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

Змієвська Юлія Марківна

ТРЕЙЛЕР КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ “STILL WATERS RUN DEEP”

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.
_____ Ю. М. Змієвська

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
старший викладач

Харків–2023

ЗМІСТ

ВСТУП..... 4
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ..... 7
1.1. Трейлер комп’ютерної гри “LUNA The Shadow Dust”..... 7
1.2. Трейлер комп’ютерної гри “Growbot”. 7
1.3. Трейлер комп’ютерної гри “Don't Starve: Hamlet”..... 8
1.4. Трейлер комп’ютерної гри “When the Past was Around”. 9
1.5. Трейлер комп’ютерної гри “Mineko’s Night Market”. 9
1.6. Трейлер комп’ютерної гри “Faefever”..... 10
1.7. Трейлер комп’ютерної гри “Children of Silentown”. 10
1.8. Трейлер комп’ютерної гри “Lost in Play”. 11
1.9. Трейлер комп’ютерної гри “Mutropolis”. 11
1.10. «Дизайн фантазійної гри за мотивами слов'янської міфології». 12
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 13
2.1. Концепція та структура трейлеру гри “Still waters run deep”. 13
2.2. Стилістичне рішення трейлеру комп'ютерної гри “Still waters run deep”. 13
2.3. Технічні характеристики та особливості. 14
2.4. Звукове рішення. 14
ВИСНОВКИ..... 15
ЛІТЕРАТУРА..... 16
ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ..... 17
ДОДАТОК 2. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК..... 23
ДОДАТОК 3. СКЛАД ПРОЄКТУ..... 25

ВСТУП

Відеоігри-головоломки зазвичай мають основну механіку та кілька вторинних механік. Вторинна механіка повинна допомогти дослідити основну, блокуючи її певним чином або відкриваючи її аспект. Багато головоломок обертаються навколо обмежень. Гравець не може підстрибнути достатньо високо, щоб перелізти через стіну, тому головоломка шукає інший спосіб піднятися вище — наприклад, стати на коробку.

Головоломка заманює гравця в пастку, тому потрібна механіка, яка допоможе вийти з цієї пастки. Спосіб втечі має бути трохи з додатковою складністю, щоб затуманити рішення або зробити його більш складним для виконання. З часом потрібно буде створювати все складніші і складніші головоломки, щоб поставити гравців у глухий кут. Основними прийомами для створення складності є хибний напрямок, складність та креативність.

Щоб приховати рішення головоломки, тим самим роблячи її більш складною, використовують дезорієнтацію. Чудовий поворот у фільмі змушує глядачів зрозуміти, що вони пропустили інформацію, яка була прихована на видноті. Те ж саме має бути і з головоломкою. Потрібна інформація, яка передбачає неправильне рішення або маскує справжнє [3].

Головоломки домінують на західних ринках як жанр, що приносить найбільший дохід. Вони популярні в усьому світі: понад 60% мобільних геймерів грають у них на заході і майже половина — на сході. Тим не менш, обсяг доходів, які приносять ігри-головоломки, має зовсім інші масштаби в західних країнах, де це жанр, що приносить найбільший дохід.

Ключові особливості гри-головоломки — залучення. Різні типи живих подій — гарний спосіб підвищити залученість гравців. Ще один ефективний метод — це додавання різноманітних типів рівнів. Вони урізноманітнюють ігровий процес і допомагають підтримувати інноваційність ігрового процесу, щоб гравцям було на що з нетерпінням чекати.

Додавання декількох рівнів для взаємодії гравців з грою — це потужний спосіб залучити базу гравців. Оскільки гравці в головоломки полюбляють одиночну гру, не варто ігнорувати розширення «горизонтального» контенту. Гравець проти середовища широко використовується, наприклад, в іграх-головоломках з прихованими об'єктами. На додаток до звичайних рівнів з прихованими об'єктами, гравці можуть грати в різноманітні механіками головоломок, такі як три в ряд та ігри на пам'ять [6].

Головоломки можуть приносити як задоволення, так і розчарування, але продумавши різні елементи дизайну, дизайнери можуть створювати ігри, які будуть приємними для гравців усіх рівнів майстерності. Нелінійний дизайн дає гравцям більше свободи, але його може бути важче збалансувати. У цьому випадку важливо забезпечити різноманітність головоломок різних рівнів складності, щоб гравці могли знайти ті, які відповідають їхнім навичкам. І лінійна, і нелінійна структура гри-головоломки має свої плюси і мінуси, тому треба вирішити, яка з них найкраще підійде для гри. Ретельне планування та якісний дизайн будуть ключем до створення захопливої та приємної гри. Потрібно врахувати загальну естетику гри. Як виглядатимуть головоломки на вигляд і на дотик. Чи будуть у них анімація або звукові ефекти. Хоча це може здатися малозначущим вибором, насправді вони можуть мати великий вплив на те, як гравці сприймають і відчувають гру. Візуальний інтерфейс — один з найважливіших аспектів будь-якої гри, тому треба обов'язково продумати, як виглядатиме гра і як з нею взаємодіятимуть гравці [5]. Відеоігри — єдина форма медіа, яка дозволяє персоналізувати мистецький досвід, лишаючи авторитет митця. У відеоіграх є три окремі голоси: творця, гри та гравця [2].

