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

Самченко Валерія Сергіївна

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.
_____В. С. Самченко

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
Старший викладач

Харків 2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6

1.1. Відеогра «Sally Face». 6

1.2. Відеогра «Fran Bow». 6

1.3. Відеогра «Little Misfortune» 7

1.4. Відеогра «UNDERTALE». 8

1.5. Відеогра «GRIS». 9

1.6. Відеогра «Omori» 10

1.7. Відеогра «DELTARUNE». 11

1.8. Відеогра «Oxenfree». 12

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 14

2.1. Концепція роботи та структура відеогри “HOLO: ECHOES OF IDENTITY”. 14

2.2. Стилістична концепція відеогри. 14

2.3. Технічні характеристики та особливості. 15

2.4. Звукове рішення 15

ВИСНОВКИ 16

ЛІТЕРАТУРА 18

ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 19

ДОДАТОК 2. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 24

ДОДАТОК 3. СКЛАД ПРОЄКТУ 31

ВСТУП

Відеогра – це електронна гра, в якій гравець використовує «інтерфейс користувача», щоб отримати відповіді від відеопристрою. В загальному розумінні, це гра, що відбувається через керування візуальними образами на моніторі чи іншому дисплеї. Може забезпечуватися як програмованим, так і не програмованим електронним пристроєм: аркадним ігровим автоматом, ігровою приставкою (консоллю), персональним комп'ютером.

Електронна гра – це гра, яка відбувається за допомогою електронних пристроїв, які складають інтерактивну систему. Пінольні автомати, слотові машини, електромеханічні ігри, лотереї, аудіоігри та відеоігри — це деякі з них. Відеоігри на програмованих пристроях складають основну частину, тому часто використовуються терміни «електронна гра», «комп'ютерна гра» та «відеогра» як синоніми.

Ігрова індустрія є однією з найшвидше зростаючих та найпотужніших галузей розваг у сучасному світі. Вона охоплює широкий спектр діяльності, включаючи розробку, видавництво, дистрибуцію та маркетинг відеоігор, а також послуги онлайн-гри, електронні турніри та стрімінгові платформи. Ця сфера постійно зростає з новими рекордними прибутками та кількістю гравців. Аналітики компанії Newzoo представили новий звіт стосовно ігрового ринку. За новими даними дохід індустрії у 2023 році зріс до $184 млрд, це на 0.6% більше ніж було у 2022-му. Завдяки постійному розвитку технологій, таких як високоякісна графіка, віртуальна реальність, розширена реальність та облачні сервіси, ігрова індустрія постійно еволюціонує та впроваджує новаторські можливості.

Окремо треба звернути увагу на інді-ігри, до яких можна віднести нашу гру.

Інді-ігри (інді-відеоігри) — це відеоігри, які розробляються невеликими студіями або навіть одним розробником без прямої фінансової підтримки

великих видавництв. Термін "інді" походить від слова "інді" (індіпендент), що означає незалежність від великих структур або зовнішнього впливу. З'явлення інді-розробників та невеликих студій дозволяє створювати унікальні та незвичайні відеоігри, які доповнюють традиційні видання та пропонують нові підходи до геймдизайну.

Ігрова індустрія об'єднує мільйони гравців з усього світу, створюючи величезну спільноту, яка обговорює, співпрацює та змагається у віртуальному просторі. Вона стала значним економічним важелем у світовій економіці, з великим внеском у валовий внутрішній продукт країн, створенням робочих місць та розвитком технологічного сектора. У бюджеті України ІТ-індустрія до війни займала 3 місце по податкових зборах, а зараз вийшла на друге. Тому ми хочемо сприяти його розвитку задля економічної та соціальної вигоди.

Загалом, ігрова індустрія в сучасному світі виявляється важливим елементом культури, розваг та економіки і її вплив лише зростає з плином часу. Наша гра побудована навколо авторського сюжету і, перш за все, має на меті задіяти користувача у спілкуванні зі світом на екрані перед ним. За ради того, щоб зацікавити гравця, ми створили багатошарове середовище, яке має не тільки складний сюжет, а ще й різні типи візуальної подачі. Це повинно сегментувати різні стани в середині гри та додати стилізації для спрощення сприйняття. Зараз входить у тренди коли гравцю надається не тільки інтерфейс і гейм консолі для користування грою, а також багато ілюстративного матеріалу задля збагачення світу, у який занурюються користувач. Завдяки використанню декількох сетів кольорових палітр, ми намагаємось створити більш живе, адаптивне середовище, в якому дизайнерські рішення набувають не аби якого 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 проєкту. 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 історією, розказану через кат-сцени та діалоги.

Контекстні вставки (кат-сцени) у відеогрі, які не впливають на гру, але пояснюють сюжет, часто називаються "нелінійними наративними елементами" або "нелінійними сценами". Ці контекстні вставки можуть додавати глибину та контекст до ігрового світу, розкривати додаткові деталі сюжету або вносити важливі відкриття щодо персонажів або подій. Вони часто використовуються для створення більш насиченого та іммерсивного геймплейного досвіду, дозволяючи гравцеві краще зануритися в історію гри та розуміти її контекст.

Гра пропонує інтенсивну геймплейну діяльність, а також можливість поглибленого вивчення історії світу гри через додання контекстних елементів для кращого занурення в атмосферу. Також важливою складовою є звуковий ряд. Він допомагає створити настрій і робить нашу гру більш емоційно насиченою.

Вікова аудиторія, на яку розрахована гра, доволі широка, але ми пропонуємо її користувачам від 12 до 35 років.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Відеогра «Sally Face»[1]. Сюжет стосується юного хлопчика на ім'я Саллі, який носить лицевий протез. Гра складається з окремих епізодів, кожен з яких розкриває нові таємниці серій загадкових подій, які відбуваються в місті. Так гравець дізнається про надприродні явища, пов’язані з сусідами головного героя, а загадкове вбивство, яке сталося в апартаментах, є однією з найважливіших подій. Саллі і його друзі розслідують цей злочин та інші секрети, що ховаються за стінами жителів міста.

Стів Гебрі — розробник і художник «Sally Face». Гебрі розробляв гру протягом року, вперше представивши концепт у 2015 році. Унікальний візуальний стиль гри «Sally Face» поєднує елементи анімації, коміксів і арт-горору (Див.Іл.1). Персонажі мають стилізовані обличчя та характерні вигляди. Саллі завжди носить лицевий протез, що відзначає його як персонажа, котрого легко впізнати. Змішуючи деталі реального світу з фантастичними елементами кожна локація в грі виглядає знайомою для гравця, але, в той же час, викликає відчуття невідомого. Візуальні елементи підкреслюють темну таємничість історії та створюють загальну атмосферу гри.

Ця відеогра була обрана аналогом для диплому, бо має співзвучну стилістику і їй також властиві епізодичне розділення сюжету.

