

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА  
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну  
Кафедра мультимедійного дизайну

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

на тему:

Розробка концепт артів персонажів та середовищ для відео-гри за  
мотивами твору «Фавст» Григорія Косинки

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Мультимедійний дизайн

Виконала: студентка групи БДм1-21

Точенюк А. Д.

Науковий керівник к.т.н., доц.

Васильєва О. С.

Рецензент

Київ 2025

## АНОТАЦІЯ

**Точенюк А. Д. Розробка концепт-артів персонажів та середовищ для відео-гри за мотивами твору «Фавст» Григорія Косинки**

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2025 рік.

У кваліфікаційній роботі представлено результати дослідження у галузі геймдизайну, концепт-артів персонажів та локацій для відеогри, адаптованої за мотивами твору «Фавст» Григорія Косинки. Проаналізовано теоретичні засади концепт-арту у відеоіграх, розкрито вплив жанрових і стилістичних особливостей на побудову візуального образу, досліджено роль художнього стилю у трансформації літературного матеріалу у візуальне ігрове середовище. Запропоновано авторське бачення адаптації української літератури через сучасні графічні інструменти концепт дизайну. Розроблено візуальний стиль, концепти персонажа та ігрових локацій, що поєднують риси української автентики, елементів стилізації та художньої інтерпретації внутрішнього конфлікту герою. Отримані результати засвідчують ефективність інтеграції культурної спадщини у сучасну індустрію цифрових медіа.

**Ключові слова:** *дизайн, концепт-арт, візуальний стиль, дизайн відеоігор, дизайн персонажів, дизайн локації відеоігор, адаптація,*

## SUMMARY

### **Tocheniuk A.D. Development of the concept of character and locations for a video game based on the work "Favst" by Hryhorii Kosynka**

Bachelor's degree project in specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2025.

The qualification project presents the results of research in the field of game design, concept art of characters and locations for a video game adapted from the work "Favst" by Hryhorii Kosynka. The theoretical foundations of the concept of art in video games are analyzed, the influence of genre and stylistic features on the construction of a visual image is revealed, the role of artistic style in the transformation of literary material into a visual game environment is investigated. The author's vision of adaptation of Ukrainian literature through modern graphic tools of the design concept is proposed. Developed visual style, character concepts and game locations that combine features of Ukrainian authenticity, elements of stylization and artistic interpretation of the internal conflict hero. The obtained results confirm the effectiveness of the integration of cultural heritage into the modern digital media industry.

**Key words:** *design, concept art, video game, characters, concept location, adaptation of the novel*

## ЗМІСТ

|                                                                                               |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОБЛЕМ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ КОНЦЕПТ-АРТІВ ДЛЯ ВІДЕОІГОР ..... | 10 |
| 1.1 Теоретичні засади концепт-арту у відеоіграх.....                                          | 11 |
| 1.2 Поняття жанрів та сеттингу, їх вплив на концепт.....                                      | 13 |
| 1.3 Дизайн в контексті відеогри .....                                                         | 16 |
| 1.4 Вплив комп'ютерних ігор на суспільство.....                                               | 18 |
| 1.5 Ігри як засіб збереження культурної спадщини .....                                        | 21 |
| Висновок до розділу 1 .....                                                                   | 28 |
| РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ ПРОЦЕСУ РОЗРОБКИ КОНЦЕПТ-АРТІВ ДЛЯ ВІДЕОІГОР .....                            | 29 |
| 2.1 Особливості розробки концепту та стилю гри.....                                           | 29 |
| 2.1.1 Концепт персонажів .....                                                                | 30 |
| 2.1.2 Концепт середовищ гри .....                                                             | 33 |
| 2.2 Особливості дизайну інтерфейсу для відеогри .....                                         | 36 |
| 2.3 Сприйняття гри гравцем.....                                                               | 38 |
| 2.4 Трансформація художнього образу в дизайні відеоігор .....                                 | 41 |
| 2.5 Сучасні тенденції у розробці ігор.....                                                    | 46 |
| 2.6 Культові відео ігри та їх феномен .....                                                   | 50 |
| Висновки до розділу 2 .....                                                                   | 51 |
| РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ ДЛЯ ВІДЕО-ГРИ ЗА МОТИВАМИ ТВОРУ «ФАВСТ» .....                  | 53 |
| 3.1 Аналіз першоджерела та його адаптація .....                                               | 54 |
| 3.2 Вибір візуального стилю для відеогри.....                                                 | 56 |
| 3.3 Створення концепту персонажа.....                                                         | 58 |
| 3.4 Концепти локацій для гри .....                                                            | 61 |
| 3.5 Розробка інтерфейсу .....                                                                 | 63 |
| Висновки до розділу 3 .....                                                                   | 64 |
| ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ .....                                                                       | 65 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....                                                              | 67 |
| ДОДАТКИ.....                                                                                  | 73 |

## ВСТУП

**Актуальність теми.** Тема дослідження є актуальною у контексті сучасної України, де спостерігається підвищений інтерес до культури та її адаптації до сучасних цифрових форматів. Зростання інтересу до відродження культурної спадщини в умовах політичних та суспільних змін робить адаптацію таких творів важливою частиною національного культурного дискурсу. Григорій Косинка, як представник «розстріляного відродження», залишається маловідомим для широкої аудиторії. Адаптація його твору у форматі відеогри дозволить розширити коло тих, хто дізнається про його творчість. Косинка та його твір «Фавст» що порушує важливі теми людської моральності, життєвих виборів, духовної деградації та внутрішньої боротьби особистості, є актуальним для сучасного українського суспільства, яке стикається з викликами війни та пошуків нової соціальної справедливості. Твір перегукується з вічними філософськими питаннями про добро і зло, спокусу та відповідальність за прийняті рішення. На основі сюжету «Фавста» можна створити глибокий наратив, що приверне увагу до таких тем, як соціальна несправедливість, доля інтелігенції в умовах репресій і вплив ідеологій.

З огляду на ситуацію в Україні, коли відбуваються соціальні та політичні зміни, такі теми залишаються надзвичайно актуальними. Війна, пошуки національної ідентичності, духовна криза і боротьба з корупцією є частиною сучасного українського суспільства, що робить твір Косинки важливим джерелом для роздумів над сучасними моральними викликами.

Використання сучасних технологій для адаптації класичної літератури є важливим кроком у збереженні культурної спадщини в нових формах. Це відповідає світовим трендам злиття культури, мистецтва та технологій.

Адаптація «Фавста» у вигляді концепт-артів для гри дозволяє не лише популяризувати літературну спадщину Косинки, але й інтегрувати класичні філософські теми в інтерактивний формат, що значно підвищить їх сприйняття

молодим поколінням. Молодь є головною аудиторією цифрових ігор, тому цей проект дасть можливість залучити їх до обговорення таких важливих питань, як моральний вибір, людська відповідальність та ідентичність.

**Мета дослідження** – проаналізувати та визначити особливості розробки концепт-арту для комп'ютерних ігор. Розробити концепт-арт на базі дослідження особливостей створення візуальних рішень, що передають моральні дилеми, психологічну глибину персонажів та атмосферу твору, при цьому зберігаючи автентичність оригіналу та його ключові теми.

Додатковою метою є пошук методів інтеграції української літературної спадщини в сучасну ігрову індустрію та культуру, що сприятиме популяризації національної культури серед широкої аудиторії, зокрема молоді, через сучасні цифрові медіа.

**Завдання дослідження:**

- Провести аналіз теоретичних засад створення концепт-арту, дизайну персонажів та середовищ у відеоігровій індустрії та визначити їх значення для формування художнього образу гри;
- Вивчити жанрові специфіки та впливи ігрових сетингів на візуальний стиль і загальну естетику комп'ютерних ігор;
- Провести аналіз сучасного стану та тенденцій розвитку відеоігор у контексті суспільного впливу та ролі в збереженні культурної спадщини;
- Дослідити етапи створення візуального стилю гри та процесу трансформації літературного першоджерела у форматі інтерактивного продукту;
- Обґрунтувати вибір художніх засобів і технік для адаптації твору «Фавст» Григорія Косинки у форматі відеогри;
- Розробити візуальний концепт персонажа, що відповідає як сюжетним вимогам, так і специфіці геймплею;
- Створити концепти ігрових локацій;
- Інтегрувати мультимедійну складову до загальної концепції гри

**Об'єкт дослідження** дизайн відеоігор

**Предметом дослідження є дизайн концепт-артів відеоігор**

**Методи дослідження:** Аналіз літературних джерел, порівняльний аналіз, семіотичний аналіз, .

**Елементи наукової новизни одержаних результатів:** Уперше запропоновано адаптацію твору «Фавст» Григорія Косинки у форматі концепту відеогри, що поєднує художню стилістику українського «розстріляного відродження» з сучасною естетикою інтерактивного цифрового мистецтва.

**Практичне значення одержаних результатів** полягає в дизайн-розробці концепт-артів персонажів та локацій до відеогри за мотивами літературного твору «Фавст» Григорія Косинки.

**Апробація результатів дослідження.** Результати дослідження були представлені на I Всеукраїнському конкурсі дизайну персонажів від ХНУ (рис. Г.1), дата проведення конкурсу 2 травня 2025 року; тези було представлено на III Всеукраїнській науково-практичній конференції науково-педагогічних працівників і молодих учених «Сучасні художні практики: традиції, новації, перспективи» від КДАДПМД, м. Київ, дата проведення 24 квітня 2025 року (рис. Г.2).

**Структура та обсяг роботи** Кваліфікаційна бакалаврська робота викладена на 72 сторінках комп'ютерного тексту, складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (45 найменувань) та додатків (44 рисунки).

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОБЛЕМ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ КОНЦЕПТ-АРТІВ ДЛЯ ВІДЕОІГОР

У сучасному культурному та технічному просторі відеоігри зайняли особливе місце, поєднуючи у собі функції розваги, мистецтва, комунікації та навіть інструмента для дослідження і збереження культурної спадщини. Вони давно перестали бути лише розвагою для дітей чи підлітків — тепер це потужна індустрія, яка об'єднує фахівців із програмування, сценарної справи, музики, акторської гри, графіки й образотворчого мистецтва. Одним із ключових напрямів візуальної складової розробки гри є концепт-арт — етап, на якому формується візуальна ідентичність проєкту: зовнішній вигляд персонажів, локацій, об'єктів, атмосфери.

З появою потужних інструментів цифрового малювання та 3D-модельовання роль концепт-арту в ігровій індустрії значно зростає. Візуальне проєктування стало не лише естетичним елементом, а й важливим кроком у процесі розробки, який задає загальний напрям, тональність і стиль гри ще до того, як починається програмування чи створення фінальної графіки. Концепт-арт є фундаментом, на якому будується подальший візуальний світ гри — з усіма його стилістичними нюансами та логікою взаємодії гравця з віртуальним середовищем.

Зважаючи на те, що відеоігри поєднують у собі елементи літератури, кіно, театру й образотворчого мистецтва, концепт-арт виступає своєрідним мостом між ідеєю та реалізацією. Саме через нього автори мають змогу візуалізувати свої задуми та зробити їх зрозумілими для всієї команди — від програмістів до 3D-аніматорів. Крім того, завдяки концепт-арту можна ще на ранніх етапах проєкту визначити, чи обрана візуальна мова відповідає жанру гри, її аудиторії та ідеї.

Цей розділ має на меті окреслити базові теоретичні засади поняття «концепт-арт» у контексті розробки відеоігор, простежити його історичне формування як окремого напрямку цифрового мистецтва та дослідити роль

концепт-арту як вихідного етапу створення візуального середовища в інтерактивних медіапроектах. Також буде розглянуто специфіку концепт-арту у порівнянні з іншими формами візуального мистецтва, його значення у формуванні ігрового досвіду, а також взаємозв'язок із технічними і художніми аспектами геймдизайну.

### **1.1 Теоретичні засади концепт-арту у відеоіграх**

Існує безліч визначень поняття «комп'ютерна гра». Комп'ютерні ігри досліджуються вченими в різних напрямках, включаючи педагогіку, дизайн, психологію, філософію, мистецтво. Серед визначень цього поняття можна назвати:

- комп'ютерна програма, яка організовує геймплей і спілкування з партнерами в грі, або які самі виступають в якості партнерів [1, с. 34-35];
- своєрідний інтерактивний мультимедійний віртуальний простір;
- вид ігрової діяльності з використанням мультимедіа та технології віртуальної реальності;
- свого роду популярне мистецтво, засноване на масовому виробництві художніх виробів. [2, с. 154-158];
- вид мистецтва, який є самодостатньою одиницею художньої спадщини [2, с. 154-158].

Комп'ютерні ігри являє собою нову прогресивну форму ігор, реалізованою завдяки сучасним технологіям [3, с. 66-71].

Широкий інтерес до відеоігор і їх популярність можна пояснити тим, що вони забезпечують яскравий візуальний і звуковий досвід, а також створюють захоплюючі ефекти. Завдяки активній участі гравця гра і її сюжет можуть бути глибоко поглинені. Крім того, сучасні відеоігри все частіше приваблюють користувачів тим, що шоломи віртуальної реальності активно розвиваються, а геймплей вимагає реальних дій замість того, щоб сидіти за екраном і натискати клавішу. При цьому деякі ігри користуються більшою популярністю і це може бути викликано декількома факторами:

- захоплюючий ігровий процес (взаємодія між гравцем, грою та ігровим світом);
- цікаві сюжетні лінії та персонажі;
- візуально привабливий;
- можливість психологічного впливу, включаючи такі аспекти, як заміщення, компенсація, змагання з іншими гравцями, релаксація через ігри та ескапізм;
- спільне проведення часу з друзями чи родиною;
- використовується у відеоіграх реальних історичних фактів, літературних мотивів, архетипів і сюжетів, які є знайомими та близькими для гравців.

Перші відеоігри були досить простими, і згодом висловилася думка, яка переросла в стереотип, що відеоігри є суто дитячою забавкою, хоча це не відповідає дійсності. З плином часу технічні можливості ігор покращилися, графіка ставала все якісніше, а сюжети почали орієнтуватися на дорослу аудиторію. У певний момент з'являються вікові обмеження для ігор, як у кінематографі. На сьогодні найбільші ресурси спрямовуються на розробку ігор для дорослих. Відео-ігри перейшли від дитячих розваг до серйозного хобі для дорослих, а також стали частиною кіберспорту, який тепер конкурує з традиційними видами спорту

Відеоігри розвивалися, залишаючись не лише технічно складнішими, але й удосконалюючись візуально (графічно) та в плані змісту. Збільшилися можливості для гравців, покращилися сюжетні лінії та геймплей, а рівень деталізації зростав. Це явище цікавить фахівців у галузі комп'ютерних наук, які досліджують програмні аспекти (методи програмування, написання комп'ютерних кодів, мови програмування, програму функціонування та механізми їх роботи) та графічні аспекти (створення комп'ютерної графіки, її механіку та відповідні програми). Останній аспект особливо цікавий для дизайнерів, зважаючи на все більшу вагу, можна отримати лише традиційні техніки створення малюнків та ескізів, але й цифрове мистецтво (цифрове

мистецтво) — зображення, ескізи та проекти, створені в графічних програмах і за допомогою графічних планшетів. [4, с. 25-34].

Поняття «концепт-арт» достатньо нове в мистецькому світі. За визначенням науковців, концепт-арт — це напрямок у цифровій графіці, який зосереджується на створених візуальних образах, що є основою для подальшої розробки персонажів, середовища та об'єктів у мультимедійному проекті. Він включає серію ескізів, які допомагають передати ідею дизайнера, зобразити форму, кольорову гаму, акценти й загальну атмосферу майбутнього об'єкта. Концепт-арт є початковим етапом створення мультимедійного проекту, формуючи візуальну базу для подальшої деталізації та розвитку всіх його елементів. [5, с. 451-458].

Історія концепт-арту починається з 1930 року на студії Уолта Діснея, де художники створювали перші ескізи (рис. А.1) для анімаційних фільмів.

У 70-80-х роках концепт-арт набув широкого визнання завдяки культовим проектам, серед яких виділяються роботи таких видатних художників, як Ральф Маккуорі «Зоряні війни», Ханс Руді Гігер «Чужий» (рис. А.2) та Сід Мід «Той, що біжить по лезу». Ці митці створювали візуальні концепції, які стали основою для культових образів і сцену у їх проектах [5, с. 451-458].

В основу мети концепт-арту полягає швидке графічне формулювання, візуалізація ідеї на папері або ж в графічному редакторі. Етап концепт-арту дозволяє нехтування деталізацією, коли етап ескізування її вимагає [6, с. 90-92].

## **1.2 Поняття жанрів та сеттингу, їх вплив на концепт**

Жанр — це тип творів у мистецтві, що відрізняються специфічними сюжетними та стилістичними особливостями. У літературі, мистецтві та інших медіа-жанрах використовують для класифікації творів за певними стилістичними критеріями, що дозволяє користувачам легко розмістити твори, які відповідають їхнім інтересам. Жанрова класифікація також групує схожі

роботи, допомагаючи аудиторії відкривати новинки, що робить її важливою для видавців, виробників.

Класифікація відеоігор за жанрами — це розширений спосіб опису та структурування ігор на основі їх основної тематики, механіки та ігрових елементів. Жанри відеоігор можуть варіюватися і часто поєднуватися. Залежно від жанру запрацюють особливі елементи, які слід розробити для відповідних функцій гри. Також є взаємозв'язок між жанром і видимими рішеннями, притаманними йому. Основні жанри відеоігор включають:

1) Екшн — це жанр відеоігор, що вимагає від гравця фізичних навичок, таких як швидка реакція та здатність оперативно приймати тактичні рішення. Події в таких іграх розвиваються динамічно і більше залежать від рефлексів, ніж від логіки або планування. Гравець керує персонажем, який переміщується ігровим світом, постійно поділений на рівні, додає різні загрози, збирає корисні предмети та бореться з ворогами. Основним інструментом прогресу є зброя. Особа має обмежену кількість здоров'я або життя, які зменшуються від пошкоджень чи взаємодії з небезпечними елементами середовища.

2) Пригодницький жанр відеоігор зусереджений на вирішенні завдання шляхом аналізу ситуацій, пошуку підказок та захованих деталей. Ігровий процес може включати як одного або кількох головних персонажів, так і проходити без них.

3) Рольова гра — це жанр, який дозволяє гравцеві зануритися в роль головного персонажа і діяти від його імені.

4) Стратегічні ігри зосереджені на плануванні та прийнятті тактичних рішень, що є основою ігрового процесу.

5) Симулятор — це жанр ігор, який фокусується на відтворених реальних подіях та процесах у віртуальному світі.

6) Шутер — це жанр відеоігор, де гравець контролює персонажа та основним принципом гри є ведення віртуального вогню по супротивнику.

7) Бойовик є жанром де гравець керує бійцем, який бере участь у поєдинках один на один або у масштабних битвах проти ворожих персонажів.

8) Платформер являється жанром в якому гравець керує персонажем, що рухається по платформах, виконує стрибки і бореться з ворогами.

Жанри відеоігор можуть нараховувати піджанри, які уточнюють особливі механізми геймплею або тематичні елементи. Наприклад, у жанрі стратегії можна виділити піджанр 4X, де гравець займається управлінням економікою, дипломатією, технологічним прогресом та військовими стратегіями своєї цивілізації. Також є ігри-гібриди, які об'єднують елементи різних жанрів, як, наприклад, «рольові екшени» (RPG-шутери), які об'єднують складові рольових ігор та екшн-ігр. [7, с. 299-301].