Незважаючи на те, що цей жанр існує вже давно, ігри з прихованими об'єктами продовжують розвиватися, впроваджуючи нові способи взаємодії з грою, хоча в основі їхньої суті все ще лежить пошук певних речей у навколишньому середовищі. Сьогодні розробники в інді-просторі

придумують унікальні рішення, щоб залучити гравця, наприклад, дозволяють гравцям ходити в просторі, в якому вони намагаються знайти речі, або включають головоломки, щоб розблокувати певні об'єкти. Найкращі ігри про приховані предмети — це ті, які прагнуть до інновацій [1].

Найперші ігри зі схованими об'єктами, звісно, були такими, в які можна було грати без жодного обладнання. Ілюстратори почали адаптувати головоломки до книг, журналів та газет. У цих іграх все дуже просто: оповідач зачитує, що він «підгледів», коли гравець натискає на об’єкт. Зазвичай об’єкт трохи погойдується — або запускає якусь іншу просту анімацію — перед тим, як гравець рухається далі [7].

Багато жанрів казуальних відеоігор беруть свій початок від ігор, які колись вважалися більш «хардкорними». Були відеоігри на встановлення відповідності та головоломки на примітивних комп’ютерах. Зараз вони стали безкоштовними і здебільшого припали до смаку мобільним користувачам. Жанр відеоігор із прихованими об’єктами — це своєрідна комбінація пригодницьких ігор з елементами керування та головоломок типу «Знайди речі, заховані на цій картинці», які колись з’являлися в журналах і газетах.

У таких відеоіграх гравець мандрує з місцевості в місцевість, знаходячи об’єкти, для яких потрібен ключ, якийсь текст з розкиданих клаптиків паперу, запобіжник, мушлю чи щось інше. Вони підбирають речі, додають їх до свого інвентарю, а потім вирушають на пошуки того місця, де вони зможуть використати їх для просування. Час від часу з’являється справжня головоломка з прихованими предметами. Знайшовши всі речі, гравець зазвичай отримує ключовий предмет, необхідний для проходження [4].

Актуальність. Людині важливо іноді розслабитися та заспокоїться. У такому разі можна використовувати ігри. Настрій моєї гри заспокійливий і розслаблюючий, з елементами, що розвивають, і акцентом на уважність.

Новизна. Оригінальний персонаж живе у чарівному світі, який схожий і перетинається з реальним світом та минулим. Присутні елементи слов’янської та української символіки.

РОЗДІЛ 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу аналогів було обрано декілька трейлерів комп'ютерних ігор, частина яких із схожим сюжетом, міфічністю та загадковістю, інша частина з графічною складовою трейлерів.

1.1. Трейлер комп'ютерної гри "LUNA The Shadow Dust". "LUNA The Shadow Dust"[1] — це анімована вручну пригодницька головоломка з безсловесним сюжетом та оригінальним саундтреком. За завісою реальності ховається зачарований світ. Коли світ втратив рівновагу, хлопчик вирушив у несподівану подорож. Поки місяць знову не зійде, порядок у світі не відновиться. Неможливо повернутися в минуле, щоб виправити свою помилку.

"LUNA The Shadow Dust", натхненна стародавніми пригодницькими іграми, зворушлива розповідь про двох ігрових компаньйонів, Урі та Лейха, об'єднана у вручну анімовану пригодницьку головоломку із захоплюючим оригінальним саундтреком і чудовим 2D-кінематографом. Разом з персонажами гравці можуть пережити унікальну пригоду, яка вимагає сміливості й рішучості. Потрібно увійти у стародавню вежу, що стоїть на краю світу та допомогти Урі повернути втрачені спогади та дізнатися таємницю за межами самої вежі. Персонажі оригінально стилізовані. Безліч деталей, які гармонійно доповнюють локації. Цікава гра зі світлом та тінями (Іл. 1.1).

1.2. Трейлер комп'ютерної гри "Growbot". "Growbot"[2] — це 2D пригода в жанрі "point&click"[3] про робота, який рятує свій дім від темної кристалічної сили. Красива пригода про робота, який рятує свій дім від темної кристалічної сили та який тренується стати капітаном, на прекрасній космічній станції

[1] https://www.youtube.com/watch?v=pQ5L280ACHc
[2] https://www.youtube.com/watch?v=pgzL7qKxF4A
[3] Point-and-click («вкажи і натисни») — метод керування графічним інтерфейсом користувачем, що полягає у наведенні курсора на активну область та натиснення кнопки на цю область.

