

УДК 004.946

РОЗРОБКА СЮЖЕТУ, РЕФЕРЕНСІВ ТА МЕХАНІК ІГРОВОГО КОНТЕНТУ «ЛЕГЕНДА ЗАГУБЛЕНОГО СКАРБУ»

Карабут А.О., Міщенко А.А.

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

In the course of the work, the storyline of the game "Legend of the Lost World" was developed, covering an exciting story that unfolds in a dense, mysterious jungle. The player acts as an archaeologist who embarks on a dangerous expedition in search of a lost treasure that hides a legendary lost world. With a key element of uncovering mysteries and solving puzzles, the player explores different locations, interacts with local tribes and encounters mysterious characters.

Нова гра починається не лише з ідеї, а й з детального опису ключових складників продукту. Такий опис називається концепт-документом. Його використовують і глобальні ігрові гіганти, і аматори в розробці ігор. Концепт має коротко та лаконічно донести до реципієнта ідею проекту.

Концепт-документом зазвичай називають текст чи презентацію, де описаний жанр гри, її сеттинг, сюжетний конфлікт, артстиль, аудиторія, бізнес-модель, а головне — геймплей та основні ігрові механіки.

В ході роботи було розроблено сюжетну лінію гри «Легенда загубленого світу» охоплює захоплюючий сюжет, що розкривається в густих таємничих джунглях. Гравець виступає у ролі археолога, який розпочинає небезпечну експедицію в пошуках втраченого скарбу, що приховує у собі легендарний загублений світ. З ключовим елементом розкриття загадок і вирішення головоломок, гравець вивчає різні локації, взаємодіє з місцевими племенами та стикається з загадковими персонажами.

Сюжет розвивається через ключові події, які розкривають давні таємниці скарбу та його оточення. Зустріч із загадковими персонажами, такими як старовинні священики та конкуренти-археологи, додає глибини історії. Джунглі представлені як живий та небезпечний світ, де гравець повинен використовувати своє археологічне спорядження для виживання та розв'язання головоломок.

Крім того, історія розвиватиметься через ключові події та персонажів, розкриваючи таємниці скарбів і створюючи мотивацію для подальшого дослідження цього захоплюючого ігрового світу. Збереження та прогрес гравців підтримуватиметься системою збереження, що дозволить їм зберігати свій прогрес і повертатися до гри у зручний час.

Гра «Легенда загубленого світу» створена для того, щоб надати

гравцям захоплюючий інтерактивний досвід. Її корисність полягає в розвитку логічного та креативного мислення, вивченні історії та культурного спадку, розвитку навичок взаємодії та комунікації, стимулюванні інтелектуальної активності та формуванні навичок прийняття рішень. Крім того, гра надає розважальний відпочинок, що сприяє відволіканню від повсякденних турбот, та стимулює допитливість та дослідницький підхід гравців. Загалом, ця гра пропонує збалансований підхід до розваг та розвитку різних аспектів особистості.

Цільова аудиторія гри «Легенда загубленого світу» охоплює гравців різного віку та інтересів. Гра призначена для любителів історії та археології, які цікавляться пригодницькими іграми з елементами дослідження та логічних завдань. Також, вона може привернути увагу тих, хто любить глибокий сюжет та взаємодію з природним середовищем. Гра може бути привабливою для батьків, які шукають розвивальні ігри для своїх дітей. Загалом, цільова аудиторія включає фанатів різних жанрів, таких як пригодницькі ігри та головоломки, а також тих, хто цінує естетику та атмосферу гри. Надалі планується реалізувати гру засобами Unreal Engine.

Список використаних джерел:

1. Unreal Engine [Електронний ресурс]. URL: <https://www.unrealengine.com/en-US/unreal-engine-5> (дата звернення 03. 02.2024)
2. GameMaker [Електронний ресурс]. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/GameMaker> (дата звернення 03. 02.2024)
3. Офіційний сайт Nscripter. [Електронний ресурс] URL: <http://www.nscripter.com> (дата звернення: 20. 02.2024).
4. Офіційний сайт TyranoBuilder. [Електронний ресурс] URL: <http://tyranobuilder.com> (дата звернення: 20. 02.2024).
5. Офіційний сайт Visual Novel Maker. [Електронний ресурс] URL: <https://visualnovelmaker.com> (дата звернення: 20.02.2024).
6. Muse Dash [Електронний ресурс]. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Muse_Dash (дата звернення 30.10.2023)
7. Beat Saber [Електронний ресурс]. URL: <https://beatsaber.com/> (дата звернення 30.10.2023)
8. Friday night funkin [Електронний ресурс]. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Friday_Night_Funkin%27 (дата звернення 30.10.2023)
9. 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.