

თამაშების ინდუსტრია საქართველოში და „Ascended Shadows“-ის შექმნის მეთოდოლოგია

დავით ჩაგელიშვილია, გიორგი მოდებაძე

el-ფოსტა: davit.chagelishvili861@ens.tsu.edu.ge

კომპიუტერული მეცნიერების დეპარტამენტი, ზუსტ და საბუნებისმეტყველო მეცნიერებათა
ფაკულტეტი, ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი, თბილისი,
საქართველო
დამოუკიდებელი Game Development გუნდი, თბილისი, საქართველო

ანოტაცია

წინამდებარე ნაშრომი ეძღვნება ფსიქოლოგიური საშინელებათა ჟანრის (Psychological Horror) დამოუკიდებელი თამაშის — „Ascended Shadows“-ის კონცეფციისა და შექმნის პროცესის ანალიზს. პროექტი ვითარდება გამოგონილ სექტა BlackReave-ის ისტორიაზე დაფუძნებულ ბნელ გარემოში და მიზნად ისახავს მოთამაშისთვის ნარატივზე და ატმოსფეროზე ორიენტირებული გამოცდილების შექმნას. თამაშის სიუჟეტი გადმოიცემა არა პირდაპირი ტექსტით, არამედ გარემოს კვლევის, ვიზუალური მინიშნებებისა და ხმოვანი ეფექტების მეშვეობით, რაც ზრდის ფსიქოლოგიურ დამაბულობას და იმერსიის ხარისხს.

პროექტის მთავარი გამოწვევაა შეზღუდული რესურსებისა და მცირე, ორკაციანი გუნდის პირობებში ტექნიკურად გამართული და შინაარსობრივად ღრმა პროდუქტის შექმნა. აღნიშნული სირთულის დასაძლევად შერჩეულ იქნა Godot Engine, როგორც ღია კოდის, მსუბუქი და მოქნილი სათამაშო ძრავა, ხოლო ვიზუალურ სტილად გამოყენებულია Low-poly ესთეტიკა, რომელიც ამცირებს ტექნიკურ დატვირთვას და ამავე დროს აძლიერებს შემაშფოთებელ ატმოსფეროს.

მოსალოდნელი შედეგია Indie Psychological Horror თამაშის ფუნქციური პროტოტიპის შექმნა, რომელიც აჩვენებს, რომ სწორი დაგეგმვისა და თანამედროვე ტექნოლოგიური ინსტრუმენტების გამოყენებით მცირე გუნდსაც შეუძლია კონკურენტუნარიანი და ნარატიულად მდიდარი პროექტის განხორციელება, რაც ხელს შეუწყობს საქართველოში ვიდეოთამაშების დეველოპმენტის პოპულარიზაციას.