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

Петренко Марія Вадимівна

ВІДЕОГРА “HOLO: ECHOES OF IDENTITY”

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.
_____М. В. Петренко

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
Старший викладач

Харків 2024

ЗМІСТ

ВСТУП..... 3

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....7

1.1. Відеогра «Sally Face». 7

1.2. Відеогра «Fran Bow». 8

1.3. Відеогра «Deponia»..... 9

1.4. Відеогра «Omori»..... 11

1.5. Відеогра «Life is Strange». 13

1.6. Відеогра «Honkai Star Rail». 14

1.7. Мультсеріал «Alien Stage»..... 16

1.8. Аніме «Nana». 17

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ.....19

2.1. Концепція роботи та структура відеогри “HOLO: ECHOES OF IDENTITY”. 19

2.2. Стилістична концепція відеогри. 19

2.3. Технічні характеристики та особливості. 20

2.4. Звукове рішення..... 20

ВИСНОВКИ.....21

ЛІТЕРАТУРА 23

ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....24

ДОДАТОК 2. СТОРІБОРД 31

ДОДАТОК 3. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 31

ВСТУП

Відеоігри стали значною частиною життя багатьох людей, впливаючи на них різними способами. Ігрова індустрія має великий вплив на економіку, культуру та технології. Вона приносить багато грошей, створює робочі місця та стимулює інновації. Відеоігри формують розваги, мистецтво та мову. Вони об'єднують людей онлайн і в спільнотах, а також дедалі частіше використовуються в освіті. Ігри також можуть впливати на здоров'я, об'єднуючи людей по всьому світу, але при цьому регулюються урядами. Загалом, це головна сила, що формує сучасне життя. В наш час навіть маленькі діти стикаються з поняттям «відеоігра». Що ж воно означає.

Відеоігри - це електронні ігри, в які грають на відео екрані (зазвичай це телевізор, монітор комп'ютера або вбудований екран, якщо грають на портативному пристрої). Існує багато типів, або жанрів, цих ігор: екшни (Call of Duty", "Devil May Cry" та "Bayonetta"), пригодницький: ("The Legend of Zelda," "Uncharted," "Tomb Raider," "Life is Strange," "Monkey Island," і "The Walking Dead"), RPG ("Final Fantasy", "The Elder Scrolls" та "Mass Effect"), стратегія ("Civilization," "XCOM," та "StarCraft."), симуляція ("The Sims", "Flight Simulator" і "Farming Simulator"), спорт ("FIFA", "NBA 2K" та "Madden NFL"), головоломка ("Tetris," "Portal," "The Witness"), жах ("Resident Evil," "Silent Hill,", "Amnesia: The Dark Descent"), платформер ("Super Mario", "Sonic the Hedgehog" і "Celeste"), open world ("Grand Theft Auto", "Red Dead Redemption" та "Відьмак").

Розглянемо жанр «Пригодницький» до якого і відноситься наша гра. Пригодницький жанр у відеоіграх зазвичай передбачає дослідження, розв'язання головоломок та наративний геймплей. Гравці часто керують протагоністом, який вирушає у подорож різноманітними середовищами, зустрічається з персонажами,

розкриває таємниці та просувається сюжетною лінією. Пригодницькі ігри можуть сильно відрізнятися за подачею та механікою, але вони часто наголошують на наступних елементах: дослідження, розв'язування головоломок, наративний фокус, взаємодія персонажі, управління предметами, механіка пригодницького геймплею (інтерфейси типу "наведи і клацни", головоломки, засновані на інвентарі, та контекстно-залежні дії є типовими механізмами гри у традиційних пригодницьких іграх).

Необхідно також внести ясність у те, що можна називати інди відеоіграми. Інді-відеоігри, скорочено від "independent video games", розробляються невеликими командами або окремими творцями без фінансової чи матеріально-технічної підтримки великого видавця. Ці ігри часто демонструють інноваційні механіки ігрового процесу, унікальні художні стилі та креативну розповідь. Інді-ігри здобули популярність завдяки своїй здатності розширювати межі та пропонувати свіжий досвід.

Українська ігрова індустрія процвітає і характеризується талановитими розробниками та творчими студіями. Ці розробники створюють різноманітні ігри, від казуальних мобільних ігор до складних ігор для ПК та консолей. Україна також стала популярним місцем для аутсорсингу послуг з розробки ігор. Сцена інді-ігор є динамічною, багато незалежних розробників створюють інноваційні ігри, які демонструються на таких заходах, як ігрові джеми та фестивалі. Уряд підтримує індустрію через гранти, податкові пільги та освітні програми. Зі зростаючим ринком та міжнародним визнанням майбутнє української ігрової індустрії виглядає багатообіцяючим. Ми також хочемо просувати і розвивати Українську гейм індустрію, тому не могли залишитися осторонь. На нашу думку, будь-який проєкт, навіть якщо він не рясніє символікою та орнаментами, допомагає зарекомендувати українську гейм індустрію за кордоном.

Наша гра побудована на унікальному сюжеті, спрямованому на активне

взаємодію користувача зі світом гри. Для зацікавлення гравця ми створили складне середовище з різноманітними візуальними елементами, які допомагають розчленувати різні стани гри і полегшують їх сприйняття. У сучасних трендах гравцям надається не лише інтерфейс та геймплейна консоль для взаємодії з грою, а також велика кількість ілюстративного матеріалу, який розширює світ гри. З використанням різних кольорових палітр ми створюємо живе та адаптивне середовище, де дизайнерські рішення мають велике значення.

Актуальність. Актуальність проєкту полягає в тому, що багато людей шукають своє місце в суспільстві та власну ідентичність. Іноді людина, втрачаючи усе, приходить до розуміння значущості моменту. Наша гра допоможе відволіктись від буденності і надати людині можливість відчути себе у новому психологічному середовищі, де він може отримати досвід, недоступний у реальному житті. Особливо це очевидно у контексті війни в нашій країні, коли люди вимушені покидати свої будинки, своє колишнє життя, і шукати новий дім і нових себе в новій реальності. Наш проєкт надає можливість відчути цей пошук через віртуальний досвід, допомагаючи гравцям розвивати самосвідомість та розуміння себе.

Новизна. Багатошаровий простір та авторська графіка надають новизни нашій грі. Використання колаборації декількох людей зі своїми підходами до візуальних рішень створюють особливе бачення проекту. Новизна полягає в тому, що це не просто пригодницька гра, а спроба створити інтерактивний досвід, спрямований на особистісний розвиток гравця. Ми намагались розробити захоплюючу авторську інді-гру, що поєднує в собі високоякісну геймплейну механіку з глибокою іммерсивною історією, розказану через кат-сцени та діалоги.

Наша гра пропонує не тільки інтенсивний геймплей, а ще й можливість глибокого дослідження історії світу гри за допомогою додаткових елементів,

пасхалок, що збагачують атмосферу. Не останню роль також відіграє звуковий і візуальний супровід. Завдяки кольоровій палітрі, що змінюється протягом історії, гравець зможе відчути глибину й атмосферу того чи іншого світу, а також емоційну напругу історії. Звуковий супровід тільки доповнює і покращує занурення в історію. Завдяки йому, картина того, що відбувається, відчувається повноцінною. Усі елементи взаємопов'язані між собою, створюючи єдиний потік, у який і належить зануритися гравцеві.

Для того що б розбавляти геймплей ми додали кат-сцени. Кат-сцена - це коротка неінтерактивна кінематографічна послідовність у відеогрі, яка розвиває сюжет, надає контекст або переходить між різними частинами гри. Катсцени часто містять діалоги, дії або важливі події і можуть використовувати ігрову графіку або заздалегідь відтворену анімацію для розповіді історії. Під час катсцен гравці, як правило, не мають контролю над персонажами чи подіями на екрані, оскільки їхня послідовність наперед визначена розробниками гри. У випадку нашої гри, деякі важливі моменти ми хотіли показати більш барвисто і детально. Таким чином у гравця буде можливість повністю сконцентруватися на тому, що відбувається, а також відпочити від самого геймплея

Вікова аудиторія, на яку розрахована гра, доволі широка. Однак проаналізувавши вік гравців, у яких пригодницький жанр є найпопулярнішим, ми пропонуємо її користувачам від 12 до 35 років. Звісно, ми вважаємо, що гра може зацікавити людей віком від 35 років, проте дітям молодше 12 років грати все ж таки не рекомендуємо.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Під час створення концепту гри, візуальної частини, сценарію було проаналізовано досить велику кількість аналогів. Здебільшого, наша увага була спрямована на схожі ігри жанру «Пригодницький», для того щоб відзначити ключові моменти, на які нам варто звернути увагу під час створення схожої гри. Однак використовувалися також й інші твори з мас-медіа, які будуть згадані далі.