1.2. Відеогра «Fran Bow»[2]. Сюжет гри «Fran Bow» розповідає про маленьку дівчинку на ім'я Френ Боу, яка стикається з жахливими подіями та опиняється між реальністю та кошмарами. Вона використовує спеціальні препарати, які змінюють її погляди на навколишнє середовище та допомагають розгадувати загадки. Гравець повинен допомогти Френ розкрити таємниці лікарні, дослідити її минуле та розкрити секрети, пов’язані з нею. Гра

[1] https://youtu.be/_7RCi0pWYD8
[2] https://youtu.be/cnfXW4JRLpc

включає в собі темні та сюрреалістичні моменти, які змішують реальність і кошмари, що робить гру непередбачуваною та захопливою для гравця.

Killmonday Games — це команда подружжя Наталія Мартінссон і Ісак Мартінссон, які працювали над грою «Fran Bow» і іншими. Вони співпрацювали над кожною частиною гри, таких як сюжет, геймпле, візуальний дизайн і звукове оформлення. Що стосується візуального стилю «Fran Bow», вона відома своєю неповторною та виразною графікою, яка поєднує ручну анімацію, мотор-рендеринг і різноманітні елементи ретро-стилю (Див.Іл.2). Кожна локація та персонаж у грі має унікальний дизайн, який передає дух темряви, містики та кошмарів. Персонажі у «Fran Bow» часто мають дивовижні та виразні обличчя, що додає грі особливого шарму та характеру. Залежно від подій, що відбуваються, локації можуть бути яскравими та колоритними або темними та жахливими. Загалом, стиль «Fran Bow» є одним з ключових компонентів її успіху, сприяючи створенню захопливої атмосфери та унікального естетичного досвіду для гравців.

Гра була обрана аналогом для диплому через співзвучність стилістик, а також темою переходу головного героя між світами для вирішення загадок та просуванню по сюжету.

1.3. Відеогра «Little Misfortune»[3]. Сюжет гри «Little Misfortune» розповідає про пригоди маленької дівчинки на ім'я Місфортун, яка має незвичайне і трохи темне бачення світу. Вона живе з неблагополучною сім’єю та завжди сподівається на щасливе майбутнє. Дівчина вирішує на пригодницький шлях до «вічного щастя», який, на її думку, змінить її життя на краще. Під час своєї подорожі Місфортун зустрічає різних персонажів і стикається з різними випробуваннями, але її впевненість у тому, що в кінці шляху на неї чекаю «вічне щастя» міцнішає. Однак її мрія про може відрізнятися від того, що вона очікувала, оскільки приховані таємниці розкриваються під час гри. Сюжет «Little Misfortune» дозволяє гравцеві потрапити в світ фантазії та чудових подій, де кожне рішення та дія Місфортун

[3] https://youtu.be/ScO3SsbcFSU

може мати наслідки для її пригод.

Гра «Little Misfortune» була розроблена студією Killmonday Games, тією ж командою, що стояла за створенням успішної гри «Fran Bow». Візуальний стиль «Little Misfortune», як і «Fran Bow», поєднує в собі ручну анімацію, мотор-рендеринг і різноманітні ретро-стилізовані елементи, але зі своїми унікальними особливостями (Див.Іл.3). Персонажі у «Little Misfortune» відзначаються своїм яскравим і виразним виглядом, що додає грі чарівності та індивідуальності. Локації також мають свій унікальний дизайн, відображаючи різноманіття фантастичних світів, через які проходить Місфортун у своєму пригодницькому пошуку. Загалом, візуальний стиль «Little Misfortune» відіграє важливу роль у створенні атмосфери, допомагаючи поглибити емоційний досвід гравця і занурення у фантастичний світ Місфортун.

Ця гра була обрана аналогом для диплому через співзвучність стилістик, а також темою переходу головного героя між світами для вирішення загадок та просуванню по сюжету.

1.4. Відеогра «UNDERTALE»[4]. Сюжет «UNDERTALE» відбувається в незвичайному світі, де люди та монстри колись жили разом, але після війни були розділені: люди перемогли, а монстри були загнані до Підземелля. Гравець грає за дитину, яка потрапляє до цього Підземелля. Основна мета полягає в тому, щоб знайти вихід назад до світу людей. Тим не менш, шлях сповнений небезпек і зустрічей з різними монстрами, кожен з яких має власну історію та характер. У грі ви можете створювати взаємовідносини з персонажами не лише через бій, але й через мирні стосунки, дружбу та розуміння. Ваші дії впливають на подальший розвиток подій і кожне рішення, яке ви приймете, буде мати значні наслідки. Моральність, компас добра та зла та рішення, які ви приймаєте, визначають хід подій і кінець гри. «UNDERTALE» відома своєю непередбачуваністю, глибиною сюжету, гумором та емоційним зворушенням, що робить її однією з найкращих інді-ігор останніх років.

[4] https://youtu.be/1Hojv0m3TqA

Тобі Фокс був розробником і автором гри «UNDERTALE». Він відповідав за програмування, дизайн, сценарій та музику. Гра розроблялась з 2012 року і була випущена у 2015. «UNDERTALE» має унікальний піксельний стиль мистецтва. Низькорозширена піксельна графіка відтворює персонажів, локації та світ, надаючи їй чарівний вигляд з відчуттям старини (Див.Іл.4). Персонажі мають унікальну , монструозну зовнішність, а також мають чіткі риси особистості, що додає грі особливого шарму та характеру. Візуальний стиль «UNDERTALE» відіграє важливу роль у розширенні емоційного досвіду, створюючи атмосферу та світ, який захоплює гравця.

Ця відеогра була обрана аналогом для диплому через її унікальний спосіб взаємодії з гравцем і те, як дії останнього кардинально змінюють події, взаємовідносини та кінцівку гри.

1.5. Відеогра «GRIS»[5]. Оскільки «GRIS» намагається передати емоції та досвід персонажа через візуальні та аудіальні елементи, а не через текст або діалоги, сюжет повністю абстрактний і відкритий для розуміння, а його тлумачення повністю залежить від гравця. У грі ми керує дівчиною, яка стикається з втратою і намагається знайти свій шлях до спокою та миру. Вона проходить через різні етапи прийняття, які створені різними елементами та кольоровими гамами, що відображають емоційний та внутрішні стан героїні. Незважаючи на те, що гра не має чіткої сюжетної лінії, її візуальний дизайн, музика та геймплей передають глибокі емоції, дозволяючи гравцю відчути емоційну подорож дівчини і пережити її внутрішні перевороти.

