

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

магістра

на тему: ПІДВИЩЕННЯ ЕРГОНОМІЧНИХ ПОКАЗНИКІВ ВІДЕОГРИ
“ПЕРЕСУВНИЙ ЛАРЬОК ВІДЬМИ: ТОВАР ПОВЕРНЕННЮ НЕ ПІДЛЯГАЄ”
ЗАСОБАМИ КОМПОЗИЦІЙНО-КОНСТРУКТИВНОЇ ПОБУДОВИ КОНТЕНТУ

Виконав: студент магістратури, групи 8.0222
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Канівець Катерина Сергіївна

Керівник: доцент кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Рецензент: викл. кафедри дизайну,
к.мист. _____ Христина СОДОМОРА

Запоріжжя

2023

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки і психології
Кафедра дизайну
Рівень вищої освіти другий (магістерський)
Спеціальність 022 «Дизайн»
Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____Ганна ЧЕМЕРИС
« ____ » _____ 20__ року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

Канівець Катерини Сергіївни

1. Тема роботи: Підвищення ергономічних показників відеогри “Пересувний ларьок відьми: Товар поверненню не підлягає” засобами композиційно-конструктивної побудови контетну науковий керівник роботи PhD Чемерис Г. Ю. затверджені наказом ЗНУ № 537-с від 12.04.2023

2. Строк подання студентом роботи: 14.02.2023

3. Вихідні дані до роботи: технічне завдання на розробку концепту гри

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): концепт-арт, історія, персонажі, естетика у розробці відеогри; аналіз аналогів та прототипів відеоігор у жанрі пригоди та аналіз цільової аудиторії відеоігор; концепція розробки відеогри “Пересувний ларьок відьми: Товар поверненню не підлягає!”, розробка концепт-артів для відеогри “Пересувний ларьок відьми: Товар поверненню не підлягає!”.

5. Перелік графічного матеріалу: презентація, демонстраційна графіка, концепт-арт відео гри

6. Консультанти розділів роботи

| Розділ | Прізвище, ініціали консультанта | Дата, підпис | |
|--------|---------------------------------|--------------|----------|
| | | Надано | Отримано |
| | | | |
| | | | |

7. Дата видачі завдання: 13.02.23

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

| № | Назва етапів кваліфікаційної роботи | Строк виконання | Примітка |
|----|--|-------------------------|----------|
| 1 | <i>Аналіз теми. Дослідження об'єкту теми. Передпроектна аналітична робота.</i> | <i>14.02-20.03 2023</i> | |
| 2 | <i>Визначення концепції проектування. Дослідження предмету теми</i> | <i>23.03-18.06 2023</i> | |
| 3 | <i>Пошуковий етап.</i> | <i>20.06-13.07 2023</i> | |
| 4 | <i>Проектування та опис концептуальної ідеї.</i> | <i>22.06-25.07 2023</i> | |
| 5 | <i>Технічна реалізація проєкту.</i> | <i>25.07-15.08 2023</i> | |
| 6 | <i>Завершення виконання роботи. Запланувати наукову публікацію.</i> | <i>03.09 2023</i> | |
| 7 | <i>Попередній захист.</i> | <i>23.11 2023</i> | |
| 8 | <i>Проходження нормоконтролю.</i> | <i>04.12 2023</i> | |
| 9 | <i>Узгодження з керівником.</i> | <i>04.12 2023</i> | |
| 10 | <i>Захист кваліфікаційної роботи.</i> | <i>14.12 2023</i> | |

Студент _____

(підпис)

Катерина КАНІВЕЦЬ

(прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____

(підпис)

Ганна ЧЕМЕРИС

(прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____

(підпис)

Ганна ЧЕМЕРИС

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Канівець К. С. Підвищення ергономічних показників відеогри “Пересувний ларьок відьми: Товар поверненню не підлягає!” засобами композиційно-конструктивної побудови контенту: кваліфікаційна робота магістра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, PhD, доц. Г. Ю. Чемерис. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 53 с.

UA : Робота викладена на 54 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 51 джерело. Об’єкт дослідження: гейм дизайн відеоігор. Предмет дослідження: розробка концепт артів для відеогри “Пересувний ларьок відьми: Товар поверненню не підлягає”. Мета дослідження: підвищення ергономічних показників відеогри “Пересувний ларьок відьми: Товар поверненню не підлягає” засобами композиційно-конструктивної побудови контенту.

Ключові слова: графічний дизайн, гейм дизайн відеоігор, концепт арт.

Kanivets K. S. Improved the ergonomics of the game "Moving Witch's Stall: Non-returnable!" means of compositional and constructive construction of content : Master's thesis, specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. PhD, Assoc. Prof. H. Yu. Chemerys. Zaporizhzhia : ZNU, 2023. 53 p.

EN : The work is presented on 54 pages of printed text. The list of links includes 51 sources. Object of research: video game design. Subject of research: development of concept art for the video game "Moving Witch's Stall: Non-returnable!". The purpose of the study: improving the ergonomic performance of the video game "Moving Witch's Stall: Non-returnable!" by means of compositional and constructive content construction.

Key words: graphic design, game design of video games, concept art.

ЗМІСТ

| | |
|--|-----------|
| ВСТУП..... | 5 |
| РОЗДІЛ I ОГЛЯД СУЧАСНИХ ПРИНЦИПІВ ТА МЕТОДІВ ІГРОВОГО ДИЗАЙНУ..... | 7 |
| 1.1. Концепт-арт як спосіб пошуку ідейного рішення у гейм індустрії..... | 8 |
| 1.2. Історичний аспект становлення та розвитку геймдизайну..... | 9 |
| 1.3. Принципи створення та проектування образів персонажів..... | 11 |
| 1.4. Важливість естетики у системі проектування геймдизайну..... | 13 |
| РОЗДІЛ II АНАЛІЗ ПРЕДМЕТНОЇ ОБЛАСТІ..... | 15 |
| 2.1. Аналіз аналогів та прототипів відеоігор у жанрі Пригоди..... | 18 |
| 2.2. Аналіз цільової аудиторії відеоігор..... | 22 |
| 2.3. Способи підвищення ергономіки відеоігор..... | 31 |
| РОЗДІЛ III ПРОЄКТУВАННЯ ВІДЕОГРИ “ПЕРЕСУВНИЙ ЛАРЬОК ВІДЬМИ: ТОВАР ПОВЕРНЕННЮ НЕ ПІДЛЯГАЄ!”..... | 35 |
| 3.1. Концепція розробки відеогри “Пересувний ларьок відьми: Товар поверненню не підлягає!”..... | 35 |
| 3.2. Розробка концепт-артів для відеогри “Пересувний ларьок відьми: Товар поверненню не підлягає!”..... | 37 |
| ВИСНОВКИ..... | 46 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... | 48 |

ВСТУП

Актуальність теми. З швидким розвитком технологій та загальнодоступності кожному, вони не тільки спростили та покращили, а стали невід'ємною частиною нашого життя. Паралельно з технологіями розвивалася і ігрова індустрія, подарувавши нам неймовірний спосіб втечі від повсякденності для будь-якого віку.

Ігрова промисловість зробила значні вклади у світову економіку, і з кожним роком продовжує швидко зростати. Продукція має високу мобільність, що дозволяє випускати відеоігри на різноманітних платформах (комп'ютери, консолі, портативні ігрові системи, телефони і ін.) та й сама індустрія відеоігор не сильно страждає під час економічних криз. Ігрова промисловість дала безліч робочих місць, починаючи від виробництва до маркетингу.

Завдяки доступності відеоігор гравці можуть грати, змагатися та спілкуватися з іншими гравцями з усього світу. Соціальна діяльність може виходити за межі ігрового світу: заводити друзів; ділитися порадами; обговорювати стратегії, теорії, новинки.

Підбиваючи підсумки, відеоігри стали масовою культурою в нашу цифрову епоху.

Ступінь дослідженості питання. Науковці, які займалися дослідженням тематики графічного проектування комп'ютерних ігор: Schell J. [1]; Зінченко А. Г. [4]; Головчанська Є.О. [6]; Ключевська А. В., Дубрівна А. П. [5]; Robertson S. [2]; Rogers S. [7]; Heller S., Vien V. [8]; Paul C. [13]; Rolling E., Morris D. [21]; Dille F., Platten J. [28].

Об'єкт дослідження: гейм дизайн відеоігор.

Предмет дослідження: піксель арт у сучасних іграх.

Мета роботи: підвищення ергономічних показників відеоігри “Пересувний ларьок відьми: Товар поверненню не підлягає” засобами композиційно-конструктивної побудови контенту.

Завдання:

1. Здійснити добір та аналіз літературних джерел, присвячених дослідженню комп'ютерних ігор;
2. Визначити основні терміни і поняття дослідження, з'ясувати специфіку графічного проектування комп'ютерних ігор.
3. Здійснити аналіз аналогів та прототипів медіаландшафту відеоігор закордоном.
4. Здійснити аналіз цільової аудиторії відеоігор.
5. Сформулювати ідею та обґрунтувати концепцію персонажів, віртуального світу, лору та історії.
6. Здійснити ескізування та спроектувати концепт арти.

Методи дослідження: методами аналогії, дедукції та індукції розробити концептуальні арти для відеогри у жанрі пригоди (пригодницька гра); метод персон (для аналізу цільової аудиторії); метод аналізу; метод синтезу; метод узагальнення.

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 54 сторінок, 10 сторінок ілюстрацій, 51 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 39 сторінок.

РОЗДІЛ І

ОГЛЯД СУЧАСНИХ ПРИНЦИПІВ ТА МЕТОДІВ ІГРОВОГО ДИЗАЙНУ

З швидким розвитком технологій та загальнодоступності кожному, вони не тільки спростили та покращили, а стали невід'ємною частиною нашого життя. Паралельно з технологіями розвивалася і ігрова індустрія, подарувавши нам неймовірний спосіб втечі від повсякденності для будь-якого віку.

Ігрова промисловість зробила значні вклади у світову економіку, і з кожним роком продовжує швидко зростати. Продукція має високу мобільність, що дозволяє випускати відеоігри на різноманітних платформах (комп'ютери, консолі, портативні ігрові системи, телефони і ін.) та й сама індустрія відеоігор не сильно страждає під час економічних криз. Ігрова промисловість дала безліч робочих місць, починаючи від виробництва до маркетингу.

Завдяки доступності відеоігор гравці можуть грати, змагатися та спілкуватися з іншими гравцями з усього світу. Соціальна діяльність може виходити за межі ігрового світу: заводити друзів; ділитися порадами; обговорювати стратегії, теорії, новинки. Відеоігри стали масовою культурою в нашу цифрову епоху.

Ігровий дизайн - це складний і трудомісткий процес створення інтерактивного середовища. Дизайнер повинен ретельно опрацювати концепцію, сюжетну лінію, персонажів, ігровий процес та цілі у грі. Дизайнер повинен мати не тільки креативність, а й розуміння того, що подобається гравцям, те що занурить їх у віртуальний світ.

Як я вже вище писала, технології дуже швидко розвиваються і паралельно з ними і ігри. Ігровий дизайн повинен відповідати вимогам і адаптуватися. Дизайнери повинні бути в курсі нового програмного забезпечення, обладнання, платформ, щоб їх гра охопила більш широку аудиторію.

Загалом, геймдизайн - це трудомісткий процес, який вимагає як художньої творчості і технічного розуміння, але поборовши ці складнощі отримуємо корисний досвід для дизайнерів, так і і приємний досвід для гравців.

1.1. Концепт-арт як спосіб пошуку ідейного рішення у гейм індустрії

Концепт-арт - форма образотворчого мистецтва, яка використовується для передачі ідеї для використання у фільмах, відеоіграх, анімації, коміксах, телевізійних шоу чи інших засобах масової інформації, перш ніж вона буде введена в кінцевий продукт [20].