Як і в анімації, кінематографії та літературі, ігри також розділяються за сеттингом. Сеттинг налаштування середовища, в якому відбувається дія твору, настільної або комп'ютерної гри. Це поняття є класом через неоднозначність терміна «жанр» для комп'ютерних ігор, які традиційно класифікуються лише за типом геймплея. Сеттинг включає в себе всі аспекти антуражу, що описує світ гри, включаючи місце, час і настрій, але не включає самих персонажів і події, які відбуваються під час гри. Вибір сеттинга впливає на ігрові механіки, сюжет та знання, потреба художникам. Основні типи сеттингу включають:

1) Реалістичний світ: ігри зі реалістичним сеттингом відбуваються у нашому світі і відтворюють реальність звичайного життя в наш час або з історичного минулого нашого світу;

2) Фентезі: фентезі-сеттинги орієнтовані на міфологію, фантастичні історії та магічні світи, які можуть засновані на міфологіях різних народів світу, першоджерелах авторів фентезі-романів або ж можуть бути самобутніми світами, створеними авторами гри;

3) Науково-фантастичний: ігри в науково-фантастичному сеттингу базуються на наукових концепціях та технологіях майбутнього або науково-фантастичних уявленнях про майбутнє людської цивілізації [7, с. 299-301].

Візуальний стиль відеогри включає в себе графіку, кольорову палітру та загальний дизайн. Стилєове направлення гри зазвичай важко визначити точно, але прийнято розрізняти три основні категорії ігор за стилєовим направленням: реалістичні; стилізовані; абстрактні.

Які всередині себе можуть розрізнятись за рівнем деталізації і специфічними художніми рішеннями [7, с. 299-301].

### **1.3 Дизайн в контексті відеогри**

Дизайн персонажів в сфері комп'ютерної гри, виступає як ключовий етап процесу розробки. Це обумовлене не посередньо взаємодією гравця та ігрового простору через персонажа, тобто персонаж в контексті комп'ютерної гри є зв'язуючим елементом між реальним та ігровим простором.

Якщо відкрити практично будь яку комп'ютерну або мобільну гру, то в більшості випадків, перше що ми побачимо – це ігровий персонаж. Будь це вороги, друзі, прості NPC (від англійської Non-Player Character – не ігровий персонаж) з якими не може взаємодіяти (або може) навіть сам протагоніст, персонаж яким гравець керує (якщо це гра з видом від третьої особи). Тому дизайну персонажа надається величезне, і найчастіше, навіть ключове значення. Якщо узяти файтинги (fighting game) то ми постійно бачимо персонажів на весь екран, а локації в яких відбувається битва служать лише фоном [8, с. 9-10]. Візуальний дизайн персонажа швидко передає його характер і роль у грі через поставу, анатомію, силует, міміку, одяг і кольорову гаму [32].

Перш ніж приступити до роботи над візуальною частиною персонажа потрібно щоб вже було складено технічне завдання, в якому продумані та зазначені: жанр, сетинг і вікова аудиторія проєктованого продукту. Також для дизайну персонажа важливо знати, наскільки він значущий в оповіді: він головний герой, другорядний або для масовки, не важливо будь це гра, комікс, фільм або анімація, основні правила розробки для всіх схожі. Важливим фактором є рід діяльності персонажа, його характер, вік та інші риси, що

впливають на його формоутворюючі та кольорово-фактурні характеристики. [8, с. 9-10] [39]. Є декілька основних типів персонажів у комп'ютерних іграх:

- людиноподібні: створюються з акцентом на збереження загального силуету людини, навіть якщо присутні художні спотворення чи стилізації. Вимагають детального знання анатомії, міміки та пластики рухів. Найчастіше потребують чітко прописаної біографії, соціального контексту та характеру, що втілюється у зовнішньому вигляді, одязі, позі, навіть у виразі обличчя. Такі персонажі особливо важливі в сюжетно орієнтованих іграх, де потрібна глибока емоційна взаємодія з гравцем [9, с. 141-148] [37];

- звіроподібні: ґрунтуються на реальних чи вигаданих тваринах, проте часто мають елементи людяності — міміку, антропоморфну поставу, виразні очі чи жести. Можливе використання мультяшного стилю, перебільшення форм, що підкреслює характер персонажа. Звіроподібні персонажі часто виконують роль союзників, провідників або носіїв особливої символіки в грі [9, с. 141-148] [37];

- механічні: відзначаються повною свободою у створенні форми, не обмеженою біологічною логікою. Часто мають функціональний дизайн, що демонструє їх бойове призначення, мобільність або технологічні особливості. Створення механічного персонажа вимагає уваги до деталей: шарнірів, модулів, броні, зброї, текстур металу чи пластику. Їх можна адаптувати до будь-якого жанру — від sci-fi до фентезі [9, с. 141-148] [37];

- абстрактні: включають персонажів, що не мають чіткої форми, антропоморфності або прив'язки до реального світу — це можуть бути умовні геометричні фігури, ефекти світла, тіні або незрозумілі істоти з мінімальними деталями. Такі персонажі здебільшого символізують ідеї або концепції, несуть певну емоційну чи ігрову функцію. Їхня виразність досягається не через деталізацію, а через колір, рух, звук або зміну форми [9, с. 141-148] [37].

Одним із ключових елементів комп'ютерної гри є створення персонажів, головних героїв та лиходіїв для ігор. Створення ігрового персонажу — складний процес, який звісно, вимагає достатньо часу, досвіду та навичок.

Головні персонажі зазвичай мають бути найбільш привабливими, виразними та легко впізнаваними. Їхній дизайн часто містить прості, але сильні силуети, гармонійне поєднання форм, а також рис, що викликають симпатію у глядача. Важливо досягти балансу між унікальністю та зрозумілістю образу. Особлива увага приділяється виразності очей, пластичності обличчя та здатності персонажа «грати» емоції [45]. На відміну від протагоніста, антагоніст часто має агресивніші або асиметричні риси, що створюють напругу. У дизайні антагоніста дозволено більше «крайнощів» [45]. Це можуть бути загострені форми, темна палітра, викривлені пропорції. Важливо, щоб його вигляд відразу сигналізував про загрозу або конфлікт. Другорядні персонажі мають підтримувати візуальну цілісність сцени, не затьмарюючи головних героїв [45]. Їхній дизайн, як правило, простіший, з менш виразними деталями, але при цьому зберігає характерні риси, які допомагають глядачеві відрізнити їх. Навіть найменший персонаж має «розповідати історію», тобто мати свою внутрішню логіку дизайну.

На етапі створення концепту важливо визначити тему (місце, час, клімат), візуальний стиль, палітру та акценти для ігрових зон [43]. Декоративні елементи повинні підкреслювати структуру рівня, не заважаючи навігації гравця. Концепт-арт допомагає закласти атмосферу сцени, одночасно вирішуючи технічні й композиційні задачі: розподіл уваги, візуальний ритм, читабельність середовища.

Міський дизайн у відеоіграх виконує як декоративну функцію, так і є основою ігрового досвіду. Просторове планування дозволяє направляти гравця, створювати атмосферу та підсилювати сюжет, навіть без прямих підказок. Такі елементи, як логічна структура вулиць, видимі орієнтири й архітектурні акценти, допомагають сформувати цілісний світ, який гравець може інтуїтивно досліджувати [33] [37].

#### **1.4 Вплив комп'ютерних ігор на суспільство**

Слід розглянути глобальний культурний контекст відеоігор. Упродовж

останніх десятиліть відеоігри перетворилися з простої розваги на серйозний культурний феномен, який має здатність розповсюджувати знання та ідеї на глобальному рівні. Ігри, як-от «Call of Duty», «Medal of Honor» або «GTA» (рис. А.3), містять культурні та ідеологічні елементи, що передаються користувачам і формують у них певні погляди на політику, військові конфлікти або соціальні цінності, часто з позиції країн, де створені ці ігри, як США [10, с. 1-19]. Подібні проєкти використовують ресурси й можливості великих компаній, щоб впливати на мільйони гравців.

Вплив ігор може бути як позитивним, так і негативним, залежно від змісту і способу його сприйняття, а також від індивідуальних рис самого гравця. Стаття [25] показує, що поведінка гравця у віртуальному світі часто відображає його реальні патерни поведінки, а мозок реагує на події в грі подібно до того, як реагує на події в реальному житті.

Негативний вплив відеоігор проявляється через розвиток емоційних і поведінкових розладів. Зокрема, масові рольові онлайн-ігри (MMORPG) асоціюються з підвищеною тривожністю, ізоляцією та прагненням втечі від реального життя. Гравці часто обирають персонажів, що подібні до них самих, а переживання в образі агресивних або жорстоких персонажів можуть переноситися в реальне життя. Доведено, що надмірне занурення в жорстокі ігри, особливо з високим рівнем графічного реалізму, може сприяти формуванню агресивної поведінки та підвищенню рівня конфліктності. Крім того, зафіксовано зв'язок між ігровою залежністю та такими проблемами, як депресія, замкнутість і порушення соціальної адаптації.

Втім, попри загальну критику, відеоігри також мають низку позитивних ефектів. Дослідження вказують на покращення когнітивних здібностей, розвиток уваги, пам'яті, стратегічного мислення та витривалості. У грі гравець часто стикається з ситуаціями, що потребують адаптації, прийняття рішень та взаємодії з іншими, що формує гнучкість мислення, покращує емоційну стійкість і сприяє розвитку просоціальної поведінки. Ігрове середовище здатне динамічно змінюватися, підштовхуючи гравця до постійного

самовдосконалення та пристосування, що у перспективі позитивно впливає на особистість у реальному житті [25]. Таким чином, вплив відеоігор на особистість є комплексним і суперечливим явищем, що потребує подальшого вивчення в міждисциплінарному контексті.

В умовах глобалізації відеоігри відіграють важливу роль у формуванні культурних знань, долаючи географічні та мовні бар'єри. Технологічний прогрес і доступність інтернету зробили ігри доступними для широкої аудиторії у всьому світі. Сучасні відеоігри часто інтегрують елементи з різних культур, створюючи новий рівень міжкультурної взаємодії. Наприклад, японські ігри серії «Final Fantasy» містять елементи, взяті з різних релігійних традицій та міфологій, що дозволяє гравцям пізнавати нові культурні коди.

Навколо відеоігор формуються спільноти, що створюють власну субкультуру. Соціальні платформи та стрімінгові сервіси на зразок Twitch, YouTube формують середовище, де гравці обмінюються досвідом, створюють новий культурний контент та впливають на сприйняття інших учасників спільноти. Це посилює роль відеоігор як інструменту комунікації, в якому розвиваються власні норми, мова та форми поведінки.

У дослідженні [10, с. 1-19] класифікували відеоігри за жанрами (екшн, симулятори, освітні, RPG та інші) та за різними методами використання, наприклад, як навчальні інструменти у школах або як об'єкти соціологічного дослідження. Виявлено, що освітні відеоігри ефективно передають знання та розвивають навички в різних соціальних групах. Важливу роль також відіграє цифрове навчання на основі гри (DGBL), що дозволяє інтегрувати відеоігри в навчальний процес і використовувати їх для формування навичок у дітей та молоді.

Часто відеоігри порушують соціальні та культурні теми, такі як війна, національні та ідеологічні конфлікти, гендерні питання, питання релігії або історії. Деякі ігри створюють змодельовані середовища, в яких гравці можуть вивчати історичні події або переживати емоційно насичені події, що сприяє розвитку емпатії та співпереживання. Ігри на військову тематику особливо

поширені, часто зображуючи конфлікти з певної культурної перспективи. Водночас існують також незалежні проекти, орієнтовані на збереження культурної спадщини або підтримку меншин [10, с. 1-19].

Відеоігри також активно використовуються в освітніх програмах, особливо для розвитку таких соціальних навичок, як командна робота, критичне мислення та емоційна стійкість. Літературний огляд свідчить, що відеоігри можуть ефективно сприяти культурному розумінню та особистісному розвитку. Використання інструментів для створення ігор, таких як Unity або Roblox [10, с. 1-19], дозволяє освітянам самостійно створювати навчальний контент для передачі конкретних культурних знань або соціальних тем.

Відеоігри мають значний культурний вплив. Їх можна розділити на дві основні групи: масові ігри з комерційною спрямованістю, які мають глобальний вплив, і незалежні ігри, що поширюють культурні особливості меншин. Відеоігри можуть не лише відображати сучасні культурні реалії, а й формувати нові культурні норми, що робить їх важливим елементом культурного ландшафту. Така функція відеоігор дозволяє розглядати їх не тільки як джерело розваги, а й як засіб для побудови міжкультурного розуміння, формування ідентичності та розвитку нових видів соціальних зв'язків.

Отже, відеоігри стали сучасним культурним феноменом, здатним змінювати суспільні норми і культурні цінності, трансформуючи різні уявлення про національні, соціальні та міжособистісні стосунки [10, с. 1-19].

### **1.5 Ігри як засіб збереження культурної спадщини**

В підрозділі розглядатимуться можливості відеоігор для залучення гравців до пізнання та збереження культурної спадщини. Він зосереджений на пошуку характеристик, які сприяють когнітивному, емоційному та поведінковому залученню аудиторії, що дозволяє глибше взаємодіяти з культурною тематикою, що дозволило визначити оптимальні характеристики

для створення таких ігор. Віртуальні ігри, зокрема, відеоігри з доповненою реальністю, забезпечують унікальну можливість навчання, яка є більш інтерактивною та емоційною, ніж традиційні форми освіти.

Важливість культурної спадщини для сучасної молоді є центральним питанням у даній роботі. Слід наголосити, що знання про культурну спадщину допомагає формувати національну та культурну ідентичність, розуміння історії та цінностей попередніх поколінь. На жаль, традиційні форми представлення інформації не завжди цікаві молоді, тому ігри можуть стати мостом між сучасним поколінням та культурною спадщиною. Завдяки доповненій реальності та можливостям [11, с. 1-13], які надають технології, гравці мають шанс більш інтерактивно взаємодіяти з культурною спадщиною, що створює відчуття «присутності» у культурному контексті.

Трирівнева модель залучення гравців допомагає максимально посилити вплив гри на користувачів. Ця модель включає:

1) Когнітивне залучення – орієнтоване на покращення знань гравців про культурну спадщину. В іграх цього досягають через завдання та інтерактивні елементи, що стимулюють мислення та дослідження.

2) Емоційне залучення – формує особистий зв'язок гравця з культурною спадщиною. Завдяки цьому гравці не тільки запам'ятовують інформацію, а й відчують її значущість. Наприклад, можливість брати участь у історичних подіях чи взаємодіяти з культурними об'єктами стимулює гравців глибше зрозуміти їх цінність.

3) Поведінкове залучення – впливає на бажання гравців зробити конкретні кроки для збереження спадщини, наприклад, шляхом підтримки організацій з охорони культурної спадщини або особистої участі у відповідних заходах.

Для виявлення ефективних характеристик культурних відеоігор автори статті [11, с. 1-13] провели інтерв'ю з 16 експертами в галузі культурної спадщини та ігрових технологій, а також провели обговорення зі студентами. Це дозволило підтвердити певні теоретичні передумови та виявити основні

чинники, які підвищують когнітивну, емоційну та поведінкову залученість. Підхід включав як первинні джерела (спостереження за ігровим процесом), так і вторинні (огляди літератури, аналітичні матеріали, результати попередніх досліджень), що дозволило отримати всебічний огляд ефективних характеристик ігор про культурну спадщину.

На основі проведеного аналізу [11, с. 1-13] можна виділити десять ключових характеристик для створення ігор, які можуть сприяти ефективному залученню гравців до культурної спадщини:

- 1) Простота гри – відсутність надмірної складності, що робить гру доступною та приємною для широкого кола користувачів;
- 2) Емоційна значущість – створення сюжетів і подій, які резонують з емоціями гравців;
- 3) Реалістичність – забезпечення графічної та наративної правдоподібності, що допомагає гравцям відчувати себе частиною історичного контексту;
- 4) Спрямованість на завдання – гра повинна містити конкретні цілі, які мотивують гравця досліджувати більше;
- 5) Можливість вільного дослідження – дозвіл гравцям самостійно обирати маршрути та взаємодії, що створює ефект «присутності»;
- 6) Інформативність – забезпечення гравців корисною і актуальною інформацією про історичні та культурні об'єкти;
- 7) Персоналізація – можливість для гравців налаштовувати свій досвід у грі, що підвищує їхню мотивацію;
- 8) Наратив – використання сюжетної лінії, яка привертає увагу і стимулює гравців продовжувати гру;
- 9) Спрямованість на людей – створення персонажів, з якими гравці можуть ідентифікуватися;
- 10) Симуляція – створення реалістичних моделей і процесів, які дозволяють гравцям відчувати себе частиною культурного середовища [11, с. 1-13].

Правильно розроблені відеоігри мають потенціал для підвищення інтересу молоді до культурної спадщини. Вони можуть стати не лише інструментом розваги, а й засобом для розвитку культурного розуміння, соціальних зв'язків і особистісного усвідомлення важливості збереження історичних пам'яток. У статті наголошується, що такі ігри допомагають побудувати емоційний зв'язок з культурою, що в перспективі сприяє соціально відповідальному ставленню до спадщини. Використання відеоігор дозволяє подолати бар'єри формального навчання, надаючи інноваційний підхід до культурної освіти. Основною метою цього підрозділу є стимулювання створення нових ігор, що відповідатимуть зазначеним десяти характеристикам, оскільки саме такі елементи сприяють когнітивній, емоційній та поведінковій залученості користувачів.

Таким чином, відеоігри можуть стати важливим інструментом в освітній та культурній сфері, допомагаючи молоді формувати глибше розуміння культурної спадщини, а також мотивувати їх до активної участі у збереженні та підтримці історичних та культурних цінностей [11, с. 1-13].

Через інтерактивність і захопливу сюжетну подачу гравець занурюється у вигаданий світ, а також опосередковано може засвоювати культурно-історичні знання, що сприяє популяризації певних фактів та культурних особливостей.

Отже, адаптація літературних творів у форматі відеоігор може стати ефективним інструментом інтеграції творів у поле світової поп-культури, оскільки дозволяє транслювати їхній зміст широкій міжнародній аудиторії. Це може відкрити нові перспективи для осмислення ролі відеоігор у поширенні літературної та культурної спадщини, зокрема завдяки залученню гравця як активного реципієнта.

Література часто розглядається як інструмент занурення у чужі культури. На глобальну циркуляцію творів впливають політичні, економічні, культурні та соціальні чинники. Вони формують основу для аналізу літератури з перспективи міжнародної взаємодії. Після того як відбулося утвердження

англійської мови як провідної на літературному ринку, переклад став основним засобом для досягнення транснаціональної видимості творів та їхніх авторів. Париж та Лондон виступали у ролі центрів світової літератури [15, с. 103], де зародився міжнародний літературний ринок. Зокрема, французьке видавництво Gallimard, яке було засноване в 1911 році Гастоном Галлімаром, стало платформою для просування іноземних авторів, забезпечуючи їм більше охоплення читачів та водночас формуючи європоцентричний літературний канон [15, с. 103].

В сучасних реаліях з'явилося багато інших методів просування творів. Хоча деякі ігри можуть викликати суперечки через вміст, загалом вони мають великий потенціал як інструмент для навчання. Ігри допомагають гравцям навчатися через їхній власний досвід, а не лише через традиційне засвоєння фактів, адже вони залучають до активного мислення, прийняття рішень, вирішення проблем та безпосередньої взаємодії з цифровим середовищем. Також відеоігри можуть впливати на повсякденне життя гравців: мотивувати до змін, співпраці, підтримки важливих соціальних і екологічних ініціатив, формувати емпатію та щонайменше підштовхнути на певні роздуми. Завдяки цьому ігри розглядаються не просто як розвага, а й як платформа для розвитку.

