

УДК 004.9

DOI 10.52167/1609-1817-2025-139-4-239-247

В.В. Шестаков, Д.З. Алиппаева, Б.А. Кузенбаев
Baitursynuly University, Костанай, Казахстан
Email: GTH_dev@outlook.com

РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ В ЖАНРЕ ХОРРОР-КВЕСТ: СИНТЕЗ УЖАСОВ И ИНТЕРАКТИВНОГО ДИЗАЙНА.

Аннотация: Данный проект строится на сочетании механик видеоигр и интерактивного дизайна для создания захватывающего и драматического повествования в жанре Хоррор-Квеста. Актуальность разработки заключается в творческом подходе к подаче и развитию истории, способной погрузить игрока в нарратив, при этом сохраняя увлеченность и сопереживание

Проектом активно используются методы интерактивного дизайна, включающие как нелинейное повествование, динамичную смену окружения и метафорические головоломки, так и элементы ужасов, которые держат игрока в напряжении, создавая и усиливая атмосферу. Для разработки визуальной составляющей, в том числе интерактивной среды используются инструменты игрового движка Unity, такие как постобработка и анимация событий, технологию 3D-рендеринга. Львиная доля внимания уделяется разработке различных игровых механизмов, способных имитировать нестабильность восприятия реальности, а также интеграции в игру элементов, направленных на развитие самого сюжета.

Ключевая гипотеза основана на искаженном восприятии игрока, который видит игровой мир несколько иначе, чем главная героиня, а также его непосредственное взаимодействие с миром, используя различные механики, которые представлены в игре в виде головоломок. Выводы, сделанные на основе наблюдения, показывают, что подобный игровой процесс, сочетающий в себе напряжение и эмоциональное погружение, может преподнести уникальный опыт пользователю, который не только удерживает его внимание, но и оставляет глубокое впечатление об игре, по ходу раскрытия истории и попутного решения головоломок, а также способствует развитию нестандартного мышления.

Результаты проекта могут найти практическое применение в нише игровой индустрии в качестве примера разработки интерактивных историй, использующих элементы ужасов для подачи и раскрытия нарратива. Данные подходы могут быть использованы для создания игр и других жанров, направленных на изучение и расширение возможностей эмоционального вовлечения и интерактивного повествования.

Ключевые слова: подросток, Unity, квест-комната, ужасы, головоломки, иллюзия.

Введение.

В последнее время мы можем наблюдать за тем, как видеоигры превращаются в один из самых влиятельных видов искусства, сочетающий в себе повествование, наряду с визуальными эффектами и интерактивом для создания уникальных впечатлений. К примеру, один из таких жанров, которому удается сохранять популярность на протяжении десятилетий, является хоррор (жанр ужасов). Дело в том, что страх, который является базовой эмоцией, по-прежнему остается мощным инструментом воздействия на аудиторию, однако современные игры уже давно вышли за рамки привычного страха. Как правило, такие игры используют более глубокие аспекты человеческой психики, к примеру одиночество, ПТСР, различные расстройства и иллюзии.

Квест-комната, если рассматривать ее как в качестве игрового проекта, завоевала популярность благодаря своей способности привлекать игроков решением самых разнообразных головоломок. Данный проект объединяет сразу 2 направления: комнату ужасов и квест-комнату, тем самым, получая возможность создать игру, которая может не только

развлечь, но и погрузить игрока в историю, вызвать эмоции и передать уникальный опыт. Между тем, для создания действительно уникального опыта, нужно затронуть темы, которые не будут банальным клише.

Игра, описанная в этой статье, построена вокруг концепции искаженных границ реальности главной героини, которая выступает в качестве девочки-подростка, погружённой в свой собственный иллюзорный мир, становясь своего рода посредником между игроком и сюжетом. Дело в том, что она воспринимает окружающее как реальность, а игрок постепенно осознает, что все происходящее, на самом деле просто иллюзия.

