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

Терлецька Інна Сергіївна

ДИЗАЙН ГРИ ДЛЯ МОБІЛЬНИХ ПРИСТРОЇВ “Glacess”

Дипломний проект на здобуття ОКР «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.
_____ І. С. Терлецька

Харків – 2022

ЗМІСТ

ВСТУП 1
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 4
1.1. Комп'ютерна гра “Flowers girls” 4
1.2. Комп'ютерна гра “Watty AR: My Virtual Pet” 5
1.3. Гра для мобільних пристроїв “Feist” 5
1.4. Гра для мобільних пристроїв “Pokemon Go” 6
1.5. Комп'ютерна гра “ZanZarah: The Hidden Portal” 7
1.6. Гра для мобільних пристроїв “Machinarium” 8
1.7. Комп'ютерна гра “Heroes of Might and Magic III” 9
1.8. Гра для мобільних пристроїв “Samorost 3” 10
1.9. Гра для мобільних пристроїв “Ori and the Blind Forest” 10
1.10. Гра для мобільних пристроїв “Etherords ” 12
1.11. Аніме серіал “Digimon Adventure” 15
1.12. Гра для мобільних пристроїв “Smolsies” 16
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ 17
2.1. Концепція проекту 17
2.2. Структура гри 18
2.3. Графічні особливості гри 19
2.4. Технічні характеристики проекту 19
2.5. Звукове рішення 20
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 21
ДОДАТОК І. 22
ДОДАТОК ІІ. 33
ДОДАТОК ІІІ. 39

ВСТУП

Відеогра — це електронна гра, в ігровому процесі якої гравець використовує інтерфейс користувача, щоб отримати зворотну інформацію з відеопристрою. Мобільні ігри функціонують як ігрові програми, що встановлюються на мобільні телефони, смартфони та планшети. За останні роки ринок мобільних ігор стрімко розвивається. Люди мають доступ до телефону цілодобово, тому мобільні ігри будуть користуватись великим попитом, особливо під час подорожі, де немає можливості використовувати комп'ютер. На думку експертів Buckinghamshire New University, візуальні ефекти оживляють історії гри. Використовуючи найновіші технічні прийоми у 3D-комп’ютерній графіці, створюються приголомшливі об’єкти та персонажів яких вкладено у реальні кадри, щоб створити правдоподібні сцени, які вражать гравців [1]. Американська психологиня Ліза Бовен (Lisa Bowen) вважає, що відтворення відеоігор може забезпечити навчання, здоров’я, соціальні вигоди, огляд знахідок. Гра у відеоігри також може допомогти дітям розвинути навички вирішення проблем. За результатами проведеного дослідження, чим більше підлітків повідомляли про те, що вони грали у стратегічні відеоігри, такі як рольові, тим більше вони вдосконалювались у вирішенні проблем та навчанні в школі наступного року [2]. Зважаючи на авторитетну думку експертів прийнято рішення про створення гри з використанням симбіозу симулятора та платформера з елементами стратегії, що дозволить гравцям не тільки насолоджуватися грою, але й виховувати в собі навички турботи та піклування за вихованцем, планування проходження рівнів. Ці навички в повсякденному житті допоможуть налагоджувати міжособисті відносини та планувати. Це є

актуальним для молоді та підростаючого покоління, а інтерактивність дозволяє навчатись у грі, безпечно, в наш складний пандемічний час.

Дипломний проект пропонує гру, яка складається з двох частин симулятора вирощування створіння та гри-платформера.

Платформер — жанр комп'ютерних ігор, в яких основною рисою ігрового процесу є стрибання по платформах, лазіння по сходах, збирання предметів, зазвичай необхідних для завершення рівня, судячи з обзору статті «Electronic platform game» Вільям Хорш (William L. Hosch) [3].

В основі сюжету лежить історія про фею — Глесіас, головну героїню, та її шлях виживання в зачарованому світі. Карта фей переносить в простори крижаних гір, де знайдете перламутрову сферу з Феєю льоду. Відкривши її, гравець розпочинає новий шлях розслідування магічного світу, вступаєте в боротьбу проти агресивних істот і буде нести відповідальність за життя своїх фей.

Сеттінг гри це фентезі. У вигаданому світі має місце конфлікт чотирьох стихій або сторін: водна стихія, вогненна, стихія хаосу і природи.

Можна використовувати магічні портали для телепортації в практично будь-які ключові локації, за умови, що знайдено відповідні портали. За перемоги в дуелях гравці отримують досвід, необхідний для підвищення рівня героїв. З рівнями герої отримують спеціальні здібності і більш швидкий приріст магічних енергій.

Етап битв починається в той момент, коли атакують дикі феї. Починається чарівна дуель, і закінчується, коли всі вороги переможені Управління: пальцями руки.

Задачі гравця: потрібно слідувати карті і відкривати нові території, контролювати рівень життєвої енергії фей.

Локації: крижані простори, зачарований ліс, підземний та небесний вимір Соціальна складова: здатність обмінювати колекційних фей та магічні предмети між гравцями при додаванні їх контакту, можливість вести дуелі.

Ігрова валюта: золото гравці отримують переміщуючись по локаціям та в поєдинках, на нього можна купити більш сильні магічні закляття та чарівні предмети.

В епоху прозорості в житті сучасних людей актуально буде додати користувачам можливість керування життям персонажа, вирощування віртуального вихованця. Тому Pillars гри будуть наступні:

— з даним персонажем можна напрацьовувати корисні звички; вести щоденник і ставити позначки про виконання поставленого завдання; наприклад починаючи від завдання випити певну кількість води на день;

— можливість здійснювати обмін предметами між гравцями.

Також важливо, що гру встановлюватимуть люди, які зі своїх причин не можуть завести собі справжнього вихованця, наприклад, через те, що вони викликають у них алергію або обставини не дозволяють їм приділяти йому скільки потрібно часу. Жанр гри це симулятор вирощування вихованця, екшн. Стиль 2D фентезі. Орієнтоване на аудиторію 6+. Працює на планшеті, смартфоні.

Новизна даної роботи полягає у тому, що дизайн засновано на власних розробках та має авторську графіку. Для гри створено унікальний сюжет та образи. Герої створені на основі авторських ескізів, кожен з яких має свою, неповторну особистість та характер. Розроблене унікальне кольорове рішення як для загальних сюжетів, так і для кожної локації окремо.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для проведення аналізу було прийнято наступні критерії:

— графічні особливості персонажів;

— графічні особливості локацій;

— композиційні особливості персонажів у локаціях;

— концепція гри.

Так як наша гра «Glasses» складається з двох модулів, тамагочі і платформера і є комбінованою, проводимо аналіз аналогів як з точки зору тамагочі- подібних рішень, так й ігор-платформерів.