У літературознавстві зростає інтерес до вивчення ігор: важливими вважаються не тільки візуальні ефекти, а й логіка гри, її правила та комунікація з гравцем. Зазвичай ігри аналізують те як саме гравець переживає і сприймає ігровий процес. Це пов'язано з розвитком «теорії відгуку гравця» — підходу, який досліджує реакції користувачів під час гри. Він враховує особистий досвід, емоції та участь у тематичних спільнотах. Такий підхід допомагає краще зрозуміти, як відеоігри можуть впливати на навчання, мислення й поведінку людини.

Використовуючи теорію відгуку гравця для аналізу гри «Assassin's Creed» (2007) (рис. А.4) у дослідженні [15, с. 105] описано, як у гру інтегровано літературний твір, зокрема новелу «Alamut» (1938) авторства Бартола. Обравши гру як приклад для підтвердження думки, що лудологія сприяє

поширенню літератури через відеоігри, автор провів детальний аналіз, щоб з'ясувати, як «Assassin's Creed» передає гравцям приховані історичні відомості та занурює їх у мультикультурний контекст через сам процес гри (рис. А.5). Особливу увагу приділено першій частині гри, що адаптована з новели Бартола. Вона заохочує гравців проходити сюжет, не змінюючи основну тематику — вбивства знакових історичних постатей. У дослідженні також акцентується важливість перекладу, який було реалізовано у вигляді субтитрів або локалізованих інтерпретацій, щоб адаптувати гру до мови гравця. Оскільки Ubisoft (французька компанія, яка займається видавництвом та розробкою відеоігор, зокрема «Assassin's Creed») має на меті, щоб гравці отримали новий досвід через їхню гру, «Assassin's Creed» розроблена у доступній та зрозумілій формі, що підвищує залученість гравців. Це підкреслює значення теорії відгуку гравця, яка аналізує взаємодію між гравцем і грою, доводить те що рішення, які приймає гравець під час проходження, залежать від його життєвого досвіду, позиції, навичок, впевненості в собі, цілей та формують як розвиток сюжету, так і зміст, який гравець отримує з гри. Ця методика базується також на особистому досвіді автора статті [15, с. 105] під час проходження більшості частин «Assassin's Creed». Під час гри в першу частину особливо чітко прослідковується намір впливу на гравців, зокрема щодо розширення їхньої обізнаності про історію та культуру Близького Сходу. Аналіз в статті зусереджено на діалогах, персонажах, локаціях та історичних деталях, які допомагають зробити відомості про асасинів із твору Бартола доступними для глобальної аудиторії, а також на тому, як гра відображає цей твір.

Перед початком гри з'являється повідомлення про те, що гра є вигаданою історією, натхненною реальними подіями та персонажами, створеною мультикультурною командою. Це означає, що розробники прагнули відтворити історичну епоху, не спотворюючи ключових фактів, але водночас залишаючи простір для своєї інтерпретації [15].

Далі розглянуто два важливі елементи — персонажів і події, через які

гра передає історичну інформацію. «Assassin's Creed» є прикладом гри з високим рівнем сюжету, де багато подій і постатей мають реальні історичні прототипи. Одним із ключових персонажів гри є «Рашид ад-Дін Сінан», знаний також як «аль-Муаллім». Це реальна історична постать — лідер мусульманської секти асасинів у Сирії. У грі він зображений як мудрий, але суперечливий наставник головного героя. Він очолює асасинів у фортеці Мас'яф і організовує замаху на політичних лідерів, зокрема представників ордену тамплієрів. Головний герой гри — асасин. Він виконує доручення «аль-Муалліма», зокрема здійснює серію вбивств у великих містах Близького Сходу — Акра, Дамаск, Єрусалим. Його цілями стають дев'ять осіб, більшість з яких є реальними історичними постатями. Серед них: лікар і лицар-госпітальєр - Граніє де Наблюз, союзник англійського короля Річарда - Вільгельм Монферратський, правитель Єрусалима - Маджд Аддін, grosмейстер Тевтонського ордену - Сібренд і grosмейстер ордену тамплієрів - Робер де Сабле. У грі ці постаті зображені досить правдоподібно, хоча розробники внесли художні зміни для певної виразності образів. Наприклад, Граніє де Наблюз постає як жорстокий лікар, який ставить експерименти на пацієнтах. Насправді він був військовим командиром, який брав участь у відомій битві при Арсуфі. Вільгельма Монферратського у грі показано як жорсткого правителя, хоча в історичних джерелах він мав репутацію досвідченого й справедливого воєначальника. Маджд Аддін, імовірно, є вигаданим персонажем, який частково заснований на реальному діячі — Баха ад-Діні, одному з найближчих радників мусульманського полководця Саладіна [15].

Таким чином, через персонажів та історичне середовище «Assassin's Creed» допомагає гравцям зануритися в атмосферу Середньовіччя, познайомитися з важливими постатями того часу та краще зрозуміти політичні й культурні процеси епохи. Хоча гра і має художні відступи, вона все ж виконує освітню функцію — стимулює інтерес до історії та до її вивчення.

## Висновок до розділу 1

Розгляд теоретичних засад концепт-арту у відеоіграх дав змогу визначити його як комплексне явище, що поєднує естетичні, комунікативні та функціональні характеристики. У процесі дослідження було визначено, що концепт-арт не є самодостатнім видом мистецтва, а радше проміжною формою візуалізації, яка існує у тісному взаємозв'язку з іншими етапами розробки гри. Його значення виявляється у здатності передавати емоційний настрій, формувати загальну стилістику та задавати напрямок подальшого художнього опрацювання.

Концепт-арт є динамічним інструментом, що адаптується до різних жанрів, технічних вимог і цільових аудиторій. Він здатен трансформуватися залежно від культурного контексту, художніх традицій або індивідуального бачення авторів. Цей пласт візуального дизайну часто перебуває поза фокусом уваги гравців, однак відіграє визначну роль у сприйнятті віртуального світу як цілісного й естетично переконливого простору.

Важливим аспектом також є міждисциплінарність концепт-арту: він вбирає в себе підходи з класичного малюнка, ілюстрації, кіно, архітектури та навіть психології сприйняття. Це відкриває широкі можливості для творчого експерименту, але водночас потребує глибокого розуміння не лише візуальної мови, а й принципів ігрової логіки та взаємодії з користувачем.

Отже, концепт-арт у відеоіграх виступає не лише етапом передвиробничої підготовки, а й важливим чинником формування художнього, емоційного та смислового каркасу гри, що визначає її цілісність, впізнаваність і здатність до комунікації з гравцем на візуальному рівні.

## РОЗДІЛ 2

### АНАЛІЗ ПРОЦЕСУ РОЗРОБКИ КОНЦЕПТ-АРТІВ ДЛЯ ВІДЕОІГОР

На відміну від літературних чи кінематографічних героїв, ігрові персонажі повинні взаємодіяти з користувачем, реагувати на його дії та водночас залишатися візуально та сюжетно послідовними. Це ставить перед дизайнерами низку завдань, що стосуються візуального образу, драматургічної структури, а також культурного контексту, в якому функціонує гра.

Другий розділ присвячено аналізу ключових аспектів створення концепту та дизайну для відеогри – від формування силуету й візуальної стилістики до драматургічного опрацювання образу та його трансформації. Розглянуто важливість попереднього концептуального пошуку. Також увагу приділено тому, як гравець взаємодіє із грою.

Окрім технічного та емоційного виміру, елементи відеоігор мають ще одну важливу функцію – вони виступають носіями культурних і символічних сенсів. Відеоігри вже давно перестали бути виключно засобом розваги – вони стали платформою для візуального мистецтва, засобом збереження культурної спадщини, способом комунікації та інтерпретації складних соціокультурних тем.

Загалом, у цьому розділі окреслено основні принципи та підходи до створення переконливого дизайну, який поєднує естетичну привабливість, сюжетну доцільність та емоційну глибину.

#### 2.1 Розробка концепту та стилю гри

Попри відсутність єдиної академічної класифікації візуальних стилів, у професійних колах існують чітко окреслені категорії, які орієнтують художників і дизайнерів у розробці графічного оформлення гри. Часто стиль обирається з огляду на очікування цільової аудиторії або ж залежно від естетичних вподобань замовника. За класифікацією, запропонованою [27, с. 2-

4], візуальні стилі поділяються на кілька основних типів:

- 1) реалістичний, що орієнтується на точне зображення реального світу;
- 2) гіперреалістичний, який перебільшує реальні характеристики задля виразності;
- 3) стилізований, що спирається на інтерпретацію художника; спрощений, у якому акцент робиться на суттєві елементи об'єкта; графічний, характерний для двовимірного середовища з домінуванням форми й кольору;
- 4) фантастичний стиль, де художник створює нові, вигадані образи шляхом змішування реальних форм.

Кожен стиль базується на поєднанні певних візуальних елементів — таких як форма, колір, текстура, світло, простір, баланс і рух — які разом утворюють цілісну стилістичну мову гри. У статті [27] подають різні, хоча й частково схожі, системи опису цих елементів, відображаючи як художню, так і дидактичну перспективу аналізу візуального стилю.

Важливим аспектом є також вплив стилю на користувацький досвід. Щодо персонажів, дослідження свідчать, що стилізовані образи часто краще передають емоції та сприяють емпатії, ніж реалістичні. Це пояснюється тим, що гравець легше ототожнює себе з узагальненим, стилізованим обличчям, ніж із деталізованим реалістичним образом.

### **2.1.1 Концепт персонажів**

Одним з основних етапів розробки будь-якого персонажу, є створення попередніх силуетів. Даний метод має на меті створити впізнаваний образ, не відволікаючись на непотрібні наразі деталі, на кшталт кольору, тіней та дрібних деталей. У книзі «Art and Visual Perception» [34] Рудольф Арнгейм розкриває ідею, що форма в мистецтві й дизайні ніколи не є нейтральною чи декоративною — вона завжди наповнена значенням. Людське око та розум надає значення візуальній інформації через закономірності — близькість, подібність, симетрія, замкнутість тощо. Він пояснює, що людське сприйняття

тісно пов'язане з психологічними механізмами, які автоматично інтерпретують візуальні структури як носії змісту. Кожна лінія, площина, симетрія чи асиметрія, напрям або вага у композиції впливають на наше розуміння зображеного. Наприклад, вертикальні форми викликають відчуття сили й стабільності, тоді як діагональні передають напругу, рух або нестабільність. Форми не просто «передають» сенс — вони і є його візуальним втіленням, а отже, художник або дизайнер мислить не словами, а формою, і саме через форму відбувається глибоке пізнання та комунікація з глядачем.

Поняття «силует» в контексті графіки та розробки має визначення простої форми або ж контуру персонажа без дрібних деталей, де приділяється увага лише загальним обрисам та формам. Це зображення схоже на тінь, де немає кольорів чи текстур. Тож виходячи з цього можна виділити декілька причин використання даного методу при створенні персонажів:

- 1) Легкість у розпізнаванні: силует дозволяє перевірити, чи легко впізнати персонажа лише за його формою. Якщо його можна впізнати навіть без деталей, то цей персонаж буде добре сприйматися глядачем;
- 2) Виразність образу: силуети допомагають показати основні характерні риси персонажа, наприклад, чи він сильний і масивний, або ж стрункий та рухливий, що робить його зовнішність більш зрозумілою;
- 3) Швидкість створення форми: на початковій стадії розробки дизайну зручніше працювати з загальним образом, яким є силует, щоб швидко створювати й вносити зміни в основні форми персонажа, перш ніж додавати деталі;
- 4) Запам'ятовуваність персонажа: персонаж із чітким та впізнаваним силуетом краще сприймається та запам'ятовується публікою. Багато відомих героїв мають свої характерні силуети, за якими їх одразу можна розпізнати;
- 5) Контраст та різноманітність варіантів: використанні різних силуетів для персонажів дозволяє створити контраст між персонажами, підкреслюючи цим їх унікальні риси та ролі сюжеті.

Серед загальних засад дизайну — використання чіткої силуетності, опрацювання кольорової гами, емоційна зчитуваність персонажа. Універсальність таких принципів може пояснюватися спільними психологічними та естетичними уподобаннями людей [28].

У статті TheCharacterHub [12] обговорюється важливість використання форм у процесі розробки персонажів. Автор підкреслює, що форма не тільки є елементом естетики, але й виконує функцію комунікації, виражаючи основні характеристики персонажа. Геометричні фігури, такі як кола, квадрати та трикутники, допомагають відобразити різні риси особистості, визначаючи, як персонаж сприймається аудиторією. Круглі форми асоціюються з м'якістю, доброзичливістю та надійністю, в той час як квадратні форми часто символізують стабільність, надійність і порядок. Трикутники можуть бути використані для вираження динамізму, агресивності чи гострих конфліктів, що надає персонажу енергійний вигляд.

У дизайні персонажів дуже важливо, щоб форма відповідала їхній ролі в історії. Варто починати з визначення архетипу персонажа, що допомагає сформулювати його основні риси та мотивацію, а також на необхідності збору референсів для досягнення оригінальності та унікальності в дизайні. [44].

Наприклад, м'які і округлі форми використовуються для створення добрих і дружніх персонажів, тоді як прямі лінії та кути використовуються для створення авторитарних або вороже налаштованих персонажів. Цей принцип широко використовується у мультфільмах, відеоіграх та анімаціях, де персонажі повинні бути миттєво зрозумілими для глядача або гравця.

Завдяки таким формам дизайнери можуть спростити візуальне сприйняття персонажа, дозволяючи глядачеві швидко зрозуміти, хто перед ним — герой чи антагоніст. Це також сприяє більш глибокому емоційному зв'язку між персонажем та аудиторією, адже форма допомагає передавати настрій і характер. Окрім того, форма може доповнювати інші аспекти дизайну, як-от колір чи текстури, для створення повнішого образу [35].

Загалом, в статті [12] підкреслюється важливість збалансованого використання геометричних форм у дизайні персонажів, адже саме вони допомагають миттєво комунікувати з аудиторією, створюючи враження та враження про персонажа навіть без необхідності в додаткових поясненнях.

Для виразного зображення персонажів і локацій варто враховувати теплоту й напрямок джерела світла, використовуючи контраст теплого й холодного освітлення для передачі настрою сцени. Світло має підкреслювати об'єм і матеріали: м'яке розсіяне світло — для тканин і шкіри, жорстке бокове — для виразної анатомії або фактури. Важливо використовувати рефлекси для збагачення тіней і уникнення «пласкості» зображення [36]. Колір тіней повинен відповідати середовищу, а не бути просто сірим. Контрсвітло або римлайт допомагає виділити силует персонажа на фоні. Світло також використовується як композиційний інструмент — для спрямування погляду глядача на ключові елементи.

Сюжет виступає як фундамент візуального образу персонажа [28], добре прописана історія героя поглиблює його візуальне втілення й сприяє встановленню емоційного зв'язку гравця з ігровим світом. Саме наративна глибина зробила такими впізнаваними персонажів як Лара Крофт (Lara Croft: Tomb Raider) чи Геральт із Рівії (The Witcher).

### **2.1.2 Концепт середовищ гри**

Концепт-арт у відеоіграх вимагає глибокого розуміння перспективи й об'ємної побудови, адже саме це створює переконливе відчуття простору навіть у фантастичних світах. Щоб локації та персонажі виглядали правдоподібно, кожен елемент має бути вписаний у логічну тривимірну структуру [31]. Насамперед важливо створювати композиції, які направляють погляд глядача — через світло, контраст, лінії перспективи та розміщення об'єктів. Навіть складні сцени мають читатися з першого погляду. Локація повинна не просто бути красивим фоном, а розкривати настрій сцени, історію та стан персонажів. Важливу роль відіграє масштаб і просторові

взаємозв'язки: глядач повинен відчувати глибину середовища. Варто думати в категоріях кадру, кожен малюнок має мати композиційну логіку, в якій є фокус, ритм, напруження або спокій. Особливе значення має світлотінь та графічний контраст як інструменти, що допомагають візуально керувати увагою і створювати емоційне враження [38] [40].

У процесі створення ігрових локацій, зокрема міських середовищ, розробники відеоігор застосовують низку візуальних прийомів, що дозволяють ефективно передати просторову, культурну та емоційну сутність міст. Як показує дослідження [22, с. 1-13] ці візуальні рішення базуються на поєднанні символічних елементів, композиційних прийомів і цілеспрямованої редукції реальних об'єктів для досягнення ігрової функціональності та візуальної впізнаваності.

**Прийом редукції та селекції.** Одним із головних способів є редукція – навмисне спрощення структури реального міста до базових елементів, що забезпечують швидке орієнтування гравця та логіку геймплею. Це означає, що складні структури, як-от мікрорайони, транспортні вузли чи зонування, стискаються до найважливіших категорій, наприклад: житлової, комерційної та промислової зон. Супутнім прийомом виступає селекція – добір лише найбільш репрезентативних або емблематичних об'єктів, які мають значну візуальну або культурну вагу. У цьому контексті архітектурні пам'ятки, характерні силуети будівель або типова забудова стають основою композицій ігрового простору [22, с. 1-13].

**Використання візуальних символів.** Візуальні символи – ще один базовий засіб конструювання віртуального міста. Під символами маються на увазі елементи, що легко ідентифікуються та викликають в гравця стійкі культурні або географічні асоціації. Це можуть бути назви, типові фасади, стиль брукування вулиць або конфігурація площ. У грі «Assassin's Creed II», наприклад, Флоренція подається не як буквальна реплікація міста, а як візуальний символ міста епохи Ренесансу, з акцентом на знакових елементах (купол собору Санта-Марія-дель-Фйоре, вежа Палаццо Веккьо тощо), що

представляють культуру та атмосферу часу [22, с. 1-13].

**Створення сцен: прийом «візуального поля».** Окрім символів, ключовим інструментом є створення «сцен» – широких візуальних композицій, які передають атмосферу простору, не завжди апелюючи до конкретного прототипу. Такі сцени ґрунтуються на поєднанні текстур, освітлення, масштабу та об'ємно-просторових конструкцій. Наприклад, у грі «Cyberpunk 2077» місто побудовано за принципом гіперурбанізованої вертикалі з навмисним нагромадженням рекламних панелей, неонових освітлення та щільної архітектури. Візуальна композиція тут створює сцену, яка не є відображенням конкретного реального міста, але викликає в гравця асоціацію з мегаполісом майбутнього. Цей прийом також включає контрастність та ритм – чергування вузьких і широких просторів, темних і яскравих ділянок, що сприяє формуванню візуальної динаміки та направляє увагу гравця. Наприклад, вузькі провулки можуть слугувати інструментом створення напруги, тоді як відкриті площі забезпечують орієнтацію в просторі [22, с. 1-13].

**Спрощення просторової логіки.** Ігрові міста часто не мають повноцінної транспортної інфраструктури або складної топографії. Натомість використовується спрощена структура – лише ті елементи простору, які сприяють навігації, геймплею або сюжетному просуванню. Цей принцип часто супроводжується масштабним компресуванням, коли великі простори стискаються у функціонально доцільні сегменти. Такий підхід дозволяє досягти ілюзії великого міста при реальному зменшенні кількості вулиць або інтер'єрів [22, с. 1-13].

**Стилізація та художня обробка.** Часто дизайнери вдаються до стилізації – навмисного спотворення реальних форм і деталей для досягнення художнього ефекту. Вона може проявлятися як у формі (наприклад, гротескна архітектура), так і в колористиці (домінування певних палітр, як у «Mirror's Edge», де панує білий із червоними акцентами). Стилізація дозволяє не лише задати візуальний тон, але й підтримує наративну функцію – через стиль

можна передати емоційну або ідеологічну атмосферу простору [22, с. 1-13].

