
5. Realistic vs. Stylized Art in Games: Which Style Fits Your Vision? <https://pixune.com/blog/stylized-vs-realistic/> (дата звернення 12.05.2026)
6. Robert Leahy. Don't Believe Everything You Feel. URL: <https://dokumen.pub/dont-believe-everything-you-feel-a-cbt-workbook-to-identify-your-emotional-schemas-and-find-freedom-from-anxiety-and-depression-9781684034826.html> (дата звернення 04.03.2026)
7. Scott Rogers. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. URL: https://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/DI413/%CE%94%CE%B9%CE%AC%CF%86%CE%BF%CF%81%CE%B1/Rogers_LevelUp_2010videogame-design.pdf (дата звернення 14.03.2026)
8. Suzan M. Weinschenk. 100 Things Every Designer Needs To Know About People. URL: https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780136746911/samplepages/9780136746911_Sample.pdf (дата звернення 08.05.2026)

9. The Evolution Of Platformer Games
<https://www.redbull.com/in-en/evolution-of-platformers> (дата звернення 14.04.2026)
10. Tracy Fullerton. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. URL:
<https://dokumen.pub/game-design-workshop-a-playcentric-approach-to-creating-innovative-games-2nbsped-9780240809748-2007040857.html> (дата звернення 25.04.2026)

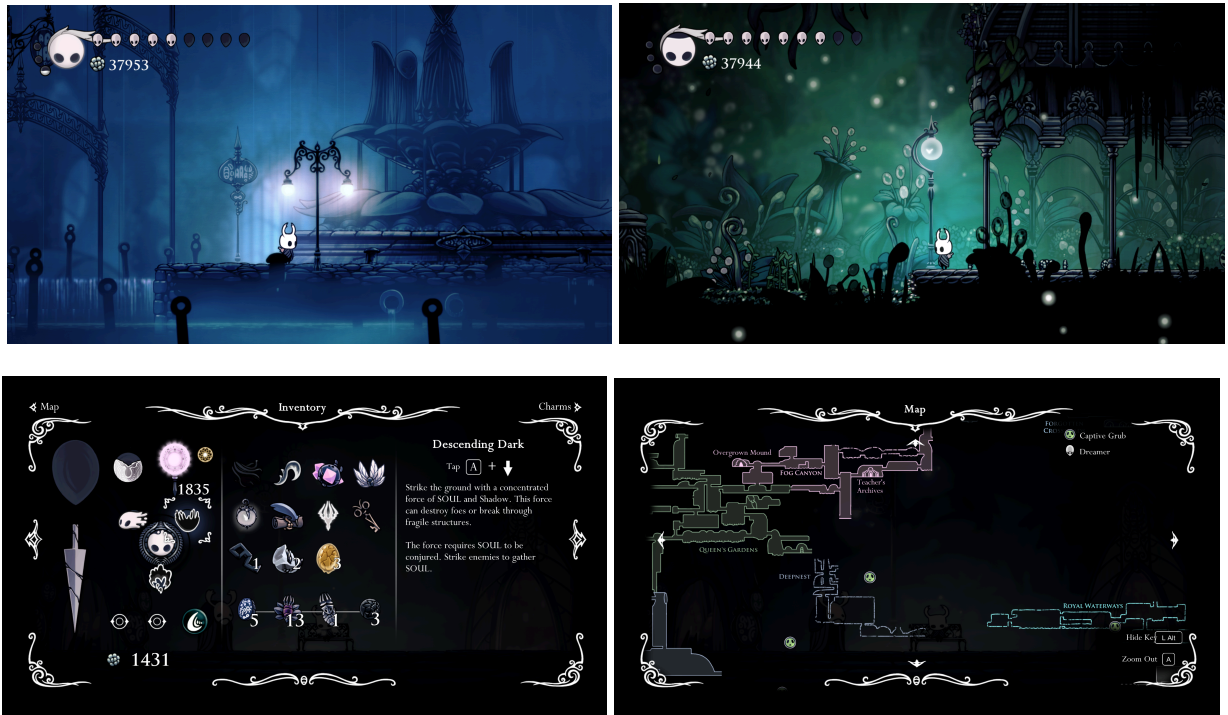
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