Девочка страдает шизофренией, со сложными симптомами, что играет немаловажную роль в проекте. Она (шизофрения) по ходу игры, влияет на восприятие реальности главной героини, позволяя нам дать волю креативу, и создать необычную динамику и захватывающую атмосферу. С одной стороны, это позволяет исследовать мир глазами главного героя, а с другой – развязывает руки разработчикам при создании иллюзорных элементов. Благодаря данной особенности, пользователь получает возможность увидеть страх с новой точки зрения, используя нечто большее, чем визуальные эффекты и звуки.

Помимо прочего, нельзя забывать про сочетание классических элементов ужаса, к примеру постоянное ощущение угрозы, внезапные сцены, "госты" и «противостояние» с маньяком. Но важным аспектом является не страх, а возможность для игрока глубже понять героя и проникнуться его внутренней борьбой и проблемами.

На данном этапе, игра становится не просто интерактивным развлечением, а целой платформой для размышлений о сложных вопросах, таких как восприятие реальности, страх перед неизвестным и человеческая уязвимость. Разработка такого проекта требует баланса между драмой, игровыми механиками и уважением к изображаемым темам.

Материалы и методы.

Работа представляет собой интерактивную 3D-игру в жанре квест-комнаты ужасов на платформе Unity, с использованием предоставляемых платформой технологий для создания реалистичного окружения и правдоподобной атмосферы. В ходе работы, были задействованы такие инструменты, как: платформа для разработки Unity 3D; язык программирования C#; Visual Studio - как основное IDE; DOTween библиотека для плавной анимации и управления параметрами объектов; Blender - для создания 3D графики; FL Studio - для создания музыкальных сопровождений; Adobe Audition и FMOD - для работы со звуком и создания звуковых эффектов; Adobe Substance Painter - для создания текстур; Adobe Illustrator и Adobe Photoshop - для работы с 2D графикой; и GitHub Desktop в качестве системы контроля версий.

В ходе работы над проектом, были проведены различные исследования на тему психологии, заболеваний и их отражения в игровом нарративе. Затем, был подготовлен базовый сценарий, который содержал в себе описание этапов прохождения игры, включая основные точки сюжета и элементов взаимодействия. Далее, был разработан прототип игровой сцены для тестирования визуальных и геймплейных концепций, после чего, началась постепенная интеграция механик, головоломок и визуальных эффектов. Финальным этапом разработки должно будет стать итеративное тестирование и внесение правок в дизайн игры, для улучшения восприятия игроками атмосферы и сюжета.

Проект все еще находится на стадии разработки, и требует интеграции множества технологий и подходов для достижения заданных целей. В работе активнее всего задействуются методы проектирования и прототипирования. Например, были определены ключевые этапы сюжета, роль головоломок в игре, а также всевозможные точки взаимодействия с окружением. При помощи метода прототипирования, был частично воссоздан игровой процесс, включающий в себя создание тестовой сцены для проверки игровых механик, взаимодействие с антуражем, поведение искусственного интеллекта (ИИ) а также сам принцип работы головоломок. Ранние прототипы одних из комнат можно увидеть на рисунке 1.



Рисунок 1 – Ранние прототипы комнат

Blender и Substance Painter активно используются для разработки игрового окружения, для моделирования и текстурирования игровых элементов. Особое внимание уделяется деталям, которые в том или ином виде усиливают чувство тревожности (например, разбитая мебель, тусклый свет, узкие коридоры). В создании пугающей атмосферы немалую роль играет динамическое освещение. К примеру, свет и его текущее состояние, а также атмосфера в целом, в зависимости от прогресса игрока могут видоизменяться.

Если говорить об основных игровых механиках, то ими можно назвать головоломки и интерактивные объекты. Для их создания, был подготовлен скрипт, позволяющий игроку взаимодействовать с интерактивными объектами (открывать двери, находить и собирать предметы, вводить пароли, активировать механизмы и т.п.). А для того, чтобы он был чуть более гибким и простым в использовании, был придуман достаточно простой интерфейс “Interactable”, который имел одну задачу – хранить в себе все необходимые поля и методы. Все интерактивные объекты наследуются от этого интерфейса. Его код можно увидеть на рисунке 2.

```
using UnityEngine;

public interface IInteractable
{
    //Stores the logic of interaction
    public void OnInteract();
    //Can we inspect this object?
    public bool IsInspectable() == false;
    //Will there be a unique icon when hovering over an object?
    public Sprite InteractIcon
    {
        get { return null; }
    }
    //Can player use item on this object?
    public bool CanUseItem(InventoryItemData itemData) == false;
}
```