1.1. Комп'ютерна гра “Flowers girls”

Цікаве рішення з точки зору авторського дизайну продемонстровано в українській грі “Flowers girls”[1] яка має елементи тамагочі і є симулятором догляду за рослиною — дівчиною, розрахована на тривалі відносини (рис. 1.1). Гру розроблено в Україні 2018 року дизайнеркою ІП Благодацькою А.Г. В грі доступно 4 авторських квітки, кожна зі своїм унікальним характером, зовнішнім виглядом і набором анімацій. Нескладний сценарій гри. Квіти мають три стадії дорослішання - дитинство, юність і зрілість. В магазині є особливе зілля, яке дозволить зупинити розвиток на будь-якій стадії. Аналізуючи цю гру ми використаємо деякі підходи та елементи дизайну для частини нашої розробки. Плюси: ефекти і виразний візуальний стиль. Мінуси: слабка ігрова логіка.

1.2. Комп'ютерна гра “Watty AR: My Virtual Pet”

Технологія 3D та AR доповнена реальність гарно реалізована в “Watty World”[2] Це відкритий світ, де ви можете зустріти свого віртуального вихованця (рис. 1.2). Гру розроблено в США компанією WATTY TECHNOLOGIES LTD у 2020 році. Персонаж існує в доповненій реальності. Камера телефону захоплює

1https://apps.apple.com/ua/app/flower-girls-%D1%86%D0%B2%D0%B5%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B0%D1%8F-%D0%B4%D0%B5%D0%B2%D1%83%D1%88%D0%BA%D0%B0/id1481881549?l=ru
2 https://apps.apple.com/us/app/watty-ar-my-virtual-pet/id1342106061#?platform=iphone

реальну картинку, а додаток додає до неї вашого віртуального вихованця. Ця програма AR нагадує стару школу Тамагочі з дитинства. Але у цього додатка набагато більше можливостей. Плюси: графіка, поєднання жанрів, AR. Мінуси: примітивний ігровий сценарій.

1.3. Гра для мобільних пристроїв “Feist”

Своєрідна графіка і чарівна меланхолійна музика “Feist”[3] підсилює напружену атмосферу, та тримає увагу гравця. Гру розроблено у студії “Finji” у 2019-му році, Гранд Рапідс, Мічиган. Вона удостоєна багатьох нагород. Гра в жанрі екшн, про маленьку істоту і його відчайдушних спробах врятувати родича від цілої зграй жахливих хижаків. Подорож в гущавину загадкового лісу швидко переростає в дику і безжальну битву за життя, адже все, що мешкає в цьому гіпнотичному, але смертоносному світі, прагне гравця знищити.

Особливо причаровує в даній грі незавершеність промальовки фону та персонажів, яка заставляє додавати сюжет, створювати власні образи головних героїв. Частина екрану завжди криється у темряві, яка ще більше дозволяє поринути у атмосферу таємничого лісу (рис. 1.3).

Яскравий світ “Feist” динамічний і новаторський геймплей, де всі елементи взаємодіють один з одним і породжують при цьому непередбачувані ефекти. Вороги відрізняються розвиненим AI і переслідують гравця з лютістю диких звірів.

1.4. Гра для мобільних пристроїв “Pokemon Go”

Гарним прикладом для наслідування рішень персонажів та комбінації модулів є “Pokemon Go”[4] яка реалізована на основі визначення місця розташування доповненої реальності (рис.1.4). Це ролева мобільна гра з серії “Pokémon”, розроблена і видана “Niantic” для iOS і Android пристроїв і спочатку видана в США, Австралії і Нової Зеландії 6 липня 2016 року. У грі використовують мобільні пристрої з GPS з можливістю знаходити,

3 https://playfeist.net/
4 https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nianticlabs.pokemongo&hl=ru&gl=US

захоплювати, битися і тренувати віртуальних істот, яких називають покемонами, які з'являються на екрані, як якщо б вони перебували в тому ж реальному місці, як і гравець. Гра підтримує внутрішньо ігрові покупки додаткових предметів в грі.

Викликають повагу ігри, які поєднують в собі оригінальний геймплей та направляють користувачів до прогулянок на природі, фізичної активності, що на сьогоднішній день дуже важливо.

Всього за тиждень після виходу гра отримала велику популярність. “Pokémon Go” при виході отримала змішані відгуки від критиків, які хвалили концепцію гри і стимул бути більш активними в реальному світі, критикуючи часті технічні помилки, які були очевидні в перший час. Незважаючи на такі рецензії, вона швидко стала глобальним явищем і була одним з найбільш часто використовуваних мобільних додатків, за повідомленнями, була завантажена більше ніж 100 мільйонами людей по всьому світу. Їй була приписана популяризація ігор на основі визначення місця розташування і доповненої реальності, а також заохочення фізичної активності.

1.5. Комп'ютерна гра “ZanZarah: The Hidden Portal”

Надзвичайно продуманий та детально пропрацьваний графічний дизайн в грі “ZanZarah”[5]. Гра, розроблена німецькою студією “Funatics Development” у 2002 році (рис. 1.5). Сценарій починається з 18-річної Емі, яка живе в сірому Лондоні в районі Вестмінстер. Одного ранку в її будинку таємничим чином матеріалізується дивну істоту, схожу на гобліна з казок. Істота залишає на горищі будинку героїні шкатулку з магічною руной. Отримавши її, Емі має можливість польотів в чарівний світ, який називається «Занзара». Жителями цього казкового світу є гобліни, ельфи і гноми, і Білий Друїд, а фауну складають феї всяких видів.

Наративна історія дозволяє поринути у всесвіт магії, а головна героїня активує щиру емпатію. Потрапивши в Занзару, Емі дізнається її історію —

5 http://www.zanzarah.de/newsuk.php

колись світ Занзари і людський світ були одним цілим, де магічні істоти і люди жили в гармонії. Але потім настали темні часи — магічне співтовариство стало піддаватися гонінню з боку людей. Тоді друїди, які були на боці магічного народу, створили для нього паралельний світ — Занзару. Один з друїдів, Білий Друїд, створив Варта — напів-магічне, напів-механічне істота, яке стало охороняти кордон між світами. Протягом багатьох століть два світи жили у відносному процвітанні і якщо для людей шлях в Занзару був міцно запечатаний, то жителі Занзари іноді навідувалися в світ людей. Минув час і магічні сили Варта вичерпалися і він зламався — замість захисту він став агресивний до тих, кого мав захищати. У Занзарі почав поширюватися Хаос: на дорогах росли колючі кущі і валуни, а з розташованого під землею Царства тіней вийшли істоти, яких називають темними ельфами. Занзара поступово з райського куточка перетворилася в тюрму для її ж жителів і навіть білий друїд не може нічого з цим вдіяти. На тлі всього цього зародилося пророцтво про те, що з людського світу прибуде обраний, який знищить сили темряви і Варта, і відкриє портал, який знову об'єднає Занзару з людським світом. Емі розуміє, що цей обраний — це вона. Пройшовши через безлічі пригод і сутичок Емі, нарешті, спускається в царство темряви, де знаходяться володіння Варта. У самий останній момент у неї на шляху встає Білий Друїд, він проти об'єднання світів — адже тоді історія може повторитися. Емі перемагає друїда, а потім вступає в сутичку зі стражем, який, в кінцевому підсумку, теж виявляється переможеним.