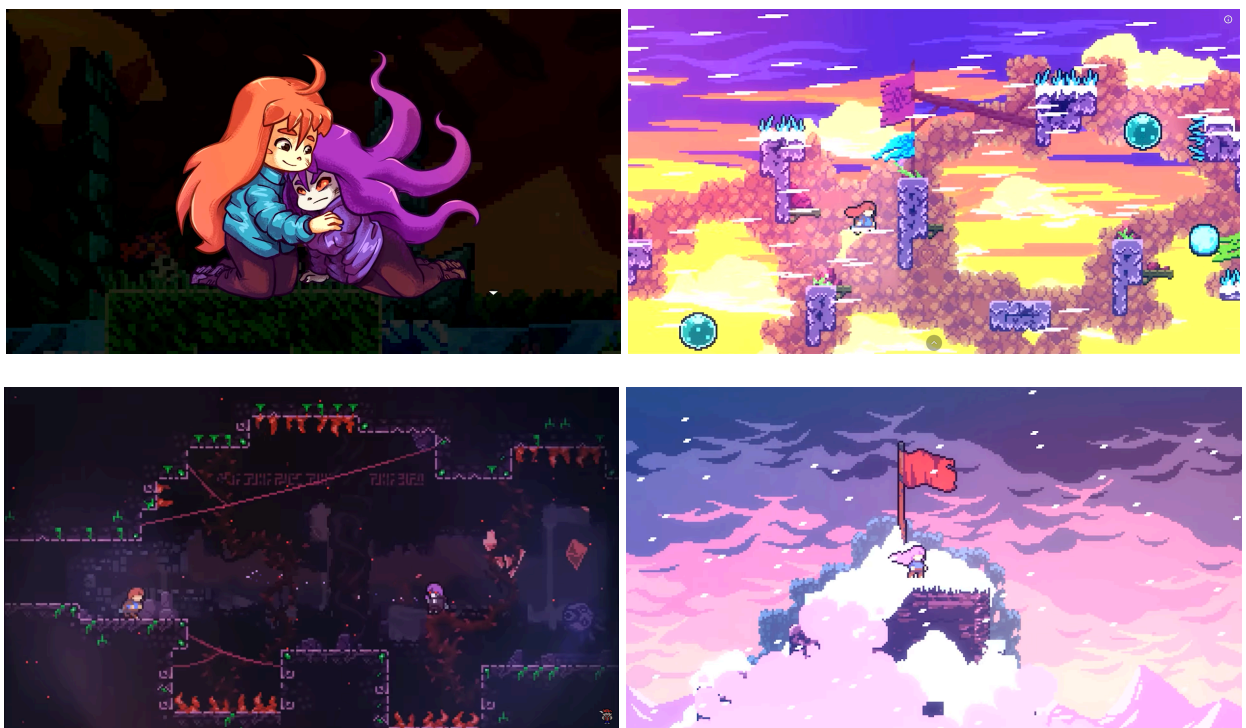
Іл. 1.1. Комп'ютерна гра "Gris", 2018 р.



Іл. 1.2. Комп'ютерна гра "OMORI", 2020 р.



