

УДК 681.84

## **СТВОРЕННЯ КОНЦЕПТУ ГРИ «САДАО – ХРАМ ГАРМОНІЇ»**

Базарна П.А.

Науковий керівник – к.т.н., проф. Колендовська М. М.  
Харківський національний університет радіоелектроніки,  
каф. МІРЕС, м. Харків, Україна  
e-mail: polina.bazarna@nure.ua

In today's world, everyone wants to find their own island of peace and harmony. This game is about harmony, its search and where it is. The name of the game to be developed is "Sadao - Temple of Harmony". The target audience for this game is 14+. Let's consider how the game will be built.

Створення гри про гармонію є актуальною темою з культурного, педагогічного, маркетингового та ігрового аспектів. З точки зору педагогічного аспекту гра, яка нагадує про поняття гармонії, має навчальну цінність, особливо якщо вона розвиває або зміцнює певні вміння та знання. Ігровий аспект привабливі пригоди при пошуку храму має потенціал створити захоплюючу історію та викликати інтерес у гравців, з маркетингової сторони, тема гармонії, особливо з використанням храму як центральної містини історії, може бути привабливою для деяких сегментів ринку, таких які цінують духовність, мистецтво, історію.

У сучасному світі кожному хочеться знайти свій острівок спокою та гармонії. Ця гра саме про гармонію, її пошук та місце де вона знаходиться. Назва гри, яку буде розроблено «Садао – Храм гармонії». Цільова аудиторія для цієї гри 14+. Розглянемо, як буде побудовано гру.

Основна механіка - це вибір картки кожен хід гравця та постановка “будівничого блоку”. Припустимо гра їде у трьох, перший обирає картку і ставить блок, потім обирає другий та ставить блок, далі третій. Так і їде гра допоки не побудується повністю храм.

Гра може бути для онлайн користувачів так і для офлайн користувачів. Прорахунок балів їде за кількістю блоків, які встановив гравець в храм в кінці гри перед бійкою із Головним злодієм. Чим більше балів тим більше різних атак доступно при поєдинку із босом. Бали присуджуються за обрані картки та сети із них.

Буде 5 різновидів карток, кожен хід можна обрати одну з 4 поданих карток та встановити будівний блок на клітинку із таким самим значком як на картці. За сет з 5 різних карток за кольором та позначками на них в кінці гри буде нараховано бали за які можна буде у фіналі купити собі магичні навички на останній бій. Також є додаткові картки бонуси, які можна брати у разі обрання картки вогню наприклад. Є просто бали підчас гри за завершення квадрату другого рівня своїми кольоровими блоками або просто за завершення квадрату будівничим блоком свого кольору, за завершення стіни храму даються бали будівництва за допомогою яких можна або збі-

льшити кількість балів наприкінці гри або отримати можливість об'єднувати техніки та стихії в останній боротьбі стільки разів скільки в гравця є будівничих балів.

Гра починається з листа герою про те, що потрібна допомога. В листі написано що це портал також і якщо герої згоден допомогти, то Герой потрапляє у чарівний світ через портал, де кожний його персонаж знаходиться у розладі з собою, так би мовити... Хтось надто товстий хоча сидить на дієтичному меню(наприклад герої побачив когось у кафе), хтось в моральному розладі, то радісний то сумний то роздратований. Поки їде то того хто запросив його сюди і той йому розповідає, що із командою із ще трьох добровольців він повинен збудувати Храм Гармонії із розкиданного з відусіль каміння. Для цього потрібно зайти в лабіринт і на кожному кроці обирати одну з чотирьох карток та будувати на кожному ході квадрати для подальшої відбудови храму. Перший рівень це відбудова першого рівня храму, другий рівень відбудова другого рівня храму і останній це верхівка храму після чого буде бій із тим хто привів це місце до дисбалансу і при перемозі над ним оновлення балансу в цьому світі. При програші йому треба буде починати все з початку. При виграші можна буде зіграти ще раз або якщо буде оновлення перейти до наступної гри.

Оскільки на часі порушено деякий баланс в світі та в людях, гра має сприяти тому що варто задуматись з приводу пошуку гармонії в собі та світі, будь-де.

Подальший розвиток гри можна зробити з акцентом на інші виміри та інші схожі до цієї характеристики людини.

Гра сприяє розвитку:

- навичок логічного мислення - треба думати де буде вигідніше ставити свої блоки, щоб отримати якнайбільше балів за перші 4 рівні гри, як вигідніше збирати картки, кожного свого ходу;
- розвитку швидкого прорахунку(підрахунку) кількості своїх балів та балів суперників;
- розуміння цінності того коли все знаходиться в рівновазі та здається якимось передбачувано-звичайним, цінності спокою
- розуміння того що кожний може зробити світ кращим допомагаючи тим хто у халепі з неї вибратись.