Фінальний ролик демонструє, як у володіння Варта відкривається портал, ведучий в лондонський будинок Емі. Через портал проносяться безлічі фей, які потім вилітають у вікно в бік панорами Вестмінстерського палацу.

1.6. Гра для мобільних пристроїв “Machinarium”

Проводячи аналіз зовнішнього вигляду персонажів “Machinarium”[6] захоплюєшся колоритним дизайном. Комп'ютерна гра в жанрі квесту, розробка

6 https://apps.apple.com/ru/app/machinarium/id459189186

ческої студією “Amanita Design”. Графіка і промальовування “Machinarium”(рис.1.6), в яке хотілось би вдивлятися нескінченно довго, вивчаючи деталі картини, як у творах Босха. Сцена, яка все більше оживає з тривалим переглядом. Добре продуманий квест. Цікаві, нетривіальні головоломки. Таємнича карта міста, пос існування віртуального героя направляє нас до нового пошуку ключів. Машінаріум —рідне місто різних роботів. Життя тут кипить на повну і кожен житель займається виключно своїми справами. Тут нікому немає діла до інших мешканців, а тим більше до маленького робота Йозефа, якого хулігани розібрали на запчастини і викинули на міське звалище. Згідно сюжетної лінії першим завданням гравця стане зібрати свого пропахлого маслом і заіржавілого головного героя воєдино з найбільш незвичайних предметів. Одразу по завершенню гравцеві належить відправитися у велику неймовірну пригоду по світу роботів, суть якого: врятувати викрадену кохану Берту з лап Братства Чорних Капелюхів, а також попутно слід знайти, знешкодити і провчити своїх кривдників.

1.7. Комп'ютерна гра “Heroes of Might and Magic III”

Звертаючи увагу на карти та сценарії в покроковій стратегії “Heroes of Might and Magic III” занурюєшся в казковий світ лицарів та чарівних істот, королівств. Розробник “Heroes III” [7]— “New World Computing”. Дата випуску (США) 30 вересня 1999 рік. Найбільш популярна та досконала гра у своєму жанрі. Різноманітність карт і сценаріїв, багато героїв, різні рівні складності, приємна графіка, яка в той же час не відволікає від стратегії (рис. 1.7).

Як і в попередніх іграх серії, ігровий процес “Heroes III” відбувається у вигаданому світі фентезі, де гравець управляє основними персонажами — героями. У стратегічній складовій гри герої очолюють загони воїнів і подорожують по ігровому світу, досліджуючи його і захоплюючі всілякі об'єкти. Тактична частина гри полягає в боях героїв з ворожими військами на окремому екрані. Основною зміною в порівнянні з “Heroes of Might and Magic

7 https://ru.wikipedia.org/wiki/Heroes_of_Might_and_Magic_III

II” стала графіка, яка була повністю перемальована. Багато змін і нововведення торкнулися ігрового процесу. У “Heroes III” були вперше введені підземний рівень і артефакт Грааль. Режими гри дозволяють поодинці боротися з комп'ютерним противником на окремих картках і в вигляді проходження ігрових компаній, або ж проти інших людей в багатокористувацької грі.

Як і в більшості світів фентезі, у всесвіті “Heroes of Might and Magic” магія відіграє основну роль. Магія в “Heroes III” представлена, в першу чергу, у вигляді заклинань, які герої можуть творити на карті пригод і на поле бою; крім того, заклинання можуть обмеженим способом творити деякі істоти. Щоб вивчити і створити заклинання, герой повинен володіти книгою заклинань (в разі її відсутності він може її купити в будь — який гільдії магів, що знаходиться в місті). Поряд з армією, заклинання можуть відігравати ключову роль у битві. З їх допомогою можна змусити ворожий загін закам'яніти, осліпнути, нанести йому пряму втрату, захистити своїх воїнів і багато іншого. Магія не є універсально чинним зброєю в грі: її застосування може обмежуватися або повністю виключатися властивостями тих чи інших істот, дією артефактів, антімагіческімі гарнізонами на карті або властивостями місцевості.

1.8. Гра для мобільних пристроїв “Samorost 3”

Дизайнерські рішення та квести “Samorost 3”[8] — змушують поринути у пригоди з елементами дослідництва та розгадування головоломок. Від творців відомих ігор “Machinarium” і “Botanicula”. Це самий амбітний проект “Amanita Design” на сьогоднішній день на основі популярних індіігор “Samorost” і “Samorost 2”. В грі “Samorost 3” гравці слідують за цікавим космічним гномом, подорожуючим по космосу, за допомогою чарівної флейти, та прагнуть дістатися до таємничих витоків всесвіту.

Красиві казкові світи з мальовничою графікою і деталями, приємна атмосфера, незвичайні і миловидні звуки, екзотичні персонажі, невимушеність і

8 https://play.google.com/store/apps/details?id=amanita_design.samorost3.GP&hl=ru&gl=US

загадковість — все це виділяє гру серед інших квестів (рис.1.8). Відвідайте дев'ять унікальних інопланетних світів, повних яскравих змагань, істот і сюрпризів, втілених в життя за допомогою красивої графіки, звуку та музики.

1.9. Гра для мобільних пристроїв “Ori and the Blind Forest”

Для розробки другої частини гри детально вивчався сценарій «Орії непроглядний ліс»[9] — комп’ютерна гра в жанрах платформер і метроідванія, розроблена студією “Moon Studios” на базі движка Unity і видана “Microsoft Studios”. Гра являє собою двомірний платформер. Гравець управляє персонажем на ім'я Орі, казковою істотою білого кольору, щось середнє між лисицею, білкою і дикою кішкою і захищає його духом на ім'я Сейн — згусток енергії, який слідує за Орі. За допомогою Сейна можна атакувати ворогів, в яких він, після натискання лівої кнопки миші, клавіші X на клавіатурі або кнопки геймпада, випускає заряди «духовного полум'я». Крім того, Сейн може зробити короткочасний потужний викид енергії, на що витрачається ресурс, що вражає всіх ворогів поблизу від Орі і руйнує деякі об'єкти. Сама Орі спочатку вміє тільки стрибати, але в процесі гри вона може навчитися дертися по стінах, пірнати під воду, парити в повітрі, здійснювати подвійні, потрійні стрибки і використовувати енергію, щоб вистрілювати собою або відштовхувати ворогів і предмети. Ігрова карта, що представляє різні ділянки лісу, завантажується цілком, і гравець може йти туди, куди йому хочеться, однак, не відкривши певну для даної ділянки лісу здатність героя, гравець в будь-якому випадку не може туди потрапити. Спочатку гравця викидають в ігровий світ без будь-яких пояснень про те, що потрібно робити, і методом проб і помилок необхідно шукати рішення самостійно. Після того як гравець знайде Сейна, він вже буде отримувати деякі підказки від нього. Ігрова механіка “Ori and the Blind Forest” добре опрацьована, творці гри вдосконалювали її півтора року. У Орі є показник здоров'я і показник енергії, представлені у вигляді осередків. Спочатку Орі дуже слабкий, тому має всього три ланки здоров'я і одну клітинку