в стилі біопанк[4], що кишить фантастичними рослинами та прибульцями. Коли його дім на станції атакують кристали, що швидко ростуть, він повинен врятувати його. Гра натхненна класичними пригодницькими іграми, такими як “Loom”[5], та сучасними пригодницькими іграми, такими як “Machinarium”[6], і має на меті зацікавити як досвідчених, так і нових геймерів. Світ, схожий на «дитячу книжку», сповнений емоцій і кольорів (Іл. 1.2). Одним із викликів для графічних пригодницьких ігор завжди було те, як поєднати головоломки, які по суті є абстрактними фрагментами логіки, з розповіддю історії, яка, по суті, повинна розвиватися, не зупиняючись, щоб розгадувати загадки за кожним кутом. “Growbot” перетворює звичайнісіньку головоломку на частину світу, використовуючи музичну механіку на основі квітів, а художнє оформлення створює враження, що за цим стоїть якась історія. На жаль, ця видимість історії є лише поверхневою. Але тут можна отримати мелодійну, механічну насолоду, якщо не перейматися сюжетом.

1.3. Трейлер комп’ютерної гри “Don't Starve: Hamlet”. “Don't Starve”[7] — це безкомпромісна гра на виживання в дикій природі, сповнена науки та магії. Дивний і недосліджений світ, повний дивних істот, небезпек і несподіванок та таємниць. Потрібні ресурси, щоб створювати предмети та споруди, які допоможуть для виживання. Відкривається можливість досліджувати загублене місто аристократичних свинолюдів, розташоване в передчутних тропічних джунглях, знайомитись з міським життям, зі свинарськими магазинами, будинками, новими предметами та можливість шукати скарби у цьому новому доповненні для одного гравця. Відкривається можливість досліджувати нові землі, таємниці нового дикого життя та пір року, створювати та експериментувати з новими предметами: знаходити нові інгредієнти та рецепти для вирішення нових завдань. Складний світ заворожує своєю красою та різноманітністю, з величезною кількістю персонажів, босів,

[4] Біопанк — це піджанр кіберпанку, що виступає за відкритий доступ до генетичної інформації.
[5] Loom — графічна пригодницька гра на тему фентезі 1990 року від Lucasfilm Games.
[6] Machinarium — відеогра-квест, розроблена студією Amanita Design.
[7] https://www.youtube.com/watch?v=HuSz_eTDcmo

завдань. Локації та персонажі мають чудернацький вигляд. Двомірні персонажі та дивні істоти пересуваються у тривимірному світі (Іл. 1.3).

1.4. Трейлер комп'ютерної гри "When the Past was Around". "When The Past Was Around"[8] — це пригодницька гра-головоломка «вкажи й клацни», яка розповідає про дівчину на ім'я Еда в її подорожі кохання, втрати та подальшого руху вперед. Розроблена студією "Mojiken Studio" та видана компанією "Toge Productions" в 2020 році, гра супроводжується прекрасними ілюстраціями Брігітти Рени, які задають не лише естетику дизайну, але й тон гри (Іл. 1.4). Це історія Еди, дівчини, яка загубилася. Вона заблукала в дорозі до досягнення своєї мрії. Так, поки вона не зустріла Сову. Сова слугує символом, посланцем з неба. Для переходу на кожен новий рівень гри Еда отримує пір'їнку. Пір'я означає спілкування з потойбічним світом. Мало того, у багатьох культурах і релігіях пір'я часто є знаком надії. Повторювана музика, що грає протягом всієї гри, є сполучною ниткою. Еда повторює чотири певні ноти, які в деяких випадках стають частиною ігрової механіки. У грі використовується знак повторення музичної ноти. Історія відбувається в сюрреалістичному світі, що складається з розрізнених кімнат зі спогадів та часу. З кожною зібраною підказкою, розв'язаною головоломкою та відчиненими дверима, дівчинка знаходитиме свій шлях, розплутуючи таємниці між нею та совою, таємниці, які вона колись знала.

1.5. Трейлер комп'ютерної гри "Mineko's Night Market". "Mineko's Night Market"[9] — це сюжетна пригодницька симуляційна соціальна гра[10], в якій потрібно рятувати котиків та виконувати завдання. Ця гра була вперше анонсована в серпні 2018 року компанією "Meowza games" і являє собою наративну гру про спосіб життя дівчини на ім'я Мінеко, яка щойно приїхала до свого нового будинку на непростому японському острові біля підніжжя гори Фугу. Забобонні місцеві жителі острова поклоняються Сонячному Коту Ейбу.

[8] https://www.youtube.com/watch?v=ZnpO8z0yMCQ
[9] https://www.youtube.com/watch?v=e-9YZWMqQPg
[10] Симуляційна відеогра (англ. Simulation video game) — це жанр відеоігор, особливістю якого є якомога точніше відтворення фізичних законів реального світу, властивостей реальних предметів, процесів та подій.