1.1. Відеогра «Sally Face»

Сюжет описує пригоди молодого хлопчика на ім'я Саллі, який використовує лицевий протез. Гра складається з різних епізодів, кожен з яких розкриває нові таємниці серії загадкових подій, що трапляються у місті. Гравець відкриває для себе надприродні явища, пов'язані з сусідами головного героя, а також розслідує загадкове вбивство, яке сталося в апартаментах, що є однією з ключових подій. Саллі та його друзі займаються розслідуванням цього злочину та інших секретів, які приховуються за стінами мешканців міста.

Стів Ґабрі – розробник, художник і композитор «Sally Face». Розробка «Sally Face» розпочалася у 2015 році, Габрі займався більшістю аспектів створення гри, включаючи програмування, написання текстів, художнє оформлення та музичну композицію. Унікальний художній стиль гри, що поєднує піксельне мистецтво з елементами, намальованими від руки, сприяє її виразній естетиці. Досвід Габрі у розробці ігор та мистецтві дозволив йому створити цілісний та захоплюючий досвід для гравців.

«Sally Face» виходила у вигляді епізодів, кожен з яких зосереджувався на окремій таємниці або аспекті життя Саллі. Наратив гри досліджує теми ідентичності, психічного здоров'я та надприродного, занурюючи гравців у темний і атмосферний світ.

На перший погляд візуальна частина гри може здатися простакуватою і місцями відразливою, однак ці висновки є поспішними. Sally Face похмура і часом лякаюча історія, де гравця постійно переслідує відчуття тривоги. Завдяки тьмяній і темній кольоровій гамі, передаються необхідні емоції, які вкладав автор. Щодо дизайну персонажів, то Стіву Габрі вдалося створити образ головних героїв, що запам'ятовується, за допомогою відмінних елементів у їх зовнішності. Найнезвичайніший із них вийшов Саллі. Хлопець носить лицьовий протез через подію, що трапилася з ним у дитинстві. Надалі ця маска стане символом самої гри, її візитною карткою. Продовжуючи говорити про дизайн, черговою впізнаваною рисою є яскравий бірюзовий колір волосся. Об'єднавши ці дві ключові риси, герой став упізнаваним.

Цю відеогру ми розглядали як аналог для нашого проєкту, оскільки вона має схожий жанр і геймплей, а також епізодичність виходу глав історії.

1.2. Відеогра «Fran Bow»

У Відеогрі "Fran Bow" розповідається історія про маленьку дівчинку на ім'я Френ Боу, яка стикається з жахливими подіями і опиняється у світі, де реальність переплітається з кошмарами. Вона використовує спеціальні препарати, що змінюють її сприйняття оточуючого світу та допомагають розгадувати загадки. Гравець має допомогти Френ розкрити таємниці лікарні, дослідити її минуле та розкрити секрети, пов'язані з нею. Гра включає в себе темні та сюрреалістичні моменти, де реальність переплітається з кошмарами, що робить гру непередбачуваною та захопливою для гравця.

Killmonday Games - це незалежна студія розробки ігор, що базується у Швеції, відома створенням унікальних та атмосферних ігор з сильним акцентом на розповіді та художньому оформленні. Найвідомішою їхньою грою є «Fran Bow», похмура та сюрреалістична пригодницька гра, яка отримала визнання

критиків завдяки своєму захоплюючому сюжету та виразному художньому стилю. Студія складається з дуету Наталії Фігероа та Ісака Мартінссона, які займаються всіма аспектами розробки ігор, від дизайну та програмування до мистецтва та музики.

Візуальний стиль «Fran Bow» є особливим і відіграє значну роль у створенні моторошної та сюрреалістичної атмосфери гри. Художній стиль можна описати як похмурий, химерний і дуже деталізований, з намальованими від руки ілюстраціями, що нагадують роботи Тіма Бертона або ілюстрації, знайдені в книгах Едварда Горі. У грі поєднуються 2D- та 3D-елементи, намальовані від руки фони та 3D-моделі персонажів, що створює візуально насичений та захопливий світ. Кольорова палітра має тенденцію до приглушення, з великою кількістю темних і насичених тонів, що додає грі похмурого і таємничого настрою. Одним з найяскравіших аспектів візуального стилю є поєднання милих і тривожних образів. Персонажі та оточення часто мають дитячу чарівність, але в них також є приховане відчуття тривоги та темряви. Цей контраст сприяє створенню тривожної атмосфери гри і допомагає посилити емоційний вплив історії.

Загалом, візуальний стиль «Fran Bow» є невід'ємною частиною ідентичності гри, ефективно передаючи темний і сюрреалістичний тон оповіді та занурюючи гравців у її примарний світ.

Конкретно для нас ця відеогра стала одним із перших досвідів знайомства з point and click adventure ігор. Також ми розглядали систему переходів у різні світи та їх візуальні відмінності.

1.3. Відеогра «Deponia»

Дія гри «Deponia» розгортається в постапокаліптичному світі, де поверхня планети стала непридатною для життя, а населення, що залишилося, проживає на

плавучих сміттєвих островах. Головний герой, Руфус, - молодий і дещо нерозважливий мешканець одного з таких островів, Депонії. У центрі сюжету - спроби Руфуса втекти з Депонії та дістатися ідилічного плавучого міста Елізіум, яке, на його думку, містить ключ до кращого життя. Руфус сповнений рішучості залишити позаду наповнений сміттям світ Депонії і вірить, що, досягнувши Елізіуму, він зможе здійснити свої мрії про багатство і щастя. Протягом гри гравець повинен розгадувати головоломки, взаємодіяти з іншими персонажами та долати різноманітні перешкоди, щоб досягти своєї мети - потрапити до Елізіуму. По дорозі він розкриває таємниці про минуле головного героя та справжню природу Елізіуму, що призводить до низки одкровень, які кидають виклик його переконанням та мотиваціям. Сюжет «Deponia» характеризується гумором, химерними персонажами та розумними головоломками, пропонуючи гравцям унікальну та захопливу пригоду в яскраво вигаданому світі мотлоху та хаосу.

Daedalic Entertainment - німецький розробник і видавець відеоігор, відомий створенням сюжетних ігор з акцентом на розповідь, розвиток персонажів і захоплюючі світи. Заснована у 2007 році, Daedalic зарекомендувала себе як видатна фігура в жанрі пригодницьких ігор, випускаючи ігри, які часто поєднують традиційний геймплей з сучасним оповіданням та художнім дизайном.

Візуальний стиль серії «Deponia» характеризується намальованими від руки ілюстраціями, химерним дизайном персонажів та естетикою, натхненною стилем стімпанк. Ігри відрізняються деталізованими фонами та персонажами, з перебільшеними рисами та виразною анімацією, що додає шарму та індивідуальності світу «Депонії». Колірна палітра тяжіє до землистих тонів і приглушених кольорів, що відображає індустріальну та антиутопічну атмосферу, хоча яскраві кольори використовуються для виділення певних елементів. Загалом, візуальний стиль сприяє комедійному та химерному тону ігри,

занурюючи гравців в унікальний та захопливий світ, наповнений мотлохом, технікою та ексцентричними персонажами.

Як аналог ми взяли цю гру через її жанр і геймплей, а також хаос того, що відбувається. Гра «Deponia» не позбавлена гумору в сюжеті, історія містить багато комічних моментів на тлі серйозних і масштабних подій у всесвіті героїв. Такої комбінації ми також хотіли домогтися у своїй грі.

1.4. Відеогра «Omori»

«Omori» - це рольова піксельна гра (RPG) в жанрі психологічного жаху, розроблена компанією Omocat. Гра розповідає історію Санні (він же Оморі), хлопчика, який проводить більшу частину свого часу у світі мрій, відомому як Headspace, щоб втекти від проблем реальності.

Гра починається з того, що Санні прокидається і готується до нового дня. Гравці мандрують як реальним світом, так і сюрреалістичним світом сновидінь. Протягом гри Оморі та його друзі потрапляють у різні пригоди, розв'язують головоломки та б'ються з дивними істотами, відомими як істоти «Blackspace». Однак у міру розвитку сюжету стає очевидним, що в Headspace не все гаразд. Санні переслідують темні спогади та видіння, а межі між реальністю та фантазією починають розмиватися. Гравці поступово розкривають правду про минуле Оморі, зокрема про травматичну подію, пов'язану з його сестрою Марі, яку він приховував.

Omocat - це псевдонім творця гри «Omori». Omocat починав як художник-самоучка та дизайнер, який здобув популярність завдяки своїм унікальним ілюстраціям та дизайну одягу. Назва «Omocat» походить від поєднання прізвища Оморі та японського слова «кіт». Подорож Omocat у розробку ігор розпочалася з кампанії на Kickstarter у 2014 році для фінансування створення «Omori».

