

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ
ТА ДИЗАЙНУ
Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

Розробка дизайну персонажа для комп'ютерної гри в жанрі шутер
«DARK»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконав: студент групи БДг1-21

Ханюченко А. С.

Науковий керівник: д. мист., проф.

Скляренко Н.В.

Рецензент

Київ 2025

АНОТАЦІЯ

Ханюченко А. С. Розробка дизайну персонажа для комп'ютерної гри в жанрі шутер «DARK». – Рукопис.

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

У кваліфікаційній роботі представлено розробку концепцій гри «DARK» у жанрі шутер та персонажів, зброї та локацій для подальшого використання при створенні проєкту ігрового середовища. Робота передбачає їх майбутнє відтворення у повноцінній моделі. Досліджено відомі приклади жанру, такі як «Doom», «Titanfall 2» та «Bioshock», їх наратив, дизайн персонажів, зброї та ворогів.

Проєкт підкреслює можливості формування власної ідентичності у створенні дизайну у контексті правильного та складного ландшафту ігор жанру шутер. Це дозволить надати цікавий та незвичний досвід гравцям, які шукають динамічного геймплею та незабутніх складних емоцій.

Ключові слова: ігровий дизайн, геймдев, жанр шутер, концепції, дизайн персонажа.

ANNOTATION

Khanyuchenko A. S. Development of a character design for a computer game in the shooter genre “DARK”. – Manuscript.

Qualification work for the bachelor's degree in speciality 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2025.

The qualification work presents the development of concepts for the game ‘DARK’ in the shooter genre, as well as characters, weapons, and locations for further use in creating a game environment project. The thesis envisages their future reproduction in full-fledged models. Well-known examples of the genre, such as ‘Doom’, ‘Titanfall 2’ and ‘Bioshock’, their narrative, character design, weapons and enemies are studied.

The project emphasises the possibility of forming one's own identity in the creation of design in the context of the correct and complex landscape of shooter games. This will provide an interesting and unusual experience for players looking for dynamic gameplay and unforgettable complex emotions.

Keywords: *game design, game dev, shooter genre, concepts, character design.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи дизайну персонажів для відеоігор	10
1.1. Геймдев у сучасному світі	10
1.2. Історія розвитку жанру шутер у відеоіграх.....	11
1.3. Особливості жанру шутер і вимоги до дизайну персонажів	14
1.4. Психологічний вплив дизайну персонажів на гравців.....	18
Висновки до розділу 1	19
РОЗДІЛ 2. Аналіз референсів і визначення стилістики.....	20
2.1. Аналіз серії ігор Doom.....	20
2.2. Аналіз відеогри Titanfall 2.....	26
2.3. Аналіз серії ігор Bioshock.....	33
Висновки до розділу 2	41
РОЗДІЛ 3. Розробка концепції та персонажу у жанрі шутер	43
3.1. Створення мудборду та підбір референсів.....	43
3.2. Розробка концепції гри	45
3.3. Формування вимог до персонажа	48
3.4. Розробка силуетів та концептів персонажа.....	49
Висновки до розділу 3	55
ВИСНОВКИ	56
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	57
ДОДАТКИ.....	62

ВСТУП

Актуальність теми. Геймдизайн залишається надзвичайно актуальним сьогодні. Ігри є значною частиною індустрії розваг, конкуруючи з фільмами та музикою за рівнем доходів. Світовий ігровий ринок невпинно зростає, а геймдизайн лежить в основі створення захопливого досвіду, який притягує гравців. Ігри більше не є лише для нішевої групи ентузіастів, вони приваблюють різноманітну аудиторію, яка охоплює різні демографічні групи, інтереси та культури.

Геймдизайн відіграє вирішальну роль у задоволенні цих різноманітних аудиторій, створюючи інклюзивний та доступний досвід. Галузь ігор створює значну економічну цінність, сприяючи створенню робочих місць та інноваціям. Професіонали геймдизайну роблять свій внесок у цю екосистему, створюючи цікавий контент, розробляючи ігрові механіки та формуючи користувацький досвід. Також ігри відображають і формують культурні тенденції, цінності та наративи. Розробники ігор можуть впливати на сприйняття, кидати виклик стереотипам і досліджувати складні соціальні проблеми за допомогою інтерактивного сторітелінгу.