Nomada Studio в Барселоні, Іспанія, була розробником гри «GRIS». Її розробка почалась у 2016 році і тривала приблизно два роки, перш ніж вона була випущена у грудні 2018. Гра відзначається неймовірною красою та естетикою. Вона створює відчуття казкового світу за допомогою тонкої ручної анімації та вишуканої, акварельної палітри кольорів (Див.Іл.5). Від абстрактних образів до величних пейзажів, кожна локація має вражаючі візуальні ефекти. Не дивлячись на те, що яскраві та насичені кольори є

[5] https://youtu.be/BRiKQIVo7ao

типовими для візуального стилю «GRIS», в ній також включені витончені монохромні зображення та відтінки, які передають емоційний стан головної героїні. Крім того, використовується символіка та фігурні образи, щоб передати складні та індивідуальні теми, такі як втрата, біль, розчарування та зцілення.

«GRIS» була обрана аналогом для диплому через співзвучність тем: пошуку внутрішньої гармонії та глибокої емоційної подорожі головного героя.

1.6. Відеогра «Omori»[6]. «Omori» — це гра авторства однієї ілюстраторки під ніком OMOCAT, що вийшла у 2020 році. Гра поєднує елементи японських рольових ігор із елементами психологічного трилера та жанру жахів. Сюжет «Omori» розповідає про молодого хлопця на ім'я Сан-кун, який проводить багато часу у своєму світі фантазій, який називається «Headspace». Але коли він повертається до реальності та зіштовхується з таємницями свого минулого, його світ змінюється. Під час своєї подорожі гравець розкриває таємниці, які оточують Сан-куна та його друзів. Він розкриває справжню природу їхніх стосунків і боротьби з власними демонами. «Omori» відома своєю глибокою сюжетною лінією, яка досліджує теми дружби, втрати, горя та самоідентифікації.

OMOCAT був композитором і геймдизайнером гри. Хоча «Omori» була розроблена ще в 2014 році, вона була випущена лише в грудні 2020 року. Різні аспекти історії та почуття персонажів передаються в грі різними стилями. Використання різноманітних кольорів і яскравих палітр допомагає створювати вражаючі пейзажі та відтворювати атмосферу фантазій (Див. Іл.6). Окрім цього, гра також містить похмурі та жахливі моменти, які відображають внутрішні конфлікти та боротьбу головного героя. Використання моторошних образів, темних тонів і високого контрасту дозволяє відтворити ці емоційні елементи. Усе це допомагає «Omori» створити атмосферу, що захоплює гравця і допомагає поглибити емоційне зворушення під час гри.

«Omori» була обрана аналогом для диплому через графічне та візуальне рішення, котрі вона використовує, щоб розділі реальний світ від світу

[6] https://youtu.be/CyVv-jFJiJ8

фантазій, а також щоб передати емоційній переживання та страхи головного героя. Не чужим є також теми емоційного розвитку персонажа та боротьба з травмами.

1.7. Відеогра «DELTARUNE»[7]. В історії «DELTARUNE» Кріс, головний герой, і його нова подруга, Сюзі, випадково потрапляють у Темний світ («Dark World»). У цьому паралельному світі вони зустрічають різних магічних істот та стикаються з різними труднощами. Основна мета Кріса та його друзів полягає в тому, щоб знайти спосіб повернутися додому та вирішити загадку, яка призвела до їхнього потрапляння в Темний світ. Гравець зустрічає різних персонажів зі своєю унікальною індивідуальністю, вирішує загадки та бореться з ворогами, кожен з яких демонструє різні аспекти своїх внутрішніх конфліктів. Сюжет «DELTARUNE» відомий поєднанням гумору, емоцій і непередбачених розвитків подій. Крім того, він містить глибокі теми дружби, розуміння та саморозвитку, які розкриваються через взаємодію персонажів і їх розвиток, а саме головне – чітке розділення гравця від головного героя.

Тобі Фокс, творець успішної гри «UNDERTALE», був творцем та продюсером «DELTARUNE». Розробка «DELTARUNE» тривала довго, починаючи ще до виходу його першої гри. У жовтні 2018 року вийшов перший епізод і, на даний момент, гра все ще знаходиться в активній розробці. Хоча «DELTARUNE» має свої особливості, він залишається подібним до стилю «UNDERTALE». Для створення свого візуального образу використовуються комбінації піксельного арт-стилю та ручних малюнків (Див.Іл.7). Кольорова палітра відрізняється від свого попередника, оскільки вона більш насичена та яскрава, відображаючи різноманітність Темного світу. Усі ці візуальні елементи створюють унікальну та захоплюючу атмосферу, яка допомагає зануритися в дивовижний світ «DELTARUNE» і відчути всю глибину його історії та персонажів.

Ця гра була обрана аналогом для диплому через епізодичне розділення

[7] https://youtu.be/AdY8c0XQCcM

сюжету, де кожному епізоду відповідає новий світ зі своїми унікальними персонажами, проблемами та візуальними вирішеннями. Також в грі присутня можливість вибору, що впливає на сюжет та відносини з персонажами, а разом з тим – тема боротьби головного героя проти системи.

1.8. Відеогра «Oxenfree»[8]. «Oxenfree» — це пригодницька відеогра, яка розповідає історію групи підлітків, які випадково відкривають двері в надприродній світ. Головна героїня, Алекс, вирушає на острів для нічної вечірки зі своїми друзями, але швидко виявляється, що це місце приховує страшні таємниці. Група починає чути дивні звуки та спостерігати дивні події під час свята. Випадково вони включають старий радіоприймач, що привертає увагу сторонніх сил. Гравець вирішує головоломки та взаємодіє з іншими персонажами, щоб розкрити таємницю острова та знайти вихід. Сюжет «Oxenfree» залежить від того, як ви взаємодієте з іншими персонажами та приймаєте рішення, які впливають на розвиток подій. Гра досліджує теми дружби, втрати та готовності до дій, і кожен може долучитися до розкриття загадкової таємниці, спробувати зберегти героїв і з'ясувати, що справді трапилося на острові.

Студія Night School Studio — незалежна організація, яка створила і розробила гру «Oxenfree». Розробка почалася у 2014 році, а в січні 2016 року він вийшов на різні платформи. Що стосується візуального стилю, «Oxenfree» є зразком індійського мистецтва, яке поєднує абстракцію та реалістичність. Для створення вражаючого візуального образу гра використовує ручну анімацію та ретельно прорисовані фони (Див.Іл.8). В ній є багато деталей і таємнича атмосфера, особливо, коли дія відбувається в потойбічному світі, що підвішує емоційне зворушення гравців та допомагає передати загадковість і напруженість історії. Ці компоненти допомагають «Oxenfree» створити унікальний і захоплюючий досвід, який зацікавить гравців, які цінують атмосферні пригоди з глибоким сюжетом і емоційним впливом.

«Oxenfree» була обрана аналогом для диплому через свої візуальні

[8] https://youtu.be/U_PACN9W370

вирішеннями: деталізованими фонами, а також авторською стилістикою кат-сцен.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

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

Завдання проєкту полягає у створенні 2д пригодницької гри на системі «point-and-click»[9], що розкриває тему пошуку себе та свого місця в світі.