Концептуальне мистецтво завжди охоплювало багато тем, будучи основним засобом дизайну кіноплакатів з перших днів існування Голлівуду, але двома найбільш поширеними сферами є наукова фантастика та фентезі. З недавнього часу концепт-арт став використовуватися у виробництві відеоігор, охоплюючи жанри від фентезі до реалістичних, залежно від кінцевого продукту [20].



Рисунок 1.1.1. - концепт арт Варріка Тетраса в Dragon Age Inquisition

Концепт-арт є важливим попереднім етапом при розробці гри, де художники візуально передають ранні ідеї для персонажів, декорацій, оточення, за допомогою ескізів/малюнків. Цей засіб слугує візуальним орієнтиром для

художників, геймдизайнерів та розробників щодо подальшого візуального напрямку і стилю гри.

1.2. Історичний аспект становлення та розвитку геймдизайну

Історично склалося так, що історії - це одномоментний досвід, яким може насолоджуватися окрема людина, а ігри - це досвід з багатьма можливими наслідками, яким насолоджується група. Поява однокористувацької комп'ютерної гри кинула виклик цим парадигмам. Ранні комп'ютерні ігри були просто традиційними іграми, такими як хрестики-нулики або шахи, але з комп'ютером у ролі опонента. У середині 1970-х років почали з'являтися пригодницькі ігри з сюжетними лініями, які дозволяли гравцеві стати головним героєм історії. Почалися тисячі експериментів з поєднанням сюжету та ігрового процесу... Єдине, що ці експерименти довели, - це те, що можна створювати досвід, який має елементи як сюжету, так і ігрового процесу. Цей факт серйозно поставив під сумнів припущення, що історії та ігри керуються різними наборами правил.

«...Як сказав мені колись геймдизайнер Боб Бейтс: "Історія та геймплей - це як олія та оцет. Теоретично вони не змішуються, але якщо ви покладете їх у пляшку і гарненько збовтаєте, вони дуже добре підійдуть для салату.» [1, р. 262]

Інтеграція сюжету в комп'ютерних іграх кинула виклик традиційному уявленню про однопотоківі історії та групові ігри. Ранні комп'ютерні ігри, такі як хрестики-нулики або шахи, були просто традиційними іграми, в яких гравці грали проти комп'ютера. Однак у середині 1970-х років з'явилися пригодницькі ігри із сюжетними лініями, які дозволили стати головними героями у віртуальних світах. Численні експерименти, в яких поєднували сюжет та ігровий процес довели, що досвід можна створювати, використовуючи елементи того й іншого. Це поставило під сумнів припущення, що історії та ігри підкоряються різним правилам. Як висловився гейм-дизайнер Боб Бейтс, сюжет та ігровий процес не можуть доповнити одне одного, але їх поєднання може створити щось унікальне.

« ... ми не дбаємо про створення історій чи ігор - ми дбаємо про створення досвіду. Історії та ігри можна розглядати як машини, що допомагають створювати досвіди... » [1, р. 263]

Історія та ігровий процес можна розглядати як інструменти, які разом створюють загальне враження гравця, інструменти, які занурюють у віртуальний світ. Поєднання цих елементів дозволяє вийти за рамки традиційних ігор.

Нитка перлів. Попри всі грандіозні мрії про інтерактивну розповідь, у світі геймдизайну домінують два методи. Перший і найбільш домінуючий у відеоіграх зазвичай називають "ниткою перлів" або іноді методом "річок і озер"... :

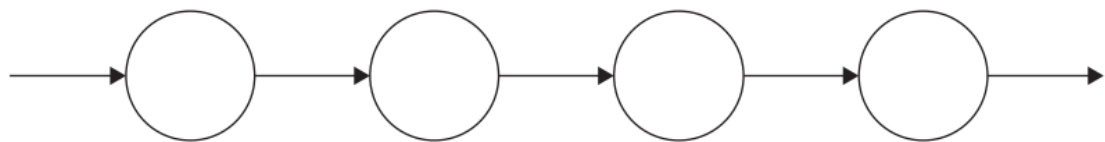


Рисунок 1.2.1 - нитка перлів

Ідея полягає в тому, що повністю неінтерактивна історія (нитка) подається у вигляді тексту, слайд-шоу або анімаційної послідовності, а потім гравцеві надається період вільного пересування і контролю (перлина) з фіксованою метою на увазі. Коли мета досягнута, гравець рухається далі по ланцюжку через іншу неінтерактивну послідовність, до наступної перлини і т.д. Іншими словами, катсцена, ігровий рівень, катсцена, ігровий рівень... » [1, р. 264-265]

Домінуючий метод при розробці/написанню історії в ігровому дизайні називається метод «перлинної нитки» або «річки та озера». Цей метод включає уявлення не інтерактивної історії через текст, слайд-шоу або анімовану послідовність, за якою слідує період вільного руху і контролю (перлина) з конкретною метою. Як тільки мета досягнута, гравець переходить до наступної

частини історії через ще одну не інтерактивну послідовність. Цей шаблон повторюється, чергуючи кат-сцени та рівні ігрового процесу.

1.3. Принципи створення та проєктування образів персонажів

Якщо ми хочемо створювати ігри з чудовими історіями, ці історії повинні містити персонажів, що запам'ятовуються. » [1, р. 310]

У процесі створення історії ви часто вигадуете персонажів, оскільки цього вимагає сюжетна лінія. Дуже корисною технікою при створенні персонажів вашої гри є складання списку всіх функцій, які ці персонажі повинні виконувати. Потім перерахуйте персонажів, яких ви думали ввести в гру, і подивіться, як вони поєднуються. [1, р. 315]

Функції персонажа:

1. Герой: головний персонаж у грі
2. Наставник: дає поради та корисні предмети
3. Помічник: дає випадкові підказки
4. Наставник: пояснює, як грати в гру
5. Фінальний бос: той, проти кого буде остання битва
6. Прислужники: погані хлопці
7. Три боси: суворі хлопці, з якими важко боротися
8. Заручник: хтось, кого треба врятувати [1, р. 315]

Отже, тепер вам потрібно підібрати персонажів до функцій. Це можливість по-справжньому покреативити. Традиційним варіантом було б зробити Принцесу Мишку заручницею. Але чому б не зробити щось інше? Можливо, вони мають злі червоні очі лише тому, що їх захопила зла миша-принцеса, яка їх загіпнотизувала, і вони насправді є заручниками. здається, нам також не вистачає персонажів, щоб заповнити всі вісім ролей - ми могли б придумати більше персонажів, або дати деяким персонажам кілька ролей. Що, якщо ваш наставник, Мудра Стара Сова, виявиться фінальним босом? Це був би іронічний поворот, який заощадив би вам витрати на розробку нового персонажа. Можливо, помічник і наставник - це Семмі Снейк, а

можливо, Срібний Яструб, заручник, наставляє вас, надсилаючи телепатичні повідомлення з місця, де його утримують.

Відокремивши функції персонажів від вашого бачення персонажів, ви можете чітко подумати про те, щоб у грі персонажі виконували всі необхідні завдання, а іноді зробити речі більш ефективними, об'єднавши їх разом. Цей метод слугує корисною лінзою. [1, р. 315-316]

Створення персонажів із цікавими історіями є важливим аспектом розробки гри. Персонажі повинні не тільки захоплювати гравців, але й покращити їхній ігровий досвід - занурюючи їх у розповідь. Розробники ігор повинні розглянути функції, які персонаж буде виконуватимуть у грі, та порівняти їх із задуманими персонажем. Персонаж має внести свій внесок у світ і історію гри, наприклад, надати персонажу одразу декількох ролей або навіть руйнування стереотипів для створення несподіваного повороту у сюжеті

Визначившись з роллю її потрібності поєднати с функціями, які можуть містити нові несподівані ідеї та сюжетні лінії, збільшуючи вплив персонажа на загальний сюжет. Ці поєднання можуть заінтригувати та поглибити гравців у віртуальний світ. Призначення функцій персонажам дозволяє детально оглянути на структуру історії та гри в цілому, а головне, уникнути прогалин.

Створення павутини персонажів. Павутина персонажів - це гарний спосіб дослідити, як персонажі ставляться один до одного і чому. Ідея проста: щоб проаналізувати персонажа, запишіть, що він думає про всіх інших персонажів. Це займе трохи часу, але це може бути варте зусиль, оскільки піднімає питання про взаємодію персонажів, над якими ви, можливо, не замислювалися. Це дуже зручна лінза для надання вашим персонажам більшої глибини. [1, р. 319-321]

“Павутина персонажів” це метод, який допомагає розробити та зрозуміти відношення одного персонажа до іншого. Дана робота копітка і довготривала, але у кінці отримуємо персонажів зі своїм набором думок, почуттів і емоцій. Різноманітні стосунки та емоції можуть впливати на траєкторію історії, кожна взаємодія може стати ключовим моментом для персонажу. Метод “павутина персонажів” не тільки посилює основну історію, але й розкриває

багатогранність людської психіки. Персонаж зі своїм баченням життя, своєю мораллю, емоціями може бути відображенням самого гравця, або викликати емпатію.

1.4. Важливість естетики у системі проєктування геймдизайну

Деякі геймдизайнери зневажливо ставляться до естетичних міркувань у грі, називаючи їх просто "поверхневими деталями", які не мають нічого спільного з тим, що вони вважають важливим - ігровою механікою. Але ми завжди повинні пам'ятати, що проєктуємо не просто ігрову механіку, а цілий досвід. І естетичні міркування є частиною того, щоб зробити будь-який досвід більш приємним. Хороші ілюстрації можуть робити чудеса з грою: Це може втягнути гравця в гру, яку він міг би оминати. Він може зробити ігровий світ солідним, реальним і чудовим, що змушує гравця ставитися до гри більш серйозно і підвищує ендогенну цінність. Естетичне задоволення - важлива річ. Якщо ваша гра сповнена красивих ілюстрацій, то кожна нова річ, яку гравець бачить, сама по собі є винагородою.

Гравці з більшою ймовірністю будуть терпиміше ставитися до недосконалості вашого дизайну, якщо ваша гра має красиву поверхню. [1, р. 347]

Естетика має великий вплив, не лише посилюючи візуальну привабливість, але й поглиблюючи занурення та емоційний зв'язок гравців із віртуальним світом. Хоча деякі гейм-дизайнери надають перевагу механіці над естетикою, але естетика все одно є важливою частиною ігрового процесу. Гравці скоріше за все не помітять недосконалості дизайну, якщо гра буде мати гарну візуальність.

Підбиваючи підсумки, інтеграція сюжету в комп'ютерні ігри кинули виклик традиційним уявленням про історію та ігровий процес. Ранні комп'ютерні ігри були просто традиційними іграми, в які грали проти комп'ютера, але в пригодницьких іграх середини 1970-х були представлені сюжетні лінії, які дозволяли гравцям ставати головними героями у віртуальних

світах. Поєднання сюжету та ігрового процесу створили унікальний досвід для гравців. Домінуючий метод розвитку сюжету в ігровому дизайні - метод «перлинна нитка» або «річки та озера», подання не інтерактивної історії, за якою йдуть періоди ігрового процесу та кат-сцени.

Створення персонажів з цікавими історіями при розробці ігор необхідно для того, щоб персонажі захопили гравців у віртуальний світ. Потрібно враховувати функції, які неігрові персонажі виконуватимуть і який внесок вони робитимуть у світ та історію. Концепція «павутини персонажів» – метод, який допомагає розвивати та розуміти відносини між персонажами. Кропіткий метод, який дозволяє створювати персонажів зі своїм власним набором думок, почуттів та емоцій, посилити основну історію та розкрити багатогранність людської психіки.

Естетика в іграх покращує візуальну частину гри та посилює занурення гравців у світ. Естетика нарівні з ігровою механікою відіграють важливу роль ігрового процесу.