У дослідженні [26] наголошується, що низка ігор використовує реальні карти та географічні дані, моделює наслідки екологічних рішень, а також репрезентує складні соціальні явища у доступній та інтерактивній формі. Особливу увагу приділено іграм, які відображають життя людей в різних умовах — від екосистем, що зазнають впливу змін клімату, до середовищ, уражених наслідками міграції або урбанізації. Через механіки таких ігор гравці пізнають географічні закономірності й емоційно залучаються, співпереживають персонажам, інакше кажучи — формують емпатію. Це особливо важливо для освітніх цілей, оскільки сприяє залученню гравця до рефлексії над глобальними проблемами.

## **2.2 Особливості дизайну інтерфейсу для відеогри**

В контексті відеогри інтерфейс — це візуальна система, яка забезпечує взаємодію між гравцем і грою, транслюючи правила, статуси, можливості та реакції світу гри через зрозумілі графічні елементи. Ефективний інтерфейс має бути не лише функціональним, а й естетично узгодженим із загальним стилем гри [41]. Він виконує роль «перекладача» між внутрішньою логікою гри та гравцем — показує здоров'я, інвентар, цілі, карту, діалоги тощо, допомагаючи гравцю приймати рішення. При створенні концепту інтерфейсу важливо враховувати композицію екрана, контрастність, ієрархію інформації та інтерактивну логіку. Інтерфейс повинен бути інтуїтивним, зчитуваним за лічені секунди та не перевантажувати простір, особливо у динамічному геймплеї. Дизайн кнопок, їхні стани (активний, наведений, натиснутий) та розташування мають бути продумані для забезпечення зручності та естетичної гармонії [42]. Він має підтримувати атмосферу гри: у фентезі — декоративні рамки й текстури, у науковій фантастиці — чисті, технологічні лінії, у ретро — піксельна графіка тощо. Таким чином, концепт інтерфейсу — це не просто набір кнопок і панелей, а частина візуальної мови гри, що формує досвід користувача.

У сучасних іграх спостерігається тенденція до адаптації інтерфейсів під загальну стилістику гри, їх часткове або повне занурення у внутрішню логіку візуального всесвіту. Один із характерних прикладів — «Hogwarts Legacy», де інтерфейс побудовано на основі естетики магічного світу (рис. Б.1): меню виконане у вигляді пергаментів з анімованими елементами, значки здібностей стилізовані під гравірування чи гербові символи, а кольорова палітра витримана в теплих, сепійних тонах, що перегукується з візуальним стилем гри загалом. Такі рішення забезпечують візуальну єдність і створюють ефект занурення — інтерфейс не здається «зовнішнім» щодо ігрової реальності, а, навпаки, ніби є її частиною.

У грі «Kingdom Come: Deliverance» (рис. Б.2) застосовано інший підхід — прагнення до історичної автентичності. Тут візуальний інтерфейс мінімалістичний, з декоративними готичними шрифтами, обмеженою кольоровою гамою та елементами, що імітують манускрипти. Візуальні засоби (орнаменти, медальйони, зістарені текстури) підкреслюють відсутність технологічного прогресу в ігровому світі та передають дух середньовіччя. При цьому сам HUD (рис. Б.3) залишається максимально непомітним, елементи зникають під час дослідження світу, а з'являються лише в моменти бою чи діалогу, що дозволяє фокусувати увагу гравця на довкіллі.

Інтерфейс у «God of War: Ragnarök» (рис. Б.4) — приклад динамічного, адаптивного UI з потужним візуальним ритмом. Елементи HUD — шкала здоров'я, ярлики здібностей, індикатори ворогів — використовують чітке кольорове кодування (наприклад, червоний для загрози, синій для магії), мають напівпрозоре тло і супроводжуються плавними анімаціями появи/зникнення. Усе це дозволяє зберігати баланс між епічністю боїв і зручністю навігації. Візуально меню оформлено в темній, металево-кам'янистій палітрі з грубими текстурями, що відображають скандинавський міфологічний антураж гри. Типографіка — масивна, з прямими рубаними шрифтами, які підкреслюють характер головного героя — потужного, грубого, стриманого.

Різко відрізняється візуальна структура інтерфейсу в «Cyberpunk 2077». Тут інтерфейс є частиною вбудованої кіберреальності (рис. Б.5): усі вікна, меню, мапи стилізовані під голографічні проєкції, які ніби проєктуються перед очима головного героя. Візуальні ефекти — спалахи, коливання, розмиття — використовуються не лише для декоративності, а й для імітації збою систем, перевантаження чи модифікацій. Кольорова гама домінантно неонова (рис. Б.6): поєднання кислотно-жовтого, бірюзового, червоного — це не тільки стилістичний вибір, але і спосіб візуальної ієрархізації інформації. Шрифти — тонкі, техногенні, що імітують інтерфейс високотехнологічних пристроїв. Структура меню при цьому складна, багаторівнева, але глибоко інтегрована у світ гри: вона не просто дає доступ до інвентарю чи карти, а відчувається як цифрова надбудова свідомості персонажа.

Порівнюючи ці приклади, можна побачити різноманіття візуальних стратегій: від декоративно-стилістичного оформлення «Hogwarts Legacy» до повного функціонального занурення інтерфейсу у світ гри «Cyberpunk 2077», від історичної стриманості «Kingdom Come: Deliverance» до динамічного, але структурованого рішення в умовах екшену «God of War: Ragnarök». У всіх випадках UI відіграє роль не лише технічного посередника між гравцем і грою, а й повноцінного візуального актора, що комунікує, структурує і підсилює художній образ світу. Саме через візуальні засоби — текстури, колір, іконографіку, анімацію — інтерфейс стає частиною наративу та формує унікальний досвід взаємодії.

## 2.3 Сприйняття гри гравцем

Відеоігри як художній продукт створюють унікальні світи, де кожен візуальний елемент — архітектура, фон, об'єкти, вороги та персонажі — працює на формування цілісної атмосфери. Узгодженість стилю персонажів зі стилістикою світу гри є ключовою для забезпечення естетичної та емоційної переконливості. Якщо герої візуально вписуються в середовище, це посилює відчуття правдоподібності ігрового світу та заохочує гравця до глибшого

занурення в сюжет і дослідження простору гри [30, с. 186–191]. Образ персонажа часто є першим, що бачить потенційний гравець. Натиснувши на іконку персонажа, користувач отримує доступ до повної інформації про гру: її опис, версію, дані розробника, скриншоти рівнів, відгуки тощо. Таким чином, як сам персонаж, так і загальна візуальна стилістика створюють перше враження та ведуть гравця у світ гри [29, с. 3-4].

Водночас у дизайні персонажів використовуються усталені тропи й культурні шаблони, які полегшують сприйняття. Персонажі, що відповідають знайомим архетипам, швидше викликають емоційну реакцію, оскільки вбудовані у вже сформовані культурні уявлення. Такий підхід є ефективним для швидкої комунікації смислів та емоцій, особливо в динамічних жанрах [30, с. 186–191].

Гравці часто схильні ототожнювати себе з персонажами, які відображають їхні прагнення, страхи або ідентичність [28]. Саме тому ігри з високим рівнем кастомізації, як у «The Sims» чи «Mass Effect», набули великої популярності.

Виходячи з контексту варто дослідити методи створення переконливих і послідовних персонажів у відео іграх, що здатні поглибити залученість гравця, і пропонують використання драматургічних прийомів для покращення ігрового дизайну. Персонажі комп'ютерних ігор впливають на загальне ігрове сприйняття та як саме гравці інтерпретують цих персонажів. У дизайні персонажів дуже важливо, щоб вигляд персонажу відповідав його ролі в історії [12].

Головна відмінність ігрових персонажів від героїв у анімації, кіно чи літературі полягає в тому, що гравці мають певний контроль над діями героїв, а це впливає на сприйняття гравцем характеру персонажу. За допомогою певних сюжетних рішень, творці ігор можуть обмежити дії гравця, спрямовуючи його до заданих цілей. Завдання, які повинен виконати гравець, часто відображають характер персонажа. Якщо звертатися до теорії драматургії, то персонажів можна розглядати як «пласкі» та «об'ємні».

«Пласкі» персонажі прості, мають передбачувану поведінку, яку можна описати одним реченням, тоді як об'ємні персонажі можуть мати складний характер і здатні дивувати гравця. Більшість персонажів у відеоіграх можна вважати «пласкими», оскільки їхня поведінка визначається функціями гри, а не власними мотиваціями. Проте, добре продуманий герой здатен зацікавити гравця, надавши додаткового сенсу до ігрового процесу. Одним з основних методів розкриття характеру є обмеження свободи гравця у вигляді певних функцій персонажа, що підтримує його послідовний образ.

Завдання, які повинен виконати гравець, часто відображають характер персонажа. Наприклад, у «Thief II» (рис. Б.7) цілі, які ставляться перед головним героєм, формують його образ як професійного злодія, що поважає людське життя. Збільшення складності гри може включати додаткові обмеження на дії гравця, що змушує його більш обережно підходити до виконання завдань і уникати надмірної агресії. В «Iso» (рис. Б.8), наприклад, персонаж має захищати іншого героя, що робить турботу про нього необхідною умовою для успішного проходження гри.

Слід виділити кілька підходів до створення обмежень у діях гравця. Зокрема, попередньо визначені функції, як-от кат-сцени, анімації персонажа та структуру діалогу. Так, у грі «Thief II» гравець бачить кат-сцени, де головний герой описує мотивації та обставини, завдяки чому гравець дізнається більше про характерну природу персонажа. У «The Secret of Monkey Island» гравцю надається вибір під час діалогів, але варіанти реплік завжди відповідатимуть характеру персонажа.

Розробники також використовують обмеження можливих і неможливих дій персонажа, щоб відобразити певні риси особистості. В «Hitman 2» головний герой має в арсеналі способи вбивства, але практично не може виконувати соціальні дії, що підкреслює його роль як найманого вбивці. У «Grand Theft Auto III» протагоністу дозволено виконувати лише агресивні чи аморальні дії, що надає йому відповідного образу ізольованого злочинця. Таким чином, обмеження на певні дії створює конкретний стиль гри та

уявлення гравця про персонажа [13].

Особливість саме ігрових персонажів полягає у взаємодії з гравцем, що потребує чіткого формування їхнього вигляду, мотивацій та поведінки. Завдяки поєднанню драматургічних прийомів і певних механік гри та дій, розробники створюють персонажів, які підсилюють залученість гравця і роблять ігровий процес більш глибоким. Через ігрові механіки, такі як кат-сцени, задані діалоги чи анімація, дозволяють підтримувати цілісність і послідовність образу персонажа. Завдання, які він виконує, також відображають його характер і мотивацію, формуючи більш правдоподібний і цікавий образ.

## **2.4 Трансформація художнього образу в дизайні відеоігор**

Слід розглянути глобальний культурний внесок відеоігор. Упродовж останніх десятиліть відеоігри перетворилися з простої розваги на серйозний культурний феномен, який має здатність розповсюджувати знання та ідеї на глобальному рівні. Технологічний прогрес і доступність інтернету зробили ігри доступними для широкої аудиторії у всьому світі.

Персонажі ігор впливають на загальне ігрове сприйняття та як саме гравці інтерпретують цих персонажів. Завдання, які повинен виконати гравець, часто відображають характер персонажа.

Літературні твори в нових умовах вже можуть здаватися не зовсім завершеними структурами. Вони відкриваються для інтерпретації, переосмислення та розширення. Однією з форм такого розширення є відеоігри, які виступають як адаптаційні платформи, що не лише відтворюють літературні сюжети, а й створюють умови для активної взаємодії з ними. Гравець не просто споживає текст - він бере участь у його формуванні, впливаючи на розвиток сюжету, хід подій та розвиток персонажів. Таким чином, адаптація набуває значення інтермедійного діалогу між літературним джерелом і його новою медіаформою.

Адаптацію слід розглядати як форму критичного прочитання та

культурної трансформації. Відеогра, що базується на літературному першоджерелі, має потенціал до формування нового сенсорного рівню. У цьому контексті гра може бути не лише засобом репрезентації, а й повноцінною формою інтерпретації. Прикладами таких адаптацій є «The Witcher», «Bioshock», «Dante's Inferno», «Cyberpunk 2077», де художні принципи, філософські ідеї та сюжетні стратегії класичних творів перетворюються у ігрові механіки, візуальні стилі та сюжетні гілки. У цих проєктах відбувається перенесення мотивів та глибока трансформація ідеологічних та естетичних моделей [14]

Адаптація книжок про Відьмака у форматі відеогри «The Witcher» (рис. Б.9) стала прикладом того, як літературну історію можна цікаво переосмислити. Розробники з CD Projekt RED відтворили оригінальний сюжет, але при цьому створили нову історію, яка логічно продовжує події з книг. У центрі подій — Геральт із Рівії (рис. Б.10), ігровий світ побудовано так, щоб гравець міг сам впливати на хід подій, робити вибори, які мають серйозні наслідки. У грі зберігається атмосфера оригінального твору — багато складних моральних ситуацій, темна фентезійна атмосфера, конфлікти та особисті драми. На відміну від книжок, гра дає змогу гравцеві самому бути учасником історії, що робить досвід глибшим і більш захоплюючим. Візуальна частина гри натхненна описами зі світу Сапковського (автор оригіналу), але доповнена власними авторськими рішеннями — у дизайні персонажів, монстрів і локацій відчувається вплив слов'янської міфології та дарк-фентезі стилістики. Знайомі з книг герої, як-от Єннефер, Трісс, Лютик і Цірі, у грі отримали більше деталей і можливостей для розвитку. Серія ігор «The Witcher» — це приклад вдалої адаптації літератури у відеогру, яка зберігає дух і суть книжок, та розкриває їх по-новому через інтерактивність.

Художники CD Projekt RED створили візуально цілісну картину середньовічного фентезі з автентичними ландшафтами, сезонними змінами природи, майстерно збудованими поселеннями та вражаючими монстрами, дизайн яких поєднує фольклорну основу з сучасними елементами жаху.

Персонажі отримали виразну зовнішність і стиль, що підтримує індивідуальність кожного героя. Особливо помітна увага до дизайну Геральта (рис. Б.11): сиве волосся, шрами, виразна амуніція й мечі — всі ці деталі відображають його мисливське минуле й сувору натуру. Його анатомія зображена точно, з дотриманням пропорцій реалістичного людського тіла, але водночас з героїчним акцентом. Йеннефер та Трисс, як магичні персонажі, мають вишуканий дизайн одягу з елементами середньовічної моди та колористики, що підкреслює їхню силу, витонченість і особисту драму. Усі персонажі створені з урахуванням внутрішньої мотивації, біографії та ролі в сюжеті, що посилює ігрове занурення.

«Alice: Madness Returns» (рис. Б.12) — це гра, створена на основі класичних книг Льюїса Керрола «Аліса в Країні Див» та «Аліса у Задзеркаллі», але подає їх у зовсім іншому, набагато темнішому ключі. Розроблена студією Spicy Horse під керівництвом Америкена МакГі (геймдизайнер), ця адаптація не прагне буквально відтворити події книг, а радше використовує знайомі образи, щоб розповісти зовсім іншу, авторську історію. У центрі сюжету — дівчина Аліса, яка пережила трагедію: у пожежі загинула її сім'я. Вона намагається впоратися з психічною травмою, і тому світ Країни Див у грі є відображенням її нестабільного внутрішнього стану. Гравець бачить, як знайомі персонажі — Чеширський Кіт, Божевільний Капелюшник, Королева Сердець — постають у викривленій, часто зловісній формі, що символізує різні частини психіки Аліси або події з її минулого. Замість казкового світу ми бачимо готичні, темні локації, де кожен рівень — це образ певної травми чи страху. Через ігровий процес Аліса поступово збирає фрагменти своєї пам'яті та розкриває правду про події, що з нею сталися. Гра поєднує в собі елементи пригодницького бойовика, платформера й психологічної драми.

У «Alice: Madness Returns» студія Spicy Horse взяла за основу класичну «Алісу в Країні чудес» Льюїса Керрола, створивши темну психоделічну інтерпретацію, в якій казкові елементи трансформовані відповідно до теми психологічної травми. Якщо в літературному оригіналі візуальна складова

представлена як ігрова фантазія з логічними парадоксами та абсурдом, то в грі вона перетворена на готичний (рис. Б.13), стімпанковий простір, де кожна локація є візуальним втіленням внутрішніх станів Аліси. Дизайн головної героїні змінюється в кожному ігровому розділі, символізуючи емоційний та психічний стан. Її класичне плаття трансформується у костюми, наповнені деталями інфернального, театрального й травматичного характеру — лялькові текстури, кров, металеві елементи. Інші персонажі, як-от Чеширський кіт або Божевільний Капелюшник, отримали спотворені, майже гротескні риси, що викликають відчуття дискомфорту. Візуальні риси звичних героїв були адаптовані з метою підкреслення психічної нестабільності — через асиметрію, незвичну пластику, непропорційні риси обличчя та дивні матеріали одягу. Усі дизайн-рішення базуються на метафоричному візуальному мисленні, де зовнішність персонажа є проекцією його психічної функції. «Alice: Madness Returns» — це приклад того, як літературний твір може бути переосмислений у грі не буквально, а через створення нового сюжету, який використовує знайомі символи для передачі зовсім інших тем — у цьому випадку, теми втрати, психічного болю та боротьби з внутрішніми демонами.

«Dante's Inferno» (рис. Б.14) — це відеогра, створена студією Visceral Games і випущена в 2010 році, яка базується на першій частині епічної поеми Данте Аліг'єрі «Божественна комедія». Але, подібно до «Alice: Madness Returns», ця адаптація також не є буквальною переказом твору, а радше вільною інтерпретацією, у якій класичний сюжет перетворено на динамічний бойовик. У грі головним героєм є Данте — не поет, а хрестоносець, який проходить дев'ять кіл Пекла (рис. Б.15), щоб врятувати душу своєї коханої Беатріче, викраденої Люцифером. Цей сюжет значно відрізняється від оригінального тексту, де Данте мандрує Пеклом як спостерігач під проводом Вергілія, а не як озброєний воїн. Така зміна була зроблена спеціально для потреб геймплею, адже гра побудована на активному бою, а не на філософських роздумах. Незважаючи на відхилення від першоджерела, розробники зберегли ключову структуру: дев'ять кіл Пекла (наприклад, Лімб,

Пожадливість, Обжерливість, Гнів тощо), кожне з яких має свій унікальний візуальний стиль, ворогів та тематику, що відображає відповідний гріх. У грі також з'являються деякі історичні та міфологічні персонажі з поеми, як-от Вергілій чи Карон, але їхні ролі дещо змінені або спрощені для динамічного сюжету. Головна мета адаптації — не передати точний зміст поеми, а створити емоційно насичене, візуально ефектне переживання, яке водночас використовує знайомі мотиви з класичної літератури. Гравець буквально «проходить через Пекло», стикаючись із символами провини, каяття, покарання і спокути. «Dante's Inferno» — це приклад адаптації, де літературне джерело слугує міцним фундаментом, але творці дозволяють собі значну художню свободу, щоб зробити твір доступним і привабливим для гравців, зберігаючи при цьому загальну атмосферу і тематику оригіналу.