9 https://ru.wikipedia.org/wiki/Ori_and_the_Blind_Forest

енергії. Під час дослідження світу гравець буде знаходити додаткові осередки для цих показників. Вбиваючи ворогів і знаходячи окуляри вміння, здатності Орі можна буде покращувати. Усього доступно три напрямки розвитку персонажа, які допускається прокачувати одночасно. Одне з них відповідає за бойові навички, друге — за вдосконалення пошуку схованок, третє — за допоміжні здатності, дихання під водою, зменшення витрат ресурсів при виконанні будь-яких дій. Гравець може зберегтися в будь-який момент гри, що є також частиною ігрового процесу, так як в грі контрольні крапки розставлені на карті дуже далеко один від одного, і після ігровий смерті доведеться починати з останньої збереженої точки. На збереження гри витрачається осередок енергії, тому гравець на початку гри змушений зберігатися вибірково. Ближче до кінця гри, коли осередків, як правило, вже більше, збереження гри вже не є великою проблемою. “Перевидання Ori and the Blind Forest: Definitive edition” додало в гру нову локацію і дві нових здатності головного героя, включаючи ривок. В існуючі локації були додані нові секрети, що відкриваються за допомогою введених здібностей. Також була додана можливість вибору рівня складності, швидкого переміщення між колодязями духів, службовців статичними контрольними точками в оригінальній грі, і перегляду статистики проходжень на складності «одне життя» після закінчення гри.

Дія гри розгортається в чарівному лісі під назвою Нібель, в центрі якого росте дерево духів, що служить хранителем лісу і виступає оповідачем історії (рис.1.9). На початку гри відбувається буря, під час якої шквалистим вітром з дерева зриває одного з його дітей — духу на ім'я Орі, головного героя гри. Орі падає на землю, де його знаходить і усиновляє Нарі. Коли буря закінчується, дерево починає кликати своє дитя, заливаючи ліс світлом. Злякавшись цього явища, Нару ховається разом з Орі в своєму будинку. Коли світло спадає, ліс занепадає. Нару, втративши можливість збирати їстівні плоди, вмирає від голоду. Вдруге осиротілий Орі залишає будинок і бродить по лісі до тих пір,

поки не падає без сил біля коріння дерева духів. Вмираюче дерево віддає останні сили Орі, щоб той зміг відновити ліс. Незабаром Орі знаходить Сейна, що є світлом і очима дерева духів, який вказує Орі на необхідність відновлення трьох основних елементів, що підтримують баланс в Нібель — води, вітру і тепла, а також погоджується супроводжувати Орі. Нару, Орі і Гумо починають жити разом як одна сім'я і беруть собі додому останнім яйце Куро. У сцені після титрів яйце починає вилуплюватися, натякаючи на продовження гри.

1.10. Гра для мобільних пристроїв “Etherords ”

Ще одна покрокова стратегія «Деміурги» з різноманітними сценаріями. «Деміурги»[10] — комп'ютерна гра в жанрі покрокової стратегії і карткової стратегії, розроблена компанією “Nival Interactive” і видана компанією 1С в липні 2001 року під Windows (рис.1.10).

Гра поєднує ідеї, почерпнуті з серії комп'ютерних ігор “Heroes of Might and Magic” в частині стратегічного режиму — на великій мапі поза битв і настільної карткової гри “Magic: The Gathering” в тактичному режимі представленому магічною дуеллю.

У кожній місії перед гравцем ставиться та чи інша задача, від досягнення певної області до знищення всіх противників.

Тактичний режим Деміургів.

Стратегічний режим подібний до ігор серії HoMM. Сторони (контрольовані живими гравцями або комп'ютером) крок за кроком вказують знаходяться в підпорядкуванні героям план дій і віддають команду про закінчення ходу, після чого відбувається почергове виконання наказів: переміщення, атаки, захоплення і дослідження споруд. Якщо гравець володіє ефірним Замком, що залежить від початкової побудови місії її творцем, він також може використовувати будь-які глобальні заклинання. Після здійснення переказів відбуваються всі ініційовані битви, гра переходить в режим

10 https://en.wikipedia.org/wiki/Etherlords

покрокових дуелей, ходи в дуелі не пов'язані з ходами в тактичному режимі. Як і в “Magic: The Gathering”, обидва суперники в дуелі озброєні магією.

Дуельний режим Деміургів. Закликаючи істот собі на допомогу, використовуючи заклинання для маніпуляції реальністю, суперники мають на меті вижити самим, і нанесенням так чи інакше шкоди магу-опоненту знизити його здоров'я до нуля.

За перемоги в дуелях герої отримують досвід, необхідний для підвищення рівня героїв. З рівнями герої отримують спеціальні здібності і більш швидкий приріст магічних енергій в дуелях.

Учасники дуелі мають колоду карт, яка буде показувати запас їх магічною мощі. Використання карти означає створення відповідного заклинання. Асортимент доступних заклинань ексклюзиву для кожної зі сторін. Спочатку герої озброєні набором так званих примітивних заклинань. Продвинуті заклинання необхідно купувати у відповідних лабораторіях. Кожне застосування таких заклинань вимагає витрати рун, що продаються в порталах. Покупки вимагають ресурсів, розкиданих по карті і виробляються відповідними будівлями, які можна захоплювати. Примітивні заклинання і самі можуть застосовуватися героями необмежену кількість разів, і приходять в руку героя замість тих просунутих заклинань, до яких немає рун.

Кинети — фракція літаючих істот. Відноситься до стихій повітря і води. Має потенціал, розрахованим на тривалий бій. Отримавши можливість розвинутися, кине, як правило, перемагають, оскільки у них є найсильніші істоти в грі — Дракони. Герої цієї раси намагаються затягнути битву, залучаючи все більше і більше сильних істот.

Вітали — природна раса. Серед істот кліщі, змії, бджоли, шершні, хижі квітки і богомоли. Істоти досить слабкі, але це компенсують підсилюють і лікуючі заклинання.

Хаоти — раса, яка бере «грубістю і силою». Відносяться до стихії вогню і блискавки. Володіє розвиненою лінією знищення противника. Деякі атакуючі

закляття настільки масштабні, що можуть зачепити дружніх істот. Основні істоти у хаотов — «важкі танки»: огри, орки, кобольди, циклопи. Є й дрібніші: наприклад, щури. Магія посилення воїнів теж дуже ефективна, а більш мирні пасивні закляття, такі як лікування, відсутні. Сильні сторони хаотів — знищують заклинання і потужна оборона. Безліч Стін-охоронців не дозволять противнику дістатися до героя.