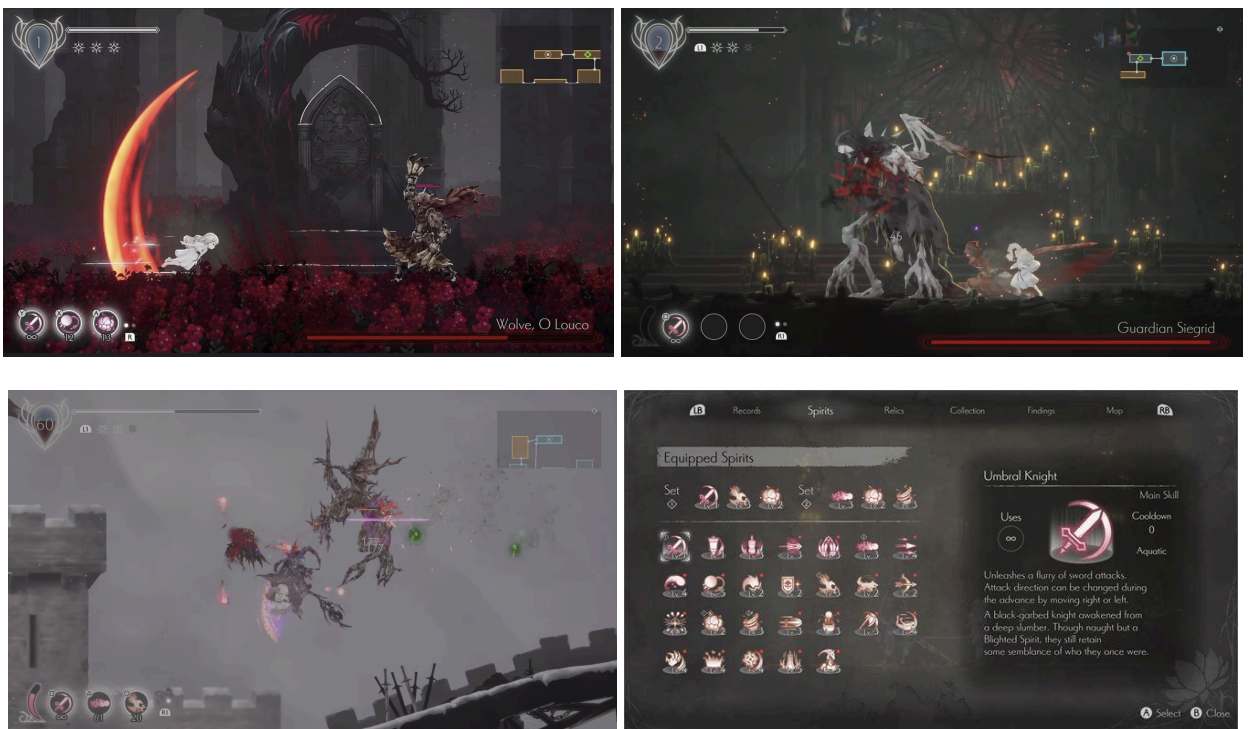
Іл. 1.3. Комп'ютерна гра "Hollow Knight", 2017 р.



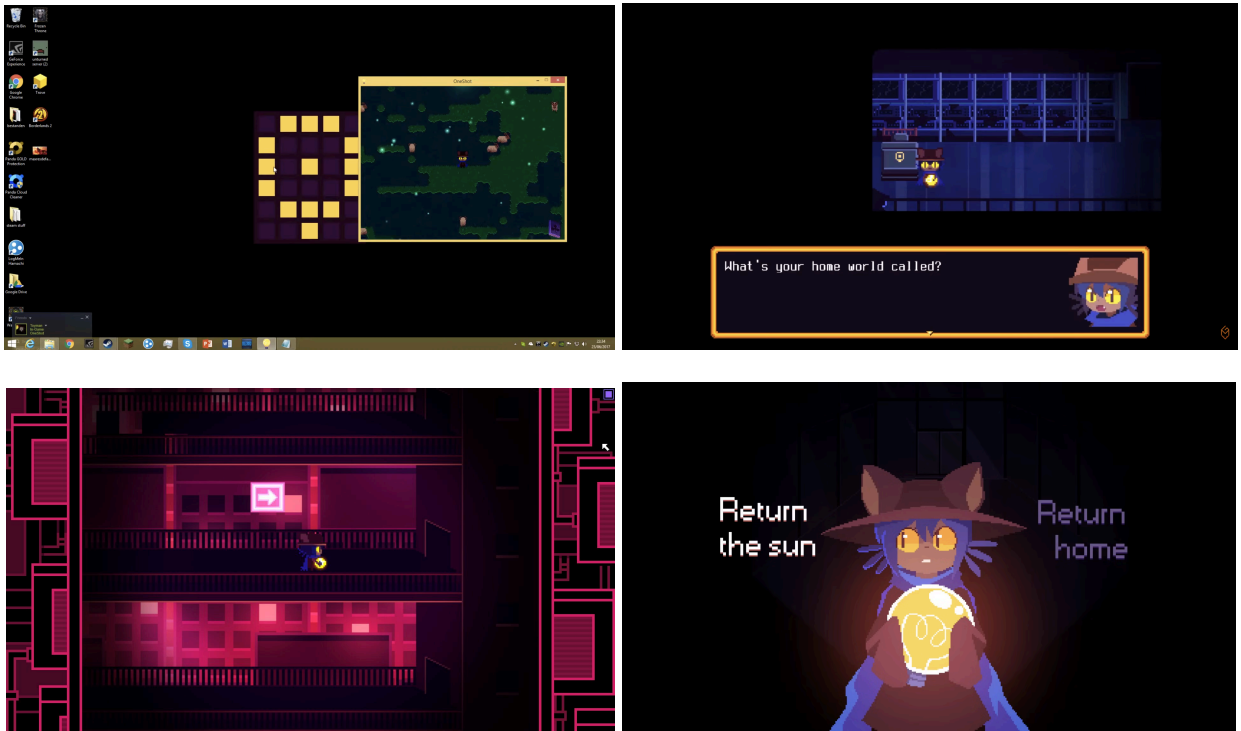
Іл. 1.4. Комп'ютерна гра "Celeste", 2018 р.