У «Dante's Inferno» розробники студії Visceral Games здійснили радикальне візуальне переосмислення символічного простору «Божественної комедії» Данте Аліг'єрі, надавши йому тілесного, агресивного й фізично відчутного виміру. Там, де в оригіналі панує метафоричний опис страждання й покарання через алегорії, у грі домінує гіперболізована архітектура болю: величезні, похмурі пейзажі, органічно-індустріальні текстури, візуально виражені гріхи в кожному колі Пекла. Персонажі гри (рис. Б.16), особливо Данте, трансформовані з гуманістичних образів у гіпермаскулінні фігури, з акцентом на анатомічно гіпертрофовану мускулатуру, бойову амуніцію та візуальні елементи провини й каяття — наприклад, червоний хрест, нашитий на тілі. Містичні постаті, як-от Люцифер чи Чаклунки, зображені в агресивно-сексуалізованій формі, з поєднанням тілесності, еротики й жаху. Стилїстика персонажів тут базується на візуальному екстремізмі: кожен дизайн посилює тему болю, покарання, спокуси. Такий підхід спрямований на візуальне враження й на виклик емоцій у гравця, занурення в метафізичну боротьбу за душу.

Адаптація літературних творів у форматі відеоігор демонструє широкий спектр підходів — від майже дослівного відтворення атмосфери та сюжетів до

радикального переосмислення класичних текстів. У відеоіграх літературна основа часто не просто переноситься, а трансформується відповідно до можливостей інтерактивного медіа, зберігаючи ключові ідеї, але водночас додаючи нові сенси.

Деякі адаптації прагнуть залишитися максимально близькими до першоджерела, зберігаючи сюжетну глибину, атмосферу та характер головних героїв, водночас розширюючи світ за допомогою нових наративних ліній і геймплейних рішень. Інші, навпаки, інтерпретують класичні твори вільно, акцентуючи не на сюжеті, а на загальній структурі чи символіці, перетворюючи, наприклад, філософський трактат у динамічний екшен або бойову гру. Такі переосмислення дозволяють створювати видовищні проекти, що водночас зберігають зв'язок із літературною традицією. Інколи ж адаптація набуває глибоко особистісного і психологічного виміру: знайомі образи класичних історій стають інструментом для дослідження внутрішнього світу персонажа, його травм та емоційного стану. У таких випадках літературна основа служить не лише як джерело натхнення, а як метафоричний каркас для авторського висловлення.

Таким чином, література у відеоіграх може слугувати як фундаментом для відтворення оригінального твору, так і відправною точкою для нових, самобутніх інтерпретацій. Цей діалог між текстом і грою відкриває нові можливості для переосмислення класики, демонструючи, що літературні сюжети й образи залишаються актуальними і в новітніх формах медіа.

## 2.5 Сучасні тенденції у розробці ігор

У світі геймдизайну з'являється дедалі більше тенденцій, що формують підходи до створення сучасних відеоігор. Нижче розглянуто ключові тенденції, що визначають вектор розвитку індустрії.

**Інклюзивність та доступність.** Однією з найпомітніших тенденцій сьогодення є акцент на доступність. Ігрова індустрія активно рухається в напрямку інклюзивності, роблячи доступність невід'ємною частиною дизайну,

а не тимчасовою тенденцією, дедалі частіше створюються з урахуванням потреб гравців із різними можливостями. Це включає можливість налаштувати керування, субтитри, гнучкі налаштування рівнів складності [17], режими для однієї руки, адаптивні контролери, легкі консолі для моторної доступності, змінні кольорові схеми, масштабування тексту й інші візуальні та звукові підказки [18], аудіоописи, а також складніші інструменти як відстеження погляду та програмне забезпечення для розпізнавання голосу, тощо [19]. Також враховуються когнітивні потреби — надаються чіткі інструкції, спрощені опції гри й адаптивна складність. Крім того, піднімається питання репрезентації: жінки, трансгендерної та небінарної особи - які досі недостатньо представлені у відеоіграх, що стимулює компанії змінювати підходи до інклюзії [18].

Такий напрямок розширює потенційну аудиторію та сприяє створенню відкритої та безпечної геймерської спільноти й середовища [17]. В свою чергу ігрові організації та групи захисту прав людей з інвалідністю працюють над підвищенням обізнаності щодо важливості інклюзивного дизайну. Це призвело до того, що все більше ігор створюються з урахуванням потреб гравців з різними можливостями. Сьогодні відсутність елементів доступності у грі може викликати негативну реакцію аудиторії [19].

**Хмарні середовища замість потужних пристроїв.** Ігри на хмарному середовищі працюють за принципом потокової трансляції: гра зберігається на віддаленому сервері, а гравець взаємодіє з нею через свій пристрій, подібно до перегляду відео онлайн. Це дозволяє грати без потреби в потужному обладнанні або завантаженні гри, заощаджуючи пам'ять пристрою. Хоча стабільне інтернет-з'єднання залишається необхідною умовою, популярність сервісів на кшталт Xbox Cloud Gaming, Amazon Luna, Google Stadia і Jio Cloud Gaming зростає [18]. Хмарний геймінг стає зручнішим, підтримує кросплатформену гру і дозволяє гравцям приєднуватися до гри з будь-якої точки де наявне інтернет з'єднання.

**Використання штучного інтелекту (ШІ).** Інтеграція інструментів і

програмного забезпечення на зроблених базі штучного інтелекту змінила підхід до розробки відеоігор. ШІ дозволяє створювати реалістичні ігрові середовища з мінімальним людським втручанням, автоматизує рутинні процеси розробки, пришвидшує створення ігрових активностей і допомагає команді пристосовуватися до змін у вподобаннях гравців.

Крім вже зазначених функцій, штучний інтелект також відіграє роль у тестуванні [18]: автоматизовані інструменти можуть швидко виявляти помилки, що значно скорочує час на тестування і доопрацювання продукту.

**Інтеграція віртуальної та доповненої реальності.** Технології VR (віртуальна реальність) та AR (доповнена реальність) поступово змінюють спосіб взаємодії гравця з грою. Ці технології забезпечують глибше занурення в ігровий світ [17], дозволяють маніпулювати об'єктами у тривимірному просторі або поєднувати цифрові елементи з реальністю. У VR-іграх користувачі надягають спеціальну гарнітуру, яка фіксує їхні рухи та проєктує віртуальний світ безпосередньо перед очима. До гарнітури можуть додаватися й інші сенсорні пристрої, зокрема ручні контролери, що підсилюють ефект присутності. Це дозволяє повноцінно взаємодіяти з цифровим середовищем: озиратися, тягнутися до об'єктів і виконувати дії так, ніби вони перебувають у реальному просторі [19]. Впровадження таких технологій підвищує рівень залучення гравців та дозволяє створювати нові виписи ігрового досвіду для гравців. На платформі Steam кількість VR-ігор зростає щороку, а деякі старі ігри перевипускаються з доданою VR-технологією [19].

У дослідженні [23] встановлено три визначальні складові позитивного користувацького досвіду: занурення, взаємодія з віртуальним середовищем та соціальна взаємодія. Саме візуальне занурення виступає посередником між інтерактивністю середовища та задоволенням користувача. Іншими словами, чим активніше користувач взаємодіє з об'єктами у VR-просторі, тим глибшим є його візуальне занурення, що своєю чергою позитивно впливає на загальну оцінку досвіду. Цей висновок підкреслює важливість візуального опрацювання середовища та його функціональної інтерактивності —

можливості реагування на дії користувача, зміни простору чи об'єктів під час взаємодії. Цікавим є також контекст соціальної взаємодії: у дослідженні було встановлено, що, на відміну від традиційного онлайн-геймінгу, у VR-досвіді присутність інших користувачів або соціальних елементів знижує ефект занурення. Отже, у розробці ігрового VR-середовища варто критично ставитися до включення соціальних механік, якщо пріоритетом є створення глибокого індивідуального візуального занурення.

**Акцент на оповідання.** Сюжет і наративна складова відіграють все більшу роль у залученні гравця. Сучасна аудиторія очікує емоційно насичених, змістовних історій, з якими можна себе асоціювати. Цікаво прописані персонажі, діалоги та сюжетні повороти здатні насичити ігровий процес та створити привід для повторного проходження гри. Сторітелінг стає не лише способом розповіді, а й засобом взаємодії між гравцем та світом гри [17].

**Використання аналітичних даних.** Збір і аналіз даних про поведінку гравців відкриває можливість більш якісно підходити до процесу вдосконалення ігрового процесу. Завдяки аналітиці розробники можуть визначити, які елементи гри є найцікавішими, де виникають труднощі, як гравці взаємодіють із контентом. Ця інформація допомагає адаптувати гру під потреби аудиторії, впроваджувати точкові оновлення та планувати ефективні розширення [17].

**Побудова спільноти навколо гри.** Успіх сучасної гри нерідко залежить від активної та залученої її спільноти. Користувачі не лише грають, а й створюють контент, діляться своїм досвідом, дають зворотній зв'язок і стають природними амбасадорами гри. Розробники все частіше впроваджують соціальні активності, зустрічі гравців, форуми, багатокористувацькі режими або інтеграцію з соціальними мережами [17], щоб підтримувати постійний зв'язок з аудиторією. Такий підхід стимулює лояльність та продовжує життєвий цикл гри. Сучасні дослідження [24] підтверджують, що емоційний досвід є ключовим чинником залучення гравців. Гравці повертаються до ігор

не лише заради розваги, а й заради емоційного зв'язку, який формує глибше залучення. Інді-ігри, завдяки експериментальному підходу, унікальному стилю, наративу й художній свободі, відкривають нові шляхи емоційної взаємодії, попри обмежені ресурси й недостатню академічну увагу. Концепція дизайну зосередженого навколо гравця [24] підкреслює значення емоцій не як побічного ефекту, а як активного інструменту формування залучення. Інді-проекти, особливо локальні, демонструють, як через культурну ідентичність та унікальні механіки формується глибокий емоційний і когнітивний досвід гравця. Таким чином, емоційно-орієнтовний підхід у дизайні персонажів і світів є вирішальним для створення значущих ігрових вражень і лояльних спільнот.

Незважаючи на численні технологічні досягнення, розробники ігор всеодно стикаються з низкою викликів. Вартість впровадження інноваційних технологій зростає через витрати на встановлення та обслуговування, що змушує команди шукати баланс між якістю і доступністю. Також виникають питання безпеки та конфіденційності, зокрема через використання ІІІ та збір даних. Гравці все частіше вимагають прозорості, згоди на обробку даних і посилення кіберзахисту.

## 2.6 Культові відео ігри та їх феномен

Особливу роль у формуванні ігрової індустрії відіграли окремі проекти, що здобули культовий статус завдяки інноваційним механікам, унікальній естетиці та глибокому сюжетному наповненню. Деякі з них не лише розширили межі жанру, а й започаткували нові тренди в геймдизайні та змінили сприйняття відеоігор у масовій культурі. Одним із найвпливовіших проектів останніх років стала «The Legend of Zelda: Breath of the Wild» (2017) (рис. Б.17). Гра, створена компанією Nintendo, задала новий стандарт для дослідження відкритих світів у жанрі пригодницьких екшенів. Вона здивувала гравців не лише візуальною довершеністю, а й свободою вибору в проходженні, що дало нове дихання франшизі «Zelda». Її вплив простежується

в численних фан-арт проєктах, косплеях і загальному підході до розробки ігор майбутніми поколіннями дизайнерів [16].

Ще одним прикладом гри, що вийшла за межі екрана та стала об'єктом глобального обговорення, є «Resident Evil Village» (2021) від Capcom. Ця частина серії повернула інтерес до жанру survival horror, поєднавши класичні елементи з новими дизайнерськими рішеннями. Особливу увагу публіки привернула персонажка Леді Дімітреску (рис. Б.18), яка за короткий час перетворилася на меметичний символ та ікону фанатської культури. Її образ вийшов за межі гри, увійшовши до масової культури завдяки популярності в соціальних мережах, косплей-фестивалях і фанатських модифікаціях [16].

Не менш резонансним став реліз «Cyberpunk 2077» (2020) від студії CD Projekt Red. Незважаючи на суперечливий старт через технічні недоліки, гра залишила помітний слід завдяки своєму візуальному стилю, глибокій тематиці та зірковому складу (зокрема участі Кіану Рівза в ролі Джонні Сільверхенда). Образ міста майбутнього, де поєднуються технологічний прогрес і соціальна деградація, став новим еталоном у зображенні кіберпанку в іграх. Крім впливу на індустрію, гра сформувала тренди у візуальній культурі, дизайні, музиці й навіть у модній-індустрії [16].

Ці приклади демонструють, що відеоігри здатні не лише задавати технічні й естетичні стандарти, а й створювати повноцінні культурні явища. Культовість у цьому контексті визначається не лише популярністю гри, а й її впливом на інші сфери — від мистецтва до соціального дискурсу. Саме тому вивчення подібних ігор є важливим для розуміння сучасного медіапростору та ролі інтерактивних медіа в культурній динаміці.

## **Висновки до розділу 2**

У цьому розділі було проаналізовано ключові принципи розробки візуального стилю комп'ютерної гри та особливості створення концептів персонажів, інтерфейсу та локацій. Незважаючи на відсутність універсальної академічної класифікації, у професійному середовищі сформовано стійкі

типології стилів, що ґрунтуються на різних ступенях умовності та реалізму. Стилистика гри безпосередньо впливає на сприйняття гравцем візуального образу, емоційне залучення та занурення в ігровий світ. Одним із найважливіших аспектів при створенні персонажів є використання силуетів і базових геометричних форм, які сприяють швидкому візуальному зчитуванню характеру, ролі та емоційного стану героя. Збалансоване поєднання таких елементів, як форма, колір, текстура і світло, дозволяє створити цілісну та виразну візуальну мову гри.

Аналіз також показав, що при побудові ігрових локацій важливу роль відіграє принцип редукції й селекції, тобто спрощення складних урбаністичних структур і добір репрезентативних візуальних символів, що забезпечують легку орієнтацію на місцевості та атмосферність. Завдяки візуальним сценам, стилізації, контрастності та ритму, розробники формують віртуальні простори, які не лише ефективно підтримують геймплей, а й збагачують наратив. Усе це свідчить про те, що візуальний стиль є не лише естетичним рішенням, а й інструментом, що формує ігровий досвід та визначає якість комунікації між гравцем і світом гри.

### РОЗДІЛ 3

## РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ ДЛЯ ВІДЕО-ГРИ ЗА МОТИВАМИ ТВОРУ «ФАВСТ»

Цей розділ присвячено практичній реалізації авторського бачення в межах проєкту. У ньому розглядаються основні етапи створення візуального образу гри — від вибору стилістичного напрямку до розробки концептів персонажів та локацій.

**Мета:** створення візуального втілення художнього твору Григорія Косинки «Фавст» у форматі відеогри шляхом його адаптації до інтерактивного медіа формату. Це передбачає глибоке вивчення літературного джерела з метою виділення ключових тем, мотивів та символів, здатних органічно трансформуватися у візуальні образи в ігровому просторі. Створити авторську концепцію стилістики майбутньої гри, яка поєднує традиційні риси української візуальної культури із засобами художньої виразності, властивими сучасним цифровим медіа. Особливу увагу приділено розробці дизайну головного персонажа та середовища, в якому відбувається дія, з урахуванням сценарної логіки, емоційної виразності та вимог до ігрової взаємодії. Мета полягає не лише у технічному проєктуванні образів, а й у формуванні цілісного художнього світу, здатного передати змістову глибину твору, занурити гравця в атмосферу та забезпечити естетичну цілісність продукту.

#### **Постановка завдання:**

- здійснити художній аналіз оповідання «Фавст» для виявлення ключових тем, образів та сюжетних акцентів, що можуть бути трансформовані у візуальну мову гри;
- обґрунтувати вибір візуального стилю, який би поєднував риси української автентики з елементами ігрової образності, відображаючи атмосферу твору та ідею внутрішньої трансформації героя;
- створити концепт персонажа з урахуванням драматургічної функції в сюжеті, його психологічного портрету, символічного навантаження

образу та інтерактивних вимог до дизайну у форматі відеогри;

- розробити концепти локацій, що не лише підтримують візуальну цілісність гри, а й втілюють наративні конфлікти, культурні коди й емоційне забарвлення історії через середовище.

Розробка концептів є ключовим етапом у створенні відеогри, адже саме візуальна мова гри формує перше враження гравця та занурює його в потрібну атмосферу. У випадку адаптації літературного твору особливо важливо зберегти атмосферу першоджерела, водночас трансформуючи її у форму, зрозумілу і привабливу для сучасного гравця. Окрему увагу приділено прийомам які доповнюють атмосферу гри й поглиблює взаємодію користувача з віртуальним простором.

Усі ці компоненти в комплексі формують завершену концептуальну основу майбутньої відеогри, де образи й сенси літературного твору отримують нове життя в інтерактивному медіаформаті.

### **3.1 Аналіз першоджерела та його адаптація**

Творчість Григорія Косинки, одного з найяскравіших представників українського «розстріляного відродження», відзначається глибоким соціальним та психологічним змістом [20]. У своїй новелі «Фавст» Косинка звертається до класичних тем добра, зла, провини і кари, адаптуючи їх під українську дійсність [21]. Сюжет базується на ідеї складної боротьби між внутрішніми конфліктами людини та зовнішнім середовищем. У контексті розробки комп'ютерної гри на основі цього твору важливо дослідити мотиви, символи та персонажів новели, щоб правильно адаптувати їх для інтерактивного формату.

Новела «Фавст» має деякі паралелі з класичним образом Фауста, хоча їх природа інша. Головний герой Косинки, Прокіп Конюшина, - сільський вчитель, якого обставини та час штовхають на крайність, змушуючи розриватися між особистими цінностями та суспільними викликами. На відміну від класичного Фауста, який укладає угоду з дияволом, Конюшина

потрапляє в пастку ідеалізму і страху, який змішується з безвихіддю та соромом за власні вчинки. Його трагедія розгортається на тлі жорстокої соціальної реальності України 1920-х років.

Ключовим елементом твору є моральний конфлікт, який відображає боротьбу людини з власною сумлінністю. Косинка майстерно зображує складні соціальні та психологічні виклики, які спонукають персонажа до глибокого аналізу своїх дій, що впливають на його долю. Через цю призму «Фавст» можна трактувати як вираження внутрішньої боротьби людини між добром і злом у складному світі.

Головний герой Конюшина — символічний образ «маленької людини», який намагається відшукати свій шлях у світі протиріччя. Його доля стає попередженням про те, до чого може призвести внутрішній розрив між ідеалами та реальністю. Інші персонажі (сільська громада, колеги) представляють різні шари суспільства, в яких немає єдності, а панує атмосфера ворожнечі та насильства.

Образ Фауста з класичної традиції представлений Григорієм Косинкою як моральна дилема вибору, відмова або прийняття певних дій призводить до незворотних наслідків. Конюшина, як і Фауст, прагне зрозуміти істину, проте його шлях не передбачає просвітлення — навпаки, він тоне у власних сумнівах та страхах. У цьому розрізі образ Прокіпа стає віддзеркаленням глибинної драми українського села в умовах насильницьких соціальних трансформацій.

Тож, при створенні гри на основі «Фавста» необхідно зберегти центральні елементи конфлікту та моральних виборів персонажа. Для цього можна розробити нелінійну систему діалогів і подій, яка дозволяє гравцеві вибирати шляхи розвитку персонажа і його реакції на події. Це підсилює взаємодію з гравцем, дозволяючи пережити внутрішню боротьбу героя і мати власну інтерпретацію драми.

Також важливо передати атмосферу і соціального напруження, яке пронизує весь твір. Гра може використовувати темні кольори, приглушені тони та мінімалістичний стиль, щоб підкреслити стан душі головного героя.

