

«SPIRIT OF THE FOREST»: ІНТЕГРАЦІЯ ЕЛЕМЕНТІВ УКРАЇНСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ В ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Ігрова індустрія постійно шукає нові підходи до створення унікальних і захоплюючих ігрових світів. Одним із способів підвищення інтересу до відеоігор є використання елементів національної культури та міфології, що дозволяє глибше занурити гравців у атмосферу гри та створює унікальну ідентичність. Використання української міфології у відеоіграх є актуальним напрямом для дослідження, оскільки воно сприяє популяризації культурної спадщини та дає новий погляд на традиційні мотиви [1].

Метою цього дослідження є аналіз застосування елементів української міфології в контексті розробки пригодницької гри «Spirit of the Forest». Для досягнення цієї мети було здійснено кілька ключових етапів розробки та інтеграції міфологічних елементів у геймплей:

1. Аналіз існуючих ігор: На першому етапі необхідно провести огляд сучасних ігор, що використовують міфологічні мотиви або представляють українську культуру. Важливо виявити особливості таких проєктів, їхні сильні та слабкі сторони, що дозволить виявити можливості для вдосконалення при розробці власної гри [2].

2. Дослідження української міфології та фольклору: Вивчення української міфології, включаючи міфи, казки, легенди та народні вірування, дозволить визначити ключові елементи, які можуть бути використані для розробки сюжетних ліній, персонажів та ігрових механік. Цей етап має на меті також дослідження символіки та образів, що дозволить органічно інтегрувати культурні особливості у гру.

3. Розробка концепції гри: На основі результатів попереднього аналізу буде сформована концепція гри. Центральною темою гри стане подорож героя через магічний ліс, де гравець зустрічає міфологічних істот та розв'язує різноманітні головоломки. Міфологічні елементи в грі не лише збагачують сюжет, але й стають важливими складовими геймплейних механік, де кожен персонаж несе особливе значення і має функціональну роль у взаємодії з гравцем.

4. Створення графіки: Розробка графічного дизайну гри передбачає створення ландшафтів, персонажів, об'єктів та анімацій, натхнених українською міфологією. Для цього були використані традиційні образи, такі як лісові духи та тварини, що виконують ключові ролі в сюжеті.

5. Програмування ігрової логіки: Програмування ігрових механік, включаючи рух персонажів, взаємодію з об'єктами та рішення головоломок. Використання інструментів, таких як Unity та C#, для розробки гри.

6. Тестування та доопрацювання гри: Завершальний етап розробки включає тестування гри на наявність помилок, оптимізацію геймплею, а також врахування зворотного зв'язку від гравців для покращення якості продукту. Тестування також буде спрямоване на перевірку ефективності інтеграції міфологічних елементів у гру, зокрема, на відгуки гравців щодо їхнього занурення у світ українських міфів і народних уявлень.

Запропонований підхід до розробки гри «Spirit of the Forest» дозволить не тільки втілити унікальні аспекти української міфології в цифровому форматі, але й створити інтерактивний продукт, що знайомить гравців з культурною спадщиною через геймплей. Ігровий процес стає не просто розвагою, але й освітнім досвідом, що знайомить з фольклорними елементами та традиціями української культури.

У доповіді буде продемонстровано процес розробки гри "Spirit of the Forest", особливості інтеграції української міфології в ігровий процес та використання фольклорних елементів для створення унікального ігрового досвіду. Також буде показано практичне застосування розробленої концепції та етапи реалізації гри. Подальші дослідження можуть бути спрямовані на розробку методик для інтеграції фольклорних елементів у відеоігри інших жанрів, а також на створення ігор, орієнтованих на міжнародну аудиторію, з урахуванням культурної універсальності мотивів.

Список використаних джерел

1. Canafistula A., Nobre L., Bayde L. The influence of myths and symbols on games' plot. *SBGames*. 2012. URL: https://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_F1.pdf (дата звернення: 18.11.2024).
2. Leino O. T. Understanding Games as Played: Sketch for a first-person perspective for computer game analysis. *Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference*. 2009. URL: https://www.academia.edu/476471/Understanding_Games_as_Played_Sketch_for_a_first-person_perspective_for_computer_game_analysis (дата звернення: 18.11.2024).