Іл. 1.5. Додаток “Focus Tree”, 2020 р.



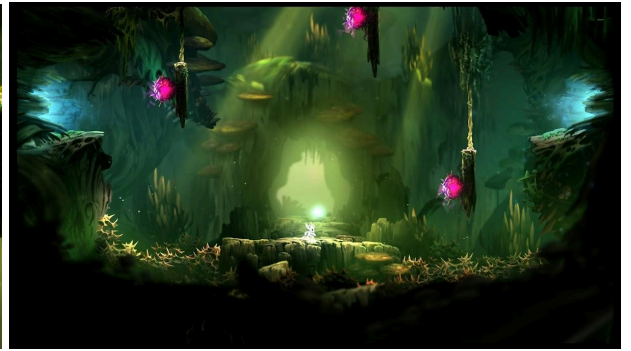
Іл. 1.6. Комп'ютерна гра “Ender Lilies” 2021 р.



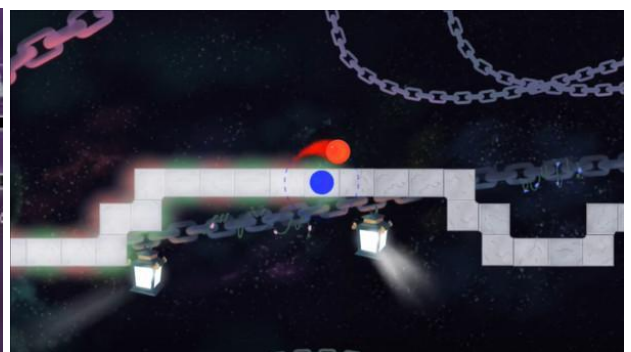
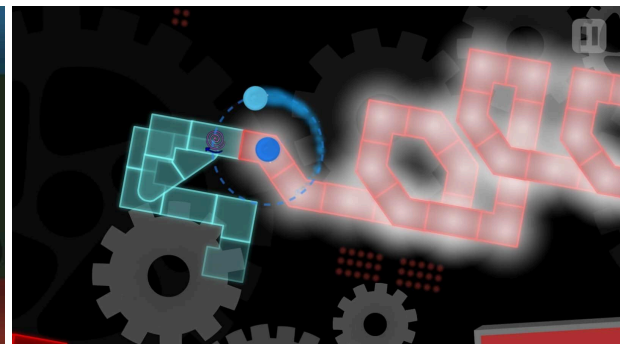
Іл. 1.7 Комп'ютерна гра “One Shot” 2016 р.



Іл. 1.8. Комп'ютерна гра “The Messenger”, 2018 р.



Іл. 1.9 Комп'ютерна гра “Ori and the Blind Forest”, 2015 р.



Іл.1.10 Комп'ютерна гра “A Dance of Fire and Ice”, 2019 р.

ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

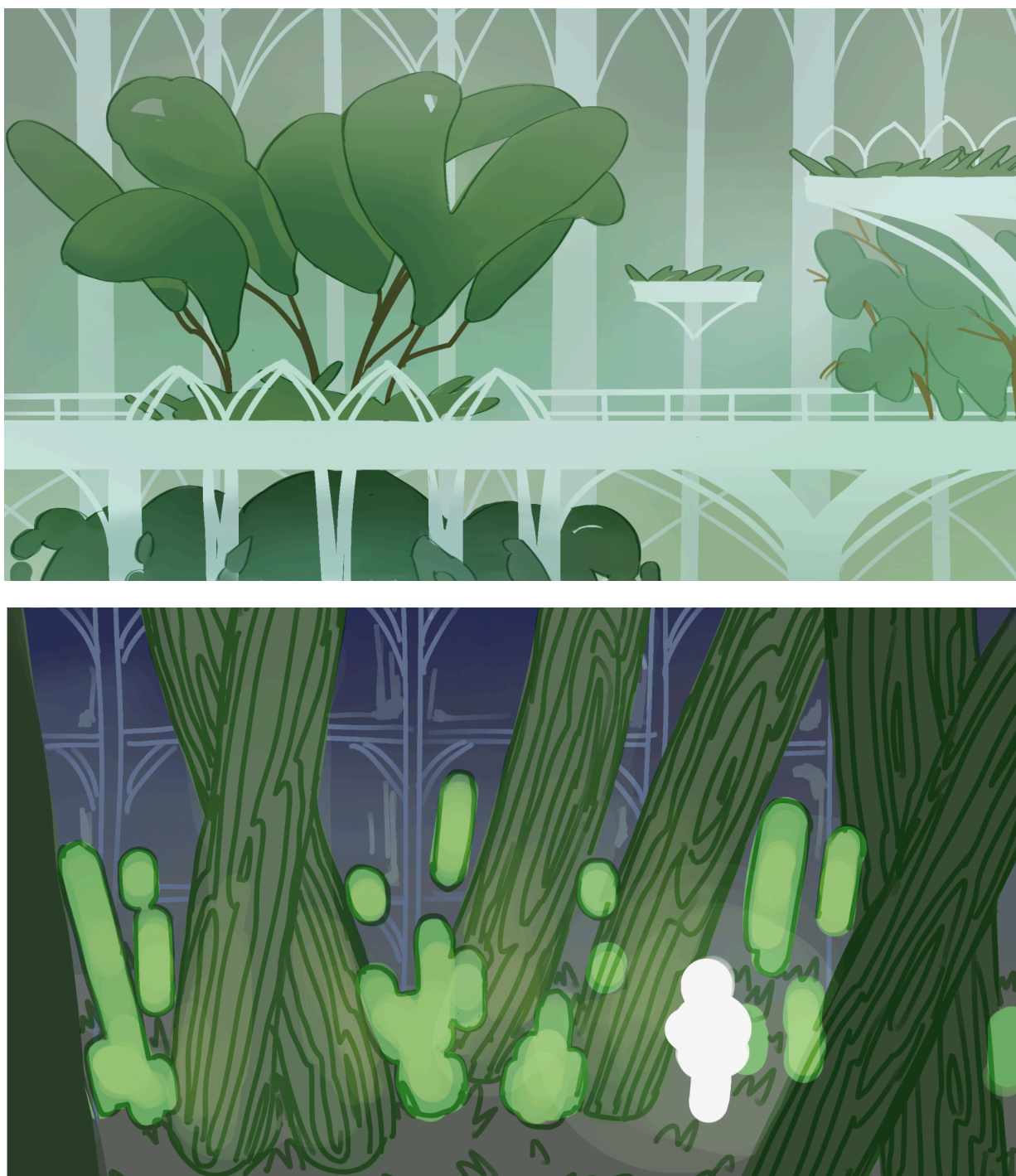




Іл. 2.1 Пошук дизайну головної героїні



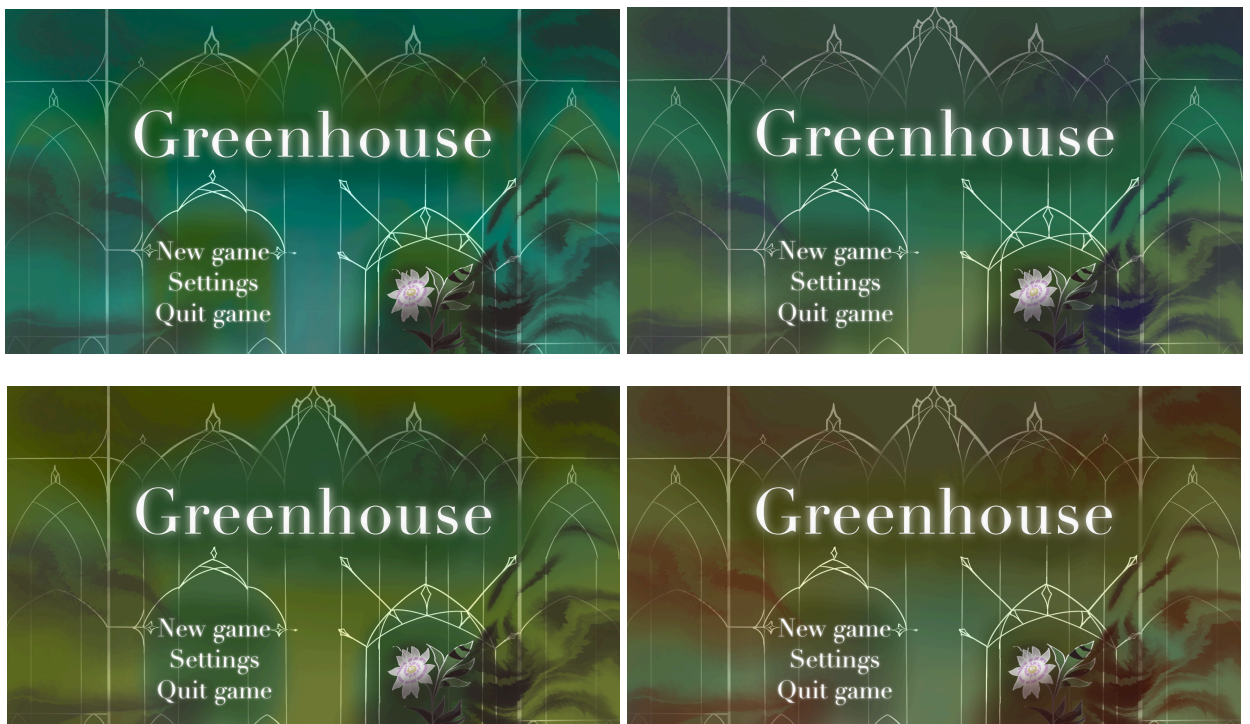