Рисунок 2 – Интерфейс Interactable

Сами головоломки включают в себя задачи различного уровня сложности, где какая-то часть из них, отражает внутренний конфликт героини. Ощущение иллюзорности восприятия (размытость, временные сбои в изображении, подсказки) не обходятся без применения технологий пост-обработки, предоставленной Unity HDRP. Само взаимодействие с головоломками также реализовано при помощи интерфейса Interactable.

Для отражения нарратива игрой используются сюжетные вставки в виде самых разных записок, которые отражают события глазами детей, аудиосообщений, воспоминаний главной

героини, а также подсказки, которые направляют игрока, давая ему нужный вектор для формирования общей картины происходящего. Была реализована смена окружения и переход от ужасов к осознанию игроком природы иллюзий.

Элементы ужаса, в свою очередь, представляются в виде неожиданного изменения окружения, «гостов» которые могут появиться как при выполнении игроком определенных сюжетных действий, так и адаптивно, исходя из местоположения игрока. Игра также не забывает оказывать психологическое давление при помощи аудио элементов, медленного нарастающего чувства тревоги, внезапных движений и манипуляций с объектами.

Для того, чтобы протестировать проект на удобство управления, сложность головоломок, а также саму структуру сюжета и взаимодействие с интерактивными предметами, было принято решение, о привлечении энтузиастов. Кроме того, на протяжении всего времени разработки, проходит сбор обратной связи от этих энтузиастов, дабы оценить, соответствует ли игра предполагаемому качеству и принять меры по устранению возникающих неисправностей.

Результаты.

В ходе разработки, уже были достигнуты определенные результаты, направленные на решение исследуемой проблемы - создание эмоционального погружения игрока в иллюзорный мир героя, а также создание уникального пользовательского опыта, который не только удерживает внимание, но и оставляет глубокое впечатление от игры.

Эпилогом должно будет стать создание завлекающего повествования, в котором игрок, проникается искаженным восприятием реальности девочки. Планируется реализовать динамические изменения окружения, добавить больше эффектов, символизирующих нестабильность восприятия, дабы отразить внутренние переживания героя, и параллельно расшевелить его извилины, предоставляя ему головоломки различной сложности. Как пример, игрок может находиться в комнате, с n-количеством записок или сообщений, которые можно расшифровать, применив логику, изменив угол зрения или просто взаимодействуя с нужными объектами, что поможет погрузить игрока в историю героя.

В планах все еще находится интеграция неожиданных событий, таких как внезапное появление "госта" или искажение объектов, для повышения эмоциональной отдачи. При этом, головоломки в данном случае, позволяют сохранить баланс между страхом и погружением в сюжет. На пути также ждет создание звуковой и визуальной атмосферы, которая должна будет вызывать беспокойство у игрока. Бледный свет, вибрация экрана при появлении иллюзий, использование аудио (посторонний шум или шепот) дабы усилить чувство дезориентации.

А одним из самых важных результатов станет создание финальной сцены, где игроку раскрывается вся иллюзия происходящего. Предполагается, что большинством игроков этот момент будет воспринят в основном как эмоциональный катарсис, который заставит пересмотреть всю игру под другим углом. Внезапная смена декораций (переход от мрачной атмосферы дома к реальности Квест-комнаты) и диалог с администратором должны оставить сильное впечатление от игры.

Обсуждение.

Нельзя сказать, что данный проект, и идея в целом является новаторской, ведь ранее, видеоигры уже использовались для интерпретации идеи, которая строится на концепции иллюзорности происходящего. В пример можно взять такие проекты, как *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), где игроку дают пережить психоз героини, показывая, что даже с помощью качественного геймдизайна можно передать переживания главной героини с высокой степенью погружения. В нашем проекте используется схожий подход, однако, разница заключается в использовании элементов квеста и ужасов, которые усиливают влияние сюжета за счет напряженной и одновременно тревожной атмосферы.