Створіння з пустоти, Холо, не маючи власного місця та самоідентичності, ходить по різним світам, в надії назвати один з них своїм домом. В перервах від пошуку він знаходиться в «Реальному світі", живучи в одному домі з хлопцем-сиротою, Крісом. На момент бета-версії (0 глави), котру ми презентуємо на дипломний проєкт, гравцю належить ознайомитися з великою локацією "Реальний світ", його мешканцями та механікою гри. В останньому, крім інтерфейсу, також існує система "дія-наслідки": кожен вибір впливає на події гри, відносини з персонажами, а також на психоемоційни стан головного героя. До того ж, ми закладаємо фундамент подальшого сюжету: інтригуємо таємницями, підказками, а особливо — згадкою про нову локацію в кінці гри.

Таким чином гравець не тільки знайомиться з відеогрою та його проблематикою, а також отримує зацікавленість на подальшому дослідженні цього віртуального світу.

2.2. Стилістична концепція відеогри. Для реалізації проєкту використано техніку класичної покадрової анімації та програмування на системі «point-and-click». Був розроблений авторський художній стиль на всіх візуальних етапах проєкту.

Колірна гама та стиль відеогри змінюється із розвитком подій на екрані. «Реальний світ» в основі має теплі відтінки, щоб передати гравцю відчуття затишку домівки, але деінде воно розбавлено холодними елементами задля

[9] Point-and-click (Point’n’click, point-n-click, «вкажи і натисни») — один з методів керування графічним інтерфейсом користувачем, що полягає у наведенні курсора на активну область та натиснення кнопки на цю область.

гармонії та атмосфери конкретної локації (наприклад, локація «Езотеричний магазин»). Зовсім інша кольорова палітра чекає нас в кінці гри – гравець переходить в інший світ, котрому відповідають власні тематичні кольори. Також варто зазначити зміни стилю зображення персонажів в залежності від зображеного на екрані: чи знаходимся ми в процесі гри або бачимо анімовану кат-сцену. Зміни обґрунтовані не тільки легкістю анімування одного над іншим, а також і конкретною ціллю. Анімації в процесі гри та дизайн персонажів мають дуже виразний авторський стиль, що допомагає відрізняти нашу гру на фоні інших подібних, а деталізовані анімації і більш анатомічно вірні персонажі в кат-сценах роблять їх кінематографічними та, відповідно, більш цікавими для перегляду.

2.3. Технічні характеристики та особливості. проєкт створено за допомогою програм: Krita, Toon Boom та After Effects – для анімацій, SAI та Photoshop – для статичних зображень, Unity – для програмування. Персонажі в процесі гри були відмальовані і проанімовані в Krita, анімовані кат-сцени – в Toon Boom, фонові анімації та постпродакшен – в After Effects. SAI та Photoshop були використані для відмалювання фонів, статичних кат-сцен, предметів інвентарю та інтерфейсу, а також в пошукових та фінальних дизайн-листів персонажі та оточення. Unity, як вже зазначалось, був інструментом програмування, збираючи все вище перераховане в єдину працюючу гру.

2.4. Звукове рішення. Для проєкту було обрано декілька музичних оформлень, кожен з яких відповідає своїй локації і підсилює емоційну складову кожної з них. Так музика в домі Холо і Кріса наповнена затишком, музичне супроводження на вулиці – нейтрально-комфортне, а в езотеричному магазині – містичне, але не лякаюче. Крім того, в грі присутні супровідні звуки, такі як фонові та ситуативні (раптова подія, сильна емоція персонажа тощо.). Всі музичні й звукові доріжки були згенеровані штучним інтелектом «Suno».

ВИСНОВКИ

В сучасному світі 2D пригодницькі ігри мають велику актуальність через свою доступність та здатність залучити гравців будь-якого віку. Такі ігри не тільки популярні завдяки своїй простоті, але й пропонують багато можливостей для розвитку творчості та емоційного зв’язку з героями історії. Вони привертають увагу своїми унікальними мистецькими стилями та атмосферою, які створюються музикою, графікою та ігровою механікою.

У цій роботі досліджено різні стилі, графічні рішення та механіку, котрі використовуються у 2D іграх. Під час аналізу було виявлено, що у відеоіграх подібного жанру використовуються різні стилі мистецтва, таких як: ретро або піксельна графіка, анімація, малюнки вручну, мінімалістичний або комікс-стиль тощо. Залежно від атмосфери та настрою кольорова палітра може бути від яскравих і насичених до темних і моторошних. Зазвичай у пригодницьких іграх домінують елементи пригод, дослідження, розв’язання загадок і захоплюючі сюжетні лінії. Гравці часто повинні взаємодіяти з різними персонажами, вирішувати завдання та приймати важливі рішення, які впливають на розвиток подій. Незважаючи на те, що ідеї варіюються від фантастичних до реальних світів, їхня мета завжди полягає в тому, щоб викликати почуття та розширити фантазію. Для створення захоплюючого ігрового досвіду також використовуються різноманітні візуальні та технічні методи. Вони включають анімацію персонажів та об’єктів, використання паралакс-ефектів для підвищення глибини кадру, зміну перспективи камери для різноманітності кадрів, використання звукового супроводу для створення настрою та атмосфери, а також використання елементів геймплею, таких як головоломки та складні завдання для привертання уваги гравців.

У сучасному суспільстві, де незалежність і самовиявлення стають важливими цінностями, проблема пошуку себе та свого місця в світі є надзвичайно гострою. Ця тема стає все більш актуальною для відображення у доступних форматах, оскільки все більша кількість людей шукає своє

покликання, місце в житті та особисту сферу. Гра, що зосереджена на цьому пошуку, може показати складність процесу, а також дозволити гравцям насолоджуватися успішним завершенням подій і розвитком персонажа. Добре продумані ідеї, захоплюючий сюжет і високоякісна механіка забезпечують успіх двовимірної пригодницької гри на тему пошуку себе та свого місця в світі, спонукаючи геймерів до роздумів і саморозвитку. Успіх гри може бути виміряний як популярністю гри серед гравців, так і тим, як ігровий досвід впливає на їхнє життя. Таким чином, навіть у такій конкурентній галузі, як геймдев, можна досягти успіху, використовуючи правильний підхід і створюючи глибоку, захоплюючу гру.