Серед значної кількості жанрів відеоігор виділяється саме шутер. Жанр шутер (від англ. shooter, «стрілець») – один із найвідоміших і найпопулярніших жанрів відеоігор. Ігри жанру шутер є одним з перших жанрів відеоігор, що мають свій початок ще у 1970-х роках [1]. Ключовою метою жанру є концентрація уваги гравця на стрільбі та швидкому, динамічному гейплеї. Саме цей жанр відеоігор створив перший дизайн персонажів, і виділив головні аспекти при їх створенні. Однією з найголовніших проблем при створенні дизайну персонажа в цьому жанрі – це функціональність самого дизайну в контексті гри, а також візуальна привабливість, щоб забезпечити популярність та впізнаваність. Сам жанр має велику кількість персонажів, і кожен з них має свою унікальну концепцію та дизайн. Тож персонаж має концептуально виділятися, а його дизайн має бути функціональним у контексті ігор жанру

шутер.

Отже, геймдизайн привертає увагу у сучасному суспільстві завдяки своєму впливу на розваги, технології, освіту, соціальну взаємодію, мистецтво, економіку та культуру. Оскільки ігри продовжують розвиватися та урізноманітнюватися, роль ігрового дизайнера у формуванні майбутнього інтерактивного досвіду лише зростатиме.

Мета дослідження. Метою роботи є висвітлення аспектів дизайну ігор жанру шутер та розробка персонажу у цьому жанрі.

Завдання дослідження:

- провести аналіз предметної області, дослідити ключові елементи структури геймдеву;
- проаналізувати важливість concept-art'у у розробці ігор;
- проаналізувати аспекти дизайну ігор жанру шутер;
- обґрунтувати власні ідеї для створення концепцій ігрового проєкту;
- підготувати матеріали, мудборди та текстuri для створення концепцій;
- створити концепції для протагоніста та ворогів, зброї і локацій.

Об'єкт дослідження. Об'єктом дослідження є комп'ютерні ігри жанру шутер.

Предметом дослідження. Предметом дослідження є Concept-art у геймдеві та особливості дизайну персонажів при створенні концепцій для ігор у жанрі шутер.

Методи дослідження. У роботі застосовано вивчення теоретичних джерел, порівняльний аналіз різних проєктів жанру, використання літератури та створення концепцій за допомогою програмного забезпечення. Історико-порівняльний аналіз дає можливість розкрити сутність історії жанру. Композиційний аналіз відомих представників жанру дає можливість виділити особливості дизайну при розробці власного продукту.

Елементи наукової новизни одержаних результатів. У роботі вперше висвітлено ключові аспекти для створення концепцій для комп'ютерних ігор

жанру шутер. Акцентовано увагу на команді спеціалістів при створенні комп'ютерних ігор, таких як: геймдизайнери, геймдевелопери та художники. Також зацентровано увагу на ігрових механіках та різних аспектів жанру шутер.

Практичне значення одержаних результатів. Практична цінність роботи полягає у створенні серії концепцій як одного з етапів створення комп'ютерної гри з врахуванням сучасних тенденцій в розробці дизайну ігор та персонажів. Дана розробка може використовуватись при створенні моделей та повноцінного великого проекту у жанрі шутер.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження представлені для апробації на IX всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції молодих вчених та студентів «Традиції та новації в дизайні», що відбулася 15 травня 2025 року.

Публікації. Опубліковано за результатами наукового дослідження тези «Особливості жанру шутер і вимоги до дизайну персонажів», що підтверджено сертифікатом (рис. Б.1; рис. Б.2).

Структура та обсяг роботи. Кваліфікаційна робота складається з теоретичної, аналітичної та проектної частин, висновків, списку використаних джерел (52 позицій) та додатків. Загальний обсяг роботи – 72 сторінки, основний текст роботи (без додатків) – 61 стор.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ВІДЕОІГОР

1.1. Геймдев у сучасному світі

Геймдев (розробка відеоігор) – це процес створення відеоігор. У сучасному світі важливість геймдеву важко недооцінювати, адже відеоігри – це важлива частина розваг, таких як фільми, серіали, книги і так далі. Геймдев включає в себе різні важливі етапи, а саме: концептуалізація, дизайн, програмування, тестування та випуск самої гри. Це багатогранна галузь, що поєднує мистецтво, технології та креативність.