Для передачи эмоционального напряжения и иллюзий часто используется страх. В таких проектах, как *"Layers of Fear"* и *"Amnesia"*, применяются техники, которые несколько схожи с нашими, включая изменения в окружающей среде, неожиданные эффекты и нестабильное поведение объектов.

Как уже говорилось ранее, одной из ключевых особенностей игры является психическое расстройство девочки. Проект передает пользователю историю, в которой девочка-подросток, страдающая шизофренией, попадает в квест-комнату, основной задачей которой, является - выбраться. Однако, решая головоломки, игрок время от времени замечает, что девочка начинает все сильнее и сильнее терять свою бдительность и концентрацию, у нее начинают проявляться различные симптомы, как пример – галлюцинации. Все это ложные представления, которые кажутся реальными людям с шизофренией. Это также выражается визуальными или звуковыми эффектами. В частности, игрок может не увидеть или наоборот увидеть объекты, которых на самом деле не существует; "госты" - мимолетные, пугающие сущности, которые появляются и исчезают на периферии и в тени зрения; девочка слышит голос, который может дать ей подсказку, но иногда он может дать и ложную информацию, тем самым вызывая сомнения. Галлюцинации делают игровой процесс динамичным и непредсказуемым и помимо прочего, еще и усиливают напряжение.

Бред - это устойчивое убеждение, которое не соответствует действительности. Глупость главной героини может повлиять и на сюжет: девочка считает, что за ней охотится маньяк, но на самом деле, это лишь проекция ее страха; ее вера может подталкивать игрока к выполнению задания, которое впоследствии может не иметь никакого смысла. Героине бывает трудно сосредоточиться, и это сказывается на игре. Например, некоторые задания нужно выполнить несколько раз, потому что девочка "забывает" важные детали; противоречивые воспоминания об ее прошлом, у игрока есть возможность самостоятельно восстановить хронологию.

Проект позволяет игроку увидеть мир через призму иллюзорности: изменение пространства, коридоры, которые становятся то длиннее, то короче, двери способные исчезать, стены, которые могут "двигаться"; одна сцена может показаться бесконечной, другая – мгновенной; звуковое окружение, сбивающее игрока с толку усиливая чувство дезориентации. Все это реализовано при помощи различных «сюжетных событий», которые вызываются, при совершении игроком определенных действий.

Для вызова самых простых событий, был создан скрипт «EventTrigger», который также использует интерфейс Interactable, и выполняет одну простую функцию – вызов определенного события при взаимодействии с этим объектом. Например, при взаимодействии игрока с переключателем, вместо включения/выключения света, можно проиграть какой-нибудь звук, или запустить заранее заготовленное событие. Данный скрипт, несмотря на свою простоту, примечателен тем, что при взаимодействии, вызывает так называемый UnityEvent, что позволяет нам, как разработчикам, напрямую взаимодействовать со свойствами выбранных объектов, и при необходимости, использовать их методы для создания нужной картины в самом редакторе Unity, без необходимости программировать каждую деталь. Сам скрипт можно увидеть на рисунке 3.

```
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.Events;
5
6 public class EventTrigger : MonoBehaviour, IInteractable
7 {
8     public UnityEvent onInteract;
9
10    public void OnInteract()
11    {
12        onInteract?.Invoke();
13    }
14 }
```

Рисунок 3 – Скрипт EventTrigger для вызова событий Unity

На протяжении игры, игрок понимает, что героиня чувствует себя одинокой и изолированной от мира. В записках, которые он находит, другие дети выражают схожие эмоции, что усиливает ощущение самой трагедии; несмотря на отсутствие реальной опасности, героиня уверена, что маньяк существует и прямо сейчас охотится за ней, что создает

напряжение и динамику паранойи, которые передаются игроку. Постепенно игрок осознает, что все тайны и страхи возникают исключительно в сознании девочки.

Записки, найденные игроком, играют большую роль в повествовании, поэтому при разработке им было уделено особое внимание. При взаимодействии с запиской, игрок получает возможность осмотреть ее, вращая объект при помощи удержания левой кнопки мыши, а в целях повышения удобства и читаемости, на экране также появляется боковая панель, в которой отображается содержание записки.