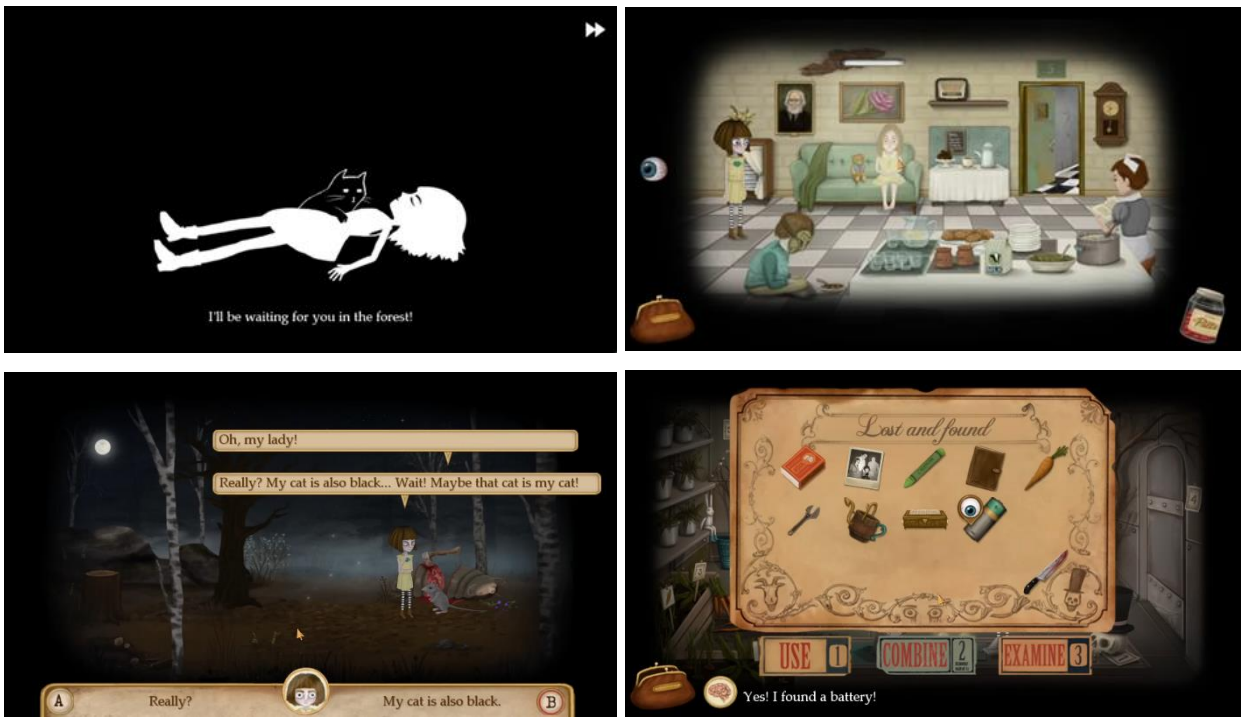
ЛІТЕРАТУРА

1. Sally Face – COMPLETE GAME: веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/bundle/12482/Sally_Face__COMPLETE_GAME/ (Дата звернення 27.4.2024).
2. Fran Bow: веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/app/362680/Fran_Bow/ (Дата звернення 27.4.2024).
3. Little Misfortune: веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/app/714120/Little_Misfortune/ (Дата звернення 27.4.2024).
4. Undertale: веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/app/391540/Undertale/ (Дата звернення 27.4.2024).
5. GRIS: веб-сайт. URL https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/ (Дата звернення 27.4.2024).
6. OMORI: веб-сайт. URL https://store.steampowered.com/app/1150690/OMORI (Дата звернення 27.4.2024).
7. DELTARUNE: веб-сайт. URL https://store.steampowered.com/app/1671210/DELTARUNE/ (Дата звернення 27.4.2024).
8. Oxenfree: веб-сайт. URL https://store.steampowered.com/app/388880/Oxenfree/ (Дата звернення 27.4.2024).

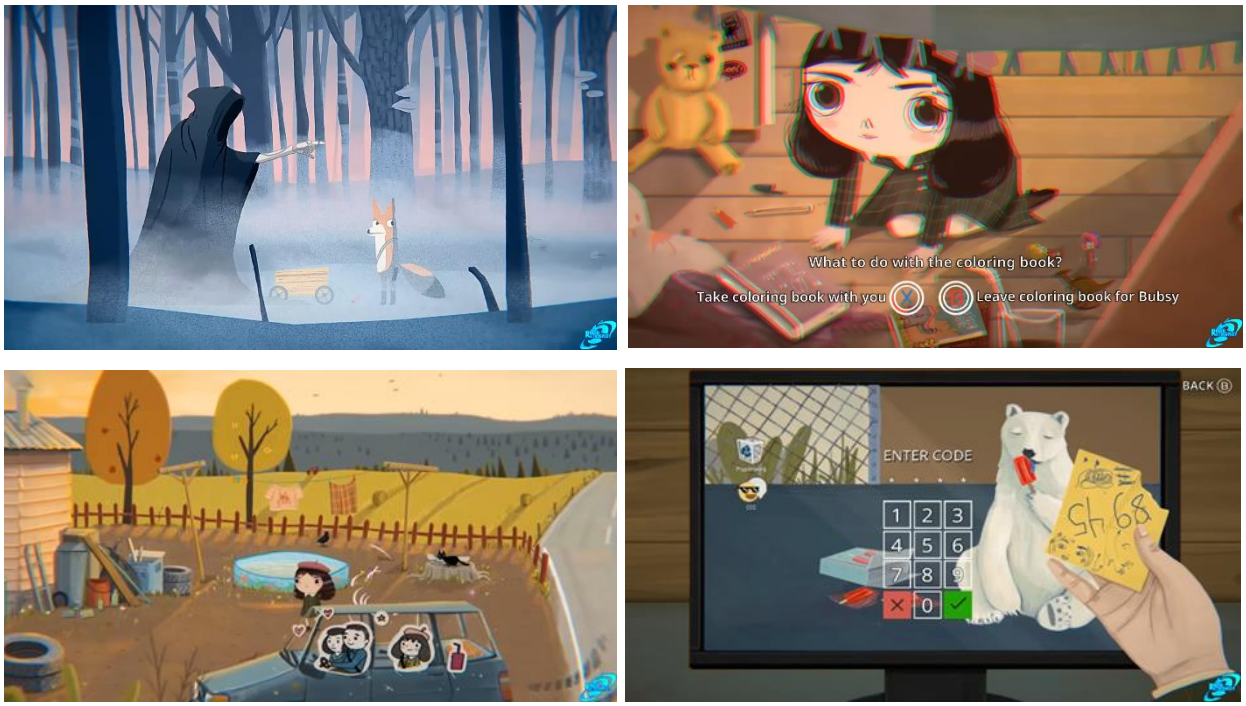
ДОДАТОК 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1. Відеогра «Sally Face», 2016 р.