РОЗДІЛ II

АНАЛІЗ ПРЕДМЕТНОЇ ОБЛАСТІ

Пригодницька гра (рідко називається квестовою грою) - це жанр відеоігор, в якому гравець бере на себе роль головного героя в інтерактивній історії, заснованій на дослідженнях та/або вирішенні головоломок [16]. Більшість пригодницьких ігор призначені для одного гравця, оскільки акцент на сюжеті та персонажах ускладнює розробку гри розрахованої на багато користувачів [16].

Дизайн гри:

Вирішення головоломок.

Пригодницькі ігри містять безліч головоломок, включаючи розшифровку повідомлень, пошук та використання предметів, відкриття замкнених дверей або пошук та дослідження нових локацій. Рішення головоломки відкриває доступ до нових областей ігрового світу та розкриває більше ігрової історії [16].

Збір та використання предметів.

У багатьох пригодницьких іграх екран керування інвентарем використовується як окремий ігровий режим. Гравці можуть піднімати лише деякі предмети у грі, тому гравець зазвичай знає, що важливі лише предмети, які можна підібрати [16].

Гравцеві може знадобитися носити предмети у своєму інвентарі протягом тривалого часу, перш ніж вони виявляться корисними, і тому в пригодницьких іграх нормально перевіряти пам'ять гравця, де проблему можна подолати лише згадавши частину інформації з раніше у грі. Для цих головоломок рідко буває нестача часу і вони більше зосереджені на здатності гравця розмірковувати, ніж на кмітливості [16].

Сюжет, сеттинг та теми.

Пригодницькі ігри - це однокористувацькі ігри, які значною мірою засновані на сюжеті. Пригодницькі ігри більше, ніж будь-який інший жанр, залежать від свого сюжету та сеттингу, щоб створити захоплюючий досвід одиночної гри. Зазвичай вони відбуваються в іммерсивному середовищі, часто у

фантастичному світі, і намагаються змінювати обстановку від голови до голови, щоб додати новизни та інтерес до досвіду. Комедія – звичайна тема, і в іграх часто використовуються комедійні відповіді, коли гравці намагаються виконати дії чи комбінації, які «безглузді чи неможливі» [16].

Оскільки пригодницькі ігри засновані на розповіді, розвиток персонажів зазвичай дотримується літературних правил особистого та емоційного зростання, а не нових сил або здібностей, що впливають на ігровий процес. Гравець часто вирушає в квест або має розгадати таємницю чи ситуацію, про яку мало що відомо [16].

Діалоги та “conversation trees”.

Пригодницькі ігри мають сильні сюжетні лінії зі значними діалогами, інколи ж у них ефективно використовуються записані діалоги чи розповідь від акторів озвучування. Цей жанр ігор відомий тим, що діалоги видаються у вигляді “conversation tree”. Гравці можуть задіяти неігрового персонажа, вибравши рядок заздалегідь написаного діалогу в меню, що викликає відповідь ігрового персонажа. Ці розмови часто будуються у вигляді деревоподібної структури і гравці обирають, яку галузь діалогу продовжити... [16]. Розмова з персонажами може дати підказки про те, як вирішувати головоломки, зокрема підказки про те, чого хотів цей персонаж, перш ніж він почав співпрацювати з гравцем. Інші розмови матимуть далекосяжні наслідки, вирішивши розкрити цінну таємницю, довірену гравцеві [16].

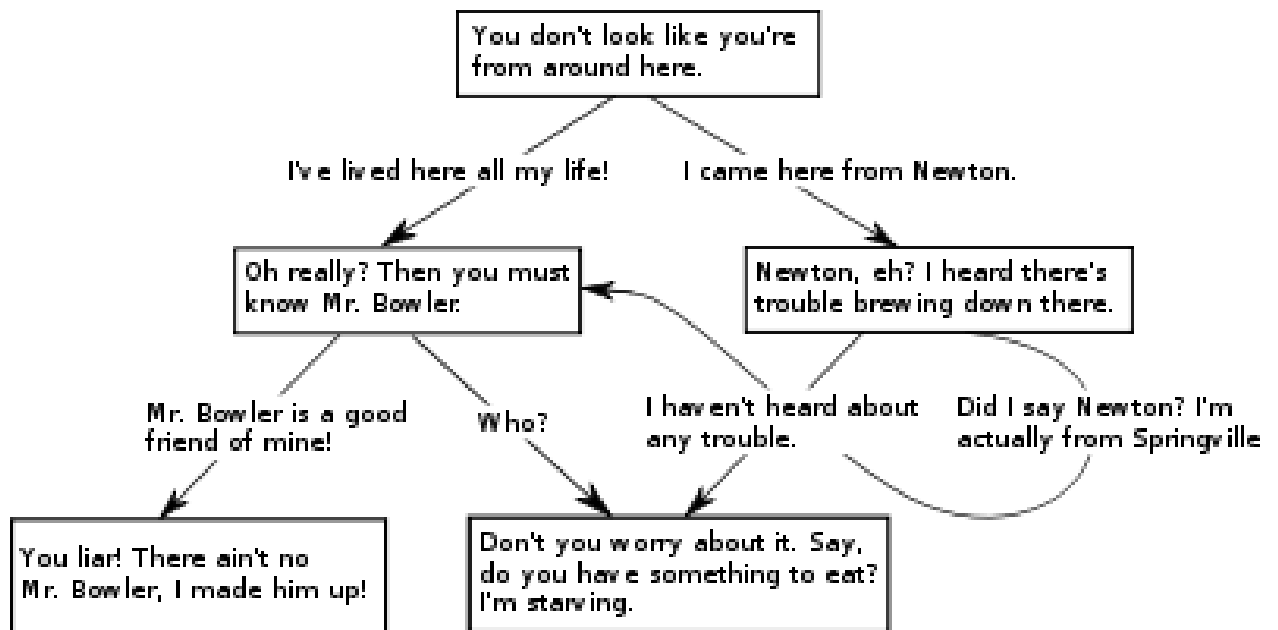


Рисунок 2.1.1 - Дерево діалогу

Колір - один із потужних інструментів у грі. Кольори можуть бути захоплюючими, допомагаючи гравцям орієнтуватися на те, що вважається найважливішим. Колір можна використовувати, щоб дати тонкі підказки про персонажів та їхній світ, при правильному використанні можна задати тон гри:

Червоний: сильні емоції, такі як любов, хіть, гнів, а також тепло.

Помаранчевий: радість і ентузіазм, а також розчарування або свіжість.

Жовтий: щастя або боягузтво.

Зелений: природа, заздрість, хвороба або жадібність.

Синій: спокійний, холодний і корпоративний, або мужній.

Фіолетовий: Королівське благородство, якість і розкіш.

Чорний: таємниця, зло або горе.

Білий: щирість, добро, чистота, святість або траур [19].

2.1. Аналіз аналогів та прототипів відеоігор у жанрі Пригоди

The Walking Dead: The Game - епізодична графічна пригодницька відеогра за мотивами коміксу Роберта Кірмана «Ходячі мерці». Гра розроблена та видана студією Telltale Games. Гра поділена на 5 епізодів, кожен із яких у свою чергу ділиться на 7 - 8 розділів [9].



Рисунок 2.1.2 - Відеогра «The Walking Dead»

The Walking Dead поєднує класичну пригодницьку point-and-click механіку з рольовим елементом та напруженими quick time event сценами [9].

Головним у грі є розмови та стосунки людей. У більшості діалогів немає можливості перебирати поспіль варіанти та досліджувати реакцію на кожную реплік. Найчастіше для вибору варіанта відповіді обмежено і довго думати не можна [9].

Дослідивши переваги та недоліки гри можливо констатувати, що у неї багато сильних сторін. Цікавий сюжет і світ забезпечують повне занурення у всесвіт ігри, а продумані головні та другорядні персонажі додають історії глибини. Графіка у вигляді коміксу надає грі унікальності, а варіанти діалогів на які даються декілька секунд - створюють реалістичне відчуття взаємодії з іншими персонажами. У грі також є напружені quick time event сцени подій, які утримують увагу гравця. Однак недолік полягає в тому, що вибір не завжди є значним. Загалом сильні сторони гри переважають недоліки.



Рисунок 2.1.3 - Відеогра «Undertale»

Undertale - рольова гра, виконана в піксельній графіці, що використовує традиційні механіки рольових комп'ютерних ігор, розроблена американським програмістом і композитором Тобі Фоксом [10].

У битвах, виконаних у стилі Bullet Hell, гравець повинен уникати атак супротивника. Він може застосовувати ненасильницькі способи вирішення конфлікту чи вдарити у відповідь [10].

У грі присутні розгалуження сюжету та різні кінцівки (три з яких є головними), що залежать від того, чи вбиває гравець монстрів чи щадить їх [10].

Гра пропонує унікальний і захоплюючий досвід завдяки добре продуманому сюжету, цікавими і дивними персонажами та різноманітному ігровому процесу. Бойова система та можливість вибрати свій власний шлях та кінцівку додають реграбельності грі. Комічні діалоги, секрети, руйнування четвертої стіни сприяють утриманню уваги користувача при проходженні. Інтрига гри значною мірою залежить від її історії, і її відсутність потенційно може зменшити її привабливість для гравців. Незважаючи на цей недолік, плюси гри переважають мінуси.



Рисунок 2.1.4 - Відеогра «Ghost Of Tale»

Ghost Of Tale - незалежна відеогра в жанрі стелс екшн-пригоди, створена невеликою групою розробників на чолі з Lionelle «Seith» Gallat. Гра «уникай своїх ворогів», у вас немає зброї і ви не можете атакувати. Ви можете тимчасово вивести з ладу ворогів, кидаючи їм пляшки у голови, але це складно, легше втекти та сховатися [14].

Важливим аспектом ігрового процесу є костюми (маскування). Пробираючись ігровими областями, можна знайти окремі предмети одягу, і зібравши всі частини (зазвичай п'ять) – складається костюм, який допоможе далі у проходженні [14].

Є основна квестова лінія та побічні квести. Гравець може накопичувати досвід, виконуючи квести та знаходячи деякі предмети колекціонування та підвищувати рівень [14].

Загалом, у грі є свої переваги та недоліки. Сюжет, який тримає у фокусі уваги користувача, продумана побудова світу, візуально приємна графіка гри – це плюси гри. Стелс-геймплей та велика різноманітність доступних предметів та нарядів дозволяє вирішувати завдання у своєму власному стилі. Однак велика кількість побічних квестів відволікають від основного сюжету, потенційно зупиняючи ігровий процес. В цілому, гра пропонує унікальний і приємний досвід, але її недолік, у вигляді побічних квестів, може трохи зіпсувати враження від проходження.

Пригодницька відеогра має привернути увагу гравців своїм продуманим світом, захоплюючим сюжетом, цікавими персонажами та головоломками. Гра

має принести щось нове в ігрову спільноту, якусь інноваційну механіку, незвичайний сюжет чи візуал.

При розробці відеогри у жанрі пригод важливо акцентувати увагу на ряді ключових аспектів, що зроблять гру захопливою та запам'ятовуючою для гравців. Ось докладніше про те, на що слід звернути увагу:

Цікавий сюжет. Важливо створити глибокий та захоплюючий сюжет, який буде центральним елементом гри. Включення неочікуваних поворотів, загадкових подій і динаміки сюжету додасть емоційного напруження.

Динамічний вибір. Доцільно надати гравцям можливість приймати рішення, які впливатимуть на розвиток сюжету та відносини з персонажами. Вибір гравців повинен мати вагу і впливати на кінцевий результат гри.

Реграбельність. Варто створити умови для повторного проходження гри, де гравці можуть дізнатися щось нове або вибрати інший варіант розвитку подій.

Продумані та цікаві персонажі. Варто розробити персонажів з глибокою психологією та унікальними характерами. Створення емоційного зв'язку між гравцем і персонажами підсилює іммерсію в гру.

Головоломки. Треба включити різноманітні головоломки, які будуть вимагати логіки та творчого мислення. Гармонійне поєднання головоломок зі сюжетом підніме рівень взаємодії гравця з грою.