Так уж сложилось, что люди, находясь в подростковом возрасте, особенно чувствительны к одиночеству и недостатку внимания со стороны окружающих. По этой причине, главным героем стала именно девочка-подросток. Чувство изоляции главной героини усугубляется ее неспособностью полноценно взаимодействовать с внешним миром. Данный мотив подчеркивается нахождением записок от "других детей", которые, пытаются установить контакт, а также путем расследования личности маньяка, который постоянно видится девочке.

Резким перепадам настроения подвержена и психика подростков. Отражается это через постоянно меняющуюся атмосферу, в которой спокойные сцены внезапно сменяются тревожными, тем самым вызывая у игрока определенные эмоции. Все это также достигается при помощи тех самых «сюжетных событий», которые позволяют запустить определенное событие, за счет игры со звуком и/или прибегая к использованию эффектов постобработки.

Головоломки являются неотъемлемой частью игры, благодаря им, игрок узнает сюжет, а также тайны, которые кроются за каждой дверью. Комнаты хранят в себе определенное количество головоломок и интерактивных предметов, необходимых игроку для продвижения. Решив головоломку, игрока вознаграждают сюжетным предметом или неким «кусочком пазла», который может являться элементом еще большей головоломки. Например, решив одну из головоломок, игрок может получить ключ, который открывает одну из закрытых дверей. Ранний прототип одной из таких головоломок можно увидеть на рисунке 4. Чтобы ее решить, игроку сначала нужно найти недостающие детали лабиринта, после чего, меняя их расположение, найти нужную последовательность, дабы провести условный кубик до нажимной плиты, что активирует механизм и позволит получить ключ.



Рисунок 4 – Прототип головоломки «лабиринт»

Заключение.

К моменту написания статьи, был составлен документ, который содержит в себе концептуальную идею игры, прототип помещения, этапы разработки, а также все необходимые эскизы и референсы для создания полноценной картины. С технической стороны, были подготовлены скрипты для создания нарративных элементов и интерактивных объектов. Настроен и оптимизирован контроллер игрока, а также проведена работа со светотенью, звуком и визуальной составляющей в целом.

Разработка игры, сочетающая в себе элементы квест комнаты и хоррора, демонстрирует, что использование нелинейного повествования, интерактивных головоломок и динамично меняющегося окружения эффективно усиливает эмоциональное погружение игрока. Такой подход позволяет раскрывать сложные темы с помощью уникального пользовательского опыта.

Он открывает перспективы для создания эмоциональной вовлеченности и дальнейшего изучения потенциала видеоигр в передаче нарратива.

Тем не менее, на момент написания статьи, проект находится на начальном этапе развития, и требует инвестиции большого количества времени, что обусловлено наличием нерешенных технических и художественных задач.

ЛИТЕРАТУРА

[1] American Psychiatric Association (2013) Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed.). American Psychiatric Publishing, Arlington, VA. ISBN: 978-0-89042-555-8.

[2] Andreasen N.C. (2001) Brave new brain: Conquering mental illness in the era of the genome. Oxford University Press, Oxford. ISBN: 978-0-19-514509-0.

[3] Bleuler E. (1950) Dementia Praecox or the Group of Schizophrenias. International Universities Press, New York. ISBN: 978-0823612010.

[4] Campry T.S., Anders T. (1987) SNAP receptors implicated in vesicle targeting and fusion, Environ Pollut, 43:195-207. DOI: 10.1016/0269-7491(87)90156-4 (in Eng.).

[5] Fusar-Poli P., Cappucciati M., Borgwardt S. (2015) Heterogeneity of psychosis risk within individuals at clinical high risk: A meta-analytical stratification, JAMA Psychiatry, 72(8):823-833. DOI: 10.1001/jamapsychiatry.2015.0326 (in Eng.).

[6] Green M.F., Leitman D.I. (2008) Social cognition in schizophrenia, Schizophrenia Bulletin, 34(4):670-672. DOI: 10.1093/schbul/sbn045 (in Eng.).