Спочатку гра була задумана як дослідження таких тем, як психічне здоров'я, ідентичність та контраст між фантазією та реальністю. Автор черпав натхнення з особистого досвіду та боротьби, а також з різних форм медіа, таких як аніме, манга та відеоігри.

«Omori» представляє творче бачення та особистий шлях Omocat, відображаючи їхню пристрасть до мистецтва, розповіді історій та дослідження складних тем за допомогою відеоігор. Гра слугує свідченням потужності інді-розробки ігор та здатності творців самовиражатися і спілкуватися з аудиторією на глибокому і значущому рівні.

«Omori» має візуально вражаючий і самобутній художній стиль, який вирізняє її з-поміж багатьох інших ігор. Одним з найпомітніших аспектів візуального стилю «Omori» є намальовані від руки ілюстрації. Оточення, персонажі та анімація гри ретельно опрацьовані з естетикою ручного малювання, що надає їм відчуття тепла та індивідуальності. Завдяки рукотворному поданню графіки відчувається казкова атмосфера з сюрреалістичними пейзажами, химерними істотами та яскравими кольорами. Ця казковість додає грі відчуття таємничості, дослідження та нереальності того, що відбувається. Художній стиль гри може плавно переходити від безтурботного і химерного до похмурого і тривожного, відображаючи емоційну подорож персонажів і теми, які досліджуються впродовж сюжету.

Персонажі «Omori» створені у виразному стилі, що запам'ятовується, з перебільшеними рисами та виразною анімацією. Кожен персонаж має унікальну особистість і зовнішній вигляд, що відображає його роль в історії. Серед усіх персонажів у казковому світі мрій виділяється лише головний герой. Здавалося б, часто для акценту використовують барвисті та яскраві кольори, проте в цьому разі Оморі виконаний у чорному та білому тоні. Таким чином гравець з перших секунд гри розуміє характер персонажа. На відміну від своїх кумедних,

галасливих, емоційних і харизматичних друзів, Санні не такий. Він тихий, закритий і небагатослівний. Omocat буквально показує, що головний герой навіть у своїй голові не вписується в загальні веселощі та хаос того, що відбувається.

Як аналог гру Omori було обрано невипадково. Насамперед через детальну роботу над емоційним станом персонажів, їхніми переживаннями і травмами. У нашій грі також присутні і розкриваються теми боротьби з депресією, емоційної інвалідності та психологічних травм. Працювати з такими темами досить складно, тому ми шукали приклади робіт, на які можна спиратися й аналізувати виходи з тих чи інших ситуацій. У другу чергу «Omori» слугує аналогом до сценарію. Взаємодії з предметами, пасхалки, відсилання та їхнє впровадження в саму гру було натхнене якраз таки цим проєктом. Звісно, все це використовується і в інших іграх, проте в Omori автори на голову переплюнули всіх інших, даючи можливість досліджувати найдрібніші предмети та грамотно впровадили сайдові квести, за якими гравець може дізнатися набагато більше інформації про світогляд головного героя, ніж якби проходив гру тільки за основною сюжетною лінією.

1.5. Відеогра «Life is Strange»

Гра «Life is Strange» розповідає історію Макс Колфілд, студентки, яка виявляє, що має здатність відмотувати час назад. Макс повертається до рідного міста Аркадія-Бей, щоб вступити до престижної академії Блеквелл, де вона возз'єднується зі своєю подругою дитинства Хлоєю Прайс. Орієнтуючись у складнощах університетського життя, Макс заплутується в таємниці зникнення однокурсниці Рейчел Амбер. Гра досліджує такі теми, як дружба, ідентичність, підлітковий вік та наслідки власних вчинків. Вона також торкається серйозних тем зокрема як психічне здоров'я, знущання і травми, а також передає ностальгію і тугу за підлітковим життям.

Візуальний стиль: «Life is Strange» відома своїм особливим художнім стилем. Оточення та персонажі відтворюються за допомогою текстур, намальованих вручну, що надає їм унікального та мальовничого вигляду. Цей художній підхід додає глибини візуальним ефектам гри, створюючи багатий та захопливий світ. У грі використовується приглушена кольорова палітра, з приглушеними тонами та насиченими відтінками, які покращують настрій та атмосферу. Такий вибір кольорової гами сприяє меланхолійному та інтроспективному тону гри, викликаючи почуття ностальгії та туги. На візуальний стиль гри вплинули кінематографічні прийоми, з динамічними кутами камери, кадруванням та композицією, які використовуються для створення драматичних та виразних сцен. Цей кінематографічний підхід посилює емоційний вплив історії, занурюючи гравців у розповідь.

Загалом, візуальний стиль «Life is Strange» є ключовим аспектом її ідентичності, сприяючи захопливому оповіданню та емоційному резонансу гри. Завдяки текстурам, намальованим вручну, приглушеній кольоровій палітрі та кінематографічній презентації, проєкт пропонує гравцям візуально захоплюючий досвід, який доповнює захопливий наратив та персонажів, що запам'ятовуються.

Як аналог гра «Life is strange» була взята, як приклад кінематографічності та побудови кадрів. Працюючи над 0 епізодом нашої гри, перед нами стояла мета задати розслаблену і невимушену атмосферу маленького містечка, в якому живуть головні герої. Ми хотіли розвивати події неквапливо, тому вирішили на початку задати теплий і невимушений тон того, що відбувається. Саме в цьому випадку ми й спиралися на атмосферу «Life is Strange».

1.6. Відеогра «Honkai Star Rail»

«Honkai Star Rail» - це рольова гра (RPG), розроблена і видана компанією HoYoVerse у 2023 році.

Дія «Honkai Star Rail» розгортається у футуристичному світі, де людство вийшло в космос і стикається із загрозами з боку таємничих сутностей, відомих як Хонкай. Гравці беруть на себе роль капітанів, які командують загоном персонажів, кожен з яких має свої унікальні здібності та передісторію. Крім прокачування персонажів і битв, основною геймплейною складовою є також дослідження світу і виконання квестів. Honkai Star Rail має складну, але послідовну структуру побудови світу, на якій тримається лор гри. Багато деталей пов'язані між собою, що спонукає гравця досліджувати найдрібніші елементи. Незважаючи на те, що гра вийшла відносно нещодавно і ще навіть не наближається до кінця, оскільки виходить епізодично раз на півтора місяця, гравці з великим інтересом будують теорії навколо міфології та сюжету гри. Варто зазначити, що особливу увагу цей проєкт здобув завдяки манері вести розповідь. У всесвіті Honkai Star Rail часто відбувається хаос і незрозумілі своїм божевіллям події. Розробники розбавляють часом жорстокий і трагічний сюжет жартами, безглуздою поведінкою героїв і абсурдними ситуаціями. Чого тільки вартий нездоровий інтерес головної героїні до смітників. Загалом із дрібних деталей і будується враження про саму гру, чого ми б хотіли домогтися і в нашому проєкті.

Візуальний стиль «Honkai Star Rail» відрізняється високоякісною 3D-графікою з відшліфованою та деталізованою естетикою. У грі присутні: яскравий дизайн персонажів, динамічна анімація та візуально вражаючі спецефекти. Футуристичний сеттінг гри втілений у життя завдяки фантастичному оточенню, приголомшливим технологіям та потойбічними ландшафтами, що забезпечує гравцям візуально захоплюючий досвід.

Ми вже встигли згадати, що хотіли б для нашої гри створити продуманий до найнезначніших деталей світ. Гра «Honkai Star Rail» слугує непоганим аналогом до цього. Є також ще один момент, який пов'язаний якраз таки з

хаосом, що відбувається в грі, і кількістю гумору. Не буду брехати, що чарівність Star Rail привернула нашу увагу з перших хвилин гри. Грамотне поєднання динамічності, екшену, сюжету, персонажів, драми і веселих моментів змушують чекати на продовження. На нашу думку, цей баланс вартий вивчення і розгляду. Плюс до всього ми також є прихильниками думки, що навіть найбезглуздіший і дивний гумор, коли його вставляють у потрібний момент, змушує історію заграти новими фарбами.

1.7. Мультсеріал «Alien Stage»

«Alien Stage» - серія анімаційних роликів на YouTube, яку веде VIVINOS у співпраці з QMENG і виробляє STUDIO LICO з 2023 року . Також цей мультсеріал має короткі комікси-замальовки та контент на платформі Twitter.