Секрети. Варто розмістити в грі секрети та приховані резервуари інформації. Вони розширяють світ гри та заохочуватимуть гравців до додаткового дослідження.

Естетика графіки: Одним з ключових елементів привабливості гри є графіка. Забезпечте приємний візуальний досвід, використовуючи стилізовані або реалістичні графічні ефекти.

Аналіз аналогів і прототипів відеоігор у жанрі пригод дали зрозуміти, як розробити цікавий ігровий досвід. Розглянувши популярні пригодницькі ігри та дослідивши їх, я отримала краще розуміння того, що працює добре і що цікаве, що можна покращити і що можна прибрати в цьому жанрі.

Враховуючи ці аспекти, розробка відеогри у жанрі пригод стане більш комплексною та привабливою для широкої аудиторії.

2.2. Аналіз цільової аудиторії відеоігор

Цільова аудиторія відеоігор - це насамперед молоді та дорослі, яким цікаві занурення та взаємодія з віртуальним світом. До цієї групи можуть входити люди всіх статей та віку, але більшість гравців, за статистиками, це чоловіки до 35 років [15].

Але останнім часом у всьому світі співвідношення гравців чоловічої та жіночої статі близько 50 на 50 [15], а вікова група геймерів давно вже перейшла за 35+ (статистика від Interactive Software Federation of Europe) [15]:

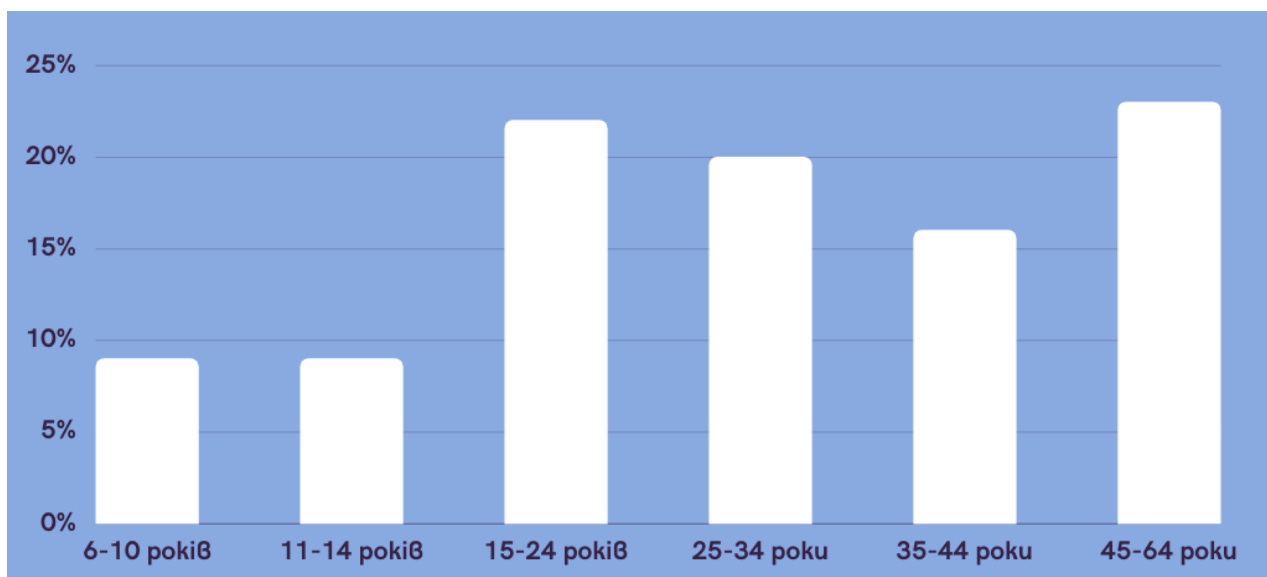


Рисунок 2.2.1 - Діаграма "Вікова група геймерів"

Людам в першу чергу подобаються ігри з захоплюючими сюжетом і динамічним геймплеєм, а також ігри, в яких можна перевірити свої навички. Популярні ігрові жанри - це пригоди, шутери, головоломки, "бойові арени", рольові, багатокористувацькі онлайн-ігри [17].

Можна з упевненістю сказати, що цільова аудиторія відеоігор з часом від підлітків-хлопців перейшла, або краще сказати еволюціонувала, до широкого кола осіб різного віку та статі [17].

Технології також відіграли не менш важливу роль у поширенні популярності ігор, коли стали загальнодоступними кожному.

Потрібно віддати належне, що розробники відеоігор продовжують і у майбутньому продовжуватимуть вигадувати і вводити нововведення в ігри, тим самим залучати нову цільову аудиторію, і що, зрештою, зробить відеоігри основною формою розваг на майбутні довгі роки.

Для більш ґрунтовного дослідження вподобань цільової аудиторії нами було здійснено її дослідження методом персон. Метод персон - це аналіз, який дозволяє зрозуміти бажання та потреби певної цільової аудиторії. Створюючи уявних персонажів, які символізують майбутніх споживачів, можна точно зрозуміти, що їм подобається і як задовольнити їхні потреби.

Нижче наведено сегментацію цільової аудиторії та візуалізацію аналізу методом персон, де продемонстровано різні вікові груп, статі та верстви суспільства, переваги та очікування шести різних категорій цільової аудиторії щодо нової пригодницької гри.


| | |
|---|---|
|  | <p>Розкажіть про себе, які ігри Вам подобаються, на чому граєте і скільки часу?</p> |
| <p>Відомості</p> | <p>Привіт, мене звать Аліна, мені 21 рік, студентка, люблю подорожувати, граю на калімбі і я обожнюю інді-ігри. Мене подобаються ігри з захоплюючим сюжетом, ігри, які змушують задуматися, викликають емоції. Мені подобається коли розробники роблять цікаву ігрову механіку або навіть вносять якусь новинку в геймплей. Для мене ігри - це форма втечі від дійсності. Граю я здебільшого на своєму ноутбучі у вільний час, якого у мене не так багато. Але коли така можливість трапляється, то я можу втратити рахунок часу та загубитися у віртуальному світі на 5-6 годин.</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Аліна • 21 рік • стать: жінка • студентка • не заміжна • грає на калімбі • любить подорожувати • грає на ноутбучі • час на ігри: 5-6 годин (коли є вільний час) | <p>Що Ви бажаєте бачити в пригодницькій грі?</p> |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Я хочу захоплюючу сюжетну лінію, яка буде тримати мене у напрузі протягом усієї гри. • Відкритий світ, де можна буде брати участь у побічних квестах та взаємодіяти з не ігровими персонажами. • Динамічний вибір - вибір, який впливатиме над розповіддю. Грубо кажучи, я хочу мати контроль над грою. • Персонажі у яких є індивідуальність, які будуть викликати у мене певні емоції. • Прекрасна графіка, завдяки якій я буду занурюватися у світ • Хочеться щось нового, якусь інноваційну ігрову механіку. |

Рисунок 2.2.2 - Персона №1

Персона №1, Аліна, представляє собою активну та цікаву аудиторію, яка шукає найкращі елементи в пригодницьких іграх. Її вподобання та очікування стосовно гри включають:

Захоплююча сюжетна лінія: Для Аліни важливо мати цікавий сюжет, який буде тримати її в напрузі протягом всієї гри. Важливо, щоб сюжет розвивався логічно та неочікувано, додаючи нові елементи та загадки на кожному кроці.

Відкритий світ та побічні квести: Аліні подобається відчуття свободи та можливості взаємодії з ігровим світом. Вона хоче мати можливість брати участь у побічних квестах, досліджувати невідомі території та взаємодіяти з різними не ігровими персонажами.

Динамічний вибір: Для Аліни важливо відчуття, що її рішення впливають на подальший розвиток гри та розвитку сюжету. Вона хоче мати відчуття контролю над тим, як розвиватиметься її персональна історія в грі.

Індивідуальні персонажі з емоційною глибиною: Аліна хоче взаємодіяти з персонажами, які мають свою індивідуальність та викликають різні емоції. Важливо, щоб персонажі були багатогранними та стимулювали емоційний зв'язок.

Прекрасна графіка для іммерсії: Аліна цінує графіку, яка може створити реалістичні та захоплюючі візуальні ефекти. Вона хоче зануритися у світ гри завдяки відмінній графіці та візуальному досвіду.

Інноваційна ігрова механіка: Аліна зацікавлена у грі, яка пропонує щось нове та інноваційне у своїй ігровій механіці. Вона шукає непередбачувані елементи та оригінальні рішення, що зроблять гру неповторною.


| | |
|--|---|
|  | Розкажіть про себе, які ігри Вам подобаються, на чому граєте і скільки часу? |
| Відомості | <p>Мене звуть Віктор, чоловік і батько двох, мені 39, працюю в офісі і я думаю, мене можна назвати олд скул геймером або ретро-геймером. Люблю знову зіграти в ігри зі свого дитинства такі як Sonic the Hedgehog, Super Mario Bros, Legend of Zelda та інші. Але мені також подобається грати в сучасні онлайн ігри, де потрібна командна робота та спілкування з іншими гравцями, наприклад Deep Rock Galactic. Ми дуже любимо грати сім'єю в Mario Party Superstars, на нотатку, відмінний спосіб зблизитися з рідними. Граю я у вихідні 2-3 години на своєму комп'ютері або з сім'єю ігрової приставці. О, у мене також є хобі - колекціонує ретро-ігри та приставки.</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Віктор • 39 років • стать: чоловік • працює • одружений • двоє дітей • колекціонер • грає на комп'ютері, ігрової приставці • час на ігри: 2-3 години (вихідні) | Що Ви бажаєте бачити в пригодницькій грі? |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Було б чудово мати величезний, живий світ, де клімат та пори року змінюються. А дика природа поводитися як дика природа, тобто натурально. • Цікавий і може навіть повчальний сюжет. Я хочу мати можливість вибирати різні шляхи чи результати у грі. • Крім того, я хочу, щоб персонажі були цікавими, правдоподібними з почуттями та емоціями. • Ну і найголовніше, було б непогано грати таку гру з дітьми. |

Рисунок 2.2.3 - Персона №2

Віктор, чоловік у віці 39 років, який вже переносить важкості повсякденного життя, шукає в пригодницькій грі певні особливості, що відповідають його уподобанням та життєвому досвіду. Ось докладніше про те, що б він хотів бачити:

Величезний, живий світ з натуральною поведінкою природи: Віктор бажає поглиблення у величезний світ, де природа веде себе натурально. Відмінний клімат і зміни пори року можуть створити атмосферу реалізму та відчуття живого світу.

Цікавий і повчальний сюжет: Для Віктора важливо, щоб сюжет був цікавим та повчальним. Він хоче мати можливість обирати різні шляхи та впливати на розвиток історії, що додасть грі глибину та варіативність.

Цікаві персонажі з почуттями та емоціями: Віктор цінує персонажів з реалістичними почуттями та емоціями. Йому важливо взаємодіяти з персонажами, які мають глибоку індивідуальність та викликають відповідні емоції.