Серед усіх спеціалізацій, що є у такій великій індустрії як геймдев, можна виділити декілька найголовніших класів – геймдевелопери, геймдизайнери та художники [1]. Вказані класи є дуже широкими та збірними поняттями, адже в кожній з цих галузей, є велика кількість різних напрямків. Отже, поняття геймдев – широке та обширне.

Для початку необхідно розглянути необхідність роботи геймдизайнерів у індустрії відеоігор. Робота геймдизайнерів – фундамент, на якому формується розробка відеоігор, полягає у створенні гри як такої. Вони відповідають за розробку світу гри та її сетінг, персонажів, сюжет, механіки гри, та навіть звукову частину гри. Наприклад навіть сценарист гри вважається гейдизайнером, адже він відповідає за історію світу гри та текст. Один з найвідоміших геймдизайнерів у геймдеві є Джон Кармак [2]. Джон Кармак, що заснував відому на весь світ студію ID Software [16], відомий тим, що створив культові відеоігри такі як «Doom», «Wolfenstein 3D» та «Quake», що визначили жанр шутер від першої особи. Ці ігри були технічним проривом свого часу саме завдяки 3D-рушіям, що Джон Кармак розробив сам.

Не менш важливою є робота команда художників у геймдеві, адже саме вони створюють дизайн та концепції для комп'ютерних ігор [1]. Як правило, команда художників має найбільший штат робітників, і не рідко імениті студії

звертаються до дизайнерів та художників з аутсорсів. Масштабні «AAA-ігри» потребують великої кількості спеціалістів.

З команди художників можна виділити декілька важливих спеціалізацій – концепт-художники, 3D-моделери та аніматори. Концепт-художники створюють візуальну концепцію, дизайн локацій та персонажів, 3D-моделери – створюють за цими концептами 3D моделі локацій та персонажів, аніматори – анімують об’єкти, персонажів, зброю та інше [1; 3; 4].

Після розробки основних механік, концепції та моделей гра переходить до етапу технічної розробки, і саме цим процесом займається команда геймдевелоперів. Геймдевелопери відповідальні за технічну частину гри, та роблять так, щоб все, що створили геймдизайнери та художники працювало у технічному плані. Геймдевелопери займаються програмуванням світу гри, ігровою фізикою та інше [1]. Завдяки всім цим геймдев-спеціалістам ігрова індустрія продовжує свій розвиток. Завдяки цьому з’являється все більша кількість гравців, а відеоігри все менш сприймаються не лише як вид розваги, а як частина мистецтва [5].

1.2. Історія розвитку жанру шутер у відеоіграх

Жанр шутер (від англ. shooter, «стрілець») – один із найвідоміших і найпопулярніших жанрів відеоігор, який зосереджений на стрільбі як основному ігровому процесі [7]. Сам жанр шутер бере початок із аркадних ігор 1970-х років [8]. Однією з перших була Space Invaders (1978), де гравець стріляє по інопланетянам, що рухаються на екрані. Гра стала надзвичайно популярною і вплинула на розвиток жанру.

У 1980-х роках з’явилися нові шутери, такі як Galaga та Gradius, які додали різноманітні рівні та зброю. А у 1990-х роках компанія ID Software випустила Wolfenstein 3D (1992) та Doom (1993), що принесли жанру тривимірну графіку та перший дизайн персонажів у вигляді умовних аватарів [7; 8].

Wolfenstein 3D стала однією з перших ігор-шутерів від першої особи, яка використовувала тривимірну графіку. Гра встановила основні принципи жанру,

такі як вид від першої особи, швидкий темп геймплею та використання різноманітної зброї. Wolfenstein 3D значно вплинула на розвиток жанру, встановивши стандарти для майбутніх шутерів і показавши, що тривимірна графіка може бути успішно використана в іграх. Головний герой вже мав ім'я і фонову історію, але був дуже обмежений у виразі свого характеру та свого дизайну. Гравець бачив лише аватар героя, що іноді може показати певну емоцію – гнів чи сміх (Рис. 1.1).