Сюжет розгортається у всесвіті, де інопланетяни поневолили людство і тепер виходжують їх як домашніх улюбленців, змушуючи працювати у сфері розваг. Реаліті-програма прослуховувань Alien Stage взяла штурмом інопланетний світ, і її наступний сезон обіцяє бути не менш захопливим. Конкурсантам, якими являються головні герої, доводиться співати, щоб вижити, адже переможеному загрожує знищення на місці. У таких умовах і відбуваються основні події анімаційних відео . Попри те, що в основі стоїть глобальний сюжет гри на виживання, сам серіал концентрується на взаєминах і емоціях персонажів. Кожне відео являє собою виступ, у якому два учасники співають дуетом. Під час пісні глядач дізнається передісторію і нюанси характерів кожного з героїв, а також їх ставлення один до одного.

Атмосферу серіалу можна назвати гнітючою ти безнадійною. Уся брудна і жорстока таємниця шоу-бізнесу підкреслюється темною палітрою та іноді вирви очними кольорами. Усі яскраві моменти виглядають фальшиво і неприродно, як і емоції персонажів у такі сцени. Варто зазначити, що кожній пісні притаманні своя колірна гамма, темп оповіді та манера співу. Усе це створено для більшого

розкриття персонажів. Говорячи про останні, то зовнішній вигляд виконавців безпосередньо пов'язаний з їхнім характером і намірами. Наприклад одяг учасника на ім'я Тілл рясніє контрастністю кольорів і неохайністю. Навіть його зачіска схожа на вибуховий порив емоцій. Цей хлопчина найбільше жадає свободи і порятунку не піддаючись правилам. З іншого боку персонаж на ім'я Іван, який більш стриманий у житті. Йому дістаються ліричні партії та пісні. Костюми витримані в одному кольорі, частіше чорному. Однак в один момент щирості його одяг змінює колір на білий. Глядач розуміє і відчуває, що персонаж глибоко відчуває те, про що співає.

Ми обрали «Alien Stage» як аналог, оскільки в цьому творі акцент перебуває на емоційному стані героїв ти їх взаєминами. Під час роботи над сюжетами до нашої гри ми часто переглядали й переробляли образи та характери, щоб правильно передати емоційний стан та естетику персонажів. Alien Stage послужив красивим і чуттєвим прикладом.

1.8. Аніме «Nana»

«Nana» - популярний аніме-серіал і манґа, створений Ай Ядзава. Він розповідає про життя двох молодих жінок на ім'я Нана, які стають близькими подругами, незважаючи на їхні дуже різні характери та походження.

Історія розгортається навколо злетів і падінь їх життя, включаючи досвід кохання, дружби, кар'єри та особистісного зростання. Аніме відомо складними характерами персонажів, реалістичним зображенням стосунків та емоційною глибиною.

Аніме «Nana» торкається багатьох важливих тем і проблем, які відображають реальність життя молодих людей. Серіал детально розглядає складність дружби, особливо коли головні герої, Нана Осака і Нана Комацу, мають різні цінності та стилі життя. Їх протилежність з одного боку інценує

багато побутових проблем, з іншого об'єднує двох дівчат. В аніме показані різноманітні типи стосунків, включаючи романтичні, дружні, сімейні та партнерські. Герої стикаються з багатьма проблемами, пов'язаними з коханням, розставанням, зрадою та пошуком справжньої любові. На тлі взаємин між персонажами автор досліджує питання психічного здоров'я через викладення персональних боротьб із стресом, депресією та тривогою, пошуку свого місця у світі та свого істинного покликання, стикаючись зі змінами, невдачами і втратами. Всі ці проблеми і питання дуже близькі звичайним молодим людям, що як не дивно і робить це аніме таким особливим.

«Nana» має свої власні візуальні особливості, які допомагають передати настрій і атмосферу серіалу. Стиль малюнка відрізняється м'якістю ліній і деталізацією в обличчях персонажів. Він допомагає передати емоційну глибину та внутрішній світ героїв. Кожен персонаж має свій унікальний стиль та зовнішній вигляд, що відображає їхні характери та особистість. Наприклад, Нана Осака має рок-н-рольний вигляд, з татуюванням та пірсингом, тоді як Нана Комацу виглядає більш ніжно і жіночно. В принципі усе аніме створено на контрастах. Окрема увага приділяється деталям в фонових об'єктах та локаціях, що допомагає створити віртуальний світ, в якому розгортається дії.

Наші головні герої Холо та Кріс також мають багато відмінностей і схожостей. Ми хотіли якомога реальніше передати співжиття двох абсолютно різних, але водночас схожих людей. Саме тому і взяли аніме «Nana» в якості аналога.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура відеогри “HOLO: ECHOES OF IDENTITY”.

Проєкт полягає у створенні 2D пригодницької point-and-click гри, що розкриває тему пошуку себе та свого місця в світі.

Персонаж Холо, як створіння з порожнечі, без власної ідентичності та місця у світі, подорожує між різними реаліями, маючи надію знайти серед них свій дім. Під час перерв від пошуку він знаходить себе в "Реальному світі", де ділить простір зі сиротою Крісом. На етапі бета-версії (0 глава), яку презентуємо в рамках дипломного проєкту, гравець вивчає велику локацію "Реального світу", його мешканців та геймплей. Окрім звичайного інтерфейсу, присутня система "дії та наслідки": кожне рішення впливає на події гри, взаємини з персонажами та емоційний стан головного героя. Ми також закладаємо основу для подальшого розвитку сюжету: розкриваємо таємниці, надаємо підказки, особливо згадуючи про нові локації в кінці гри.

У висновку, гравець не лише знайомиться з відеогрою та її проблематикою, але й зацікавлюється подальшим дослідженням цього віртуального світу.

2.2. Стилістична концепція відеогри.

Для втілення проєкту була використана класична техніка покадрової 2D анімації. та геймплейної основи на системі «point-and-click». Було розроблено два унікальних авторських стиля. Перший використовується в ігровій складовій, інший при сюжетних кат-сценах.

Кольорова гама та стиль відеогри змінюються з розвитком подій на екрані.

"Реальний світ" переважно представлений у теплих відтінках, щоб передати гравцю відчуття затишку та буденності. У наших планах дати кожному світу свою унікальну і неповторну палітру. Тому коли головний герой наприкінці 0 епізоду переходить в інший світ, тон оповіді змінюється разом з оточенням.

Також варто зазначити зміни стилю зображення персонажів в залежності від контексту: чи це геймплей, чи анімована кат-сцена. Ці зміни обґрунтовані полегшенню процесу анімації та усувають перенасичення об’єктів на екрані. . Дизайн персонажів та анімації для ігрового процесу мають виразний авторський стиль, що сприяє не тільки впізнаваності, але й допомагає виділити гру серед інших подібних. Деталізовані образи персонажів, гра з ракурсами, освітленням, динамікою та анімацією в кат-сценах додають відчуття кінематографічності. Завдяки цьому гравець має можливість комбінувати ігрову та відео частини. Таким чином зберігається концентрація на певних моментах, а досвід проходження гри не перетворюється на нудне послідовне клікання.

2.3 Технічні характеристики та особливості.

Гру створено за допомогою програм: Krita, Toon Boom та After Effects – для анімацій, Photoshop – для статичних зображень, Unity – для програмування. Персонажі для геймплею були анімовані в Krita, кат-сцени – в Toon Boom та Krita, фонові анімації та постпродакшен – в After Effects. Photoshop було використано для створення бекграундів, статичних сцен, предметів інвентарю та інтерфейсу, а також за для пошукових\фінальних дизайн-листів персонажів та оточення. Движок Unity виявляє собою інструмент програмування, збираючи всі елементи в повноцінну гру.

2.4. Звукове рішення.

Для проєкту було відібрано кілька музичних супроводів, кожен з яких

відповідає своїй локації й підсилює її емоційну атмосферу. Так, музика в домі Холо і Кріса наповнена затишком і сонячністю, вуличний саундтрек – нейтрально-комфортний, який вбирає все неспішність життя та гомін вулиць, а магазин езотеричних предметів оточено містичною, але не нагнітаючою атмосферою. Крім того, у грі присутні супровідні звуки, такі як гомін автівок, пташки, зміна емоцій, раптові події то що. Всі музичні й звукові елементи були згенеровані штучним інтелектом "Suno".

ВИСНОВКИ

В сучасному світі 2D pint and click adventure ігри є дуже актуальними завдяки своїй доступності, кросплатформеності та здатності привернути увагу гравців будь-якого віку. Вони популярні не лише за простотою та зрозумілістю геймплея, але й надають багато можливостей для розвитку творчості та емоційного зв’язку з героями історії. Пригодницькі ігри привертають увагу своїми унікальними мистецькими стилями та атмосферою, що створюється за допомогою музики, графіки, геймплею та візуальних ефектів.