Можливість грати з дітьми: Як батько двох дітей, Віктор хотів би мати можливість грати в гру разом із своїми дітьми. Гра повинна бути доступною та

цікавою для гравців різного віку, адаптованою до їхніх можливостей та інтересів.


| | |
|---|---|
|  | <p>Розкажіть про себе, які ігри Вам подобаються, на чому граєте і скільки часу?</p> |
| <p>Відомості</p> | <p>Доброго дня, мене звуть Марія, мені 12 років і цього року я переходжу до 6 класу. У мене є два хобі – теніс та ігри. Ми з друзями граємо в Minecraft, у нас є власний світ, де ми збудували величезний замок і у кожного є своя роль чи обов'язок. Наприклад, я займаюся городом, саджу і вирощую нам їжу, а мій друг шахтар, він постійно в печерах - там дуже страшно! Він добуває нам руди та коштовності. А ще у нас є лицар, будівничий, скотар, кухар. У нас там дуже весело! Я граю на ноутбучі, 3 рази на тиждень, чергуючи з тенісом. Зазвичай ми з друзями граємо по 1-2 години.</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Марія • 12 років • стать: жінка • учениця • ходить у тенісний гурток • грає на ноутбучі • час на ігри: 1-2 години (три рази на тиждень) | <p>Що Ви бажаєте бачити в пригодницькій грі?</p> |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Я хочу, щоб був великий і гарний світ. Багато різних тварин. Було б прикольно якби були магичні тварини, наприклад, единороги або дракони. • Ще я хотіла б мати свій будинок, чи кімнату, яку я могла б облаштувати і прикрасити по своєму. Ой, це ж пригоди... • А мій персонаж, у мене буде можливість його придумати, тобто вибрати зачіску, одяг, аксесуари? • У мене будуть якісь завдання, які треба буде робити, чи в мене буде певна професія? О, уявіть незвичайну професію, наприклад ловець чортиків або відьма, що варить зілля для продажу. Я думаю це було б дуже круто! |

Рисунок 2.2.4 - Персона №3

Марія, якій 12 років та активно вивчається в школі, має свої унікальні уподобання та очікування від пригодницької гри. Ось деталізація її бажань:

Великий і гарний світ з різноманітною фауною: Марія хоче відчутти себе великою магичною казкою, оточеною різноманітною фауною. Наявність магичних тварин, таких як единороги, дракони та інші, додасть грі чарівності та унікальності.

Параметри налаштування кімнати та будинку: Для Марії важливо мати можливість персоналізувати свій ігровий досвід. Параметри налаштування кімнати та будинку дозволять їй створювати унікальне житло, вносячи власні ідеї та творчі рішення.

Параметри налаштування персонажа: Марія бажає мати контроль над своїм персонажем. Параметри налаштування персонажа, такі як зовнішність, одяг, волосся та інші атрибути, надають їй можливість створити унікальну та індивідуальну героїню.

Вибір класу/професії: Для Марії важливо мати можливість обирати напрямок розвитку свого персонажа. Вибір класу чи професії дозволить їй приділяти увагу тим аспектам гри, які вона знаходить найцікавішими та захоплюючими.


| | |
|---|---|
|  | <p>Розкажіть про себе, які ігри Вам подобаються, на чому граєте і скільки часу?</p> |
| <p>Вітання! Я Олександр, мені 26, я працюю менеджером із продажу. У вільний час я маю чи граю в ігри. Я люблю грати у змагальні ігри, такі як CS:GO, League of Legends, Overwatch. Але мені також подобається грати і в сюжетні - The Walking Dead, або просто багатокористувачкі - Dead by Daylight. Здебільшого ми з друзями практикуємо та розробляємо стратегії для наших перемог. Граю я на комп'ютері у вихідні 3-4 години.</p> | |
| <p>Відомості</p> | <p>Що Ви бажаєте бачити в пригодницькій грі?</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Олександр • 26 років • стать: чоловік • працює • не одружений • художник • грає на комп'ютері • час на ігри: 3-4 години (вихідні) | <ul style="list-style-type: none"> • Ну, напевно, найголовніше, це сюжет. Гарний, продуманий сюжет, який занурить мене у віртуальний світ. • Гра повинна пропонувати безліч головоломок або цікавих квестів, які можуть бути пов'язані з головною сюжетною лінією, та мати різний ступінь складності: від легкого до хардкору. • Світ має здаватися живим, і я хочу якимось чином впливати на нього. Якщо Ви розроблятимете гру додайте більше інтерактиву зі світом і з неігровими персонажами, і додайте вибір, який впливатиме на сюжет. • Було б непогано, якби гра нагороджувала мене. Наприклад це можуть бути скарби, нові здібності чи навички, або щось, що дасть мені почуття "досягнення". |

Рисунок 2.2.5 - Персона №4

Олександр, 26 років, вже працює, виявляє специфічні очікування від пригодницької гри, яка відповідає його бажанням та потребам в розвагах. Ось детальніше про його побажання:

Гарний та продуманий сюжет: Олександр шукає гру з захоплюючим та добре проробленим сюжетом, який зможе його занурити в віртуальний світ. Йому важливо відчувати емоційну зв'язаність із історією та головним героєм.

Різні ступені складності головоломок та цікавих квестів: Олександр цінує виклик гравцеві у вигляді різних головоломок та квестів. Він хоче відчувати, що його розумові здібності ставляться на випробування, але при цьому завдання мають бути цікавими та захоплюючими.

“Живий” світ та інтерактив з неігровими персонажами: Олександр бажає відчувати світ як "живий", де події реагують на його дії. Інтерактив з

неігровими персонажами, реагування на вчинки гравця додасть грі реалістичності та глибини.

Динамічний вибір та нагородження за досягнення: Для Олександра важливо мати можливість впливати на розвиток історії через динамічні вибори. Також, він цінує систему нагородження за досягнення, яка стимулює його взаємодію з грою та досягнення нових цілей.

Тож можливо створити гру, яка задовольнить ці побажання, надаючи емоційно насичений сюжет, цікаві головоломки та квести, живий світ із змістовною інтеракцією, а також систему нагородження за активність гравця.


| | |
|---|---|
|  | <p>Розкажіть про себе, які ігри Вам подобаються, на чому граєте і скільки часу?</p> <p>Доброго дня, мене звать Тетяна, мені 35, дружина і мама, працюю редактором у газеті і мене, напевно, не можна назвати прям "геймером", але ігри допомагають мені розслабитися після довгого робочого дня. Мої улюблені ігри це - Candy Crush Saga, Stardew valley, The Sims. Граю зазвичай перед сном 1 чи 2 години на телефоні.</p> |
| <p>Відомості</p> <ul style="list-style-type: none"> • Тетяна • 35 років • стать: жінка • працює • одружена • одна дитина • грає на телефоні • час на ігри: 1-2 години (перед сном) | <p>Що Ви бажаєте бачити в пригодницькій грі?</p> <ul style="list-style-type: none"> • По-перше, і для мене найголовніше, у грі має бути легко орієнтуватися та користуватися нею. Можливо, мені потрібно буде швидко припинити або зберегти гру через сімейні обов'язки. • Має бути цікавий та захоплюючий сюжет, який приверне мою увагу і буде утримувати протягом усієї гри. • Я хочу, щоб у грі були параметри налаштування персонажа, такі як вибір одягу, зачіски, аксесуари, особливості у зовнішності. • У грі мають бути головоломки. Мені не подобаються головоломки типу - знайди відповідний ключик і відчини двері. Хочеться щоб вони були складними і водночас цікавими. • Гра повинна мати великий та мальовничий відкритий світ, нові області які я зможу досліджувати. |

Рисунок 2.2.6 - Персона №5

Тетяна, яка є дружиною і матір'ю, а також працівницею, має конкретні очікування від пригодницької гри, які відображають її бажання насолоджуватися грою в обмежений час та з врахуванням її зайнятого графіка. Ось її побажання:

Зрозумілий дизайн "меню": Тетяна цінує зрозумілість та легкість в управлінні грою. Чітке та інтуїтивно зрозуміле "меню" дозволить їй швидко та легко взаємодіяти з різними аспектами гри без додаткових труднощів.

Цікавий та захоплюючий сюжет: Для Тетяни важливий захоплюючий сюжет, який зможе привернути її увагу та утримувати протягом всієї гри. Глибина історії та цікаві перипетії допоможуть їй розслабитися та насолоджуватися грою.

Параметри налаштування персонажа: Тетяна бажає мати контроль над своїм ігровим досвідом, в тому числі можливість налаштовувати параметри свого персонажа. Це дозволить їй створити унікального героя за своїми уподобаннями.

Різні ступені складності головоломок: Враховуючи обмежений час Тетяни, гра повинна пропонувати різні рівні складності головоломок. Це дозволить їй насолоджуватися грою, не витрачаючи занадто багато часу на вирішення складніших завдань.

Великий та мальовничий відкритий світ: Знаючи, що час для гри обмежений, Тетяна бажає відчути величезний та мальовничий відкритий світ, який можна досліджувати в обмежений часовий проміжок, пропонуючи їй відпочинок та розвагу.


| | |
|---|--|
|  | <p>Розкажіть про себе, які ігри Вам подобаються, на чому граєте і скільки часу?</p> |
| <p>Відомості</p> | <p>Привіт. Мене звать Олег, мені 13, я ходжу до школи, я люблю грати в ігри, малювати моїх улюблених персонажів з ігор та робити коротенькі анімації. Мої старші брати кажуть, що у мене добре виходить і може навіть у мене буде пов'язана з цим професія. Ну, це ще не скоро! Мені подобається грати з друзями у Brawl Stars, Roblox, Fortnite. Ми граємо кожен день після школи, або ввечері після того, як повчимо всі уроки. Найкласніше грати на вихідних, ми граємо до тих пір, поки батьки нас не розганяють. Все залежить від гри в яку ми граємо, це телефон або комп'ютер. Ну, я думаю ми граємо по 2-3 години щодня.</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Олег • 13 років • стать: чоловік • учень • є старші брати • художник • малює анімації • грає на комп'ютері, телефоні • час на ігри: 2-3 години (кожен день) | <p>Що Ви бажаєте бачити в пригодницькій грі?</p> |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Я хочу, щоб у персонажа були різні скіни. • Багато крутої та незвичайної зброї. • У мене буде можливість вибрати здібності для персонажа? Якщо у мене будуть здібності, то як я зможу їх прокачувати? За рахунок підвищення рівня? • Красива та яскрава графіка. • Ну, мабуть, великий та гарний світ. Де буде багато персонажів, як добрих так і поганих. • Це буде онлайн гра? Якщо ні, чи зможу я там знайти собі друзів чи напарників? |

Рисунок 2.2.7 - Персона №6

Олег, як 13-річний школяр, має конкретні очікування від пригодницької гри, що відображають його інтереси та прагнення отримати максимум задоволення від гри. Ось його побажання:

Скіни для персонажів: Олег виявляє інтерес до індивідуальності свого персонажа. Наявність різних скінів дозволить йому створювати унікальний образ та виражати свою особистість у віртуальному світі.

Різноманітна та незвичайна зброя: Як юний гравець, Олег хоче відчувати ексклюзивність та незвичайність гри через різноманітну та унікальну зброю. Це може розширити можливості його персонажа та забезпечити захоплюючі битви.

Вибір здібностей та прокачка персонажа: Можливість розвивати персонажа та обирати його унікальні здібності дозволить Олегові бути активним учасником в грі та керувати своїм власним ігровим досвідом.

Великий та насичений неігровими персонажами світ: Олег хоче відчувати, що його персонаж існує в реальному світі, наповненому різноманітними та цікавими неігровими персонажами. Це створить враження живого та динамічного ігрового світу.

Можливість мати друзів чи напарників: Для соціально активного Олега важливо мати можливість грати разом з друзями чи знаходити нових напарників у віртуальному світі, що збільшить його задоволення від гри.

Даний аналіз підкреслює важливість особливостей, які можуть привернути увагу гравців різного віку та зацікавленості, створюючи різноманітні та насичені ігрові враження.

Беручи до уваги всі побажання персон, і ґрунтуючись на цьому працювати, можна створити продуману та успішну відеогру, яка знайде відгук у серцях майбутніх гравців.

Аналіз цільової аудиторії дав можливість узагальнити інформацію про ігрові вподобання людей з різних вікових груп, статей та верств суспільства. Беручи до уваги демографічні показники гравців, їх інтереси та побажання, і ґрунтуючись на цьому працювати, можна створити продуману та успішну відеогру, яка знайде відгук у серцях майбутніх гравців.

Дане дослідження, аналіз аналогів, а також аналіз цільової аудиторії дали зрозуміти, як розробити цікавий і захоплюючий ігровий досвід для гравців.