До того ж, символічні образи, такі як хрест або місячне світло, можна використовувати для посилення емоційного фону та наголошення на складності життєвого шляху головного героя.

Новела «Фавст» Григорія Косинки пропонує багатий матеріал для адаптації в інтерактивній формі відео-гри, де моральні дилеми і складність вибору можуть бути розкриті через інтерактивність і видимі елементи. Завдяки цьому гравець може зануритися в драматичний світ, де кожен вибір впливає на розвиток сюжету, підкреслюючи глибинні теми, закладені у творі.

### **3.2 Вибір візуального стилю для відеогри**

При розробці відео гри за мотивами твору Григорія Косинки «Фавст», одним із ключових завдань було визначення візуального стилю, який би найкраще передав атмосферу і зміст літературного джерела. Оскільки гра відтворює похмурий та напружений настрій, пов'язаний із моральними та психологічними дилемами персонажів, обраний стиль повинен відображати ці теми через візуальний стиль.

Оскільки гра буде виконана в форматі 3D, для більш глибокого занурення було прийнято рішення орієнтуватися на реалістичний стиль із певною стилізацією. Це передасть складність і драматизм сюжету, але водночас додасть характер персонажам, підкреслюючи їхню емоцію та особливості. Стилізований підхід до реалістичності дозволяє зберегти відчуття автентичності, водночас уникаючи надзвичайного натуралізму, що підсилює символізм гри.

Візуальний стиль дозволяє переосмислити похмурий настрій літературного першоджерела через більш візуально привабливу форму. Хоча «Фавст» Григорія Косинки насичений тривогою, відчаєм і внутрішнім конфліктом, візуальне вирішення концептів не прагне до прямого ілюстрування похмурої атмосфери. Насичена палітра підсилює емоційну атмосферу, а використання світла виступає як ключовий прийом у передачі внутрішнього стану героїв. Зокрема, тьмяне або спрямоване освітлення

дозволяє створити ефект невизначеності, сумнівів і внутрішньої боротьби, які супроводжують персонажів протягом розвитку сюжету. Напругу я передаю не за рахунок кольору, а іншими засобами — зокрема, через композиційні рішення. Використання різких діагоналей, сильних світлотіньових контрастів, глибокої перспективи, ізольованих фігур або стиснутих просторів допомагає сформувати психологічну напругу в сцені. Кожна композиція побудована так, щоб підсилювати драматизм моменту або передавати внутрішній стан персонажа — тривогу, рішучість, невизначеність. Таким чином, візуальна мова гри працює як інструмент, що допомагає гравцеві емоційно зчитувати психологічні зміни й конфлікти.

Обраний стиль бере натхнення з історичної епохи початку XX століття, періоду життя і творчості Григорія Косинки. Костюми персонажів відтворюють характерну моду того часу — з її чіткими силуетами, автентичними тканинами та деталями, що додає реалістичності й переконливості візуальному світу гри. Такий підхід дозволяє глибше занурити гравця в історичний контекст і водночас зберегти художню свободу в інтерпретації образів. Стилістика проєкту базується на узагальнених формах, чітких силуетах і яскравих візуальних акцентах. Цей підхід поєднує елементи реалізму з художньою стилізацією, що відкриває можливості для використання символічних образів і метафор. Така візуальна мова не лише підсилює тематику твору Косинки — боротьбу, внутрішній надлом героя, соціальний і особистісний конфлікт — а й робить гру емоційно захопливою для сучасного гравця.

Таким чином, стилістика проєкту не копіює похмурість першоджерела, а трансформує її у візуальну мову, де емоційна напруга досягається композиційними та постановочними засобами. Це дозволяє створити інтерпретацію твору, яка зберігає його глибину, але подає її через більш відкрите, привабливе і кінематографічне візуальне рішення.

Зрештою, концепти персонажів і локацій у грі не обмежуються декоративною функцією. Вони формують цілісне візуальне середовище та

виступають носіями смислового навантаження, наближаючи гравця до переживання глибокого, емоційно складного літературного матеріалу. Обраний візуальний стиль стає способом художнього висловлювання, що дозволяє переосмислити класичний текст у новому, інтерактивному форматі.

### **3.3 Створення концепту персонажа**

Створення концептів персонажів для відео-гри за мотивами твору Григорія Косинки «Фавст» потребувало ґрунтовного підходу до кожного етапу, щоб передати атмосферу та емоційність даного оповідання.

На початку розробки я вирішила створити одночасно декілька концептів аби з поміж них в подальшому обрати той що підійде на роль головного персонажа та в подальшому працювати вже із ним.

Основними етапами цього процесу стали: робота із силуетами, створення лайн-арту, моделювання об'єму через світло та тінь, довершення лайн-арту та додавання кольорів. Кожен крок був необхідний для поступового переходу від загального бачення персонажа до деталізованого, завершеного образу.

На самому початку була проведена робота із силуетами (рис. В.1). Використання цього методу як стартового етапу дало можливість фокусуватися на загальній формі та позиції, без зайвої деталізації. Це важливо, адже гарно продуманий силует повинен забезпечити впізнаваність кожного персонажа навіть на відстані та без кольору. Завдяки цій техніці можна швидко побачити, наскільки образи є відмінними від інших, що надзвичайно важливо для створення унікальних героїв.

Крім того, силуети дозволили експериментувати з більшою варіацією поз та пропорціями тіла, не витрачаючи при цьому надто багато часу. Наприклад, деяким персонажам надано масивні плечі або характерні нахили тіла, щоб підкреслити їхню силу чи таємничість. Іншим силуетам додано витягнутість та худорлявість, щоб створити образ хитрих або інтелектуальних персонажів. Це допомогло закласти основи візуальної індивідуальності

персонажа та забезпечити різноманітність.

На основі обраних силуетів був створений попередній начерк (рис. В.2), що включає деталізацію одягу, рис обличчя та аксесуарів. Начерк дозволяє перейти до опрацювання конкретних деталей, таких як форма очей, вираз обличчя, складки на одязі, текстура волосся. Це початкова стадія «каркасу» для майбутнього, більш деталізованого зображення.

Елементи одягу було обрано з урахуванням історичного контексту, щоб перенести гравця в часи, коли творив Косинка. Наприклад, довгі пальта, костюми з жилетами, краватками та піджаками є характерними рисами для цієї епохи, які підсилюють автентичність образів. Риси обличчя пророблялися таким чином, щоб передати характерні особливості кожного героя: від суворих та зосереджених виразів до хитрих або відсторонених поглядів.

Після початкового начерку, зображення персонажів потребувало більшого об'єму, тому наступним кроком стало додавання світла та тіні (рис. В.3). Це створило відчуття тривимірності та підкреслити текстури. На цьому етапі була визначена основна світлотіньова схема для кожного персонажа, яка дозволяє підкреслити складки одягу, фактуру матеріалів та об'єми обличчя та рук.

Гра світла та тіні має велике значення, оскільки вона не лише додає глибину зображення, а й передає настрій героїв. Наприклад, використання тіні навколо очей додати персонажу виразності, передати відчуття занепокоєності або навіть загрози. Цей етап важливий, щоб персонажі виглядали не «награно», а живими та виразними.

Коли основні елементи персонажа були окреслені та відредаговані, я приступила до створення «чистового» лайн-арту (рис. В.4). Цей етап передбачає видалення зайвих штрихів і уточнення кожної деталі, щоб контури стали більш виразними та чіткими. Завдяки остаточному лайн-арту зображення набуло охайності, а персонажі стали виглядати готовими до подальшого фінального оформлення.

Лайн дозволяє підкреслити деякі деталі та створити контраст між

основними частинами форми, що особливо важливо для збереження чіткості в майбутньому, коли персонажі будуть переміщені в 3D-середовище при розробці гри. Це надає основу для роботи з кольором та текстурами.

Фінальним кроком у створеному концепті стало додавання кольорів (рис. В.5), що додало образам завершеності. Кольорова палітра була підібрана так, щоб відповідати настрою та характеру персонажів. Використовувалися глибокі, темні кольорів поєднанні з приглушеними відтінками – спектр зеленого, темного сірого та коричневого, що підтримують похмурий настрій твору «Фавст».

Кольори мають своє значення. Наприклад, теплі коричневі тони можуть підкреслити м'якість або земну природу персонажа, тоді як холодні зелені – натякнути на його таємничість або незвичайність, містичність. Підбір кольорів також відображає соціальний статус персонажів, їхній стиль життя та світогляд, що надасть гравцю змогу краще розуміти та відчувати кожного з них. Кольори доповнюють тіні та світло, створюючи об'ємний візуальний образ і дозволяючи гравцям легко пізнати персонажа в грі. На цьому етапі дизайн персонажів отримує завершений вигляд і готовий до подальшої роботи із ним.

Після аналізу отриманих варіантів персонажів я обрала один із концептів, який найкраще поєднував риси внутрішньої напруги, сили характеру та вписувався у візуальний стиль гри. Перший концепт був спробою визначити загальні риси героя — його стиль, манеру поведінки та настроїв. Він мав більш стриманий і навіть дещо відсторонений вигляд, з простішим одягом і статичною позою. Наступним етапом стало деталізування обраного варіанту (рис. В.6) (рис. В.7): я вдосконалила силует, уточнила пропорції, додала функціональні й декоративні елементи до костюму, які підкреслюють індивідуальність героя (рис. В.8).

При створенні концепту головного персонажа важливим було передати його внутрішній конфлікт, рішучість і готовність до боротьби. Для цього було обрано композиції з динамічними позами (рис. В.9): герой зображений у русі, з напруженим поглядом і рішучими жестами (рис. В.10). Така мова тіла

дозволяє гравцю зчитати характер персонажа ще до знайомства з сюжетом. Силует персонажа чіткий і легко впізнаваний, що особливо важливо для ігрового формату — у динаміці гравець має швидко орієнтуватися в просторі та розпізнавати фігуру на фоні середовища. У дизайні одягу застосовано елементи, що асоціюються з умовною історичною епохою (рис. В.11) та сільським побутом (довгий плащ, кобура, грубі чоботи), однак їх інтерпретовано крізь призму жанрового узагальнення — зокрема, у стилістиці пригодницького бойовика чи вестерну. Це дозволяє створити образ, який є водночас впізнаваним для сучасного гравця й органічним у контексті українського літературного першоджерела. Контрастне поєднання приглушених тонів з яскравими акцентами — як-от червона хустка біля ший — фокусує увагу на обличчі героя, додає емоційної виразності та створює візуальний ритм.

Найбільший акцент при розробці я надала позі персонажа — вона стала більш динамічною та виразною, що дозволило краще передати емоційний стан і внутрішню напругу. Водночас загальний вигляд став більш впевненим, композиційно врівноваженим і характерним для головного героя. Завершений образ поєднує стилізований реалізм, чітку графічну лінію та кінематографічну виразність.

Образ став динамічнішим, поза — впевненішою. На фінальному етапі я надала колір, текстури, аксесуари та незначні зміщення в позі, аби передати більше внутрішньої напруги та характеру. У такий спосіб остаточний варіант поєднує драматичність, функціональність та індивідуальність персонажа, що й було моєю метою.

### **3.4 Концепти локацій для гри**

Паралельно з дизайном персонажів розроблявся візуальний вигляд середовища, у якому розгортаються події. У роботі над концептами локацій було важливо зберегти відчуття сільської місцевості, що водночас має емоційно-психологічне напруження. Художній простір побудовано за

допомогою контрастних колірних співвідношень: насичені теплі тони неба поєднуються з холодними тінями лісу та відкритого простору. Така палітра підкреслює відчуття завершення, тривоги або очікування.

У процесі створення концепт-артів ігрових локацій використовувався поетапний підхід, що забезпечував як художню цілісність, так і відповідність до ігрового сценарію та стилістики всього проєкту. Робота здійснювалася в Adobe Photoshop, що дало можливість ефективно поєднувати як класичні художні прийоми, так і цифрові інструменти для гнучкого моделювання зображення. Весь процес можна умовно поділити на декілька основних етапів: пошук композиції через попередні начерки та тональну побудову, введення кольору, та етап фінального пропрацювання зображення.

На етапі розробки першим кроком стало створення скетчевих начерків – швидких замальовок (рис. В.12), які дозволили закласти первинне бачення майбутніх просторів. Ці начерки мали на меті знайти загальну форму, силуети об'єктів, задати основний ритм сцени та визначити, які саме елементи повинні бути присутніми у кожній локації згідно з наративною ігровою логікою. Основна увага приділялася саме загальному настрою та композиційному розташуванню основних мас: будівель, дерев, рельєфу, архітектурних чи побутових деталей.

Після цього розпочала етап створення чорно-білих композиційних ескізів (рис. В.13), де основним завданням було визначення візуального балансу, акцентів і побудови глибини сцени. Робота в монохромному форматі дозволила уникнути впливу кольору та зосередитись на світлотіньовому моделюванні форми, контрастах, і взаємодії об'єктів у просторі. Це дало змогу з'ясувати, як глядач сприйматиме сцену з точки зору основного композиційного центру, а також визначити емоційний настрій локацій: тривожний, спокійний, динамічний чи застиглий.

Наступним кроком стало переведення обраних чорно-білих композицій у кольорові варіанти (рис. В.14). Для цього використовувалися можливості Adobe Photoshop, зокрема робота з кольоровими каналами та режимами

накладання. Основна мета цього етапу — підібрати відповідну палітру, яка передавала б атмосферу ігрового світу, погодні умови, час доби та загальний емоційний настрій сцени. Застосування кольору дозволило більш глибоко розкрити характер кожної локації та створити стилістичну цілісність візуального середовища гри.

На завершальному етапі відбувалась деталізація вибраних концептів. Це включало уточнення форм, додавання характерних архітектурних елементів, текстур, освітлення та вторинних деталей, надання образам чіткості, які збагачують візуальне наповнення сцени. Основний акцент був на гармонізації всіх компонентів — від переднього до заднього плану — задля створення глибокого, живого і візуально переконливого простору, що відповідав би як загальній стилістиці проєкту, так і художньому задуму всієї гри.

### **3.5 Розробка інтерфейсу**

Інтерфейс гри був розроблений з урахуванням загального візуального стилю проєкту та спрямований на створення атмосферного, інтуїтивно зрозумілого і естетично цілісного візуального середовища. Усі елементи UI були виконані з опорою на мінімалізм і строгість форм, що дозволяє зосередити увагу гравця на подіях гри, не перевантажуючи екран зайвими деталями. Для реалізації інтерфейсу використовувались Adobe Photoshop (для промальовки графічних елементів) та Figma.

Було створено декілька основних екранів інтерфейсу: початкова заставка, головне меню, екран персонажа та HUD («Head-Up Display» - інтерфейс під час гри). Початкова заставка (рис. В.16) задає тон усьому проєкту — темне фонове зображення з лаконічною типографікою, плавною анімацією появи назви гри та варіантів меню. Головне меню (рис. В.17) включає базові пункти: почати гру, продовжити, налаштування, вихід. Усі елементи меню мають чітку ієрархію, виділені легким світлінням і відгукуються на дії користувача з м'якою анімацією.

Екран персонажа відображає ключову інформацію про героя (рис. В.18): стан здоров'я, екіпіровку, зброю та пасивні навички. Дизайн побудований на принципах асиметрії та балансу — інформаційні блоки розміщені так, щоб не порушувати композиційну стійкість, при цьому створюючи відчуття глибини та візуального контрасту. Візуальні елементи стилізовані під металеві або кам'яні поверхні з потертостями, які доповнюють загальний настрій гри.

Під час активної гри інтерфейс (HUD) (рис. В.19) залишається мінімалістичним і максимально функціональним. В нижній частині екрану розташовується смуга здоров'я, витривалості та індикатори доступних умінь. Усі іконки витримані в єдиній стилістиці з використанням приглушених кольорів, які не відволікають, але добре зчитуються на тлі ігрової сцени.

### **Висновки до розділу 3**

У цьому розділі було виконано практичну реалізацію авторського бачення новели Григорія Косинки «Фавст» у форматі концептів до відеогри. Проведено аналіз першоджерела для виявлення ключових тем, мотивів і символів, здатних трансформуватися у візуальні образи, а також обґрунтовано вибір стилістичного напрямку, що поєднує риси української автентики з естетикою сучасних цифрових медіа. Основну увагу зосереджено на створенні дизайну головного персонажа й локацій, що передають атмосферу твору, підтримують емоційну виразність і забезпечують ігрову взаємодію.

Розробка концептів стала важливим етапом формування цілісного художнього світу гри. Через образи, колір, світлотінь, композицію та стилізацію вдалося передати внутрішню драму героя, соціальну напругу й естетитвору. Такий підхід дозволяє гравцеві зануритися в атмосферу літературного джерела й особисто пережити моральні дилеми, на яких базується сюжет.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У результаті виконання кваліфікаційної роботи було всебічно досліджено процес створення концепт-арту до відеоігри на основі літературного твору, що охоплює теоретичні, методологічні й практичні аспекти. Проведений теоретичний аналіз дозволив визначити концепт-арт як складне міждисциплінарне явище, що поєднує естетичні, функціональні та комунікативні характеристики. Встановлено, що концепт-арт може виступати як в ролі самодостатнього виду мистецтва, так і бути проміжним візуальним етапом, який забезпечує єдине розуміння художнього бачення майбутньої гри між усіма учасниками розробки. Його основна функція полягає у формуванні візуальної мови, стилістики, емоційного тону та композиційного каркасу ігрового простору.

Дослідження показало, що концепт-арт тісно пов'язаний із класичним малюнком, архітектурою, ілюстрацією, кінематографічною мовою та психологією візуального сприйняття. Це відкрило широкі можливості для творчих експериментів, але водночас вимагає від художника глибокого розуміння як мистецьких, так і ігрових закономірностей. Концепт-арт є інструментом формування ігрової атмосфери та емоційної взаємодії з гравцем.

Результати проведеного аналізу підтвердили, що візуальний стиль у грі виконує як естетичну, так і ігрову функцію. Він сприяє зануренню у віртуальний світ, формує настрій, підтримує наратив і забезпечує зчитуваність персонажів і середовища. Визначено, що при створенні персонажів важливо використовувати чіткі силуети, базові геометричні форми, колірну символіку та світлотіньові акценти, які дозволяють миттєво передати характер героя. Локації у відеоігрі формуються за принципами селекції, узагальнення й композиційної цілісності, що забезпечує як емоційний ефект, так і зручність гравця у просторі. Дослідження показало, що інтерфейс є важливим елементом ігрового дизайну, який забезпечує комунікацію між гравцем і внутрішньою логікою гри. Він виконує функцію інформаційного посередника й є частиною

загальної естетики, підтримуючи стиль гри, доповнюючи атмосферу та посилюючи ефект занурення. Ефективний інтерфейс повинен бути інтуїтивно зрозумілим, композиційно зваженим, контрастним і візуально вписаним у структуру ігрового світу. У сучасних проєктах спостерігається тенденція до інтеграції UI-елементів у художню складову гри.

Практична частина роботи засвідчила доцільність адаптації літературного матеріалу до формату відеогри. Під час створення концептів на основі новели Григорія Косинки «Фавст» було проведено аналіз першоджерела, визначено ключові теми, символи й емоційні стани, що можуть бути трансформовані у візуальні образи. Обґрунтовано стилістичне рішення, що поєднує українські етномотиви з естетикою сучасного цифрового живопису. Через персонажів, колір, світло, композицію та інтерпретацію середовища вдалося відтворити драматизм, внутрішнє напруження та атмосферу твору, перетворивши класичний літературний текст на інтерактивний візуальний досвід.