Синтети — раса кіборгів, що поєднує механіку, біоінженерію і некромантію. Віддає перевагу прискорене зростання сили, нехай і ціною життя своїх істот; у більшості створінь атака перевершує захист, що робить армію відмінною в настанні, але практично даремною в обороні. До мінусів цієї раси відноситься фаталізм і паразитизм, поширені серед її істот. Герої синтетичні намагаються виграти бій бліцкригом.

1.11. Аніме серіал “Digimon Adventure”

Особливу увагу можна приділити стилю малювання героїв, пригодницькому сюжету та ідеї трансформації дігімонів в Аніме серіалі “Digimon Adventure”. «Пригоди з дігімонами[11]» (рис.1.11). Сюжет серіалу розгортається навколо семи, в подальшому — вісьми «Обраних дітей». Під час відпочинку в літньому таборі їх затягує в портал, ведучий в Цифровий світ — світ, що складається виключно з цифрових даних і населений істотами, званими цифровими монстрами або Дігімон. У кожного з Обраних дітей з'являється власний Дігімон напарник і дігівайс — невеликий прилад, за допомогою якого Дігімон на деякий час можуть приймати більшу форму і ставати сильнішими. У цій формі вони здатні краще боротися і захищати свого напарника-людини. Разом з Дігімон Обрані діти повинні врятувати реальний і Цифровий світ від злих Дігімон, бажаючих захопити обидва світи. Хлопці стикаються з Дігімон, що знаходяться під контролем першої серйозної загрози, Девімона. За допомогою «чорних шестерен» він контролює частину Цифрового світу, звану островом Файл. У Девімона є двоє підручних — Огрмон і Леомон. Згодом

11 https://ru.wikipedia.org/wiki/Digimon_Adventure

Патамон, Дігімон-напарник Такеру, еволюціонував в Ангемона, ціною свого життя перемагає Девімона. Загиблий Ангемон перетворюється в дігіяйцо і перероджується в своїй дитячої формі. Після цього випадку Леомон і Огрмон переходять на сторону головних героїв. Незабаром хлопці, відправившись з острова Файл на континент Сервер, стикаються з другим злодієм — мавпоподібних Дігімон Етемоном. Вони ув'язнюють його в Цифрову мережу, через яку він мандруватиме до того моменту, як він повернеться в більш потужної формі МеталЕтемона ближче до кінця серіалу.

Незабаром діти дізнаються, що Дігімон, перетнув Міжпросторові врата в матеріальний світ, і вони, прагнучи також пройти через цю браму, борються з їх стражем Докугумоном. Нарешті діти повертаються додому, в Токіо. Вони захищають свій світ від загрози, яка походить від злих Дігімон, і знаходять восьмого Вибраного: їм надається Хикари Ягами, молодша сестра Таїті. В ході боротьби до Обраним дітям приєднується Тейлмон, яка стає Дігімон-напарником Хикари після того, як вони перемагають її колишнього господаря Вамдемона.

Тим часом четверо найсильніших Дігімон, МеталСідрамон, Піноккімон, Мугендрамон і Пьемон, які називають себе Повелителями Темряви, встановлюють контроль над Цифровим світом і серйозно спотворюють його зовнішній вигляд. Після того як реальний світ був очищений від злих Дігімон, Обрані діти повертаються в Цифровий світ, з великими труднощами перемагають кожного з Владик і, нарешті, зустрічаються з самим головним лиходієм і творцем цієї групи — Апокалімоном, що складається з даних Володарів Темряви, а також даних інших злих Дігімон, раніше які зазнали поразки від Обраних дітей. Він розповідає Обраним дітям, що складається з даних Дігімон, які не змогли еволюціонувати в більш досконалі форми і були видалені.

1.12. Гра для мобільних пристроїв “Smolsies”

Гра “Smolsies” привернула увагу своєю легкістю. Розробник “TutoTOONS” Великобританія, 2017 рік. “Smolsies”[12] — це милі віртуальні вихованці, які вилуплюються з чарівних яєць (рис.1.12). Кожен маленький пухнастик — великий сюрприз. Вилуплюються, виростають та створюють колекції. Кіт, собака, хом'ячок, поні, панда, зайка, ведмідь, єдиноріг, чарівний кошеня і багато інших. В даній грі подобаються механіки, ігровий фан та легкість.

12 https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tutotoons.app.smolsiesmycutepethouse.free&hl=ru&gl=US

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ

2.1. Концепція проекту

В основі сюжету лежить історія про фею — Глесіас, головну героїню, та її шлях виживання в зачарованому світі. Карта фей переносить Вас в простори крижаних гір, де Ви знайдете перламутрову сферу з Феєю льоду. Відкривши її, Ви розпочинаєте новий шлях розслідування магічного світу, вступаєте в боротьбу проти агресивних істот і будете нести відповідальність за життя своїх фей. Сеттінг гри — фентезі. У вигаданому світі має місце конфлікт чотирьох стихій або сторін: водна стихія, вогненна, стихія хаосу і природи.

Ви можете використовувати магічні портали для телепортації в практично будь-які ключові локації, за умови, що ви знайшли відповідні портали. За перемоги в дуелях герої отримують досвід, необхідний для підвищення рівня. З рівнями герої отримують спеціальні здібності і більш швидкий приріст магічних енергій в дуелях.

Етап битв починається в той момент, коли вас атакують дикі феї, починається чарівна дуель, і закінчується, коли всі вороги переможені. Вам потрібно слідувати по карті і відкривати нові території. Контролювати рівень життєвої енергії своїх фей.

Локації: крижані простори, зачарований ліс, підземний та небесний вимір Соціальна складова: здатність обмінювати колекційних фей та магічні предмети між гравцями при додаванні їх контакту, можливість вести дуелі.

Ігрова валюта: золото ви отримуєте переміщуючись по локаціям та в поєдинках, на нього можна купити більш сильні магічні закляття та чарівні предмети.

2.2. Структура гри

Ціль гри “Glacess” яка складається з двох модулів, тамагочі і платформера — є виживання персонажа, необхідність пройтися по всіх

локаціях щоб зібрати важливі предмети, руни і магічні сфери, щоб зловити нових фей. Вирощуємо вихованця — для того, щоб спостерігати весь цикл зміни і зростання. Необхідно підтримувати його показники на стабільному рівні. Феї будуть вигравати бали в битвах. При наборі певної кількості балів фея буде виростати і перетворюватися в фею вищої категорії.

Візьмемо для прикладу фею льоду — основна в грі. Вона повинна слідувати по карті і відкривати нові території. Також у гравця буде портфель заклинань, які можна підібрати для більш вдалих виграшів в дуелях. Власне додаток буде безкоштовним, розділ покупок схожий на магазини в швидкому доступі і одному додатку, але більш структурований.