2.3. Способи підвищення ергономіки відеоігор

Індустрія комп'ютерних ігор є однією з найшвидше розвиваючих сфер сучасного цифрового ландшафту. Динамічне зростання цього ринку, яке, як очікується, досягне кількох сотень протягом двох років, пояснюється кількістю залучених до нього споживачів. Сотні мільйонів із задоволенням грають у відеоігри та щороку витрачають на це мільярди. Ми природжені гравці.

Природно, що такі апетитні бізнес-перспективи приваблюють натовпи підприємців, які готові вкласти значні кошти у створення продукту, який займе перше місце у своїй ніші. Успіх цієї спроби значною мірою залежить від чудового ігрового досвіду, який отримають користувачі. Гарантувати це – головне завдання, яке прагнуть виконати професіонали з UX-дизайну відеоігор.

Ігровий досвід користувача (або UX в іграх) — це сума вражень, які отримує та відчуває користувач під час і після гри в комп'ютерну гру. Це починається з початкового впливу гри на людину, яка відкриває її, збираючись почати грати, і продовжується після закінчення гри, коли залишається деякий ефект, який люди можуть обговорити та поділитися почуттями зі своїми друзями та родиною. Дозволити людям насолоджуватися грою від кінця до кінця — зона відповідальності команди розробників ігрового UX.

Якісний UX-дизайн в іграх забезпечує безперебійний і захоплюючий ігровий досвід, роблячи гру захоплюючою, складною, легкою для вивчення та гри (вона ж інтуїтивно зрозумілою), а також розважальною, здатною тримати людину прикутою до екрану годинами. Усі ці характеристики пов'язані з людською психологією, а це означає, що високопоставлений ігровий UX-дизайнер повинен поставити себе на місце гравця та спробувати подивитися на гру з точки зору гравця.

Лише роблячи це, дизайнери можуть зрозуміти процес мислення користувача, його поведінку, мотивацію, скарги, розчарування та потреби

втілити досягнуту обізнаність у приємний UX-дизайн гри. У ігровому дизайні UX це синонім інтуїтивності та надійної навігації.

Управління грою повинно бути легким для вивчення, а шлях у грі має бути плавним і нескладним. Це можливо тільки тоді, коли фізичне навантаження і дискомфорт, які гравець відчуває під час гри, мінімальні, а кожен елемент на екрані відповідає законам ергономіки [45].

Йдеться про знайомство гравця з грою з усіма її функціями, елементами керування та основною метою. Роздумуючи про адаптацію, компетентний фахівець з UX для ігор повинен виявити кількість інформації, яка буде достатньою, але не надмірною для досвідченої гри. Інакше люди будуть перевантажені й незабаром загубляться серед тонн повідомлень про те, що їм робити або для чого призначена певна функція.

Щоб адаптація проходила гладко, найкращі методи дизайну UX відеоігор рекомендують поступове розкриття. Гравців покроково знайомлять із діями та функціями, керованими кроками.

Таке поступове збільшення складності та обсягу ігрових даних зміцнює впевненість гравця та поступово вдосконалює його навички. В ідеалі, наприкінці фази адаптації людина повинна мати повне розуміння того, як грати в гру. Така обізнаність підвищує ймовірність проводити більше часу з продуктом і залучати друзів до гри в нього.

Створення унікального та проміркованого UX-дизайну в іграх є складною процедурою, яка, надаючи перевагу задоволенню кінцевого користувача, має розробляти виклики для нього на шляху користувача та надавати рішення в грі, щоб вирішувати їх у приємний та інтуїтивно зрозумілий спосіб. При правильному підході UX-дизайн ігор відкриває кілька переваг. Перш за все, він має створити мультисенсорний досвід для гравців, які використовують як свої фізичні здібності (натискання кнопок і керування поведінкою ігрових персонажів), так і розумові сили (для просування в ігровій подорожі, керуючись правилами гри).

Майстерний дизайн UX у відеоіграх успішно поєднує ці аспекти, зосереджуючись на ергономіці, доступності та зручності використання ігрового UX. По-друге, UX в іграх має виконувати місію утримання. Нові функції та несподівані повороти сюжету ніколи не повинні розчаровувати чи відштовхувати людей, а мотивувати їх повернутися до гри та винагороджувати тих, хто в ній досягає успіху. Встановлення зв'язку між гравцем і персонажами. Усі аудіо- та візуальні ефекти, сигнали та інші засоби UX для ігор (кольори, звуки, анімація, тремтіння камери тощо) допомагають будувати та зберігати стосунки між гравцем і персонажем і змушують людей ідентифікувати себе з фігурами на екрані. Надзвичайно потужним інструментом для цього є діалоги, які персонажі ведуть з користувачами [44].

Емоції, які людина відчуває під час гри, є основним критерієм, яким користуються дизайнери UX у своїй роботі. Люди можуть цього не усвідомлювати, але тьмяне фонове світло чи похмура музика створюють похмурий настрій сцени, тоді як звукові сигнали винагороди підбадьорюють гравця. Ці емоції встановлюють ще один зв'язок, який спонукає гравців залишатися залученими довше та повертатися до гри знову і знову.

Маючи багато спільного, UX та UI для ігор часто опікуються однією особою, що робить різницю між ними більш заплутаною для неспеціаліста. Тим не менш, ці дві різні сфери розробки відеоігор.

Дизайн інтерфейсу користувача (UI) пов'язаний із серією ігрових рівнів, сторінок і екранів, кожен з яких містить безліч значків, кнопок та інших компонентів інтерфейсу користувача, які використовуються гравцем для навігації в ігровому просторі.

UX в іграх — це ширше поняття, яке охоплює всі взаємодії між гравцем і грою. Він включає в себе розробку інтерфейсу гри з його накладаннями, ігровою механікою, аудіокомпонентами, різними меню та елементами керування, а також представленням даних про те, що відбувається в грі, і необхідним зворотним зв'язком (візуальним, звуковим і тактильним). Інтуїтивно

зрозумілий характер таких елементів є основним еталоном якісного UX/UI для ігор.

Іншими словами, користувацький інтерфейс зосереджується на зовнішньому вигляді, звуку та функціонуванні «поверхні» гри, тоді як ігровий UX займається процесом користувача, який має бути достатньо ефективним і зрозумілим, щоб гравець міг вирішити проблеми в грі.

Основні принципи дизайну UX відеоігор є універсальними; однак вони можуть бути змінені залежно від платформи/гаджета, які користувач використовує для гри.

Таким чином підведемо підсумок. У сучасному цифровому світі безперечно панують відеоігри, які утворюють багатомільярдний ринок. Щоб завоювати аудиторію та принести потік доходів у скарбницю свого власника, гра має бути захоплюючою, складною, легкою для вивчення та візуально привабливою. Ви можете створити такий продукт, використавши найкращі практики UX-дизайну ігор і довіривши їх впровадження досвідченим фахівцям у цій галузі.

РОЗДІЛ ІІІ

ПРОЄКТУВАННЯ ВІДЕОГРИ “ПЕРЕСУВНИЙ ЛАРЬОК ВІДЬМИ: ТОВАР ПОВЕРНЕННЮ НЕ ПІДЛЯГАЄ!”

3.1. Концепція розробки відеогри “Пересувний ларьок відьми: Товар поверненню не підлягає!”

Ідея зосереджена навколо людини, яка потрапила в альтернативний світ, де її основна мета – знайти шлях назад. Історія слідує простій передумові: головний герой, магічним способом потрапляє до іншого світу, там він натикається на пересувний ларьок з котелком. Котелок служить наставником-помічником і розкриває, що головний герой нетутешній і пропонує допомогти повернутися додому, але тільки в тому випадку, якщо він допоможе виконати завдання, дані відьмою її учениці. Проте учениця втекла та забрала гроші. Відьма, відома своїм запальним характером, якщо після повернення назад дізнається про те, що сталося, для котелка будуть жахливі наслідки. Виконуючи завдання, головний герой зможе допомогти собі повернутись додому. Кожне виконане завдання - інформація як повернутися назад.

Завдання, дані відьмою, включають збирання певної кількості трав та грибів, створення певної кількості зілля, поповнення запасів. Однак, не маючи грошей, головний герой повинен збирати трави, варити зілля, продавати їх за гроші, а потім використати отримані кошти для покупок.

Завдання відьми:

Зібрати певну кількість трав та грибів:

- Дюжину Remedium (ліки)
- Дюжину Potentia (сила)
- Дюжину Somnium (сон)
- Дюжину Venenum (отрута)
- Дюжину Mort (смерть)

Зробити певну кількість зілля:

- Дюжину лікувальних
- Дюжину енергетичних

- Дюжину заспокійливих
 - Дюжину отруйних
 - Дюжину смертельних
- Зробити закупівлі:
- Дюжину яєць
 - Дюжину майонезу
 - Дюжину хліба
 - Дюжину фруктів
 - Дюжину м'ясних продуктів

Протягом усієї гри головний герой взаємодіє з дванадцятьма неігровими персонажами (NPC)

- Котелок
- Три маленьких мага
- Дракон
- Брати гобліни
- Дівчинка з містечка
- Хлопчик із містечка
- Жаба зі ставка
- Фея
- Чаклун

Ці персонажі можуть допомогти головному героєві, обмінюючи предмети, які допоможуть йому повернутися додому. Через діалог гравцеві даватиметься важлива інформація та фрагменти минулого життя.

Зібравши всі необхідні предмети та кинувши їх у котел, головний герой нагороджується чарівним каменем. Зібравши чотири каміння - отримує чарівний сувій, що дозволяє повернутися додому.

3.2. Розробка концепт-артів для відеогри “Пересувний ларьок відьми: Товар поверненню не підлягає!”

Піксельна графіка - форма цифрового зображення, створеного на комп'ютері за допомогою растрового графічного редактора, де зображення редагується на рівні пікселів (точок), а роздільна здатність зображення настільки мала, що окремі пікселі чітко видно [44].

Піксель арт не тільки легкий у створенні, а й вимагає менше пам'яті та обчислювальної потужності на різних пристроях низького класу. Простий і зрозумілий стиль, який полегшує інтерпретацію ігрових елементів, але у той же час надають шарму.

Для створення концепт-артів було обрано програму - FireAlpaca, це безкоштовна програма для цифрового живопису зі зручним і зрозумілим інтерфейсом. Має великий вибір пензлів, які можна налаштовувати під себе. Підтримує різні формати файлів, такі як PSD, PNG, JPEG, GIF, MDP.