Потрібно відкривати таємниці за містом і відновити колишню славу поселення, що бореться, виконувати різноманітні завдання, химерні квести та виготовляти дивовижні предмети, готуючись до щотижневого Нічного ринку. Треба розгадувати головоломки, уникаючи допитливих агентів і пробиратися в замкнені зони під різним маскуванням. Графіка змінюється залежно від пори року, що дозволяє відчути всі чотири пори року на острові (Іл. 1.5).

1.6. Трейлер комп'ютерної гри "Faefever". "Faefever"[11] розповідає історію неспокійного журналіста, який намагається розкрити таємницю зникнення брата і сестри в маленькому містечку Гленрок, де не все так, як здається. "Faefever" — це пригодницька гра, яка занурює гравця в унікальну мальовану 2D-графіку, яскравий склад персонажів та атмосферну музику. Гравцю пропонується досліджувати Гленрок, старовинне шотландське містечко, просякнуте таємницями і оточене загадковим лісом. Безліч головоломок, які органічно переплітаються з оповіддю і водночас кидають виклик та винагороджують. Потрібно опитати персонажів, які мають власні цілі та плани. Знайти до них підхід, що безпосередньо вплине на їхню готовність допомогти головному герою. Потрібно вирішити, як розгадати таємницю Гленрока. Багато проблем мають кілька різних рішень, що заохочує до декількох проходжень, щоб розкрити їх усі. В грі не так багато локацій для дослідження, деякі з них виглядають досить цікаво, і в цілому гра має гарний художній стиль. У грі є блокнот, який відстежує цілі героя, профілі персонажів і прогрес за допомогою малюнків, він також робить головоломки більш інтуїтивно зрозумілими. Позитивні сторони цієї гри, в тому, що є цікава історія з хорошою загадкою. Faefever має кілька варіантів вирішення головоломок, а також має декілька альтернативних кінцівок (Іл. 1.6).

1.7. Трейлер комп'ютерної гри "Children of Silentown". "Children of Silentown"[12] — це похмура пригодницька гра, яка розповідає історію Люсі, дівчинки, що росте в поселенні в глибині лісу, населеному монстрами.

[11] https://www.youtube.com/watch?v=t6tADiNe30Y
[12] https://www.youtube.com/watch?v=ZlaA7hbTynU

Зникнення людей тут не є чимось незвичайним, але цього разу Люсі вже достатньо доросла, щоб розслідувати це самостійно. Принаймні, вона так думає. Вдень ліс тихий і спокійний. Лише вночі можна почути звуки монстрів. Це пригодницька гра від творців Little Briar Rose у співпраці зі студією Luna2. Люсі боїться лісу, як і будь-яка інша дитина: щоночі відлуння звуки позбавляє її сну. Навіть уві сні вона не має безпечного місця, де могла б погратися. Досліджуючи місто та його небезпечні околиці, знайомимось з його дивакуватими мешканцями, розгадуємо головоломки та опановуємо міні-ігри. Чудові ілюстрації та змістовна історія. Присутні декілька кінцівок, кожна з них дає новий погляд на зображуване повідомлення (Іл. 1.7).

1.8. Трейлер комп'ютерної гри "Lost in Play". "Lost in Play"[13] — це подорож крізь дитячу уяву з ретельно продуманими головоломками та барвистими персонажами. Головні герої — брат та сестра, які вирушають у пригоду, щоб знайти дорогу додому. Між реальністю та фантазією вони досліджують зачарований ліс рогатого звіра, піднімають повстання у поселенні та допомагають команді жаб звільнити меч з каменю. Химерний і казковий світ "Lost in Play" наповнений таємницями, унікальними головоломками та міні-іграми. Від того, що здається звичайним ранком вдома до типового дня в парку, незабаром опиняємося у вихровому квесті, проникаючи до замку, досліджуючи стародавні руїни та злітаючи на вершині гігантського лелеки. Стиль ручної роботи, схожий на анімаційні шоу з дитинства (Іл. 1.8). Художнє оформлення фантастичне, головоломки різноманітні, але в той же час пропонують певний виклик, і це просто цікава історія про двох дітей, які використовують свою уяву, щоб знайти пригоди.