[7] Hellblade Team (2017) Developing Senua's mental health journey: The importance of collaboration with experts. Game Developers Conference Proceedings.

[8] Kayser J., Tenke C.E., Bruder G.E. (2001) Evidence for auditory perceptual dysfunction in schizophrenia, Psychophysiology, 38(3):498-506. DOI: 10.1017/S0048577201991443 (in Eng.).

[9] King D., Delfabbro P., Griffiths M. (2010) Video game structural characteristics: A review of the literature, International Journal of Mental Health and Addiction, 8(1):90-106. DOI: 10.1007/s11469-009-9206-0 (in Eng.).

[10] Laing R.D. (1960). The Divided Self: An Existential Study in Sanity and Madness. Penguin Books, London. ISBN: 978-0140135374.

[11] Leavy P. (2015) Method meets art: Arts-based research practice. Guilford Publications, New York. ISBN: 978-1462513321.

[12] McCreary S., Thompson S. (2018) Visual storytelling in horror games: Analyzing player perception through environmental design, Journal of Game Design and Development Education, 3(1):25-40.

[13] Morrison A.P., Baker C.A. (2000) Intrusive thoughts and auditory hallucinations: A comparative study of patients and non-patients, Behaviour Research and Therapy, 38(11):1083-1096. DOI: 10.1016/S0005-7967(99)00134-8 (in Eng.).

[14] Porsev N.V. (2020) Интерактивная визуализация психологических состояний в видеоиграх. Труды научной конференции "Современные аспекты психологии", Москва, Россия. С. 123-130 (in Russ.).

[15] Smith R., Jones M. (2019) Interactive narratives and mental health education: Using serious games to reduce stigma, Journal of Applied Psychology and Gaming Studies, 7(2):120-136.

[16] Spitzer M., Uhlhaas P.J. (2010). The neural basis of hallucinations: A view from cognitive neuroscience, Schizophrenia Research, 119(1):35-45. DOI: 10.1016/j.schres.2010.02.003 (in Eng.).

[17] Sukhanov V.P. (2018) Особенности шизофрении у подростков: Эпидемиологические данные и терапевтические подходы. Журнал психиатрии, 54(3):22-30 (in Russ.).

[18] Tarasov N.A. (2021) Исследование восприятия игровой среды в жанре хоррор, Игровая индустрия и культура, 2(5):85-94 (in Russ.).

[19] Tomilova E.G. (2019) Применение интерактивных игр в психологии, Вестник психологии и педагогики, 3(7):33-45 (in Russ.).

[20] Uyttenhove E., Geurts L., Vansteenkiste M. (2014) Game immersion: How narrative context influences cognitive and emotional engagement, *Frontiers in Psychology*, 5:1235. DOI: 10.3389/fpsyg.2014.01235 (in Eng.).

Владислав Шестаков, студент, Baitursynuly University, Қостанай, Қазақстан, GTH_dev@outlook.com

Динара Алиппаева, магистр, Baitursynuly University, Қостанай, Қазақстан, alippaewa@gmail.com

Батырхан Кузенбаев, PhD, Baitursynuly University, Қостанай, Қазақстан, kaf_is@ksu.edu.kz

ХОРРОР КВЕСТ ЖАНРЫНДА КОМПЬЮТЕРЛІК ОЙЫНДЫ ӨЗІРЛЕУ: ХОРРОР ЖӘНЕ ИНТЕРАКТИВТІ ДИЗАЙН СИНТЕЗІ.

Аңдатпа. Бұл жоба қорқынышты квест жанрында қызықты және драмалық баяндау жасау үшін механика, бейне ойындар және интерактивті дизайн үйлесімі негізінде құрылған. Дамытудың өзектілігі құмарлық пен эмпатияны сақтай отырып, баяндаудағы ойыншыны дамыта алатын оқиғаны ұсынуға және дамытуға шығармашылық көзқараста жатыр.