Узагальнюючи результати роботи, можна зробити висновок, що концепт-арт у відеоіграх є інструментом підготовки графічного матеріалу, а також повноцінною формою художнього мислення, яка дозволяє трансформувати літературні ідеї у візуальну мову цифрового мистецтва. Такий підхід зберігає глибину й атмосферу джерела, відкриває нові можливості для діалогу між традиційною культурою та сучасними візуальними медіа.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Федоров А. В., Шарко В. Д. Комп'ютерна гра «перший мільйон» як елемент навчального середовища «атомна фізика». *Information technologies in education* : зб. наук. пр. 10-те вид. Херсон, 2011. С. 34–35. URL: [http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis\\_nbuv/cgiirbis\\_64.exe?Z21ID=&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=njuu\\_all&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21COLORTERMS=0&S21P03=I=&S21STR=Ж73466/2011/10](http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?Z21ID=&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=njuu_all&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21COLORTERMS=0&S21P03=I=&S21STR=Ж73466/2011/10) (дата звернення: 02.10.2024).
2. Тяпкіна Н. І. Характеристика комп'ютерних ігор як електронних видань індустрії розваг. *Соціальні комунікації: стратегічні взаємодія та взаємовплив* : матеріали Всеукр. науково-практ. конф., м. Запоріжжя, 15 трав. 2020 р. Запоріжжя, 2020. С. 154–158. URL: [http://dspace.op.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/11181/1/materiali\\_konferentsiyi\\_v\\_dredagovano.pdf#page=154](http://dspace.op.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/11181/1/materiali_konferentsiyi_v_dredagovano.pdf#page=154) (дата звернення: 04.10.2024).
3. Пожарицька О. О. Жанрова таксономія відеоігор. *Нова філологія*. 2021. Т. 2, № 81. С. 66–71. URL: <https://doi.org/10.26661/2414-1135-2021-81-2-9> (дата звернення: 02.10.2024).
4. Хайло А. Об'єкт дослідження: відеоігри. *Вісник Книжкової палати*. 2021. № 11. С. 25–34. URL: [https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11\(304\).25-36](https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11(304).25-36) (дата звернення: 11.10.2024).
5. Вергунова Н. С., Степаненко Є. С. Концепт-арт персонажів у game-дизайні. *Scientific Collection «InterConf»* : Proceedings of the 5 th International Scientific and Practical Conference, м. Rome, 7–8 листоп. 2021 р. 2021. С. 451–458. URL: <https://doi.org/10.51582/interconf.7-8.11.2021.044> (дата звернення: 17.10.2024).
6. Корбут К. С., Брянцев О. А. Концепт-дизайн комп'ютерних ігор. *Dvac 1st international scientific and practical conference* : матеріали I

міжнар. науково-практ. конф., м. Запоріжжя, 12 листоп. 2024 р. Zaporizhzhya, 2022. С. 90–92. URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7489230> (дата звернення: 01.10.2024).

7. Коза М. С., Базиліук Е. В. Жанри, візуальні стилі та сеттинги у відеоіграх. *Resource-Saving technologies of apparel, textile & food industry* : зб. тез доп. Міжнар. науково-практ. Інтернет-конф. молодих вчен. та студентів, м. Хмельницький, 22 листоп. 2023 р. Хмельницький, 2023. С. 299–301. URL: [http://lib.khnu.km.ua/konfer\\_HNU/2023/khnu2023.pdf#page=299](http://lib.khnu.km.ua/konfer_HNU/2023/khnu2023.pdf#page=299) (дата звернення: 05.10.2024).

8. Зінченко А. Г. Проектування персонажа для комп'ютерної гри. *Наука, освіта, технології і суспільство: нові дослідження і перспективи* : Зб. тез доп. міжнар. науково-практ. конф., м. Полтава, 20 верес. 2022 р. 2022. С. 9–10. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/bitstream/lib/45272/1/тези%202021%20Кричфалушій,%20Савка,%20Сливка.pdf#page=10> (дата звернення: 10.10.2024).

9. Етапи розробки персонажів у відеоіграх / Є. Г. Станіславенко та ін. *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації* : матеріали II Всеукр. науково-технічч. конф. молодих вчен., аспірантів та студентів, м. Одеса, 29–30 верес. 2022 р. Одеса, 2022. С. 141–148. URL: <https://card-file.ontu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/75dd83e0-8e11-4d43-8694-12a0d615caf7/content> (дата звернення: 29.09.2024).

10. The cultural impact of video games: a systematic review of the literature / M. Cerezo-Pizarro та ін. *Education sciences*. 2023. Т. 13, № 11. С. 1–19. URL: <https://doi.org/10.3390/educsci13111116> (дата звернення: 02.11.2024).

11. Daniel Camuñas-García, María Pilar Cáceres-Reche, María de la Encarnación Cambil-Hernández. Maximizing engagement with cultural heritage through video games. *Sustainability*. 2023. Т. 15, № 3. С. 1–13. URL: <https://doi.org/10.3390/su15032350> (дата звернення: 25.10.2024).

12. Davis D. How shapes make the character - shape-driven character design for your ocs. *The CharacterHub Blog*.

URL: <https://characterhub.com/blog/character-resources/shape-driven-oc-design> (дата звернення: 01.11.2024).

13. Lankoski P., Heliö S., Ekman I. Characters in computer games: toward understanding interpretation and design. *DiGRA 2003: level up* : Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level Up, 1 січ. 2003 р. 2003. С. 1–12. URL: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/101/101>

14. Araújo N. S. Literature and Videogames: Adaptation and Reciprocity. *Revista Letras Raras*. 2017. Т. 6, № 3. С. 222–232. URL: <https://doi.org/10.35572/rlr.v6i3.872> (дата звернення: 21.04.2025).

15. Alshhre A. World Literature Representation via Video Games. *SSRN Electronic Journal*. 2023. URL: <https://doi.org/10.2139/ssrn.4386573> (дата звернення: 06.04.2025).

16. Akintoye D. Game Changer: Celebrating Iconic Video Games And Their Impact On Pop Culture - TheWill Downtown. *TheWill Downtown - Nigeria's Sunday Lifestyle Magazine*. URL: <https://thewilldowntown.com/game-changer-celebrating-iconic-video-games-and-their-impact-on-pop-culture/> (дата звернення: 20.04.2025).

17. Staff Writer. The Latest Trends in Game Design: How to Create Games for Modern Audiences. *Ask.com*. URL: <https://www.ask.com/culture/latest-trends-game-design-create-games-modern-audiences> (дата звернення: 05.05.2025).

18. The Future of Game Design: Trends & Innovations for 2025. *AAFT*. URL: <https://aaft.com/blog/animation-multimedia/the-future-of-game-design-trends-innovations-for-2025/> (дата звернення: 14.03.2025).

19. Top 10 Innovative Game Design Trends to Watch in 2025 - Polydin. *Polydin*. URL: <https://polydin.com/game-design-trends-2023/> (дата звернення: 05.05.2025).

20. Косинка Григорій Михайлович: біографія на укрлібі. *Бібліотека української літератури* УкрЛіб. URL: <https://www.ukrlib.com.ua/bio/printit.php?tid=1826> (дата звернення: 01.11.2024).

21. Фавст – Григорій Косинка, повний текст твору. Бібліотека української літератури УкрЛіб. URL: <https://www.ukrlib.com.ua/books/printit.php?tid=4206> (дата звернення: 19.09.2024).

22. Cities in electronic games: how they present and impact real urban areas? / H. Shi та ін. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*. 2024. С. 1–13. URL: <https://doi.org/10.1080/13467581.2024.2399688> (дата звернення: 07.04.2025).

23. With or without you? Interaction and immersion in a virtual reality experience / S. Hudson та ін. *Journal of Business Research*. 2019. Т. 100. С. 459–468. URL: <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.10.062> (дата звернення: 09.03.2025).

24. Ng Y. Y., Nathan R. J., Khong C. W. Assessing player engagement in local indie games: A qualitative study of affective game design elements. *Entertainment Computing*. 2025. Т. 54. С. 100945. URL: <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.100945> (дата звернення: 16.04.2025).

25. Quwaider M., Alabed A., Duwairi R. The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. *Procedia Computer Science*. 2019. Т. 151. С. 575–582. URL: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.077> (дата звернення: 16.04.2025).

26. Lux J.-D., Budke A., Guardiola E. Games Versus Reality? How Game Designers Deal with Current Topics of Geography Education. *Multimodal Technologies and Interaction*. 2021. Т. 5, № 11. URL: <https://doi.org/10.3390/mti5110070> (дата звернення: 01.05.2025).

27. Garver S., Adamo-Villani N., Dib H. The Impact of Visual Style on User Experience in Games. *EAI Endorsed Transactions on Serious Games*. 2018. Т. 4, № 15. С. 153535. URL: <https://doi.org/10.4108/eai.5-1-2018.153535> (дата звернення: 03.05.2025).

28. Anderson C. Analysis of Fundamental Aspects in Game Character Design. *The International Journal of Digital Learning on Languages and Arts (IJODLLA)*. 2024. Т. 1, № 2. С. 83–93. URL: <https://doi.org/10.23887/ijodlla.v1i2.89349> (дата звернення: 02.05.2025).
29. Zufri T., Ardani N. A. Reseach on the Application of Pixel Art in Game Character Design. *Indonesian Journal of Visual Culture, Design, and Cinema (IJVDCD)*. 2023. Т. 2, № 1. С. 3–4. URL: <https://doi.org/10.21512/ijvcdc.v2i1.8238> (дата звернення: 08.04.2025).
30. Kou Y. An Analysis of Character Design in Video Games. *Communications in Humanities Research*. 2023. Т. 14, № 1. С. 186–191. URL: <https://doi.org/10.54254/2753-7064/14/20230455> (дата звернення: 11.05.2025).
31. Robertson S. How to draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination / ред. Т. Bertling. Design Studio Press, 2013. 208 с.
32. Proutsou D., Theodoropoulos A. Character design in video games: from idea to creation in the digital world. *Ceegs 2024* : доп. конф., м. Nafplio, 10–12 жовт. 2024 р. 2025. URL: <https://doi.org/10.26263/YC42-0P82> (дата звернення: 08.05.2025).
33. Orphanides K. G. From Fallout to Half-Life, urban planning is crucial for game design. *WIRED*. URL: <https://www.wired.com/story/fallout-half-life-2-urban-design-video-games/> (дата звернення: 11.05.2025).
34. Arnheim R. Art and visual perception: a psychology of the creative eye. Berkeley, Los Angeles, London : University of California Press, 1974. 508 с. URL: <https://doi.org/10.1525/9780520351271> (дата звернення: 06.05.2025).
35. Huston S. Figure drawing for artists: making every mark count. Beverly : Rockport Publishers, 2016. 192 с.
36. Gurney J. Color and light: a guide for the realist painter. Kansas, Sydney, London : Andrews McMeel, 2010. 222 с.

37. Holmes M. T. Designing creatures and characters: how to build an artist's portfolio for video games, film, animation and more. F&W Publications, 2016. 192 с.
38. Mateu-Mestre M. Framed environment design. Design Studio Press, 2024. 216 с.
39. Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development / R. Dishop та ін. 3dtotal Publishing, 2020. 288 с.
40. Resources. Creating fantasy environment concept art: tips & tricks. *Concept Art Outsourcing Studio | Athena Productions*. URL: <https://www.athena-productions.com/read/creating-fantasy-environment-concept-art-tips-tricks-27> (дата звернення: 20.05.2025).
41. Wood D. Basics interactive design: interface design. an introduction to visual communication in UI design. Bloomsbury Publishing Plc, 2019. 192 с.
42. Fox B. Game interface design. Cengage Learning PTR, 2004. 212 с.
43. Environment art. *The Level Design Book*. URL: <https://book.leveldesignbook.com/process/env-art> (дата звернення: 14.05.2025).
44. Tillman B. Creative character design. 2-ге вид. CRC Press, 2019. 247 с.
45. Silver S. The silver way: techniques, tips, and tutorials for effective character design. Design Studio Press, 2017. 248 с.

## ДОДАТКИ

## Додаток А

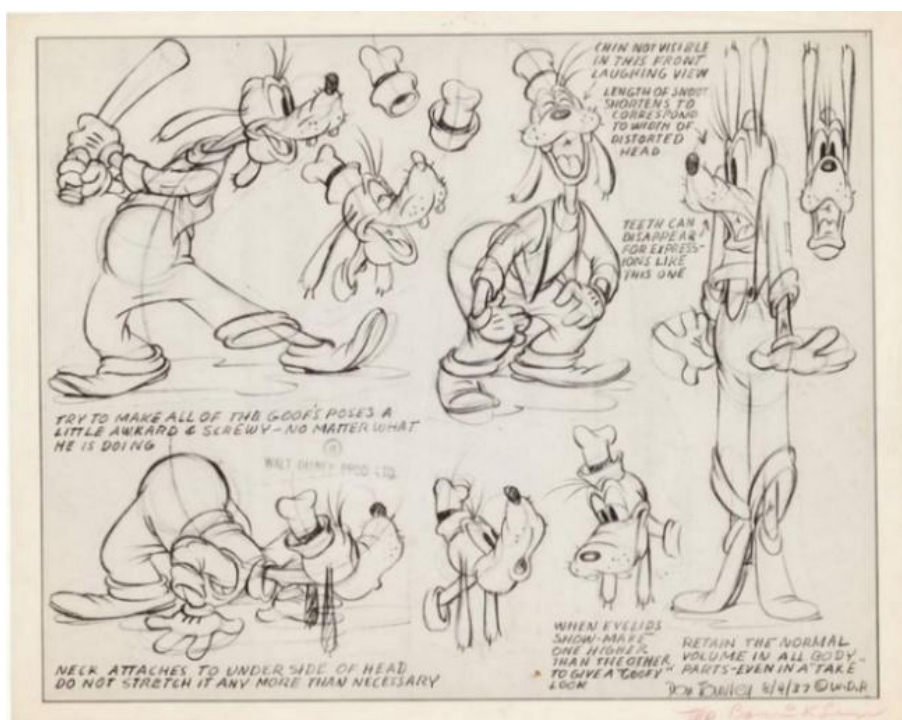


Рис. А.1. Концепт-арт персонажа Гуфі створений у 1932 році для «Mickey Revue», студія Walt Disney



Рис. А.2. Концепт прибульця для кіно «Чужий», рік створення 1978, автор Ганс Рудольф Гігер



Рис. А.3. Кадр з гри «Grand Theft Auto V», зображено частину ігрового процесу, 2013 рік, розробка Rockstar North, видано Rockstar Games

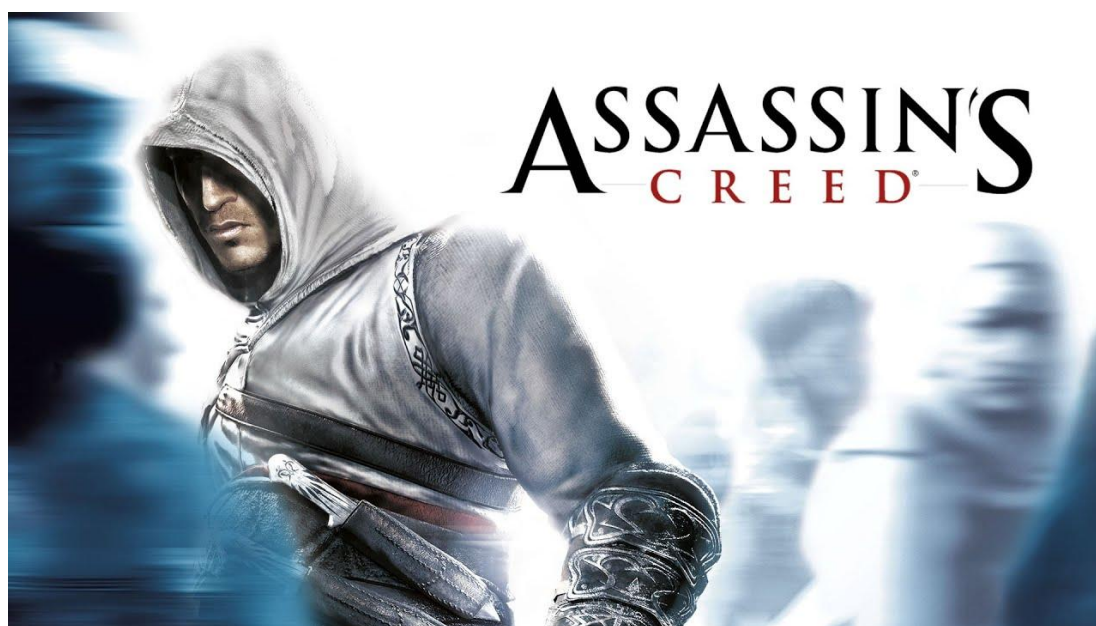


Рис. А.4. Обкладинка відеогри «Assassin's Creed», розроблена у 2007 року студією Ubisoft Montreal, видавець Ubisoft



Рис. А.5. Кадр з «Assassin's Creed», зображено момент активної гри

## Додаток Б



Рис. Б.1. Кадр з гри «Hogwarts Legacy», зображено фрагмент інтерфейсу відеогри, а саме меню персонажа, рік створення 2023, розроблена компанією Avalanche Software, видавець Warner Bros. Interactive Entertainment

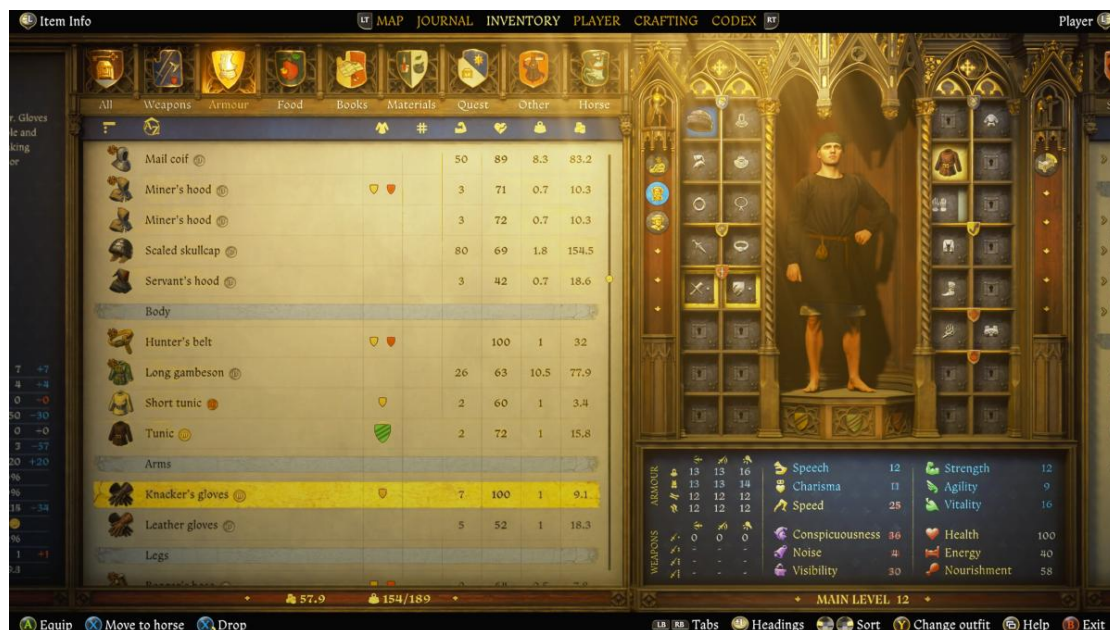


Рис. Б.2. Меню персонажа у відеогрі «Kingdom Come: Deliverance II», розробленої Warhorse Studios, виданої у лютому 2025 року компанією Deep Silver