1.9. Трейлер комп'ютерної гри "Mutropolis". "Mutropolis"[14] — це чудова науково-фантастична пригода на покинутій планеті Земля (Іл. 1.9). Генрі Діжон, герой, ботанік, детектив, у пошуках легендарного загубленого міста, в пошуках дивних стародавніх артефактів. На дворі 5000 рік, і найбільші

[13] https://www.youtube.com/watch?v=KAedyUNPr8g
[14] https://www.youtube.com/watch?v=sNU-bnIaHAg

досягнення в історії людства забуті всіма, окрім Генрі Діжона та його команди археологів. Вони покинули Марс, щоб відкопати загублені скарби на дикій і негостинній планеті Земля. Життя було солодким, доки не викрали професора Генрі, і все почало ставати дивним. Класичний “point-and-click”, який має чудовий баланс між історією та головоломками. Хоча у 21 столітті визначення пригодницьких ігор набуває все більш аморфної форми, все ще є розробники, які вірно дотримуються принципу «наведи і клацни». І це добре, адже гра “Mutropolis” від “Pirita Studio” демонструє, що добре продумана традиційна пригода сьогодні може бути такою ж приємною, як і в епоху величі “Sierra On-Line” та “LucasArts”. Археологічна таємниця у веселому футуристичному антуражі, “Mutropolis” може похвалитися низкою креативних і складних головоломок, захоплюючою історією, і атмосферою, вишуканою й химерною. За винятком кількох незначних помилок, ця гра сподобається любителям класичних пригод, пропонуючи досвід із цікавим ігровим процесом.

1.10. «Дизайн фантазійної гри за мотивами слов'янської міфології». «Дизайн фантазійної гри за мотивами слов'янської міфології»[15] — це дипломний проєкт випускниці Харківської державної академії дизайну і мистецтв, Тетяни Константінової, створений у 2021 році в Україні. В даному анімаційному ролику йдеться про головного героя, що протидіє злим духам лісу слов’янської міфології. Він використовує бойову магію в вигляді слов’янських символів, які з’являються в повітрі, для захисту та протидії злу. У гравця є можливість обирати потрібні символи. Також, можемо спостерігати цікаві локації, наповнені чарівною містикою ночі, яку доповнюють світлячки (Іл. 1.10). Ролик виконаний у тривимірній графіці. Музичний супровід чудово доповнює атмосферу міфічності гри. Багато елементів пов’язані з старослов’янською культурою. На початку ролика бачимо поселення, яке знаходиться біля лісу. В деяких кадрах можемо бачити Збручанського ідола, який є предметом язичницького культу східних слов’ян. Головний герой наче черпає сили з ідолів, тому в кінці ролика ми бачимо назву «Ідол».

[15] https://www.youtube.com/watch?v=rEYODt9WADE

РОЗДІЛ 2.
ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

Комп'ютерна гра “Still waters run deep” — це спокійна, загадкова гра, яка вимагає уважності, але в цілому заспокоює душу. Вона не засмучує, не напружує, вона просто відпускає у свій світ таємниць.

2.1. Концепція та структура трейлеру гри “Still waters run deep”. Трейлер комп'ютерної гри “Still waters run deep” в жанрі квесту та головоломки, де знадобиться винахідливість і кмітливість, щоб виконати всі поставлені завдання. Персонаж шукає речі, аби отримати нові предмети, які допоможуть просуватися за сюжетом. В трейлері показано пригодницьку “point-and-click” відеогру-головоломку.

В трейлері присутні частини сюжету та геймплею. Головна героїня заблукала в лісі, починає шукати вихід. Виходить до якогось старовинного палацу. Вона хоче потрапити всередину, але щоб зробити це, потрібно вирішувати задачі — головоломки. Першим на шляху стає вітраж, частини якого треба правильно скласти. Вирішивши це завдання, дівчина потрапляє в першу кімнату, де на стіні висить купа картин. Вона розглядає картини та старі фотографії, підіймаючи погляд на стелю, звертає увагу на ще одну головоломку. На стелі люстра, частини, якої теж треба покрутити, аби частини орнаменту правильно співпадали. Після цього кімната стає зовсім іншою, персонаж потрапляє до іншого світу. З’являється дракон, якому потрібна допомога в пошуку речей. Деякі картини зачаровані, з них можна діставати предмети. Основним завданням гри є пошук предметів.

2.2. Стилістичне рішення трейлеру комп'ютерної гри “Still waters run deep”. Трейлер комп'ютерної гри “Still waters run deep” складається з виконаної вручну 2D графіки. Фони складаються з декількох шарів для передачі багатоплановості та об’єму. Обрана спокійна колірна гамма, місцями приглушені відтінки кольорів.

2.3. Технічні характеристики та особливості. Проєкт виконаний в графічних редакторах для створення растрової графіки. Також використане програмне забезпечення для анімації та редагування відео. Пропонується стандартне для жанру маніпулювання об’ємним персонажем із переходом між частково статичними плоскими локаціями. Іноді трапляються головоломки і прості міні-ігри, які потрібно вирішити, щоб просунутися в сюжеті. Створена покадрова анімація персонажів, об’єктів та локацій.

2.4. Звукове рішення. Для проекту було обрано музичний твір “Invitation to the Castle Ball”, автор Дуг Максвелл (Doug Maxwell) з фонотеки YouTube. Тип ліцензії фонотеки YouTube — можна використовувати цю звукову доріжку в будь-яких відео. Вказівка авторства не потрібна. Присутні звуки навколишнього середовища, лісу, води, кроків, ходьби, звуки птахів та тварин також взяті з фонотеки YouTube. Музика добре вписується в трейлер, ніби ведучи спокійну розповідь. На початку музика повільніша і спокійніша, ніби підкреслюючи початок оповіді, а далі мелодія ускладнюється, темп прискорюється, подекуди сповільнюючись, передаючи атмосферу спокійної пригоди з розгадуванням загадок і вирішенням завдань.