Нами було проведено аналіз різних стилів, графічних вирішень та механік, які застосовуються у 2D іграх. Виявлено, що відеоігри подібного жанру використовують різноманітні стилі мистецтва, такі як піксельна графіка, анімація, малюнки вручну, мінімалістичний або комікс-стиль тощо. Також було розглянуто різні типи оповіді основного сюжету, роботу над персонажами у творах, баланс між гумором і драмою, а також те, як візуальні прийоми і кольори впливають на загальну композицію і тон історії. Залежно від атмосфери та настрою, кольорова палітра може варіюватися від яскравих, теплих до темних, гнітючіх тонів. У пригодницьких іграх переважають геймплейні елементи дослідження, розв’язання загадок та захоплюючі сюжетні лінії. Гравцям часто доводиться взаємодіяти з різними персонажами, вирішувати завдання та

приймати важливі рішення, які впливають на розвиток подій. Незалежно від тематики, метою таких ігор завжди є взаємодія гравця з персонажами та світом. Для створення неповторного ігрового досвіду використовуються різноманітні візуальні та технічні методи, які включають в себе анімацію персонажів та об’єктів, паралакс-ефекти, зміну перспективи камери для різноманітності та динаміки кадрів, звуковий та музчний супровід за для підсилення атмосфери, а також комбінація геймплейних елементів таких як головоломки, вибори реплік у діалогах, додаткові кінцівки, пошук предметів, квести, взаємодія з оточенням і головним героєм.

ЛІТЕРАТУРА

1. Sally Face – COMPLETE GAME: веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/bundle/12482/Sally_Face__COMPLETE_GAME/
2. Fran Bow: веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/app/362680/Fran_Bow/
3. Deponia: веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/app/214340/Deponia/
4. OMORI: веб-сайт. URL: https://www.omori-game.com/en
5. Life is Strange: веб-сайт. URL https://lifeisstrange.square-enix-games.com/en-us/
6. Honkai Star Rail: веб-сайт. URL https://hsr.hoyoverse.com/
7. Alien Stage: веб-сайт. URL https://www.youtube.com/playlist?list=PLQ-JZOYFII4dHqeSu6yeGj-30sZohX_oX
8. Nana: веб-сайт. URL https://www.crunchyroll.com/ru/series/GVDHX8QGP/nana

ДОДАТОК 1.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1. Відеогра «Sally Face», 2016р.



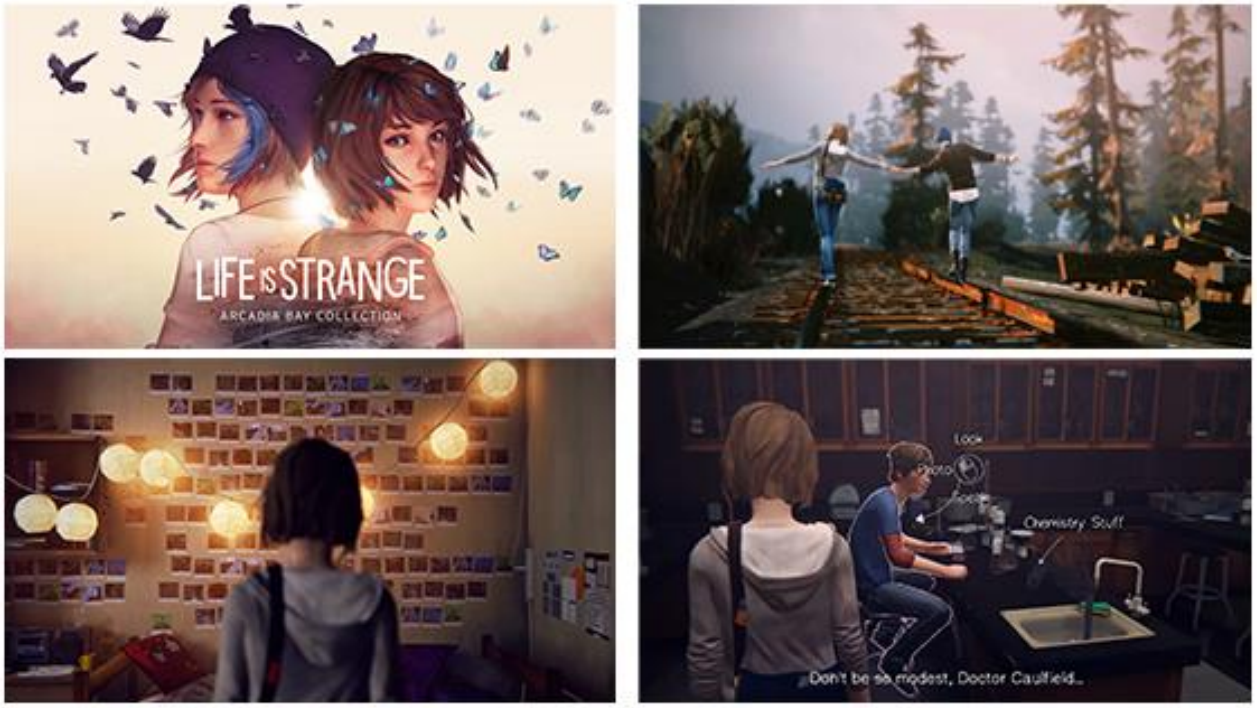
Іл. 2. Відеогра «Fran Bow», 2015 р.



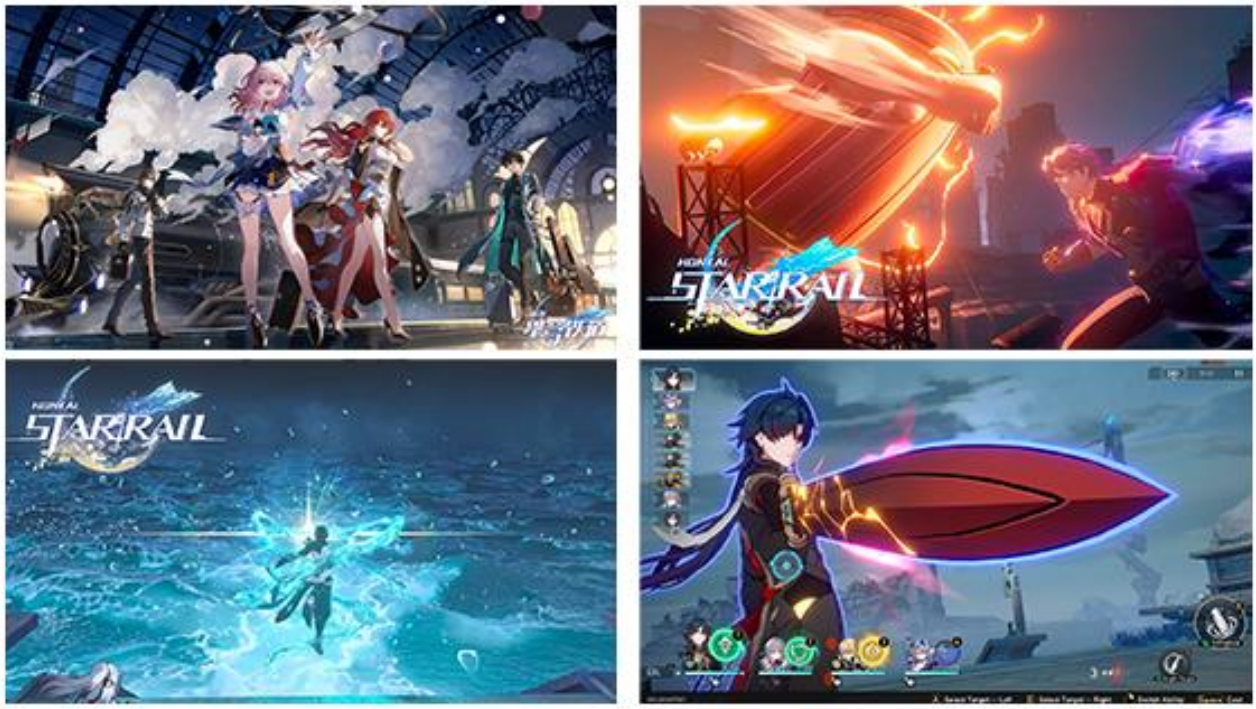
Іл. 3. Відеогра «Deponia», 2012р.



Іл. 4. Відеогра «Omori», 2020 р.



Іл. 5. Відеогра «Life is Strange», 2015р.



Іл. 6. Відеогра «Honkai Star Rail», 2023 р.



Іл. 7. Мультсеріал «Alien Stage», 2023р.



Іл. 8. Аніме «Nana», 2005 р.

ДОДАТОК 2.