Рис. 1.1. Скріншот з гри Wolfenstein 3D

А трохи пізніше Doom стала ще однією революційною грою в жанрі шутер від першої особи. Вона не лише використовувала тривимірну графіку, але й додала нові елементи, такі як багатокористувацький режим та підтримка модифікацій [15]. Doom стала основою для багатьох модифікацій та додатків, що значно вплинули на жанр. Гра встановила нові стандарти для шутерів від першої особи та вплинула на багато інших ігор, що вийшли після неї. Гравець керував безіменним морпіхом Doomguу, що винищував демонів. Особистість героя була майже відсутня, адже гравець все ще бачив лише аватар, що іноді виражає деякі емоції. Незважаючи майже на повну відсутність дизайну героя, Doomguу став надзвичайно відомим та культовим персонажем завдяки стилю гри (Рис. 1.2).

Трохи згодом компанія Valve випустила Half-Life (1998), що стала революційною грою в жанрі шутер від першої особи. Half-Life інтегрувала

сюжет в геймплей. Скриптовані події та діалоги розповідали історію без перерви. Це дозволило гравцям зануритися в світ гри та відчувати себе частиною історії. Half-Life стала однією з найбільш впливових ігор свого часу завдяки своїй інноваційній методиці оповідання. Вона також внесла значний вклад в розвиток жанру шутерів від першої особи, встановивши нові стандарти для ігрової індустрії (Рис. 1.3).



Рис. 1.2. Скріншот з гри Doom, 1993 р.



Рис. 1.3. Скріншот з гри Half-life

Гра також вплинула на розвиток штучного інтелекту в іграх. Противники в Half-Life мали складну поведінку, що робило перестрілки більш цікавими та непередбачуваними. Це підвищило рівень складності та реалістичності гри. Історія Гордона Фрімена стала культовою серед фанатів, а сама гра отримала численні нагороди за свої досягнення [3]. Для геймдеву – це був час

зародження характерів персонажів та їх індивідуальності. Образ головного героя Гордона Фрімена сформувався завдяки подіям, атмосфері та реакціям NPC, а його дизайн став настільки культовим, що фанати при вигляді звичайного інструменту такого як лом, відразу згадують Гордона.

Сьогодні шутери включають нові технології та механіки, від класичних до сучасних багатокористувацьких онлайн-баталій як у серії ігор Battlefield, залишаючись одними з найпопулярніших ігор у світі. Сучасні шутери також все частіше використовують елементи реалістичності і поглибленого сюжету. Наприклад, у серії Battlefield робиться акцент на деталізовані відкриті світи і складні взаємодії з навколишнім середовищем. Крім того, розширюються можливості кастомізації персонажів, зброї та обладнання, що дозволяє гравцям створювати унікальний ігровий досвід.

Ще одним важливим аспектом сучасних шутерів є інтеграція штучного інтелекту, який покращує поведінку противників і союзників у грі. Це робить ігровий процес більш динамічним і непередбачуваним. Також варто відзначити впровадження технологій віртуальної реальності, що занурюють гравців у віртуальні світи з небаченою раніше інтенсивністю. Така еволюція шутерів демонструє постійний розвиток і адаптацію жанру до нових технологій і запитів гравців. Незалежно від того, чи шукають вони класичні аркадні розваги або багатокористувацькі баталії у режимі реального часу, шутери залишаються невід'ємною частиною ігрової культури і продовжують захоплювати мільйони людей по всьому світу.

1.3. Особливості жанру шутер і вимоги до дизайну персонажів

Геймплей. Жанр шутер зосереджує гравця на стрільбі з вогнепальної зброї, тому її має бути багато кількість та гарне опрацювання самої механіки стрільби. У класичних іграх цього жанру сюжет має в собі другорядне значення і на головний план майже завжди виходить геймплей [10]. Показовий приклад класичного FPS шутеру є Doom eternal (2020). Гра в першу чергу зосереджує гравця на гейплеї. Doomguu використовує велику кількість зброї від дробовика

до ракетомета чи плазменної гвинтівки.

Перспектива. Перспектива у відеоіграх відображає, як саме гравець буде бачити світ, в якому знаходиться. Шутери можуть бути різних типів в залежності від перспективи – FPS та TPS [10; 11].

FPS (first-person shooter) – тип шутерів, де гравець бачить світ від обличчя головного героя, даний тип шутерів поширений та має культовий статус, адже саме с таких шутерів ігрова індустрія і почала своє життя [10]. Гравець, як правило бачить дизайн героя через його руки, або як у сучасних шутерах від першої особи ще й тіло (Рис. 1.4).