ВИСНОВКИ

1. Дизайн відеогри-головоломки із прихованими об'єктами має залучати до вирішення завдання, а саме пошуку предметів та розв'язання головоломок для просування сюжетною лінією. Головоломки мають бути не занадто легкими, аби гравцю не стало нудно, і не занадто важкими. Основна механіка має взаємодіяти з вторинними механіками. Рівень складності має змінюватися з часом. Також важливо враховувати загальну естетику гри.

2. Для того, щоб створити гру-головоломку, яка буде одночасно складною і цікавою, потрібно ретельно продумати кілька різних елементів. По-перше, потрібно вирішити, який тип головоломок треба включити. Існує багато різних видів логічних головоломок, і кожна з них має свої сильні та слабкі сторони. Наприклад, головоломки з пересуванням блоків часто легко засвоюються, але можуть швидко набриднути, якщо вони погано розроблені. З іншого боку, такі ігри з пошуком шляху можуть бути складнішими для розуміння на початку, але можуть приносити більше задоволення, коли їх розв'язують. Далі потрібно подумати про те, як ці головоломки будуть поєднуватися між собою. Чи будуть вони окремими завданнями, чи частиною більшої, більш відкритої гри. Якщо останнє, то як гравець буде переходити від однієї головоломки до іншої.

3. Важливо також визначити, коли гравці будуть переходити від однієї головоломки до іншої, то який зворотній зв'язок вони отримуватимуть після завершення кожного завдання. Зворотній зв'язок з гравцями має вирішальне значення в іграх-головоломках, оскільки він дозволяє їм зрозуміти свій прогрес і те, чи на правильному вони шляху. Без ефективного зворотного зв'язку гравці можуть швидко розчаруватися і повністю відмовитися від гри. При розробці головоломки також важливо подумати про просування гравця. Чи буде гра лінійною, з головоломками, що стають дедалі складнішими в міру просування гравця. Чи вона буде нелінійною, з можливістю вибору гравцем, які головоломки він намагатиметься розв'язати і в якому порядку.

ЛІТЕРАТУРА

1. 13 Best Hidden Object Games. Стаття [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://gamerant.com/best-hidden-puzzle-games/#space-legends-at-the-edge-of-the-universe (дата звернення: 01.05.2023).
2. Відеоігри: інфантильна забавка чи корисне мистецтво?. Стаття [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://nachasi.com/cards/2022/01/11/the-benefit-of-video-games/ (дата звернення: 01.05.2023).
3. Designing Video Game Puzzles. Стаття [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://www.gamedeveloper.com/design/designing-video-game-puzzles (дата звернення: 01.05.2023).
4. Hidden Object Games Are Mindless Fluff, And That's Why I Love Them. Стаття [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://kotaku.com/hidden-object-games-are-mindless-fluff-and-thats-why-i-1774145603 (дата звернення: 01.05.2023).
5. How to design a puzzle game. Стаття [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://machinations.io/articles/how-to-design-a-puzzle-game/ (дата звернення: 01.05.2023).
6. Puzzle Game Features — Genre and Great Games Report Highlights. Стаття [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://www.gamerefinery.com/puzzle-game-features-genre-report/ (дата звернення: 01.05.2023).
7. Video game culture owes a lot to hidden object games. Стаття [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://www.polygon.com/features/22708672/hidden-object-games-history-folks-ravenhearst-mystery-case-files (дата звернення: 01.05.2023).