Є можливість замовити такі ж предмети в живу. Щомісяця їх розробка і колекції буде збільшуватися. Є можливість обміну з іншими користувачами. Приховані персонажі показані з «розмитим» силуетом, вбудовані покупки. Як способи монетизації так само розглядаються продаж стікерів, наклейки, значки, комікси. З даним персонажем можна прививати корисні звички гравцю, вести щоденник і ставити позначки про виконані поставлені завдання, починаючи від завдання випити певну кількість води в день.

Магазин покупок повністю відповідає реальному магазину, тобто можна купити предмети як своєму персонажу так і користувачеві в теперішньому часі.

Кому підходить дана гра? По-перше, любителям красивої графіки та якщо говорити про тенденції потреб сучасної людини, тоді гра цілком відповідає її вимогам, адже зараз є тенденція на захист екології, тварин і це той рідкісний випадок, коли в грі не буде насилля, вбивств, і не потрібно знищувати заради перемоги.

2.3. Графічні особливості гри

Гра була створена у двовимірному стилі графіки з урахуванням особливостей ігрової графіки. Таким чином на локаціях можна побачити плановість зображень, що додає об'єму усій локації. Основні ігрові об'єкти

зображені найбільш детальними на контрастними. Деталі фону зображені розмитими та чим більш вони віддалені, тим більше зливаються з фоновим зображенням, створюючи плавний перехід. На передньому плані також зображені силуети об'єктів для створення додаткової глибини зображення. Окрім цього такі деталі використовувались для окреслення меж локації та для створення загадкової атмосфери, що посилює фантазію.

Розділення графіки на плани також дозволяє створити ефект паралаксу. Він дозволяє зобразити зміщення об'єктів один відносно іншого в реальному часі, що створює додатковий ефект реалістичності та глибини локації.

2.4. Технічні характеристики проекту

Створення самого проекту відбувалося в декількох програмах. Спочатку були створені концепти локацій, персонажа та анімацій у програмі “Adobe Photoshop” та “Procreate”. Згодом були закінчені фінальні варіанти анімацій. Фінальний відеоролик створювався на основі епізодів із самої гри за допомогою програми “Adobe After Effects”.

2.5. Звукове рішення

Звук є одним з найважливіших факторів сприйняття навколишнього світу. Різні звуки викликають різні емоції, а музика є найвпливовішим втіленням цього явища. Важливим елементом є маркування за допомогою звуку. Цей інструмент, також впливає на інтуїтивну зрозумілість гри. З його допомогою може позначатися небезпека або наближення до мети, особливо якщо використовувати цей прийом у так званих «бродилках», в яких основна мета — пошук предметів.

Тому метою при виборі звукового фону та звукових ефектів було саме занурення гравця у атмосферу гри. У той же час, звуковий фон не повинен заважати процесу гри, а в найгіршому варіанті — роздратовувати споживача. Зважаючи на ці фактори та на загальну концепцію гри,була і підібрана фонова

музика. Також був зроблений акцент на звукових ефектах, які супроводжують гру, вони повинні бути специфічні, відрізняючись утрированістю порівняно зі звичайними звуками, що співвідноситься з образами персонажів та загальним дизайном гри. Для презентації гри був створений ролик — трейлер гри. Тому для даного проекту була підібрана композиція з безкоштовних джерел, яка може передати всю динамічність гри, за допомогою чіткого ритму.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Buckinghamshire New University URL: https://www.bucks.ac.uk/courses/undergraduate/ba-hons-visual-effects (дата звернення: 16.03.2021).
2. American psychological association article. February 2014, Vol 45, No. 2 URL: https://www.apa.org/monitor/2014/02/video-game (дата звернення: 17.03.2021).
3. Electronic platform game WRITTEN BY William L. Hosch. URL: https://www.britannica.com/topic/electronic-platform-game (дата звернення: 21.03.2021).
4. Коллін С. Англо-український словник мультимедійних термінів / пер. з англ. В. В. Воробйова. Харків : Видавнича група «Ра-Каравела», 2002. 272 с.
5. Искусство фэнтези: практическое пособие по графическому дизайну / пер. с англ. Москва : Астрель АСТ, 2009. 195 с.

ДОДАТОК І.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ





Рис. 1.1. Комп'ютерна гра “Flowers girls”, 2018 р.

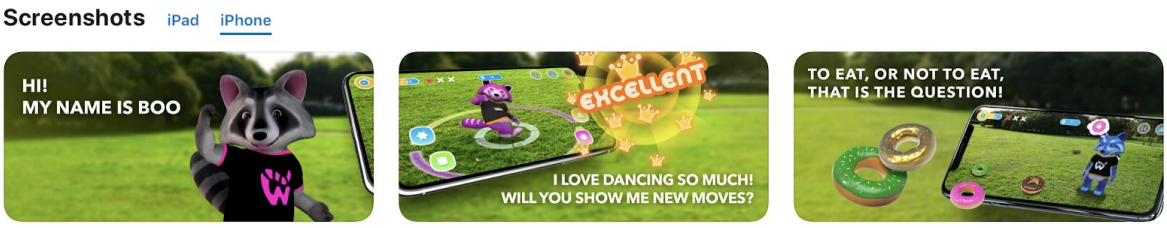


Рис. 1.2. Комп'ютерна гра “Watty AR: My Virtual Pet”. 2020 р.



Рис. 1.3. Комп'ютерна гра “Feist”, 2019 р.



Рис. 1.4. Комп'ютерна гра “Pokemon Go”, 2016 р .



Рис. 1.5. Комп'ютерна гра “ZanZarah: The Hidden Portal”, 2002 р.



Рис.1.6. Гра для мобільних пристроїв “Machinarium”, 2009 р.



Рис. 1.7. Комп'ютерна гра “Heroes of Might and Magic III”, 1999 р.



Рис.1.8. Гра для мобільних пристроїв “Samorost 3”, 2016 р.