Рис. 1.4. Скріншот з FPS-шутеру S.T.A.L.K.E.R.

TPS (third-person shooter) – тип шутерів, де гравець керує персонажем з видимим тілом, так як камера знаходиться за спиною персонажа [11]. Даний тип шутерів є менш поширеним ніж FPS, але має також культових представників, таких як tomb rider та mass effect. Якщо у шутерах від першої особи гравець бачить головного героя рідко, то в шутерах від третьої особи художники вкладають багато сил у розробку дизайну героя, адже гравець бачить його завжди (рис. 1.5). Розробники вкладають у гру редактор персонажа, щоб гравець міг сам розробити такого героя, як хоче він сам. Такий прийом є дуже цікавим, адже завдяки ньому гравець зможе співчувати йому та асоціювати його с собою це краще.



Рис. 1.5. Скріншот з TPS-шутеру Mass Effect

Мобільність. Багато сучасних ігор жанру шутер намагаються бути все більш швидкими та швидкими. Розробники роблять персонажів більш мобільними, завдяки цьому у сучасних шутерів є змога використовувати ривки та стрибки. У 2014 році світ побачила гра Titanfall розроблена американською компанією Respawn Entertainment [12]. Для гравців назва Titanfall стала синонімом слова швидкість. Гравець керує пілоти, що можуть здійснювати ривки, прискорюватись, бігати по стінах, використовувати крюки-кішки. В залежності від вибору спорядження дизайн пілотів та їх зовнішній вигляд змінюється. Кожен пілот має реактивний ранець за допомогою якого вони і пересуваються по стінах та здійснюють ривки.

Мультиплеєр. Мультиплеєрні шутери пропонують гравцю змогу перевірити свої навички гри проти інших гравців або опрацьовувати командну роботу. Мультиплеєрних шутер дуже багата кількість і кожен по своєму особливий. Наприклад, Apex Legends – геройський шутер, головна механіка якого це багата кількість різних персонажів зі своїми здібностями (рис. 1.6). Кожен з них має свої механіки та свій особистий дизайн, і гравець може вибрати саме того персонажа, який йому до вподоби.

Тактичні елементи. Деякі шутери пропонують елементи тактики, де перемога гравців напряму залежить від правильної стратегії, та злагодженості команди. Цікавий приклад це ігри у жанрі extraction (рис. 1.7). На перший

погляд геймплей цього жанру шутерів примітивний. Гравець має зібрати свого бійця в рейд, взяти зброю, броню, аптечки та інше [13]. Головна задача гравця – це вижити в рейді та винести з собою предмети на якомога більшу суму, що гравець отримає наприкінці рейду. Але якщо гравець загине у рейді то всі предмети що він брав із собою та знайшов на локації – зникнуть назавжди. Гравцю пропонують багатий вибір кастомізації зброї – магазини, приціли, модулі- і кожен з цих модулів має свій вплив на зброю. Різні набої – і іграх цього жанру присутній захист різного класу, тому і набої варіюються від різних калібрів та їх властивостей. Дизайн персонажів цього жанру зачасти це звичайні моделі людей, а гравець вже сам кастомізує його за допомогою одягу та різного захисту.



Рис. 1.6. Скріншот з гри «APEX Legends» демонструє вікно вибору персонажів



Рис. 1.7. Скріншот з гри у жанрі extraction «Arena Breakout» демонструє кастомізацію зброї

1.4. Психологічний вплив дизайну персонажів на гравців

Психологічні характеристики персонажа є одними з ключових елементів у дизайні комп'ютерних ігор, оскільки вони значною мірою визначають, як гравці взаємодіють з персонажами, а також як персонажі взаємодіють з ігровим світом. Особистість і мотивація персонажа — це основні складові, що визначають його поведінку, вибори та розвиток протягом гри. Вони мають важливе значення для емоційної залученості гравця, оскільки чим краще розкриті ці аспекти, тим більше гравець відчуває зв'язок з персонажем і його історією. Адже гравець має відчувати себе частиною історії і мати відчуття ніби він сам впливає на розвиток історії.