ДОДАТОК 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



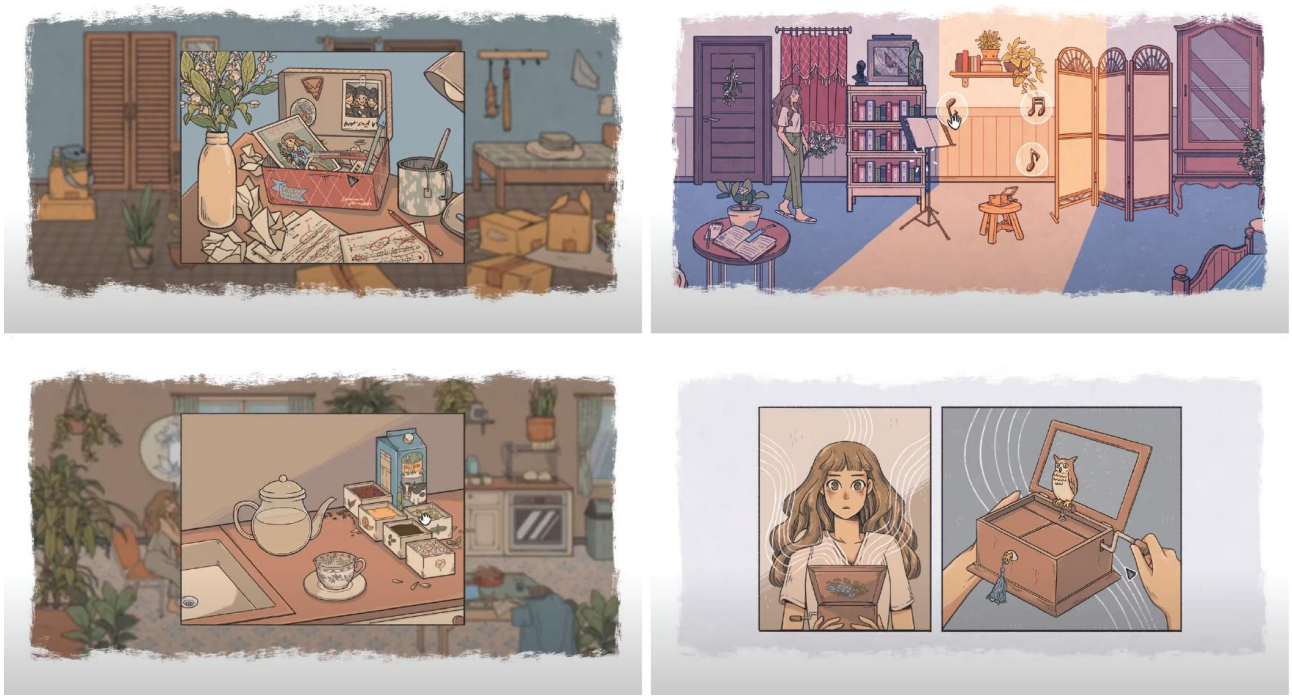
Іл. 1.1. Скриншот трейлеру гри “LUNA The Shadow Dust”, 2020 рік.



Іл. 1.2. Скриншот трейлеру комп’ютерної гри “Growbot”, 2022 рік.



Іл. 1.3. Скриншот трейлеру комп’ютерної гри “Don't Starve: Hamlet”, 2019 рік.



Іл. 1.4. Скриншот трейлеру гри “When the Past was Around”, 2020 рік.



Іл. 1.5. Скриншот трейлеру відеогри “Mineko’s Night Market”, 2022 рік.



Іл. 1.6. Скриншот трейлеру комп’ютерної гри “Faefever”, 2020 рік.



Іл. 1.7. Скриншот трейлеру гри “Children of Silentown”, 2019 рік.



Іл. 1.8. Скриншот трейлеру комп’ютерної гри “Lost in Play”, 2021 рік.



Іл. 1.9. Скриншот трейлеру комп’ютерної гри “Mutropolis”, 2021 рік.



Іл. 1.10. «Дизайн фантазійної гри за мотивами слов’янської міфології», 2021 рік.