СТОРІБОРД

Сторіборд першої катсцени

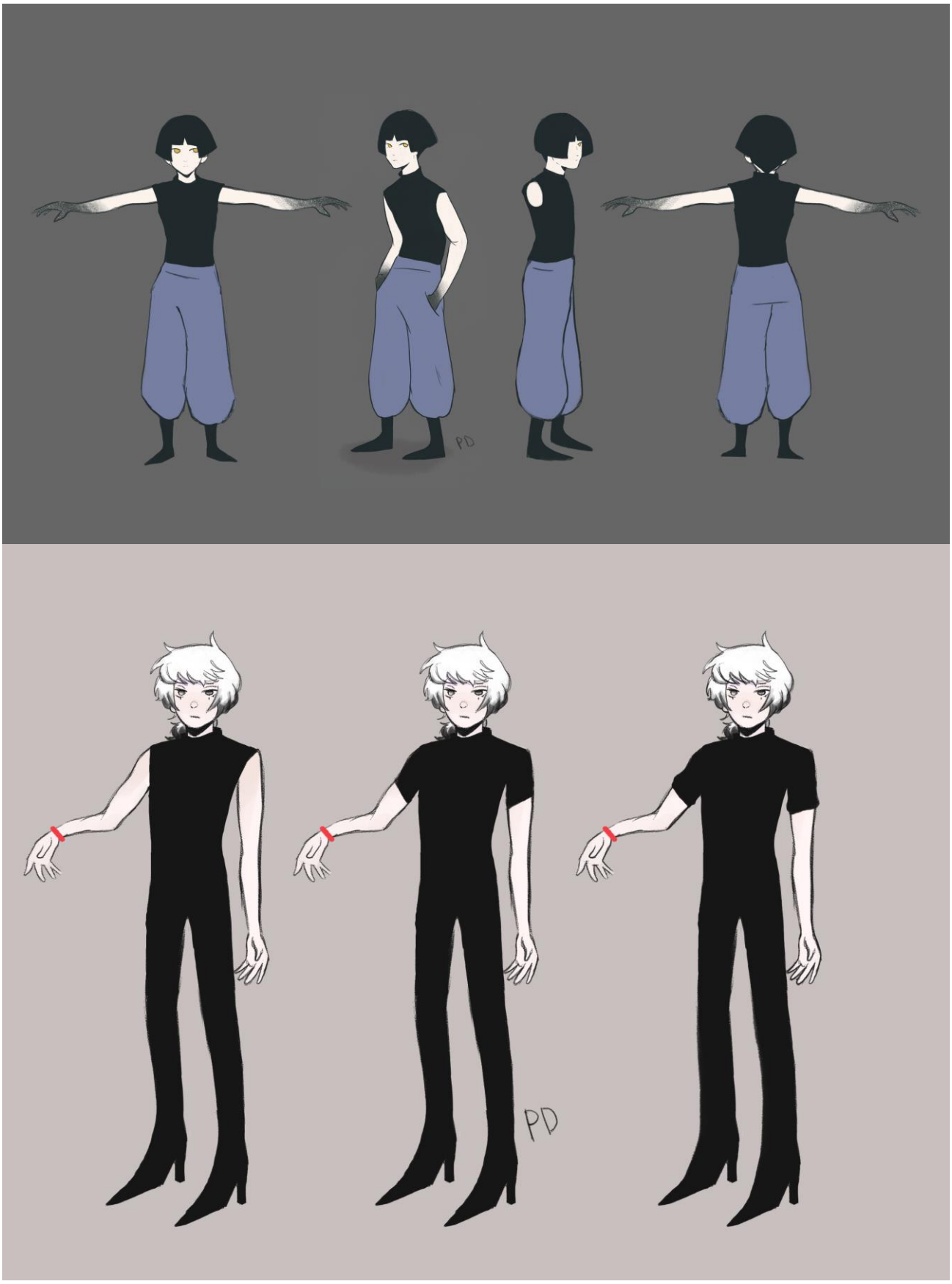


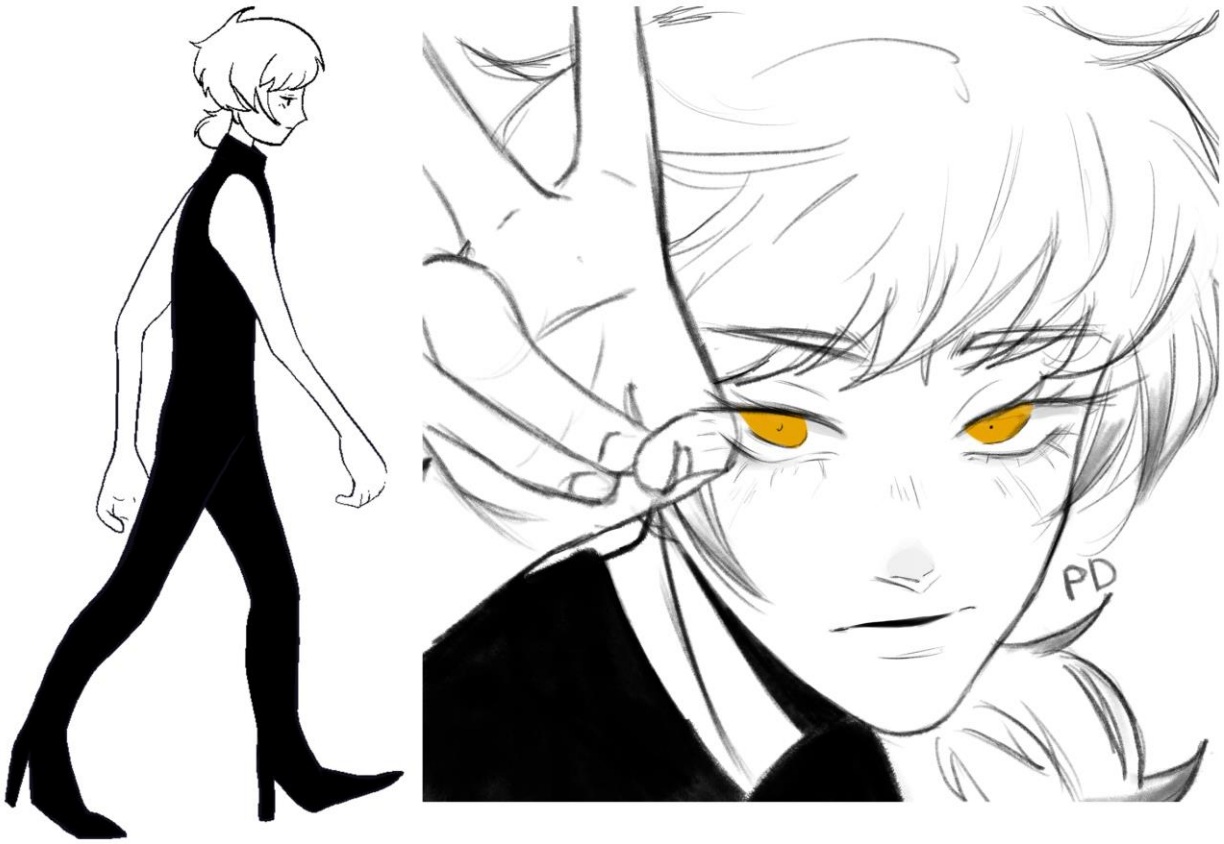
ДОДАТОК З.

ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

Дизайн персонажів

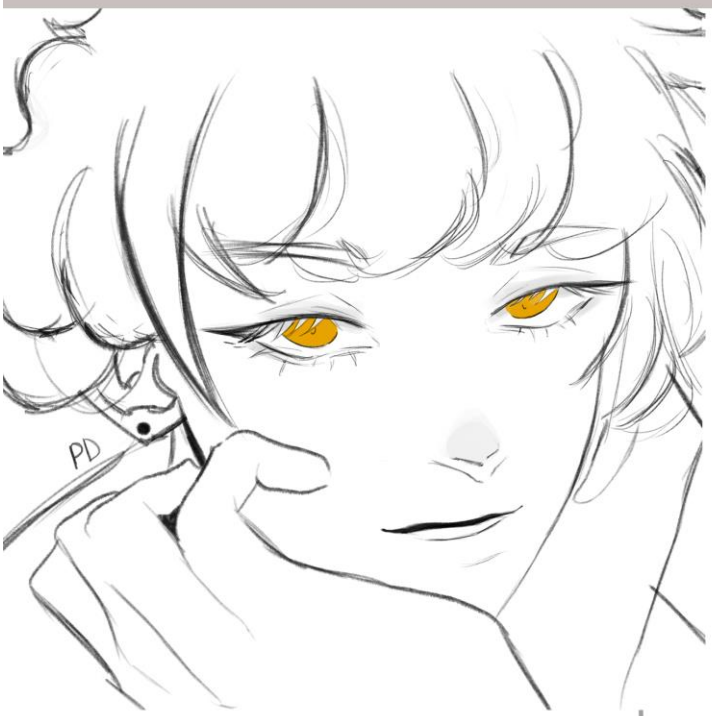



PD
PD


PD


PD


PD


PD


PD

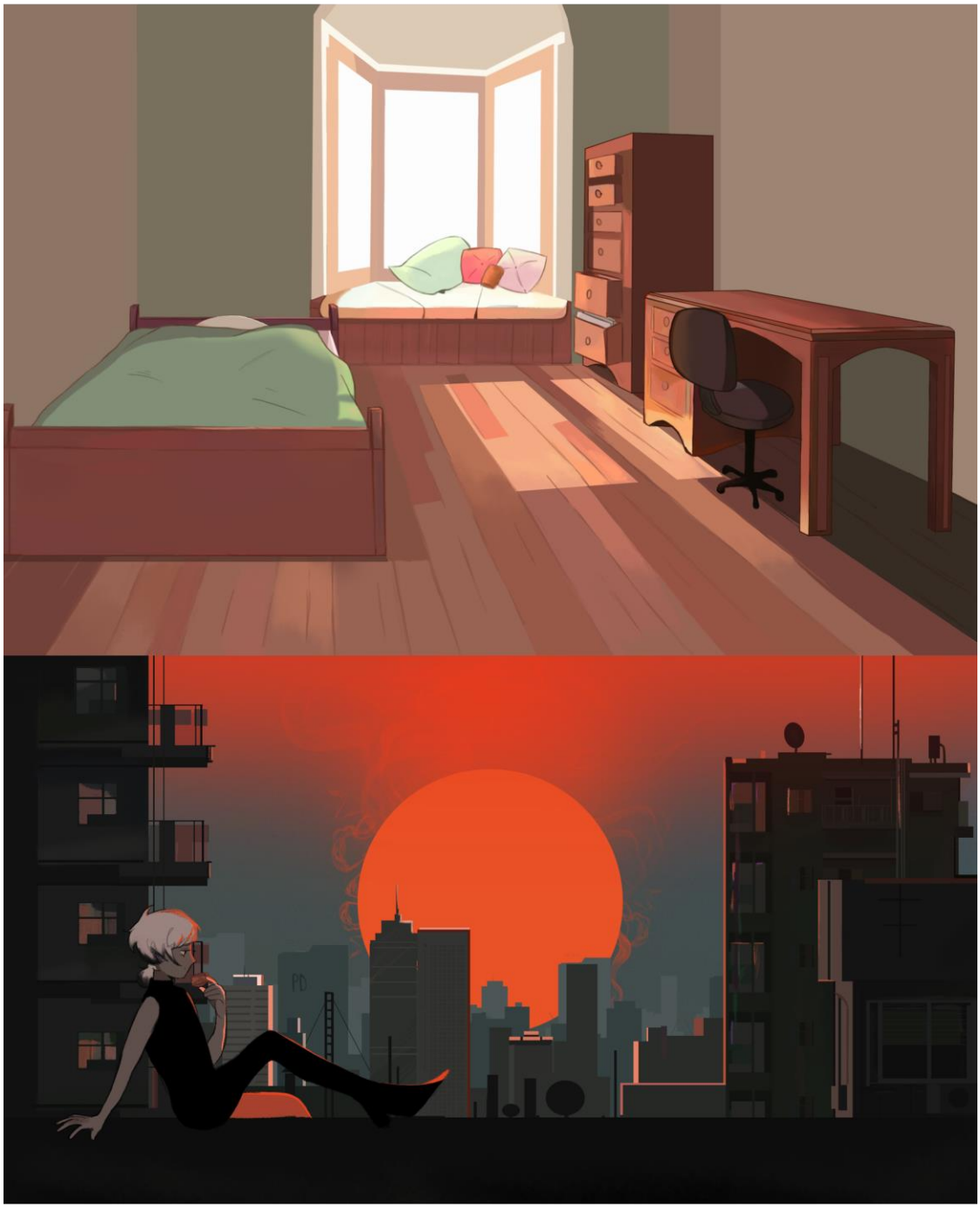

PD

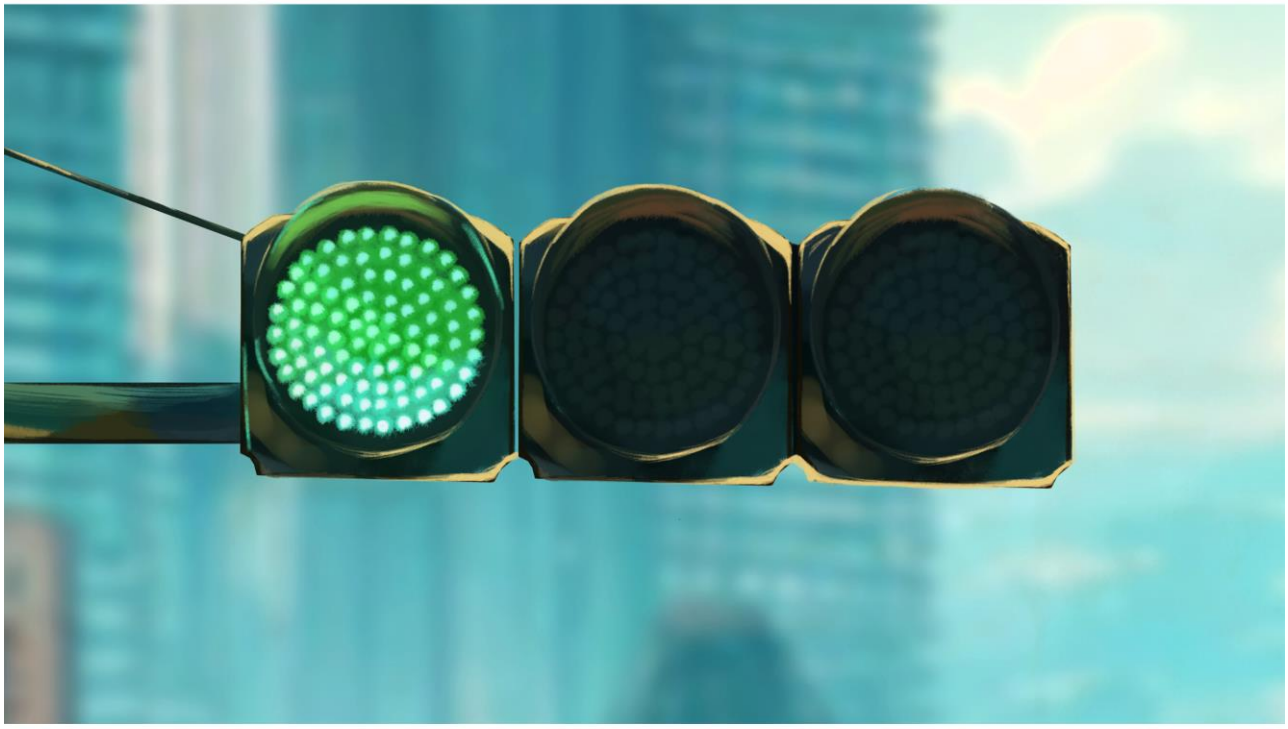