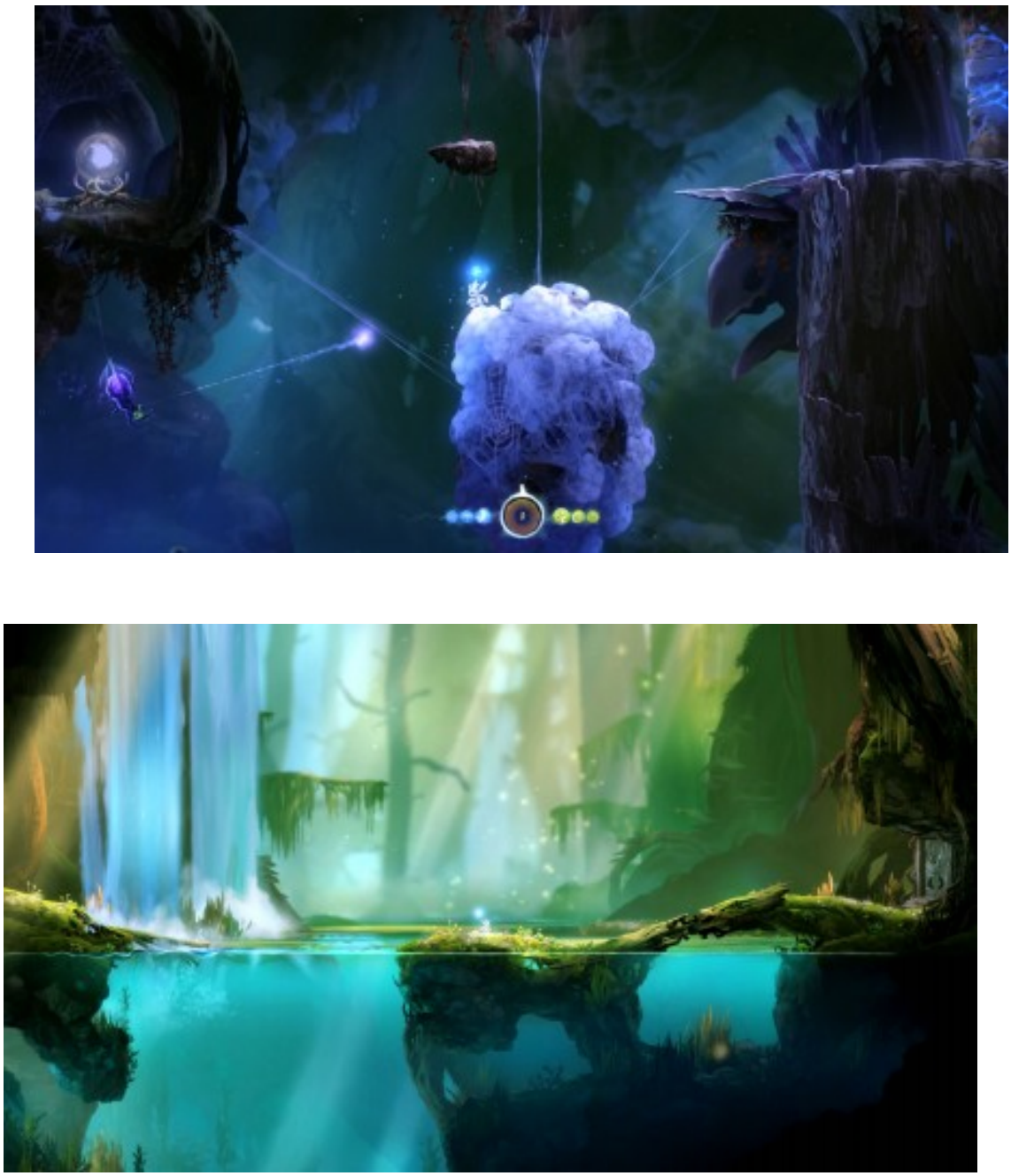


Рис.1.9. Гра “Ori and the Blind Forest”, 2014 р.



Рис. 1.10. Комп'ютерна гра «Деміурги», 2001 р.



Рис.1.11. Аніме серіал “Digimon Adventure”, 1999 р.



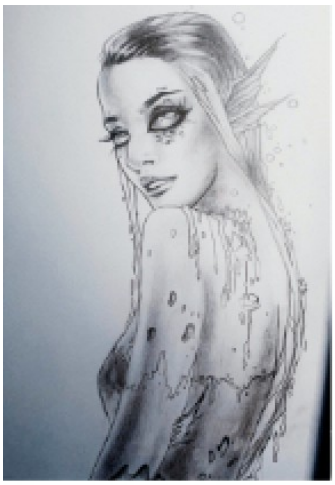


Рис.1.12. Гра “Smolsies”, 2017 р.

ДОДАТОК ІІ.