Тяжкий бекграунд є гарним та цікавим прийомом, щоб залучити гравця у світ гри. Додати герою тяжкий бекграунд (тобто тяжку або сумну історію в минулому) – трагічна втрата близьких, або морального падіння, що і формує характер героя та внутрішні конфлікти. Гарним прикладом є герой гри «Max Payne» (2001) – Макс Пейн. Макс – це детектив, рушієм якого є шлях помсти через втрату дружини та доньки. Ця подія не просто змінила життя Макса – вона повністю знищила його як людину, а вся історія має метафору внутрішньої війни людини з болем та безсиллям. Саме завдяки такій глибині, історія дає змогу прожити цю історію як свою [14].

Мотивація є важливою частиною розробки особистості персонажа. Мотивація є основним рушієм поведінки. Вона визначає, чому персонаж діє саме так, а не інакше, і які цілі він прагне досягти. Мотивація може бути внутрішньою (пов'язана з емоціями, моральними переконаннями чи бажаннями) або зовнішньою (створеною через ситуацію, в яку потрапляє персонаж). Найчастіше у класичних представниках жанру шутер мотивація персонажів достатньо проста. Наприклад: мотивація відомого героя «Doomguy» з гри «Doom» полягає у знищенні демонів, адже його переповнює гнів та ненависть до них. Або ж є і складна мотивація як у головного героя гри «Bioshock Infinite» Букера Девіта.

Сукупність всіх психологічних аспектів формує особистість персонажа, що робить його унікальним та запам'ятовуваним.

Висновки до розділу 1

У розділі проаналізовано основне поняття геймдеву та його актуальність у наш час. Розглянуто спеціалізації геймдеву, а також проведено їх аналіз. Виведено декілька головних галузей, таких як: геймдизайнери, геймдевелопери та художники, що приймають участь у створенні відеоігор.

Висвітлено основне поняття жанру шутер, що ґрунтується на механіках стрільби як на основній частині ігрового процесу. Виявлено, що історія його появи пов'язана з компанією ID Software, та Джоном Кармаком – творцем першого FPS-шутеру. Завдяки прикладам «Doom», «Wolfenstein 3D» та «Half-life» було проведено аналіз еволюції жанру та зміни ігрових механік.

Аналіз особливостей жанру шутер показав, що є велика кількість під-жанрів, що відрізняються своїми механіками такими як: тактичні елементи, динаміка або ж можливість кастомізування зброї. Проте всі під-жанри об'єднують декілька важливих аспектів, таких як: динаміка та детально пророблена зброя та стрільба. Також виділено, що в залежності від типів шутерів – TPS, FPS – дизайн персонажів може мати різний вплив та роль.

Також проаналізовано психологічний вплив дизайну персонажів на гравців, що ґрунтується на особистості героя та виділено декілька важливих аспектів таких як: тяжкий бекграунд та мотивація.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ РЕФЕРЕНСІВ І ВИЗНАЧЕННЯ СТИЛІСТИКИ

2.1. Аналіз серії ігор Doom

На даний момент існує велика різноманітність ігор жанру шутер: Doom, Titanfall, Bioshock. Вони мають різноманітні механіки, стилістику, наратив та персонажів. Самі ігри жанру впливають на велику кількість гравців по всьому світу, змушуючи їх чекати на продовження своєї улюбленої історії. А наявність значної кількості персонажів засвідчує про постійний розвиток індустрії, та бажання розробників створювати нових – унікальних своїм дизайном та мотивацією – героїв.

Одним з найважливіших в історії жанру є шутер «Doom» , адже саме він був одним з перших в своєму жанрі та встановив стандарти FPS-шутерів.

Doom – серія ігор, що зробила значний внесок у розвиток жанру та встановила нові стандарти шутерів від першої особи [15; 16]. Перша частина гри з'явилась ще у 1993 році, але і по сей день ця серія зберігає свою динаміку, жорстокість та атмосферу хаосу. Ця серія ігор і досі зберігає концепцію, що сюжет – це другорядна частина гри. Та незважаючи на це, й досі є одним з найкращих класичних шутерів на ринку відеоігор.

Дизайн локацій. Серія Doom відома своїм дизайном локацій, який вплинув на жанр шутер від першої особи, адже саме ця серія колись ввела тривимірну графіку. Дизайн локацій має кілька важливих ключових аспектів.