Реалізовано наступні дії: герої отримує листа із запитом на допомогу і відправляється порталом до місця де йому розповіли подробиці завдання та чому воно екстрене, потрібно буде у лабіринті вибирати картки з поданих та збирати їх у свою скарбничку-рюкзак, пройти всі рівні та зустрітись із босом та перемогти його.

Оскільки робота актуальна створення такої гри залучить різні аудиторії та відкриє нові можливості для розвитку ігрової індустрії.

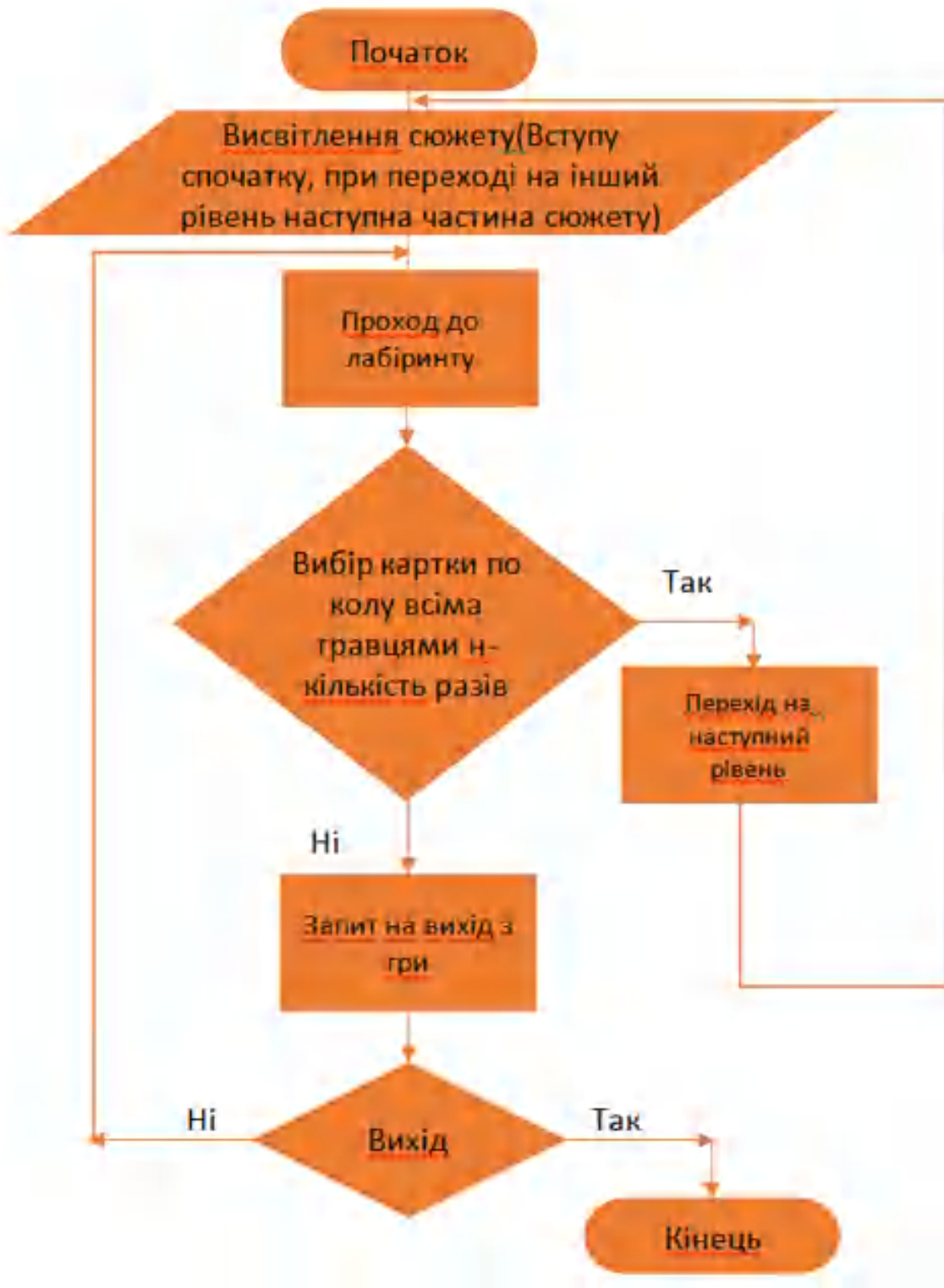


Рисунок 1 – Загальний алгоритм гри