Іл. 2.2 Дизайн головної героїні



Іл. 2.3 Пошук дизайну локацій



Іл. 2.4 Дизайн стартової локації



Іл. 2.5 Пошук дизайну головного меню

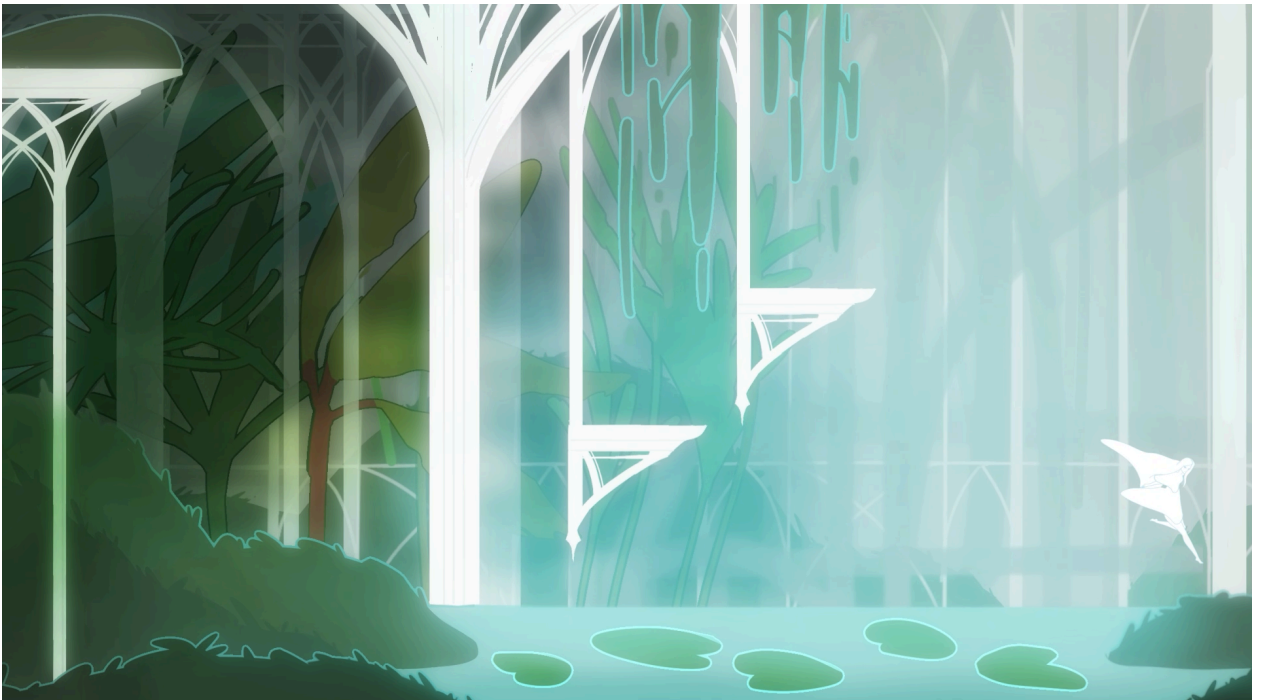
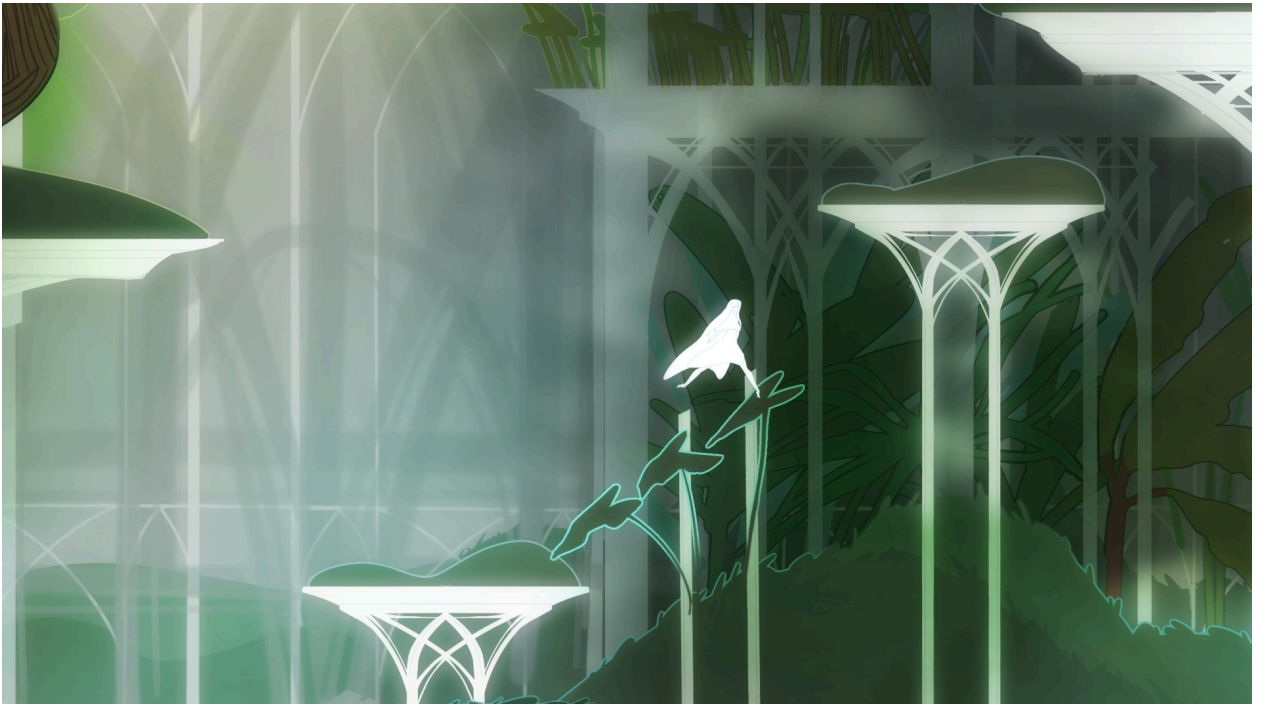
ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЕКТУ



Іл. 3.1 Дизайн головного меню



Іл. 3.2 Дизайн інвентарю





Іл. 3.3 Перша ігрова кімната



Іл. 3.3 Друга ігрова кімната