PD


PD
PD

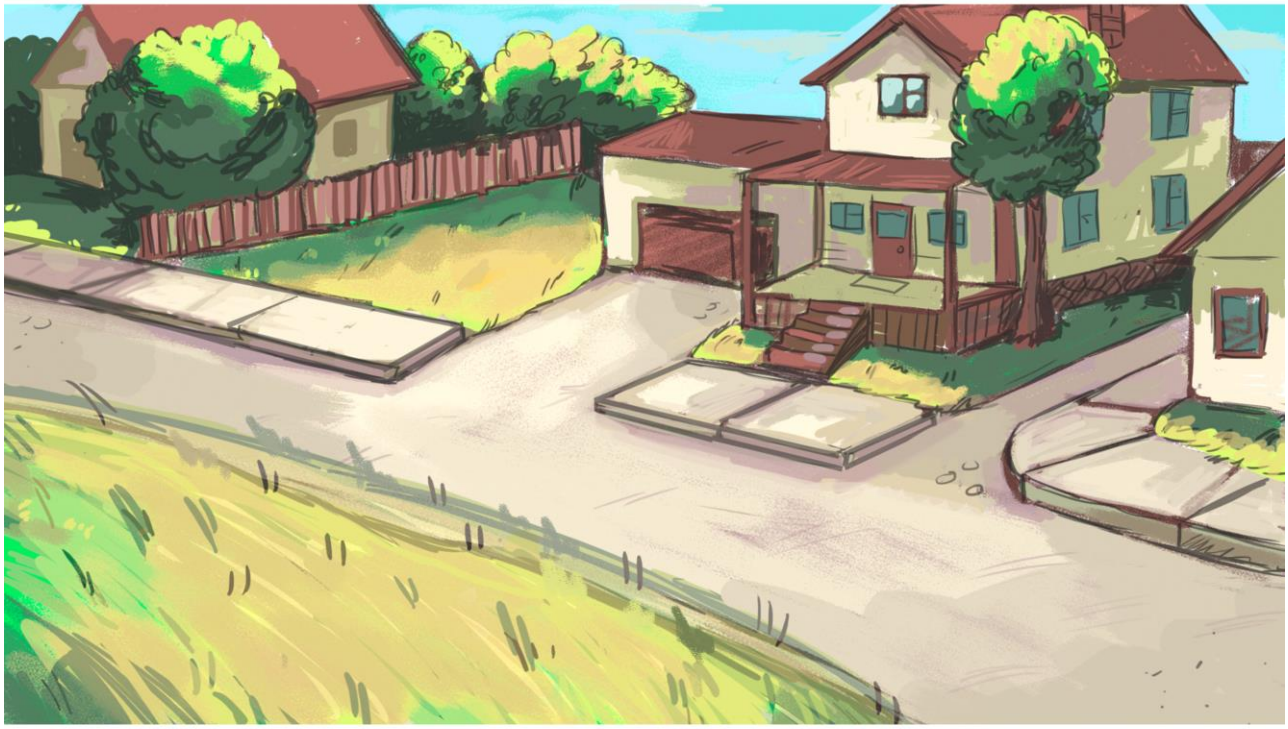

PD
PD

Локації





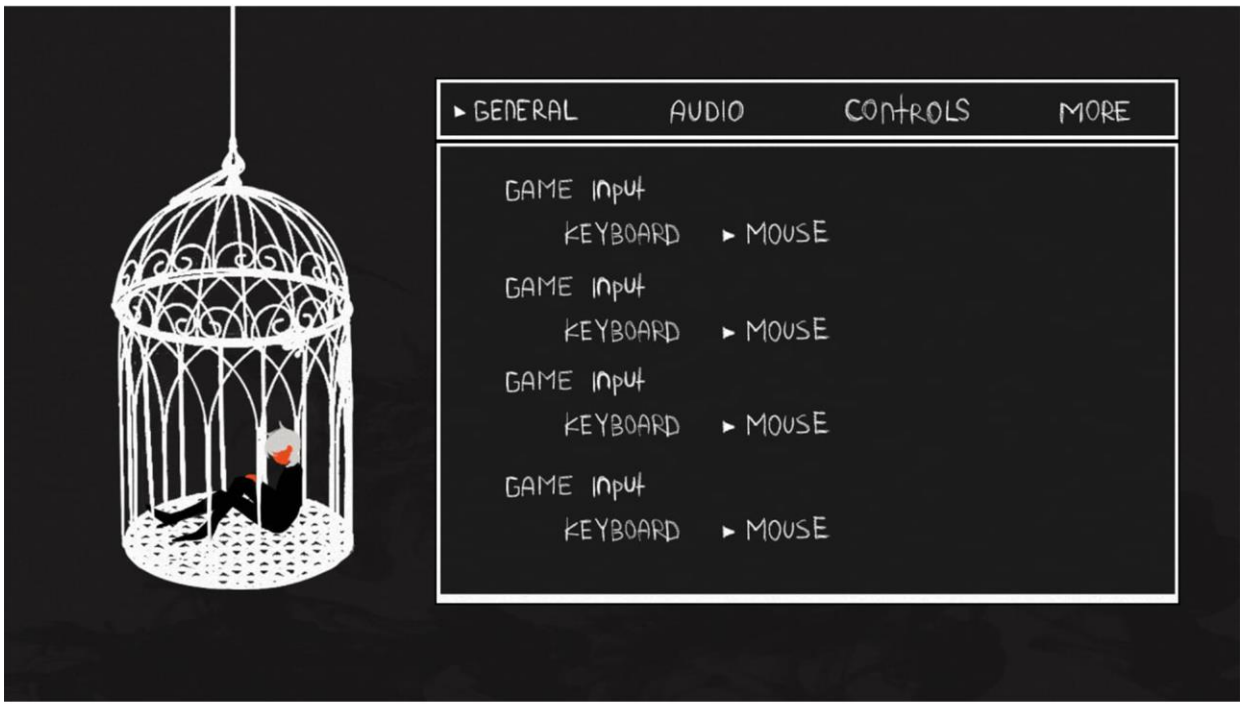

OPEN

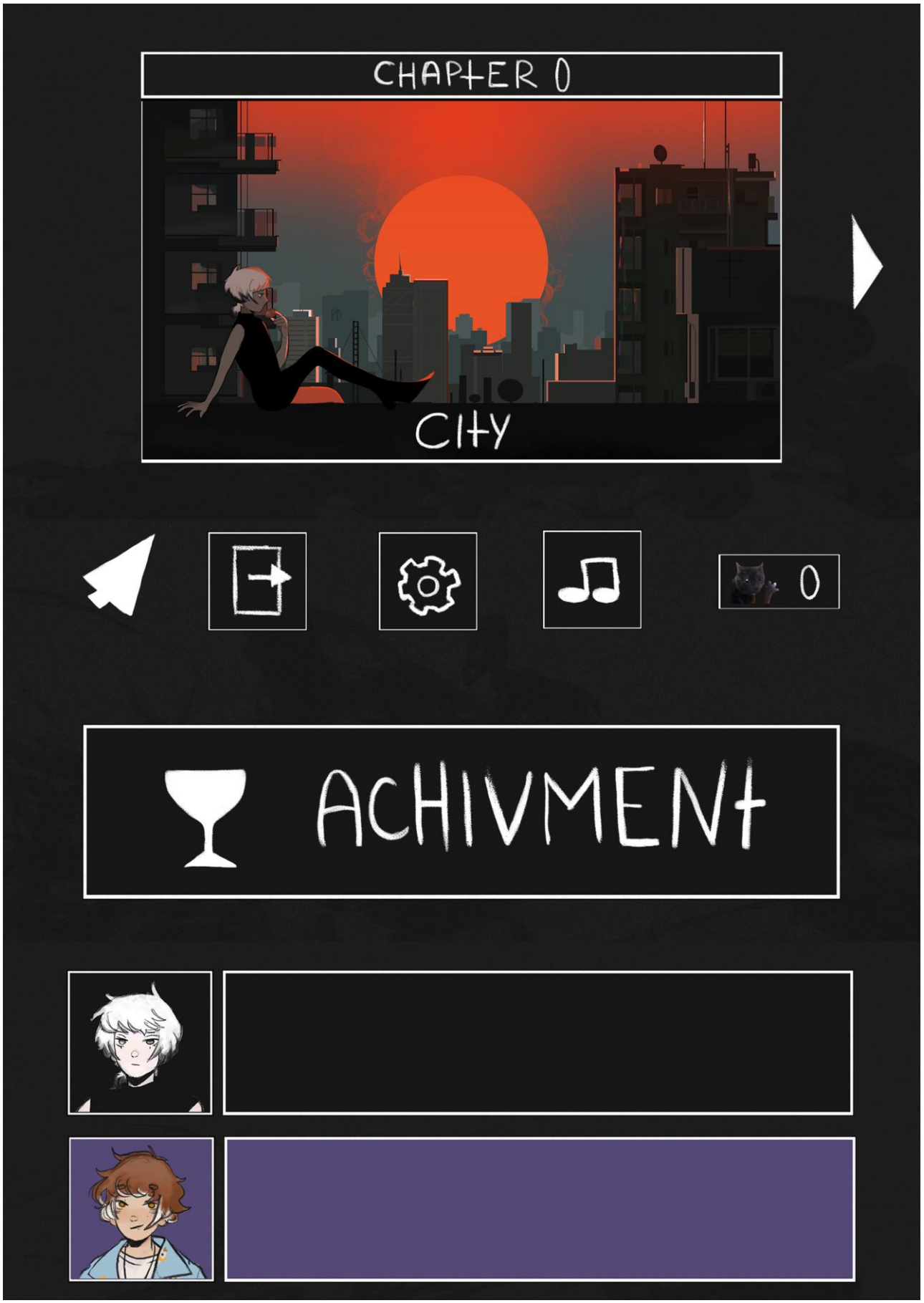




Дизайн інтерфейсу та його елементів






CHAPTER 0
CITY
0
ACHIVMENT