ДОДАТОК 2.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



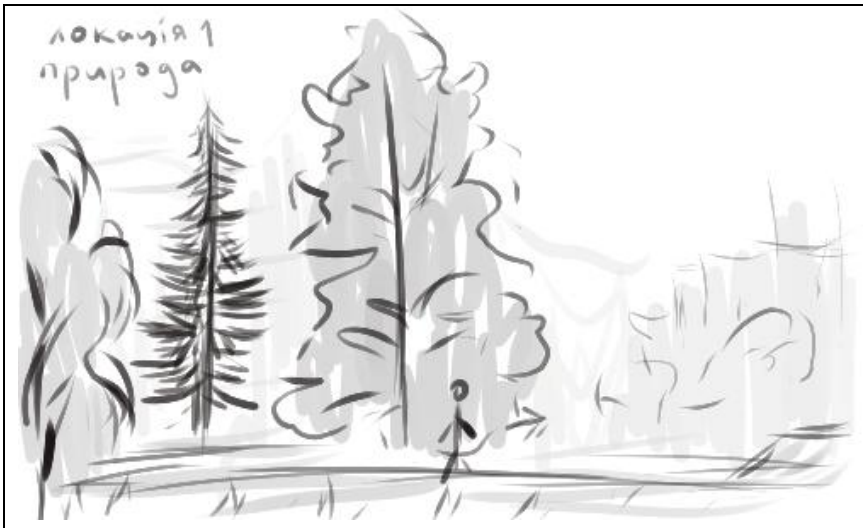
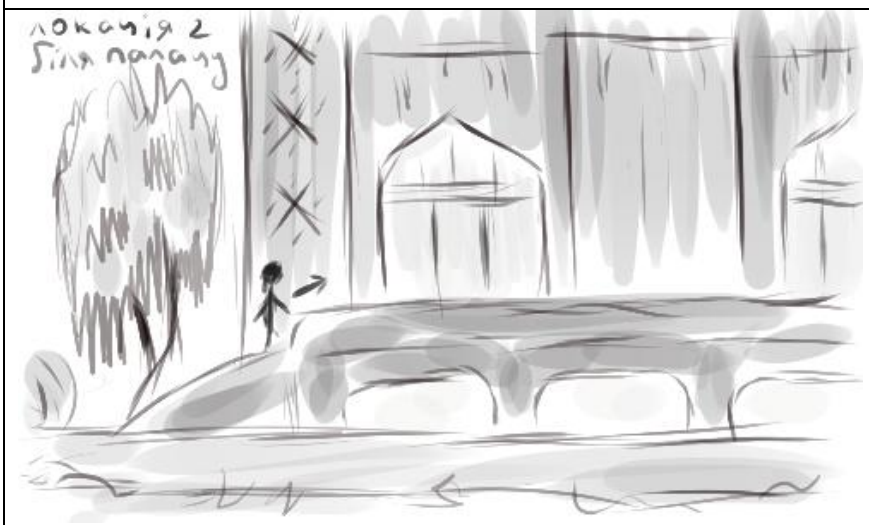
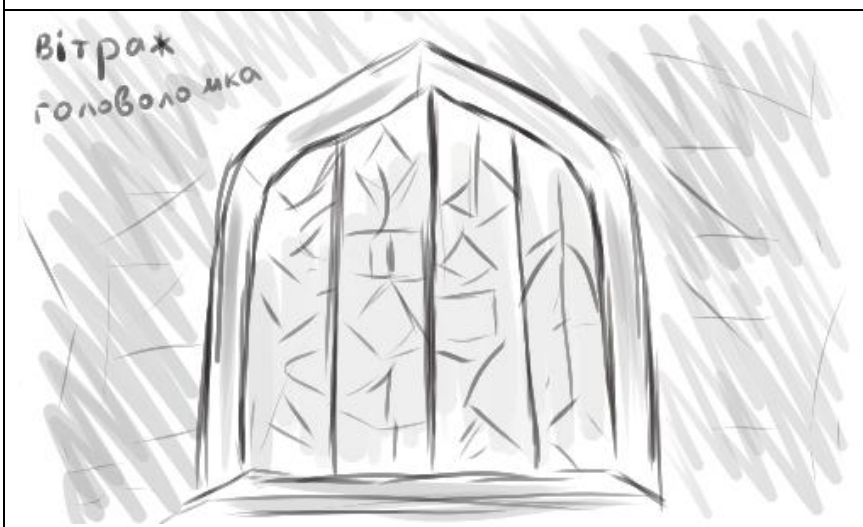
скетч бекграунду

скетч персонажів

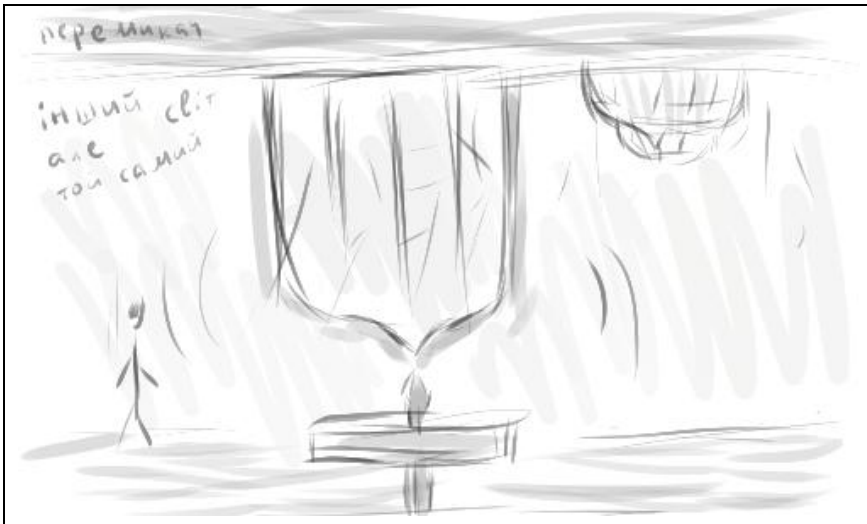




ДОДАТОК 3.
СКЛАД ПРОЄКТУ

	Персонаж заблукав в лісі. Починає шукати вихід.
	Виходить до якогось старовинного палацу.
	Головоломка — вітраж, частини якого треба правильно скласти.

	Персонаж потрапляє в першу кімнату, де на стіні купа картин.
	Персонаж розглядає картини та старі фотографії, підіймаючи погляд на стелю, звертає увагу на ще одну головоломку.
	На стелі люстра, частини, якої теж треба покрутити.

	Після цього кімната стає зовсім іншою, персонаж потрапляє до іншого світу.
	З'являється новий персонаж — дракон, якому потрібна допомога в пошуку речей.
	Деякі картини зачаровані, з них можна діставати предмети.