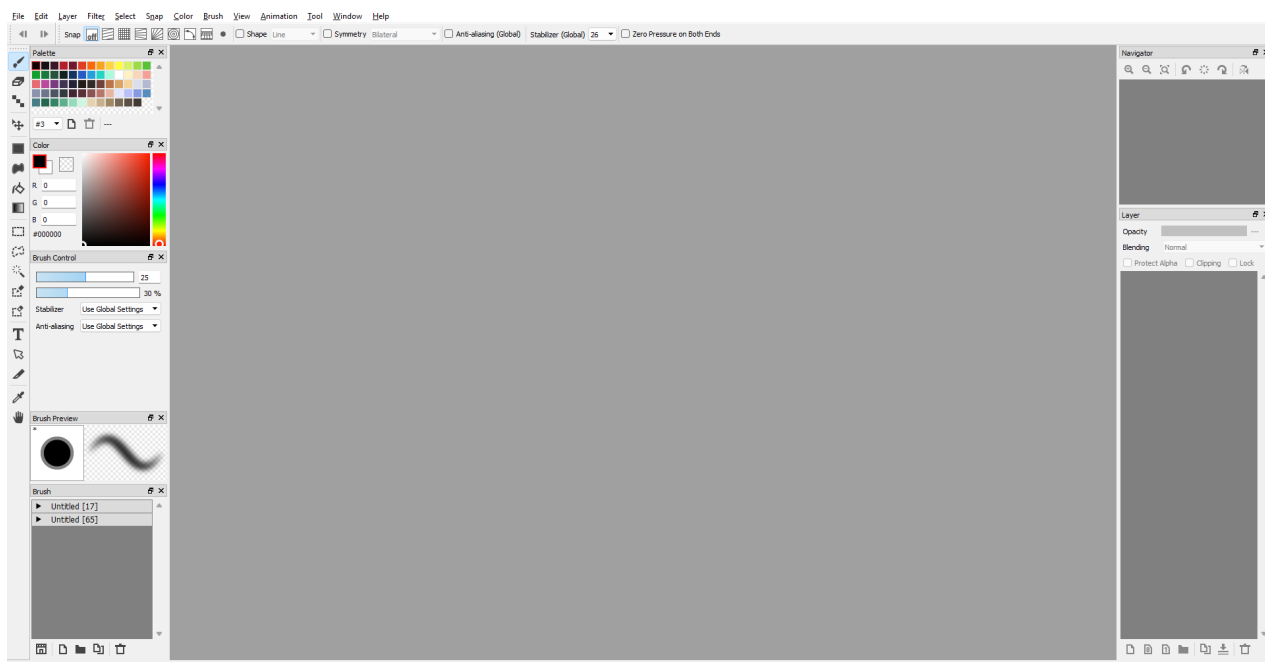


Рисунок 3.2.1 - робоче середовище

Перші наброски другорядних персонажів, двоє з яких були прибрані (відьма та її учениця), та наброски елементів гри.

Обравши зелений колір як домінуючий елемент палітри гри, я надала йому глибше символічне значення, яке витікає з теми і назви гри: "...:Товар поверненню не підлягає!" - "неповоротний". Зелений у цьому контексті стає символом нових початків та звільнення від минулого. Він уособлює трансформацію головного героя, який випадково потрапив у інший світ, знаходячи в ньому нове життя.

Цей колір вказує на те, що події гри є неабияким нововведенням для головного героя, відображаючи його вибір між поверненням до звичайного світу та прийняттям нового. Зелений виражає надію на нові можливості та новий шлях у житті.



Рисунок 2.1.4 - кольорова палітра

Крім того, зелений колір також відображається в назві гри, створюючи гармонійний взаємозв'язок між візуальним стилем та ідеєю гри. Підсвічуючи "неповоротність", зелена палітра створює атмосферу таємничості та сприяє відчуттю нових можливостей у гравця.

Продумавши і промалювавши контур персонажів та ігрових елементів відбувся етап колоризації.

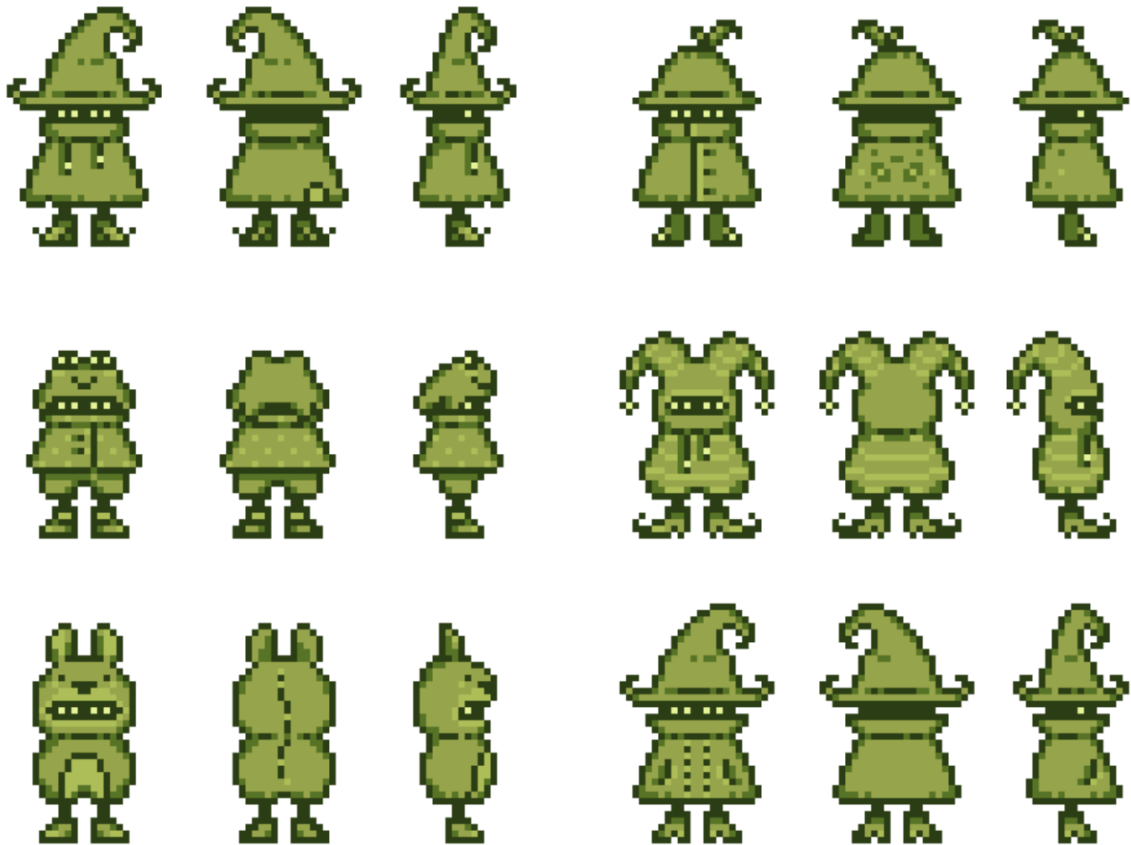


Рисунок 3.2.5 - головний герой та 6 варіантів костюму.

У грі "...Товар поверненню не підлягає!" зустрічається ряд унікальних неігрових персонажів (NPC), кожен з яких має свою власну роль та внесок у розвиток історії. Ось кілька ключових NPC у грі:

- Котелок: Навчальний наставник і помічник головного героя, який розкриває йому деталі його нового життя та викликає на виконання завдань від відьми.
- Три маленьких мага: Група чарівників, які можуть обмінюватися магічними предметами з головним героєм та надавати йому корисні поради.
- Дракон: Могутній і впливовий персонаж, який може взаємодіяти з головним героєм та допомагати йому в певних ситуаціях.
- Брати гобліни: Друзі або вороги, які можуть допомагати або створювати труднощі для героя залежно від його взаємодії з ними.

- Дівчинка та хлопчик із містечка: Жителі іншого світу, які можуть розповідати про своє життя та надавати важливу інформацію.
- Жаба зі ставка: Загадковий персонаж, який може викликати події або допомагати героєві у важких ситуаціях.
- Фея: Магічний істота, яка може надавати герою додаткові навички або заклинання.
- Чаклун: Персонаж, який може викликати зміни у світі гри та впливати на події.

Ці NPC додають глибину та різноманіття ігровому світу, взаємодіючи з головним героєм та надаючи йому можливості для розвитку та вирішення різних завдань.



Рисунок 3.2.7 - NPC неігрові персонажі: брати гобліни, хлопчик із містечка, дівчинка з містечка.



Рисунок 3.2.8 - NPC неігрові персонажі: котелок, три маленьких мага, фея.



Рисунок 3.2.9 - NPC неігрові персонажі: дракон, чаклун, жаба зі ставка.

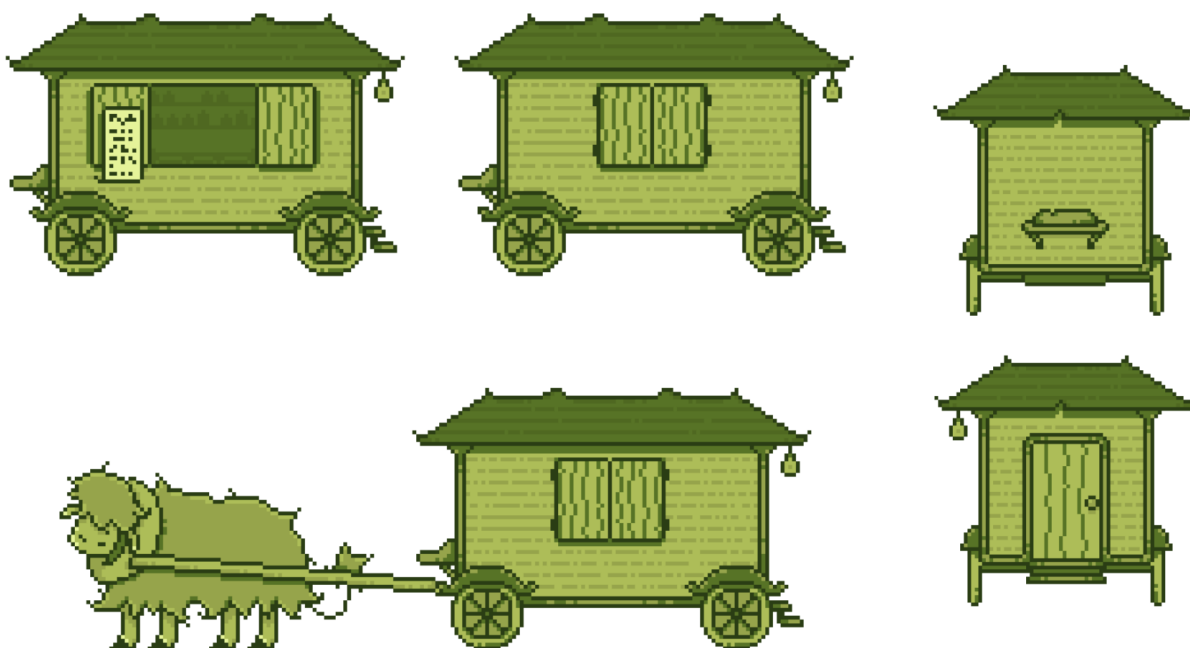


Рисунок 3.2.10 - пересувний ларьок відьми.



Рисунок 3.2.11 - пропси гри.



Рисунок 3.2.12 - інвентар

Інвентар подається у габариті 4x4 і групування предметів відбувається по три об'єкти.

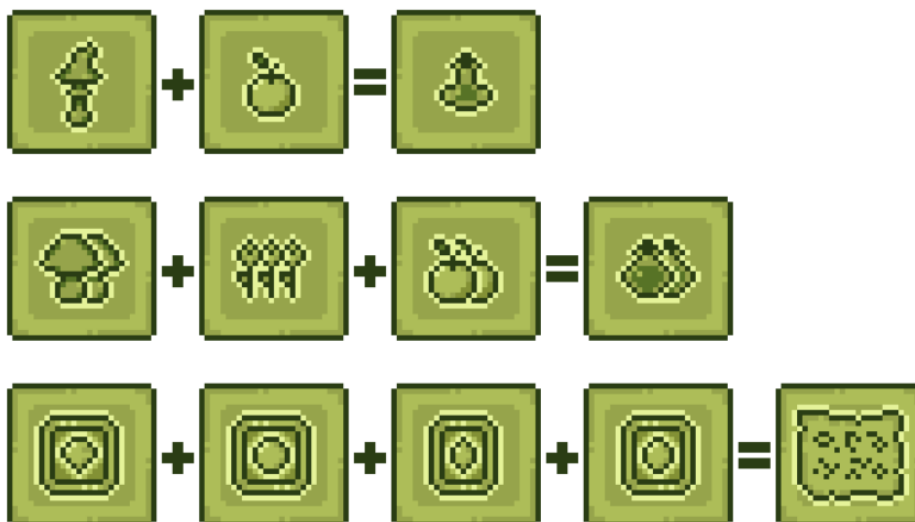


Рисунок 3.2.13 - система крафту.