ПОШУК ГРАФІЧНОГО СТИЛЮ

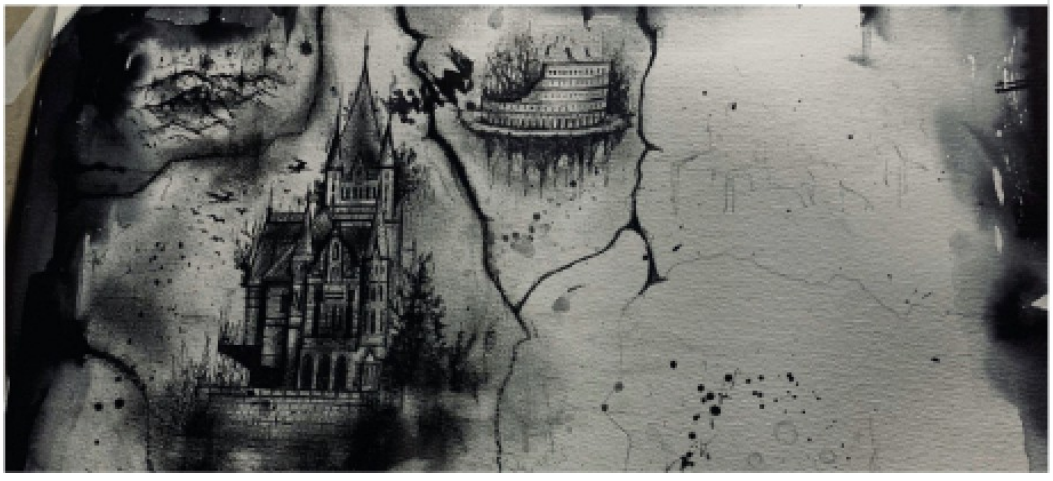
ЕСКІЗИ





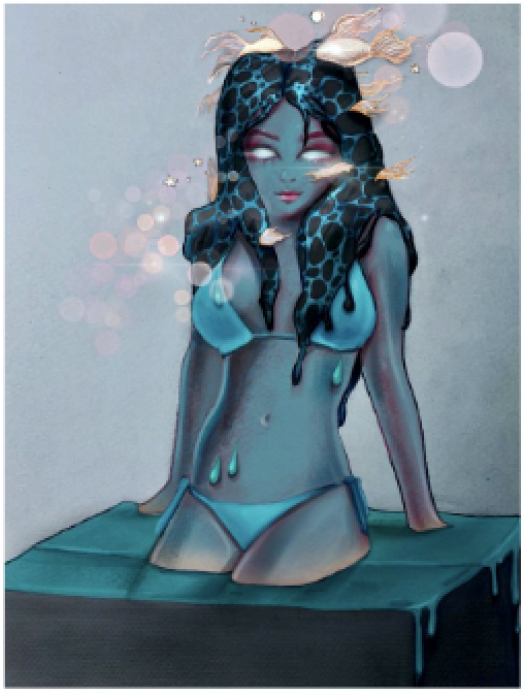


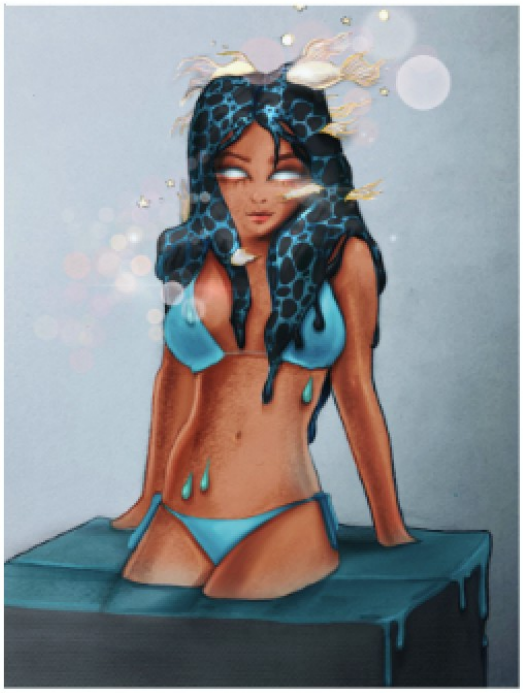




ЕСКІЗИ ВОДНОЇ СТИХІЇ







КОЛЬОРОВЕ РШЕННЯ

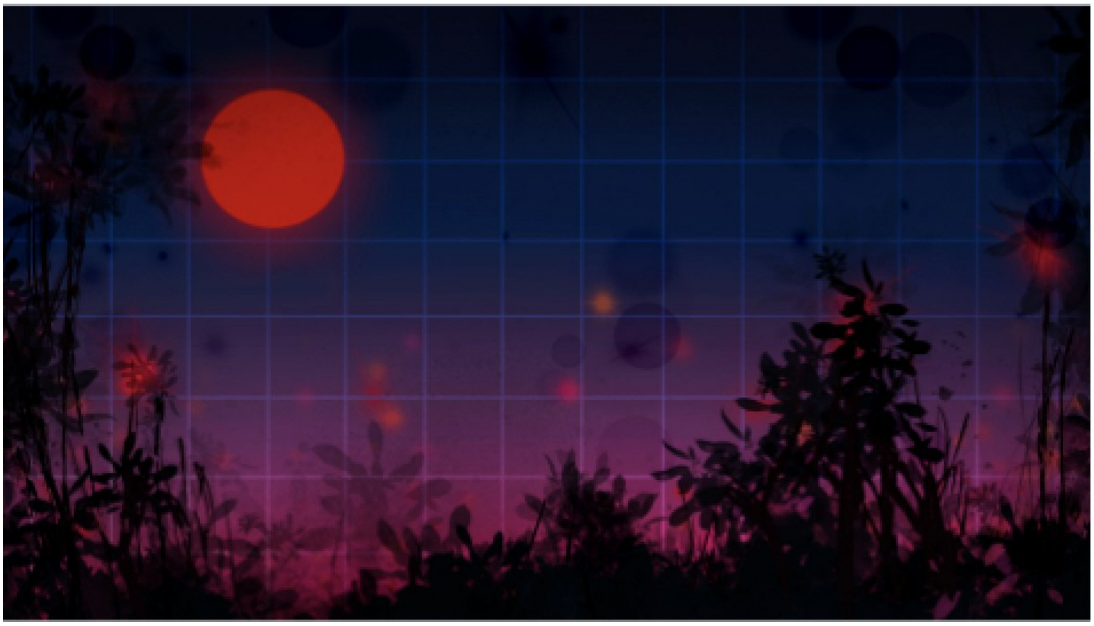




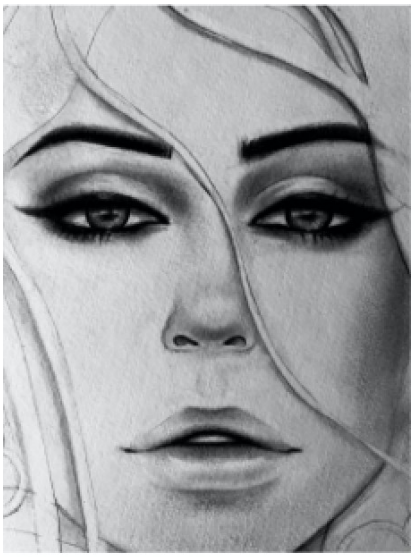


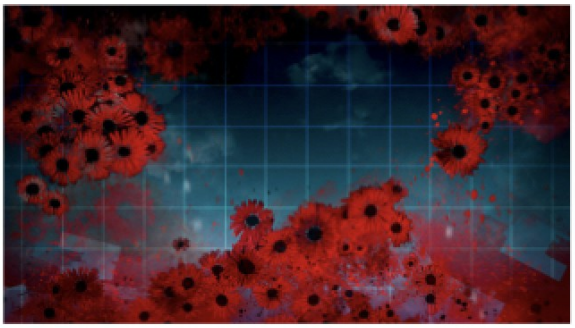
ЛОКАЦІЇ





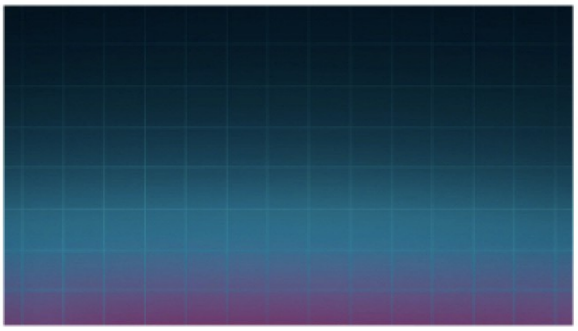
ГРАФІЧНИЙ СТИЛЬ









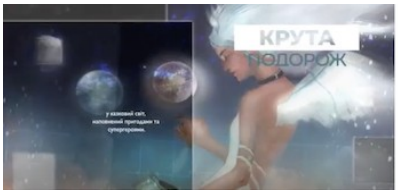
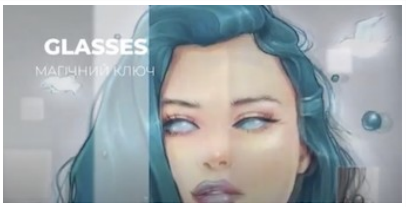
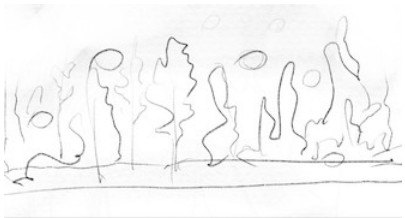
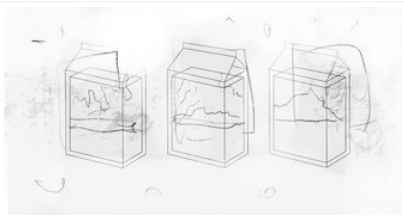






ДОДАТОК ІІІ.

СТРУКТУРА ПРОЕКТУ

Кадр	Розкадровка	Пояснення
		Вступ. Презентація логотипу
		Вступ. Опис гри
		Презентація головного героя
		Презентація локації темної магії
		Презентація водної стихії
		Переродження Фенікса
		Меню вибору чарівної води
		Презентація карти