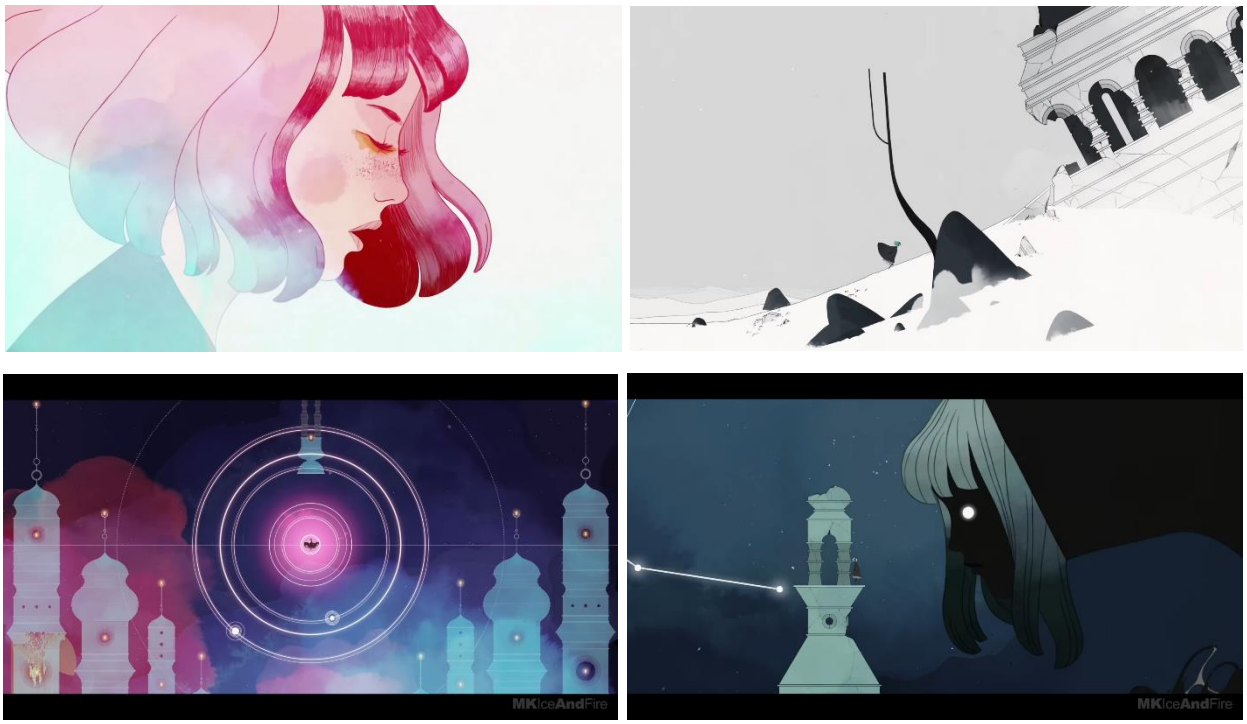
Іл. 2. Відеогра «Fran Bow», 2015 р.



Іл. 3. Відеогра «Little Misfortune», 2019 р.



Іл. 4. Відеогра «Undertale», 2015 р.



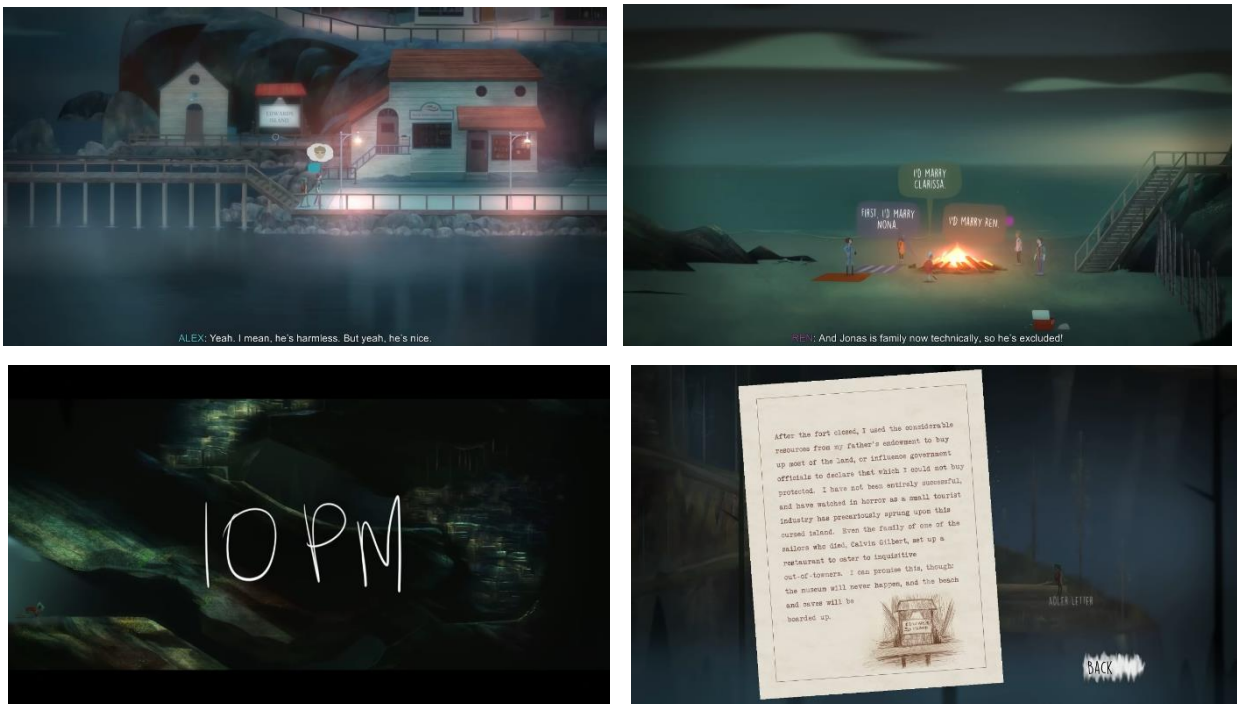
Іл. 5. Відеогра «GRIS», 2018 р.



Іл. 6. Відеогра «OMORI», 2020 р.



Іл. 7. Відеогра «DELTARUNE», 2018 р.