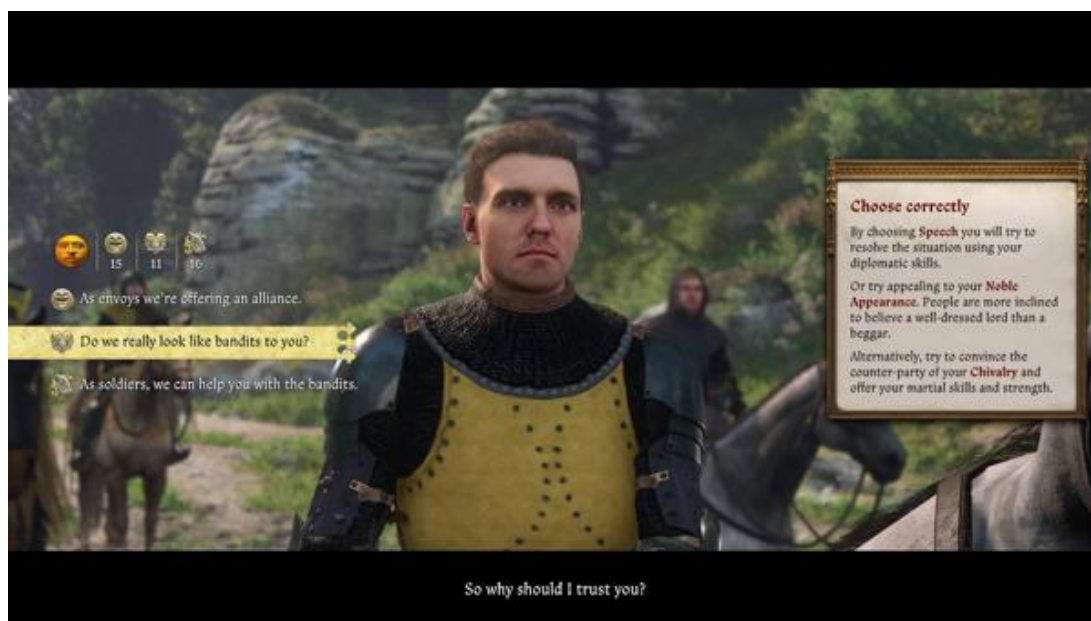


Рис. Б.3. Фрагмент ігрового процесу з «Kingdom Come: Deliverance II»



Рис. Б.4. Інтерфейс відеогри «God of War», рік релізу 2018, розроблена студією Santa Monica Studio, видавець Sony Interactive Entertainment



Рис. Б.5. Фрагмент активної гри у «Cyberpunk 2077», розроблена студією CD Projekt RED у 2020 році, видавець CD Projekt



Рис. Б.6. Фрагмент інтерфейсу з відеогри «Cyberpunk 2077»

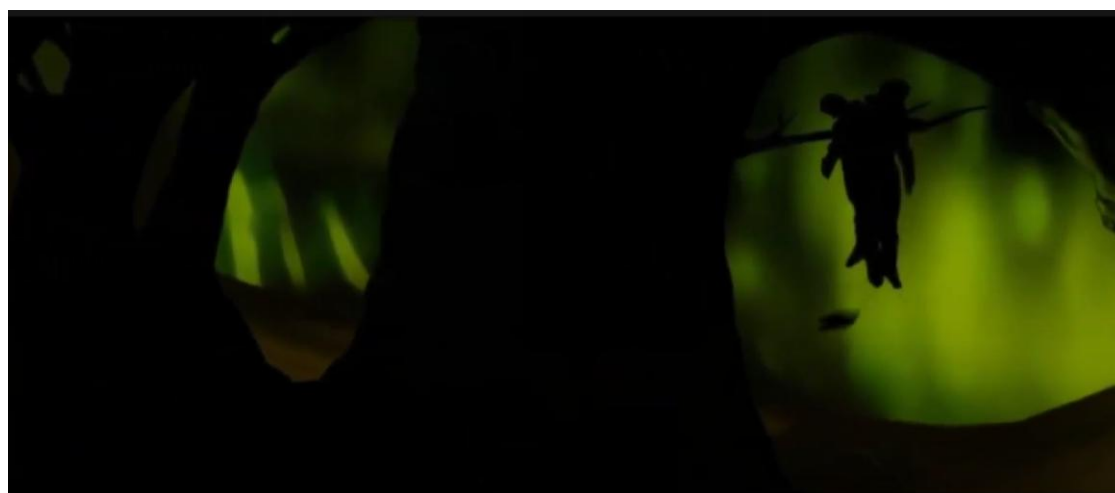


Рис. Б.7. Кадр кат-сцени з гри «Thief II: The Metal Age», зображено розвиток сюжетної лінії гри, 2000 рік, розробник Looking Glass Studios, видавець Eidos Interactive Ltd.



Рис. Б.8. Кадр ігрового процесу, гра «Ico», 2001 рік, розробник Team Ico, видано Sony Interactive Entertainment LLC (SIE)



Рис. Б.9. Обкладинка із серії ігор «The Witcher», розроблена студіями CD Projekt Red та Fool's Theory, перша частина була випущена у 2007 році, видавець CD Projektz



Рис. Б.10. Персонажі гри «The Witcher», Геральт із Рівії та Цірілла



Рис. Б.11. Персонажі з серії відеоігор «The Witcher», Йеннефер, Геральт та Цірілла

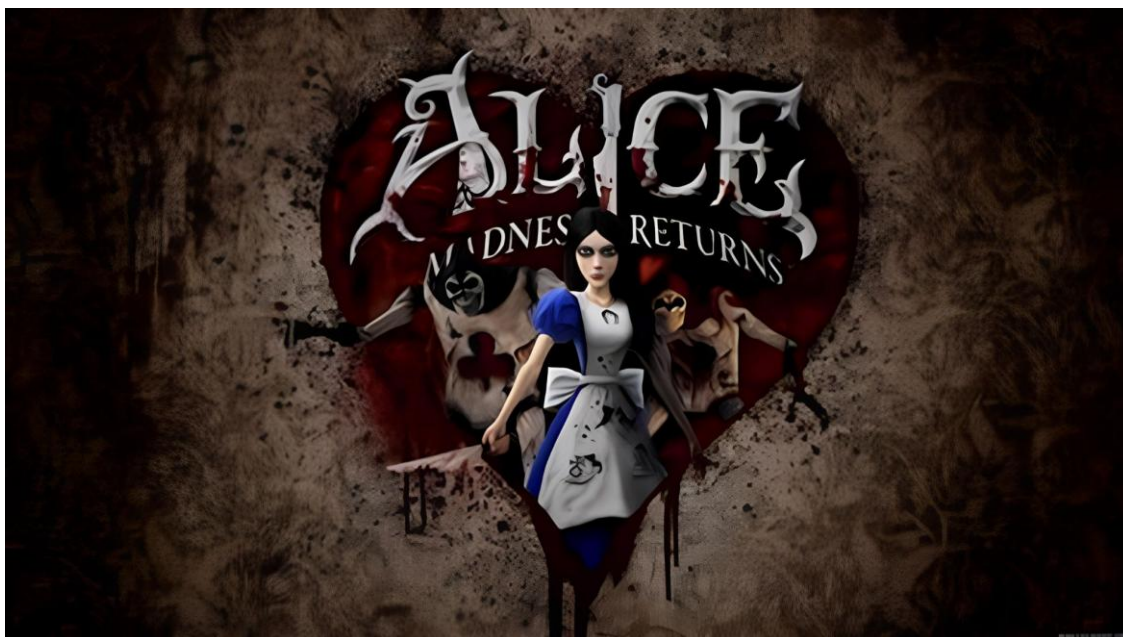


Рис. Б.12. Обкладинка «Alice: Madness Returns» жанру екшн, відеогра розроблена компанією Spicy Horse, вийшла в реліз у 2011 році, видавець Electronic Arts



Рис. Б.13. Фрагмент з відеогра «Alice: Madness Returns»



Рис. Б.14. Заставка відеогри «Dante's Inferno», розробленої Visceral Games у 2010 році, видавець Electronic Arts



Рис. Б.15. Кат-сцена з «Dante's Inferno»



Рис. Б.16. Дизайни персонажів з відеогри «Dante's Inferno»

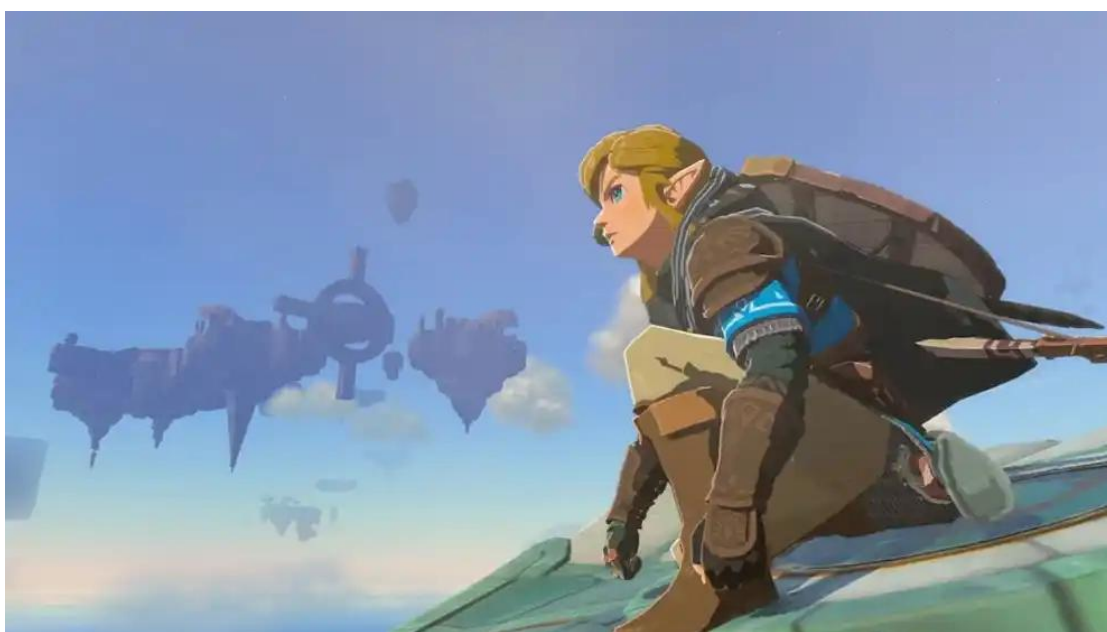


Рис. Б.17. Кадр з «The Legend of Zelda: Breath of the Wild», відеогра розроблена Nintendo EPD у 2017 році, видавець Nintendo



Рис. Б.18. Фрагмент з кат-сцени відеогри «Resident Evil Village», зображено персонажів Леді Дімітреску та її доньок, ідея дизайну персонажів Томонорі Такано, гру розроблено Capcom у 2021 році, видавець Capcom

### Додаток В



Рис. В.1. Розробка силуетів для головного персонажу



Рис. В.2. Розробка начерку на основі силуетів



Рис. В.3. Розробка світло-тіньової схеми



Рис. В.4. Створення лайн-арту для персонажів



Рис. В.5. Розробка кольорової гами



Рис. В.6. Процес доопрацювання першого концепту персонажу в більш детальний



Рис. В.7. Перехід від скетчового малюнку до завершеного, чорно-білий варіант та силует



Рис. В.8. Готовий дизайн головного персонажу, вид з спереду та ззаду



Рис. В.9. Розробка динамічних поз персонажу



Рис. В.10. Концепт різних виразів обличчя та емоцій персонажу



Рис. В.11. Концепт різних варіантів одягу персонажа

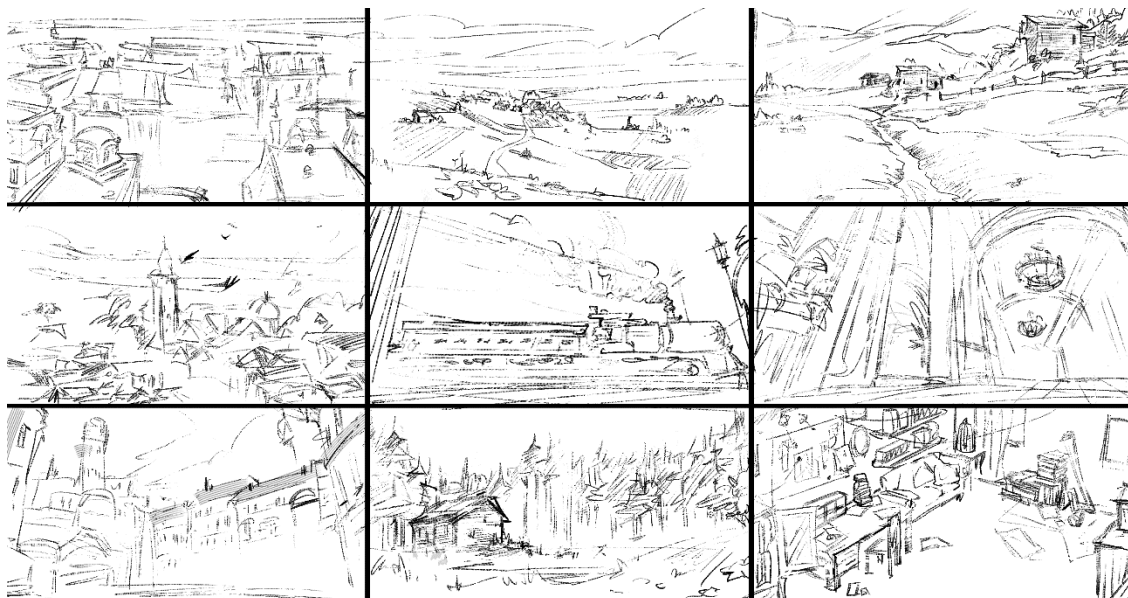


Рис. В.12. Розробка скетчевих замальовок для локацій у відеогрі



Рис. В.13. Розробка світло-тіньової схеми на основі готових скетчів, для визначення композиції у кадрах



Рис. В.14. Підбір кольорової гама локацій



Рис. В.15. Фінальна деталізація локацій гри



Рис. В.16. Розроблена обкладинка для відеогри



Рис. В.17. Інтерфейс головного меню гри

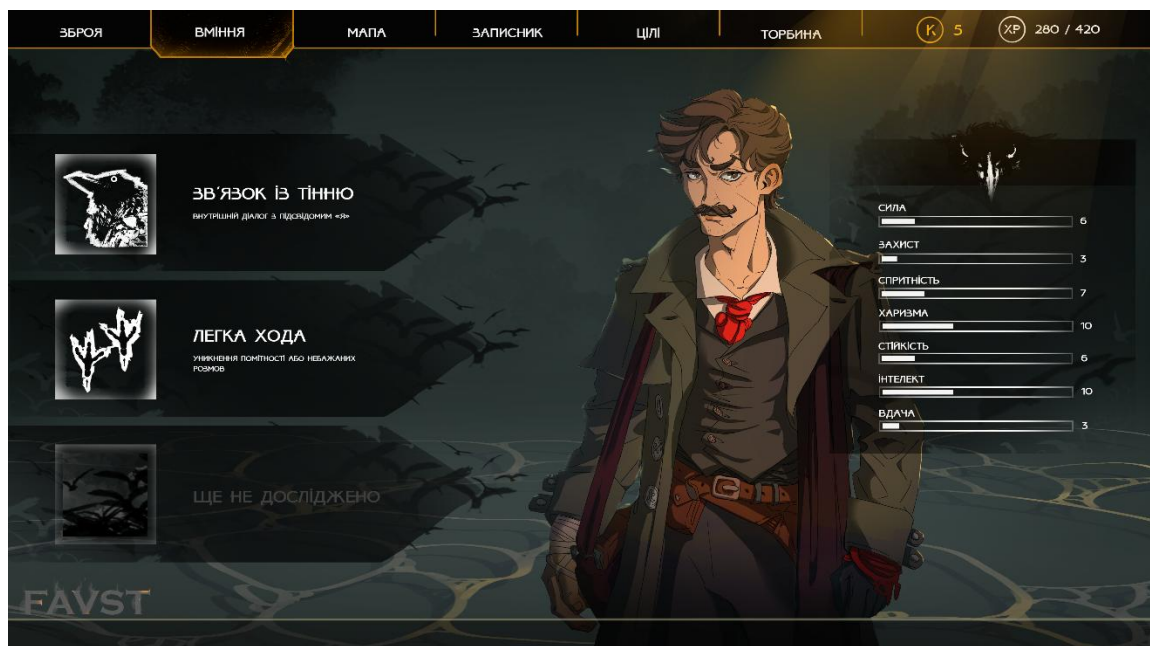


Рис. В.18. Меню персонажа



Рис. В.19. Концепт інтерфейсу під час активної гри

Додаток Г



Рис. Г.1. Диплом 1-го ступеня у Всеукраїнському конкурсі дизайну персонажів від ХНУ

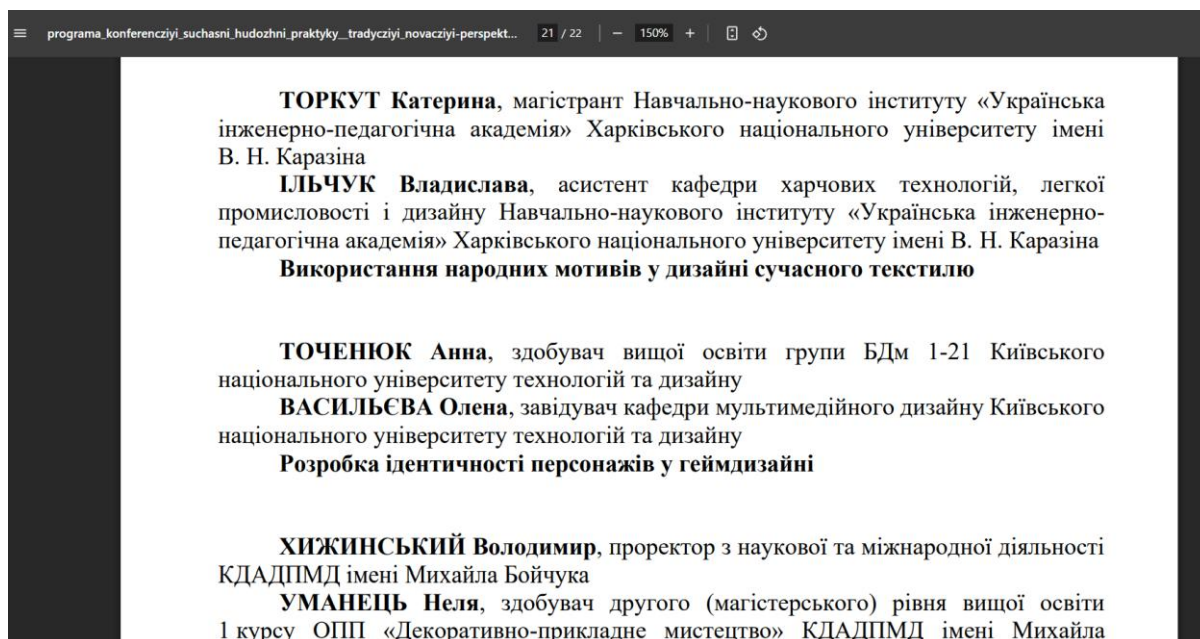


Рис. Г.2. Скриншот програми III Всеукраїнської науково-практичної конференції науково-педагогічних працівників і молодих учених «Сучасні художні практики: традиції, новації, перспективи»