Багато локацій мають індустріальний вигляд з металевими стінами, трубами та механізмами. Також присутні науково-фантастичні елементи, такі як лабораторії та космічні станції. Поєднання наукової фантастики та архітектури пеклу створює цікавий симбіоз та робить локації серії впізнаваними. Різні частини локацій відзначаються елементами готичного стилю. Що створює унікальну і готичну атмосферу [20].

Кожна локація серії дуже детально пророблена, різноманітність текстур та об'єктів робить їх унікальними та запам'ятовуваними (рис. 2.1). Складні панелі,

підйомні платформи та ключі, які треба збирати для відкриття нових областей, роблять досвід гри більш насиченим.



Рис. 2.1. Концепт-арт локації гри «Doom Eternal»

Дизайн персонажів. Думгай є одним з найвідоміших персонажів у жанрі шутер. Його образ став культовим завдяки своєму дизайну та брутальному і харизматичному зовнішньому вигляду [21]. Сам герой такий собі одинак, що йде своїм шляхом ненависті до демонів. Думгай має великий арсенал зброї та здібностей (рис. 2.2). Якщо брати останню на даний момент частину гри, Думгай може використовувати ривки, карабкатись по стінах. Сюжет гри в цілому став дуже цікавий і динамічний. Також він використовує преоританську броню зі вбудованим гранатометом, вогнеметом та пушкою що заморожує ворогів. Кожна частина його броні детально пророблена і має свою геймплейну частину у грі. Вогнемет потрібен, щоб підпалити ворогів і отримати з них здоров'я, а якщо заморозити їх, то отримати броню (рис. 2.2).

Вороги Думгая – це демони, що намагаються поневолити людство. В грі їх величезна кількість, яка варіюється від кумедних – імπίв до сильних та страшних – кібердемонів. Кожен з них має свої унікальні атаки та стилі поведінки. Імпи – це спритні бійці, що атакують швидко та мають змогу кидати вогняні кулі. Імпи нижчі демони, що виступають в ролі бійців авангарду, та займають нижчу планку у ієрархії демонів [19]. Самі імпи мають червонувато-

коричнєве або темно-сіре тіло, гострі кінцівки та шкіру, це надає їм жахливого вигляду (рис. 2.3). Імпи часто зображуються з відкритими, нагідними щелепами. Імпи є дуже агресивними ворогами що невинно атакують головного героя, і частіше атакують здалеку використовуючи вогняні кулі замість того щоб відразу кидатись у ближній бій, адже так у них не буде жодного шансу проти Думгая.



Рис. 2.2. Концепт-арт «Doomguy»

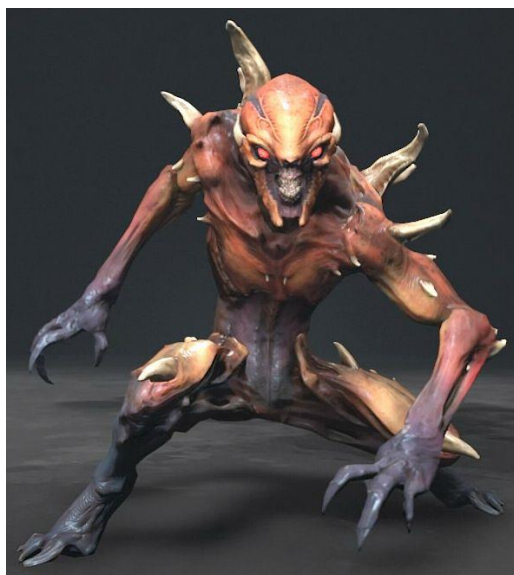


Рис. 2.3. 3D модель ворога «Імп»

Лицарі жаху – жахливі та небезпечні вороги, що мають багато здоров'я. Лицарі жаху це модифікована сектантами ОАК версія лицарів пекла. Сам лицар жаху має темно-сріблясту металеву броню, та кибер-кінцівки, що обладнані

жовтини плазменними лезами [24]. В бою він використовує атаки ближнього бою, саме для цього йому і потрібні леза. З кожним вбивством лицарю жаху вприскується велика кількість штучного ендорфіна. Таким чином, лицарі жаху весь час діють під впливом ярості та страждання, і єдиним перепочинком від якої є акт вбивства (рис. 2.4).