У процесі гри система крафту постійно розширюється, надаючи гравцеві нові можливості та виклики. Інтегрування додаткових слотів для крафту

дозволяє герою ефективно керувати ресурсами та розвивати свої навички у створенні предметів. Максимальна кількість чотири слоти, які гравець може використовувати для крафту, додає стратегічний елемент гри, вимагаючи розсудливого вибору та планування.

Розташування вікна діалогу у верхній частині гри сприяє кращій видимості та інтерактивності між персонажами. Гравець легко може взаємодіяти з різними персонажами та отримувати важливу інформацію без зайвих перешкод.

Піксельний стиль гри викликає ностальгію та надає простий, але чарівний аспект. Монохромна палітра зелених відтінків створює атмосферу таємничості та допомагає гравцеві глибше зануритися в альтернативний світ. Цей візуальний стиль є відмінним способом поєднати в собі вигляд та функціональність гри.

Окреслення головного героя та інших ключових елементів ніжним світло-жовтим відтінком не лише підвищує візуальну чіткість, але і додає особливий акцент на ці елементи, допомагаючи гравцеві краще розпізнавати їх у контексті гри.

Легке керування за допомогою миші надає зручність гри для гравців будь-якого віку. Це рішення дозволяє навіть наймолодшим гравцям легко орієнтуватися в грі та насолоджуватися її загадковим світом. Проектуючи гру, ми керувалися ідеєю зробити її доступною та зрозумілою для широкого кола гравців, щоб кожен міг насолоджуватися власним пригодницьким досвідом.

ВИСНОВКИ

Із стрімким розвитком технологій та їх загальною доступністю вони стали не просто спрощувати та покращувати наше життя, а й стали неот'ємною частиною нашого повсякдення. Цей прогрес також неодмінно вплинув на ігрову індустрію, яка, розвиваючись паралельно, подарувала нам захопливий спосіб втечі від реальності, доступний для гравців будь-якого віку. Відеоігри перетворилися на масову культуру в нашу цифрову епоху.

Під час аналізу наявної літературної бази у процесі підготовки кваліфікаційної роботи було розглянуто 51 друковане та інтернет-джерело, де була зосереджена увага на понятті та принципах розробки геймдизайну та концепції арту для відеогри. Важливою частиною роботи було розглядання інтеграції сюжету в комп'ютерні ігри, яка викликала перегляд уявлень про історію та ігровий процес.

Починаючи від ранніх комп'ютерних ігор і закінчуючи пригодницькими іграми середини 1970-х, сюжет став необхідною складовою частиною відомих віртуальних світів. З'єднання сюжету та ігрового процесу створило унікальний досвід для гравців, де домінуючим методом стало "перлинна нитка" або "річки та озера".

Створення персонажів зі складними історіями стало невід'ємною частиною розробки ігор. Концепція "павутини персонажів" допомагає розвивати та розуміти взаємини між персонажами, дозволяючи їм мати власний набір думок, почуттів та емоцій, що збагачує основну історію гри.

Важливою частиною гри є естетика, яка поліпшує візуальну частину та занурює гравців у світ гри. Естетика ігор разом з ігровою механікою грають важливу роль у відчутті іммерсії.

Ігровий дизайн, як складний і трудомісткий процес, вимагає ретельного вивчення концепції, сюжету, персонажів та ігрового процесу. Дизайнер повинен поєднувати креативність і розуміння того, що приваблює гравців, щоб занурити їх у віртуальний світ.

Аналіз аналогів та прототипів відеоігор дозволив сформулювати висновки: пригодницька відеогра має привертати увагу своїм світом, захоплюючим сюжетом, цікавими персонажами та головоломками. Гра повинна принести щось нове в ігрову спільноту, будь-то інноваційна механіка, непередбачуваний сюжет чи візуал.

Дослідженням методу персон цільової аудиторії комп'ютерних ігор вдалося узагальнити інформацію про ігрові вподобання людей різних вікових груп, статей та верств суспільства.

На основі аналізу інформації був розроблений концепт дизайну гри, включаючи головного персонажа, неігрових персонажів, оточення, елементи гри, інвентар та систему крафту. Такий підхід дозволяє створити унікальний та захоплюючий геймплей, задовольняючи різноманітні вподобання гравців.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Schell J. The Art of Game Design. A Book of Lenses. New York : Elsevier. 2008. 489 p.
2. Robertson S. How to Design: Concept design process, styling, inspiration, and methodology / S. Robertson. Los Angeles: Design Studio Press. 2015. 132 p.
3. Tekinbas K. S., Zimmerman E. The Game Design Reader : A Rules of Play Anthology. 2005. 960p.
4. Зінченко А. Г. Проектування персонажа для комп'ютерної гри. *Наука, освіта, технології і суспільство: нові дослідження і перспективи: збірник тез доповідей міжнародної науково-практичної конференції*, Полтава, 20 вересня 2022 р.: у 2 ч. Полтава: ЦФЕНД, 2022. Ч. 2. С. 9
5. Ключевська А. В., Дубрівна А. П. Особливості сучасного графічного проектування комп'ютерних ігор. *Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості : матеріали II Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених*, (м. Київ, 18 листопада 2021 року). Т. 1. Київ : КНУТД, 2021. С. 272-276.
6. Головчанська Є. О. Етапи і методи розробки дизайн-графіки мобільних ігрових додатків. *Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : монографія / за заг. ред. М. В. Колосніченко*. Київ : КНУТД, 2022. С. 190-211.
7. Rogers S. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. 2014. 552p.
8. Heller S., Vien V. Ideas that changed graphic design. BOMBORA, 2020. 216p.
9. The Walking Dead (video game). wikipedia. URL : [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_(video_game))
10. Undertale. wikipedia. URL : <https://en.wikipedia.org/wiki/Undertale>
11. Crossley K. Character Design From The Ground Up. CRC Press, 1st Edition. 2014. 208p.
12. Creating Stylized Characters. 3DTotal Publishing. 2018. 248p.
13. Paul C. Digital art. London: Thames & Hudson. 2003. 224p.

14. Ghost of a Tale. wikipedia. URL :
https://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_of_a_Tale
15. Gamer Demographics: Facts and Stats About the Most Popular Hobby in the World URL : <https://dataprot.net/statistics/gamer-demographics/>
16. Adventure game. wikipedia. URL :
https://en.wikipedia.org/wiki/Adventure_game
17. Жанри відеоігор. Вікіпедія URL :
https://uk.wikipedia.org/wiki/Жанри_відеоігор
18. Seegmiller D. Digital Character Design And Painting: The Photoshop CS Edition. Cengage Learning. 2004. 377p.
19. Color in Video Games: How to Choose a Palette URL :
<https://blog.kongregate.com/color-in-video-games-how-to-choose-a-palette/>
20. Концепт-арт. Вікіпедія. URL : <https://uk.wikipedia.org/wiki/Концепт-арт>
21. Rollings E., Morris D. Game Design and Architecture. Williams. 2005. 1040p.
22. Joshua G. Multiplayer games. Network Application Development. Glazer Joshua. Bristol. 2019. 496p.
23. Goldberg H. All Your Base Are Belong To Us. How fifty years of videogames conquered pop culture. New York, Three Rivers Press. 2011. 352p.
24. Skolnick E. Video Game Storytelling: What every developer needs to know about narrative techniques. Watson-Guption Publication, Berkeley. 2014. 134p.
25. Koster R. A Theory Of Fun For Game Design. Sebastopol, O'Reilly Media, Inc. 2014. 304p.
26. Mitchell B. Game Design Essentials. Indianapolis, Ind., John Wiley & Sons. 2012. 320p.
27. Juul J. The art of failure: An Essay On The Pain Of Playing Video Games. The MIT Press. 2013. 176p.
28. Dille F., Platten J. The Ultimate Guide To Video Game Writing And Design. New York, Random House Inc. 2007. 469p.
29. Parkin S. An Illustrated History Of 151 Video Games. London, Annes Publishing Limited. 2012. 255p.

30. Crawford C. *The Art Of Computer Game Design*. 1984. 89p. URL: http://www.stonetrnix.com/gamedesign/art_of_computer_game_design.pdf
31. Wu Y. *The Style Of Video Games Graphics: analyzing the functions of Visual styles in storytelling and gameplay in video games*. Simon Fraser University. 2012. 216p.
32. Works Corporation. *Japanese Game Graphics*. Harper Design International. 2004. 176p.
33. Goldberg H. Pixels floating on the art world's margins. *The New York Times*. 2013. URL: <https://www.nytimes.com/2013/06/13/arts/video-games/pixels-floating-on-the-art-worlds-margins.html>
34. Crampton T. For France, video games are as artful as cinema. *The New York Times*. 2006. URL: <https://www.nytimes.com/2006/11/06/business/worldbusiness/06game.html>
35. Ebert R. Okay, kids, play on my lawn. Roger Ebert. 2010. URL: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/okay-kids-play-on-my-lawn>
36. What is a Concept Artist? URL: <https://conceptartempire.com/what-is-concept-artist/>
37. Tibbey E. *Concept Art - Everything You Need to Know*. 21Draw. 2023. URL: <https://www.21-draw.com/concept-art/>
38. Stoneham B. *How to Create Fantasy Art for Computer Games*. London. A&C Black Publishers. 2010. 128p.
39. Gompertz W. *What Are You Looking At? 150 years of modern art in the blink of an eye*. Great Britain. Penguins Books Ltd. 2012. 405p.
40. Schreier J. *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*. New York. Harper Paperbacks. 2017. 304p.
41. Schreier J. *Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry*. New York. Grand Central Publishing. 2021. 320p.

42. Hennessey J. The Comic Book Story of Video Games: The Incredible History of the Electronic Gaming Revolution. Clarkson Potter/Ten Speed. 2017. 192 p.
43. Dialogue tree. Вікіпедія. URL : https://en.wikipedia.org/wiki/Dialogue_tree
44. Чемерис Г. Ю. UX/UI дизайн : навчальний посібник для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності "Дизайн" освітньо-професійної програми "Графічний дизайн". Запоріжжя : ЗНУ, 2021. С. 202-205 URL : <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/handle/12345/5157>
45. Чемерис Г. Ю. Тривимірне моделювання та гейм дизайн у професійній підготовці майбутнього дизайнера. *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації : Матеріали II Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів*. Одеса, 29-30 вересня 2022 р. Одеса, Видавництво ОНТУ, 2022 р. С. 63-65 URL : <https://card-file.ontu.edu.ua/handle/123456789/23485>
46. Чемерис Г. Ю., Рекун Н. П. Актуальність використання техніки Pixel Art у сучасному ігровому дизайні. *Наукові дослідження та інновації в галузі суспільно-гуманітарних наук : збірник матеріалів I Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції* (м. Мелітополь, 24 листопада 2021 р.) / ТДАТУ: ред. кол. Ломейко О. П., Єременко О. А., Михайлов В. В [та ін.]. Частина 2. Мелітополь : ТДАТУ, 2021. С. 383-385 URL: http://www.tsatu.edu.ua/shn/wp-content/uploads/sites/59/zbirnyk-materialiv-i-v-seukrayinskoyi-naukovo-praktychno-internet-konferenciya-naukovi-doslidzhennja-ta-innovaciyi-v-haluzi-suspilno-humanitarnyh-nauk_-chastyna-2.pdf
47. Самусь Ю., Чемерис Г. Ігри в стилі піксель-арт. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології : матеріали II міжнародної науково-практичної конференції* (12 грудня 2023 р.) / Запорізький національний університет. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. Том 2. С. 78-82 DOI : 10.5281/zenodo.10372025
48. Піксельна графіка. Вікіпедія. URL : https://uk.wikipedia.org/wiki/Піксельна_графіка
49. BioWare. The Art Of Dragon Age: Inquisition. Dark Horse Books. 2014. 184p.

50. The Importance of Colors in Game Design URL:
<https://bishopgames.com/importance-colors-game-design/>
51. Історія відеоігор. Вікіпедія. URL:
https://uk.wikipedia.org/wiki/Історія_відеоігор