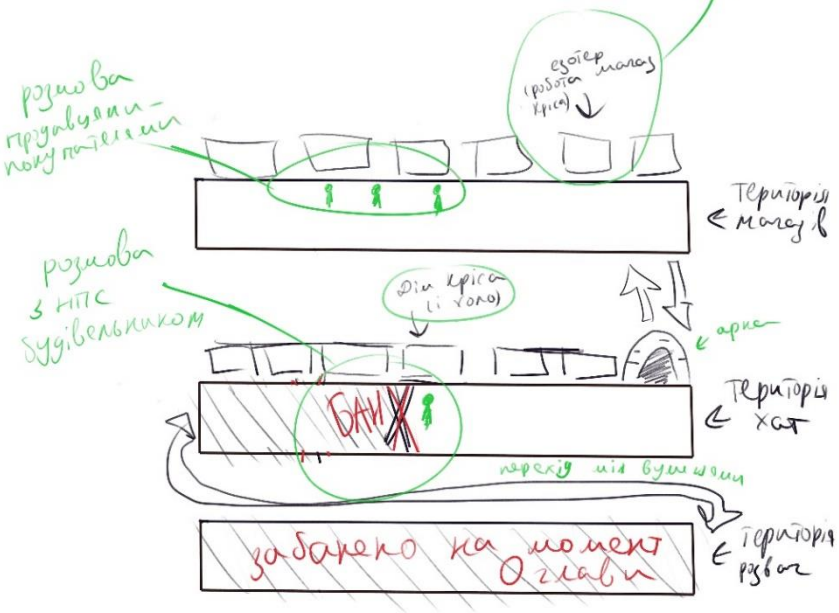


Іл. 8. Відеогра «Oxenfree», 2016 р.

