

**СТВОРЕННЯ КОНЦЕПТУ ІГРОВОГО КОНТЕНТУ  
«ЛЕГЕНДА ЗАГУБЛЕНОГО СКАРБУ»**

Мищенко А.А., Карабут А.О.

Науковий керівник – д.т.н., проф. Сергієнко О.Ю.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС  
м. Харків, Україна

email: andrii.mishchenko@nure.ua, anton.karabut@nure.ua

Since the creation of the concept of game content is a very relevant and modern problem, in this work we will consider the development of the concept project of the game "Legend of the Lost Treasure".

Оскільки створення Концепту ігрового контенту є дуже актуальною і сучасною проблемою в цій роботі ми розглянемо розробку концепт проекту гри «Легенда загубленого скарбу».

Гравець взятий в роль відважного археолога, який вирушає на експедицію в загадкові джунглі для відшукування втраченого скарбу. Ця таємна річ потрапила у руки піратів і відтоді кожен, хто вирушав у густі джунглі, залишався у його полоні. Гра розгортається в екзотичному середовищі густого тропічного лісу, з храмами, старовинними руїнами та небезпечними тваринами. Гравець повинен розв'язувати головоломки, обходити пастки та взаємодіяти з місцевими племенами, щоб розкрити таємниці і знайти легендарний скарб, що прихований у серці джунглів.

В цьому розділі описується основні елементи, які визначатимуть геймплей та атмосферу гри. Важливим аспектом буде розробка персонального археологічного спорядження, що включатиме унікальні інструменти та інвентар для розв'язання головоломок та подолання труднощів у джунглях.

Головоломки та розкриття таємниць відіграють ключову роль у грі, створюючи цікаві завдання для гравця та висвітлюючи загадковий світ джунглів. Взаємодія з місцевими племенами та персонажами додасть соціальний аспект, де гравець може отримувати інформацію, допомогу чи стикатися з викликами від різноманітних персонажів.

Впровадження різноманітних ворогів та небезпек, таких як дикі тварини чи природні катаклізми, збагатить геймплей елементами непередбачуваності та адреналіну. При цьому важливим є інтеграція звукового та візуального дизайну для створення неповторної атмосфери, що поглибить іммерсію гравця у джунглях.

Окрім цього, розвиток сюжету буде відбуватися через ключові події та персонажі, розкриваючи таємниці скарбу та створюючи мотивацію для подальшого вивчення цього захоплюючого ігрового світу. Збереження та прогрес гравців буде забезпечуватися системою зберігання, дозволяючи їм зберігати свій прогрес та повертатися до гри у зручний час.

Перший рівень:

1. Перші кроки в джунглі:

- Гравець стикається з першими загадками, які відкривають стежину глибше в джунглі.

- Вивчає оточення та взаємодіє з персонажами, щоб отримати додаткову інформацію про легенду.

2. Загадки та перешкоди:

- Загадки відкривають проходи, але невірні рішення можуть призвести до випадіння падаючих блоків або з'явлення перешкод.

- Гравець використовує своє археологічне спорядження для дослідження та розв'язання загадок.

3. Взаємодія з племенами та персонажами:

- Гравець вступає в контакт з місцевими племенами, отримуючи важливі вказівки та допомогу.

- Зустрічає загадкових персонажів, які можуть бути або союзниками, або конкурентами у пошуках скарбу.

Бонуси та покарання:

Гра пропонує систему стимулів і викликів, що впливає на геймплей та розвиток історії. Замість балів гравець отримує артефакти мудрості, які використовуються як валюта для отримання бонусів та уникнення покарань.

Бонуси:

1. Експедиційні поштовхи: Успішні подорожі та розв'язання загадок надають гравцеві бонусні бали та важливі вказівки для дослідження джунглів.

2. Скарбниця загадок: Розв'язання загадок відкриває доступ до скарбниці, де гравець може знайти артефакти чи ресурси, що полегшують подальший прогрес.

3. Дослідницький бонус: Інтенсивне дослідження прихованих локацій та спілкування з місцевими мешканцями призводять до бонусів, які полегшують завдання гравця.

Покарання:

1. Падіння в провалля: Невірне рішення або неправильний вибір може призвести до падіння в провалля, збільшуючи втрати часу та знижуючи кількість балів.

2. Археологічні пастки: Деякі загадки можуть активувати археологічні пастки, що обмежують можливості гравця чи витрачають ресурси.

3. Затемнення легенди: Неправильні вибори можуть призвести до втрати ключової інформації про легенду, що робить пошук скарбу складнішим.

Гравець може перейти на другий рівень, подолавши серію випробувань та досягнувши ключових етапів у своєму дослідженні джунглів. На-

приклад:

- Розв'язання загадок: 5 балів за кожну.
- Експедиційні досягнення: 10 балів за успішне завершення
- Кожна досліджена локація: 3 бали
- Установлення стосунків та довіри: 15 балів.
- 20 балів за відкриття додаткової локації.
- 1 бал за кожен артефакт мудрості
- 30 балів за успішне вирішення

Гравець повинен набрати мінімум 45 балів для переходу на наступний рівень.

Другий рівень:

- Введення нових елементів, таких як загадкові таблички, що розширюють геймплей.

- Загадки та випробування стають складнішими, вимагаючи від гравця більше логічного мислення та реакцій.

Виявлення загубленого світу:

- Гравець приходить до центральної частини джунглів, де прихований скарб та загублений світ.

- Здійснює останній подвиг, розв'язуючи велику загадку, що введе його до завітного скарбу.

Завершення та розкриття:

- Завершення гри розкриває таємниці загубленого світу та походження скарбу.

- Гравець отримує винагороду за свої зусилля та успіх у розкритті легенди.

Таким чином, в роботі створенню концепт-документ, що є ключовим інструментом у подальшій роботі.

Список використаних джерел:

1. Unreal Engine [Електронний ресурс]. URL: <https://www.unrealengine.com/en-US/unreal-engine-5> (дата звернення 03.11.2023)

2. GameMaker [Електронний ресурс]. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/GameMaker> (дата звернення 03.11.2023)

3. Muse Dash [Електронний ресурс]. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Muse\\_Dash](https://en.wikipedia.org/wiki/Muse_Dash) (дата звернення 30.10.2023)

4. Beat Saber [Електронний ресурс]. URL: <https://beatsaber.com/> (дата звернення 30.10.2023)

5. Аналіз можливостей створення ігрового контенту за допомогою Unreal Engine 5 / С. О. Козловець, Є. М. Рижкова, М. Є. Боюка, В. Б. Олещенко // Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті : тези доповідей 27-го Міжнародного молодіжного форуму, 10–12 травня 2023 р. – Харків : ХНУРЕ, 2023. – Т. 3. – С. 102–103.