Жоба желілік емес әңгімелер, динамикалық орта өзгерістері мен метафоралық басқатырғыштарды, сондай-ақ ойыншыны күдікте ұстайтын, атмосфераны жақсартатын және жақсартатын қорқынышты элементтерді қоса алғанда, интерактивті дизайн әдістерін кеңінен пайдаланады. Көрнекі компонентті, соның ішінде интерактивті ортаны дамыту үшін Unity ойын механизмінің оқиғаларды өңдеу және анимация сияқты 3D көрсетуді қажет ететін құралдары пайдаланылды. Арыстанның назары шындықтың көрінісін имитациялай алатын әртүрлі ойын жағдайларын дамытуға, сондай-ақ сюжеттің өзін дамытуға бағытталған ойын элементтеріне бағытталған.

Негізгі гипотеза ойын әлемін басты кейіпкерге қарағанда біршама басқаша көретін ойыншының генеративті қабылдауына, сондай-ақ оның әлемге тікелей әсер етуіне, ойында басқатырғыштар түрінде берілген әртүрлі механика арқылы негізделген. Бақылау нәтижесінде жасалған қорытындылар шиеленіс пен эмоционалды әсер етуді біріктіретін бағдарламалау процесі субъектіге оның назарын аударып қана қоймай, сонымен бірге оқиғаның дамуы мен жұмбақтардың шешілуі кезінде ойын туралы терең әсер қалдыратын бірегей тәжірибе бере алатынын көрсетеді, сонымен қатар стандартты емес ойынның дамуына ықпал етеді.

Жобаның нәтижелері басқа ойын индустрияларында практикалық қолданбаларға ие болуы мүмкін, мысалы, әңгімені ұсыну және ашу үшін қорқынышты элементтерді пайдаланатын интерактивті оқиғаларды әзірлеуде. Бұл тәсілдер эмоционалды түрлендіру және интерактивті әңгімелеу мүмкіндіктерін зерттейтін және кеңейтетін ойындар мен басқа жанрларды жасау үшін пайдаланылуы мүмкін.

Түйінді сөздер: жасөспірім, Unity, квест бөлмесі, қорқыныш, басқатырғыштар, иллюзия.

Vladislav Shestakov, student, Baitursynuly University, Kostanay, Kazakhstan, GTH_dev@outlook.com

Dinara Alipayeva, master, Baitursynuly University, Kostanay, Kazakhstan, alippaewa@gmail.com

Batyrkhan Kuzenbayev, PhD, Baitursynuly University, Kostanay, Kazakhstan, kaf_is@ksu.edu.kz

DEVELOPMENT OF A COMPUTER GAME IN THE HORROR QUEST GENRE: SYNTHESIS OF HORROR AND INTERACTIVE DESIGN

Abstract. This project is built on a combination of mechanics, video games and interactive design to create an exciting and dramatic narrative in the horror quest genre. The relevance of the development lies in the creative approach to the presentation and development of the story, capable of developing the player in the narrative, while maintaining passion and empathy.

The project actively uses interactive design methods, including non-linear storytelling, dynamic change of environment and metaphorical puzzles, as well as horror elements that keep the player in suspense, enhance and enhance the atmosphere. To develop the visual component, including the interactive environment, the tools of the Unity game engine were used, such as processing and animation of events requiring 3D rendering. The lion's share of attention is focused on the development of various game conditions that can imitate the appearance of reality, as well as on game elements aimed at developing the plot itself.

The key hypothesis is based on the player's generator perception, who sees the game world somewhat differently than the main character, as well as his direct impact on the world, through various mechanics that are presented in the game in the form of puzzles. Conclusions made on the basis of observation show that the software process, combining tension and emotional immersion, can present a unique experience of the subject, which not only holds his attention, but also leaves a deep impression of the game, in the course of revealing the story and solving puzzles along the way, and also contributes to the development of non-standard.

The results of the project can find practical application in other gaming industries, for example, in the development of interactive stories using horror elements to present and reveal the narrative. These approaches can be used to create games and other genres aimed at exploring and expanding the possibilities of emotional transformation and interactive storytelling.

Keywords: teenager, Unity, quest room, horror, puzzles, illusion.

Дата принятия: 25 апреля 2025 года

Дата рецензирования: 07 августа 2025 года

Дата утверждения: 10 августа 2025 года