ДОДАТОК 2.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

Локації і їх особливості














178








THE AIR SAIGON



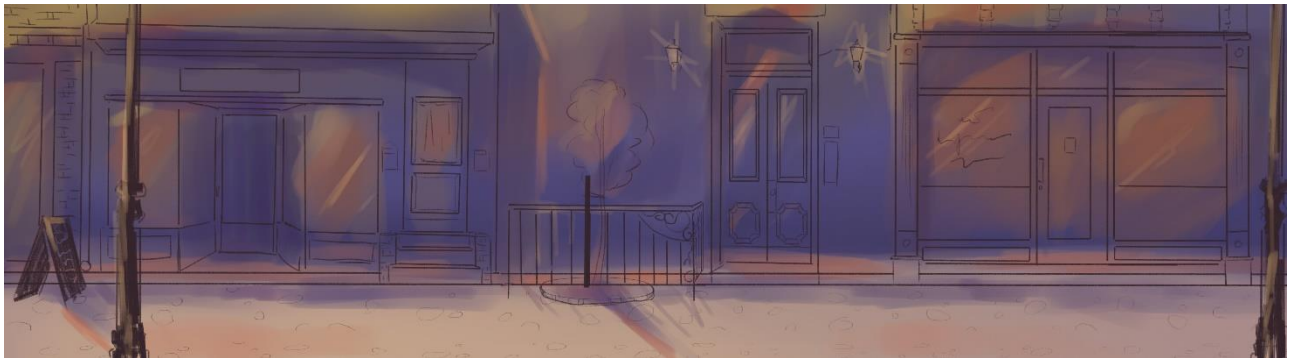

Cadillac Lounge
LIVE BANDS
OPEN

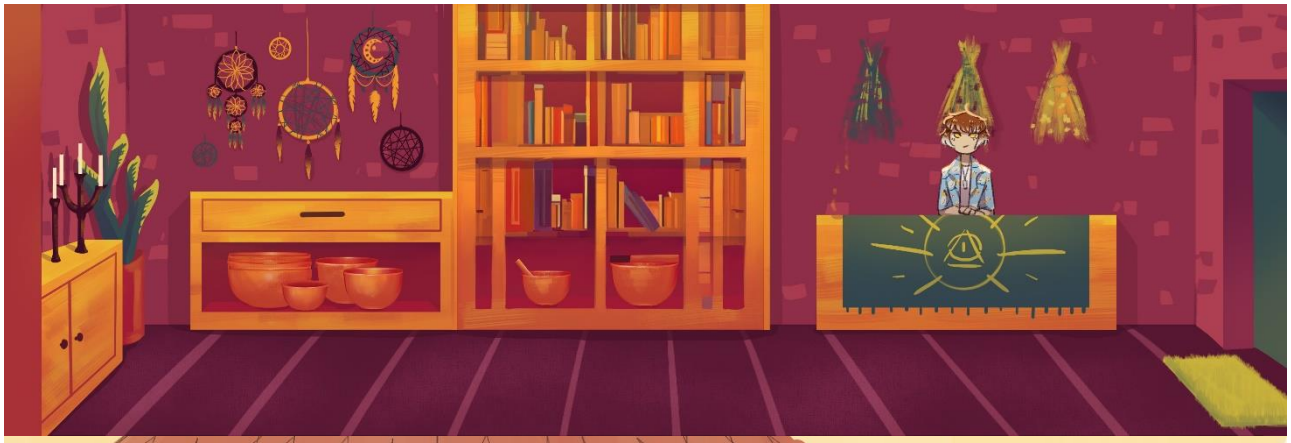

CAFE
CREPE



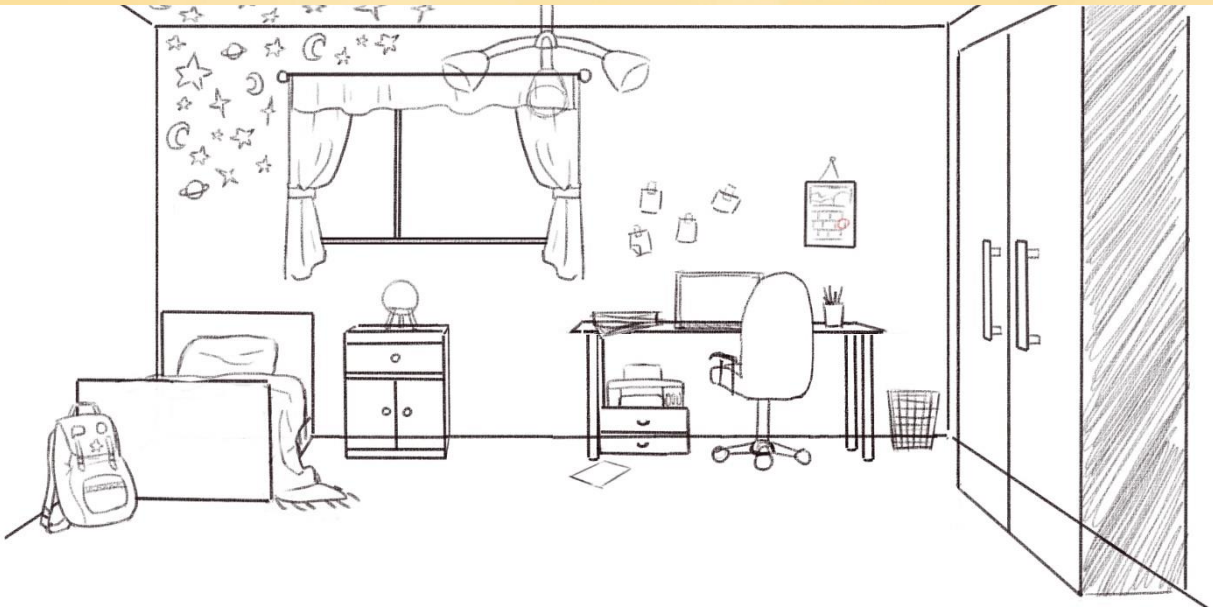

REGAL
MADAME TUSSAUDS
EMPIRE
THEATRES
TIMES SQUARE





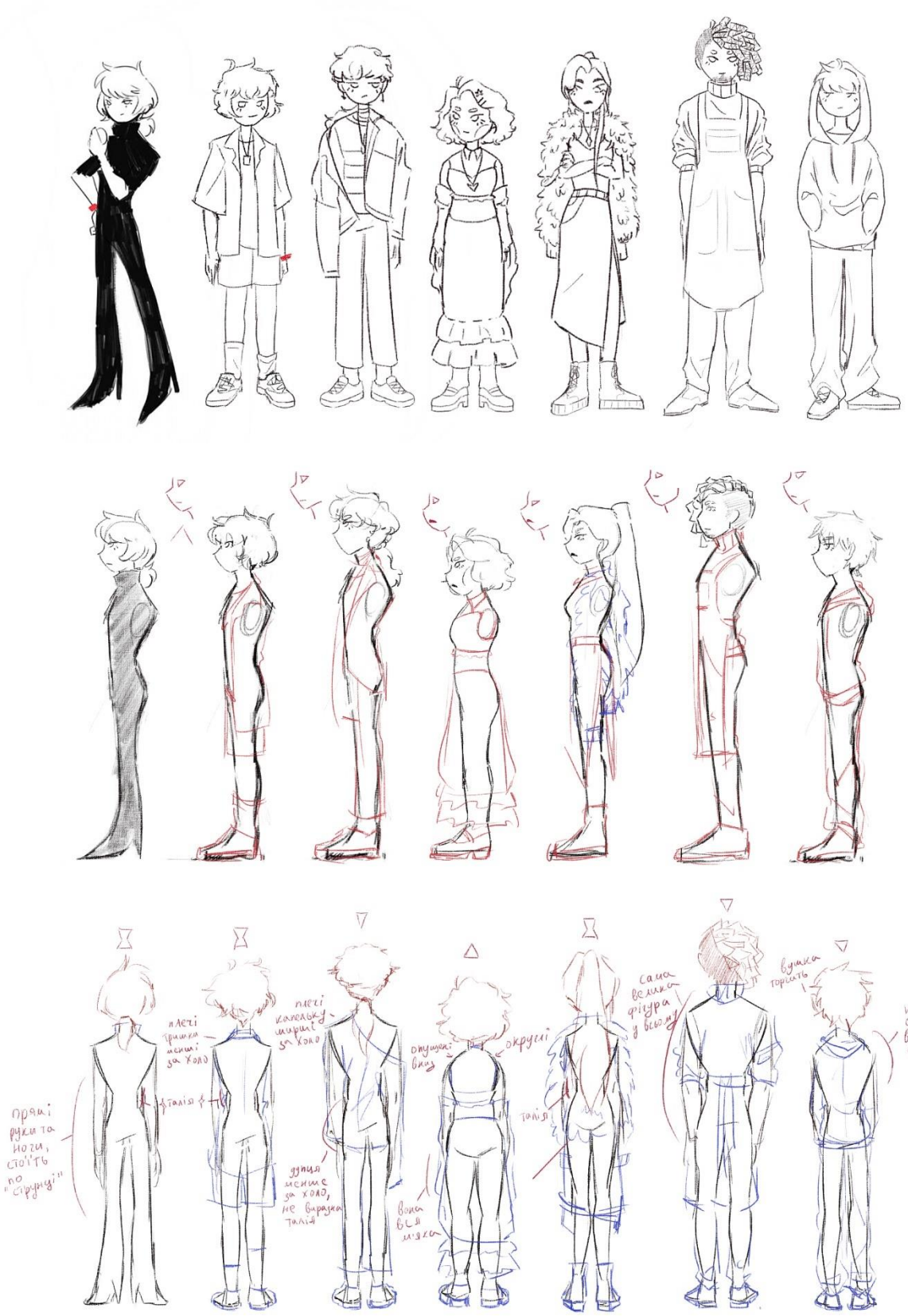


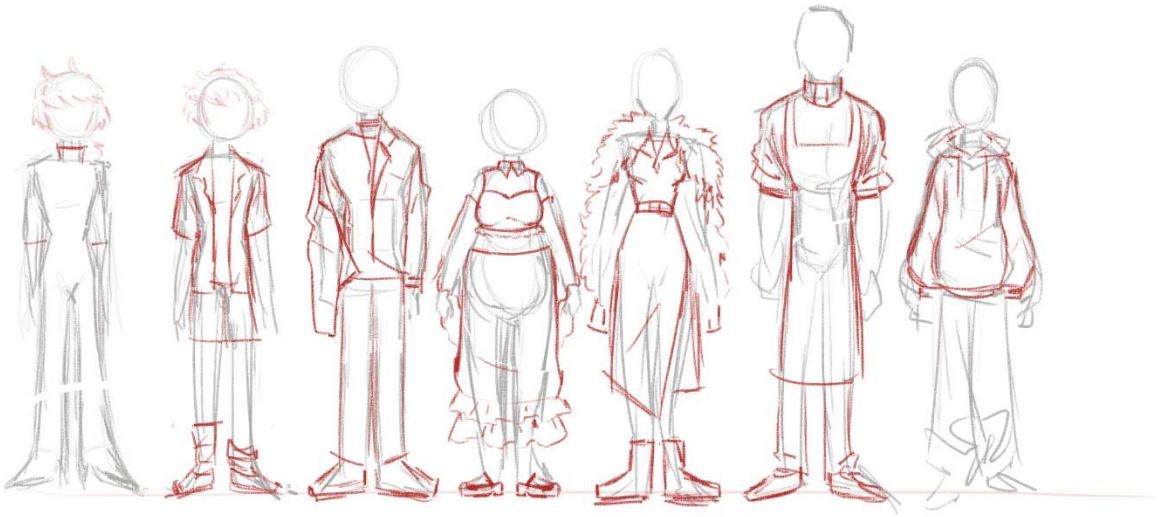




Дизайн персонажів (від перших до останніх)




плечі трішки ширші за хлопців
талія
плечі маленько ширші за хлопців
попа ширше за хлопців, не виражена талія
вона вся м'яка
округлі
опущені вниз
талія
сама велика фігура у всьому
вушка торчать
плечі опущені, він сутулиться







ДОДАТОК 3**.**
СКЛАД ПРОЄКТУ



Можливість персонажа вільно пересуватися по локації.



Фонові анімації.



Система діалогових вікон.



Можливість взаємодії з декількома персонажами.



Айтем анімації.



Інвентарь.



Ігрові кат-сцени.



Варіативність виборів.



Головоломки.



Аватари персонажів з ліпсингом.



Сюжет.



Взаємодія з оточенням.