Рис. 2.4. 3D модель «лицаря жаху»

Дизайн зброї. Думгай використовує величезний арсенал зброї – дробовик, кулемет, плазменна гвितівка, ракетомет, а також мастодонт жанру BFG – пушку масового ураження. Сам Думгай з появою нових частин серії почав використовувати і холодну зброю а саме бензопилу та меч.

Починаючи з 2016 року в серії з'явилась можливість модифікувати зброю за допомогою спеціальних модулів, що гравець знаходить на локацій по ходу гри. Кожна зброя має свої унікальні модифікації, які гравець може змінювати під час геймплею. Наприклад, в грі є дробовик, що за допомогою модифікації може здійснювати постріли за допомогою гранат, або ж по натиску однієї кнопки стає кулеметом, що стріляє картечкою. Кожна модифікація зброї робить гейплей різноманітним і гравець може сам підібрати свій стиль гри. Також важливо, що зброєю можна жонглювати і використовувати її як повноцінну комбінацію проти ворогів. Зробити постріл з ракетниці, переключитись на

дробовик і добити за допомогою рукопашної атаки. Таких зв'язок у грі дуже багато і до кожного ворога можна підібрати свою унікальну та найбільш ефективну.

Супердробовик – культова зброя та справжня класика Думгая, з якою він зображений на значній кількості постерів та арт-роботах. Супердробовик здатний знищити більшість ворогів з одного пострілу та завдати значної шкоди сильним ворогам [18]. Вступаючи у ближній бій, гравець завжди має тримати в руках саме його, адже супердробовик – це ефективна зброя ближнього бою. Сам дизайн зброї водночас має брутальний та витончений зовнішній вигляд. Гравірування на кутоподібному дулі створює елемент вишуканості, а гак знаходиться під цівкою та віддача самої зброї робить її неймовірно брутальною (рис. 2.5). Також треба вказати саме на кумедність цієї зброї. В грі велика кількість зброї фантастичного майбутнього, але одним з найпотужніших є саме супердробовик – двох стволова рушниця-обріз.



Рис. 2.5. 3D модель «супердробовика»

Баліста – одна з найпотужніших рушниць в арсеналі Думгая. Зброя стріляє енергетичними променями що здатні винищувати більшу частину ворогів з одного пострілу, а за допомогою модифікацій майже всіх. Модифікована баліста – це гроза великого скупчення ворогів, адже з модифікацією можна робити постріл по області, розрізаючи ворогів навпіл і пробивати собі дорогу далі [22]. Дизайн балісти є дуже цікавим – пекельна пушка гаусса. Цепи, що

надають їй вигляд арбалету, та науково-фантастичний вид з поєднанням чогось потойбічного (рис. 2.6).



Рис. 2.6. 3D модель «балісти»

BFG 9000 – мастадонт жанру та фірмовий знак серії ігор Doom. BFG 9000 – це єдина зброя, що здатна винищити всю локацію ворогів за один постріл [23]. BFG 9000 є у кожній грі серії і від частини до частини сама механіка зброї змінювалась, але BFG 9000 вистрілює масивним вибухом зеленої енергії, але боєприпаси зустрічаються рідко, а на сам постріл потрібен час, тому використовувати BFG 9000 треба з розумом або у крайньому випадку. Сам дизайн зброї – це величезна плазменна гвинтівка, з якої горить зелене світло, що має брутальний та масивний зовнішній вигляд. А все це в купі створює враження, що ніякий персонаж окрім Думгая не зможе оволодіти цією зброєю (Рис. 2.7).



Рис. 2.7. 3D модель «BFG 9000»

2.2. Аналіз відеогри Titanfall 2

Titanfall 2 – науково-фантастичний шутер, розроблений компанією Respawn Entertainment і випущений у 2016 році [24]. У даній відеогрі є одиночна компанія та не менш захоплюючий багатокористувацький режим. Одиночна компанія пропонує гравцям історію Джека Купера – солдата, що став пілотом титана. Пілоти – це бійці, що знаходяться на іншому рівні, вони використовують різні модулі та ранець [26]. Для пілотів навіть прямовисна стіна стає дорогою до їх цілей. Але найголовніше, що відрізняє пілотів від звичайних солдатів, це титан. Величезна машина під керівництвом ШІ, що має нейронний зв'язок з пілотом. Титан та пілот – це одне ціле, вони зв'язані, і на полі бою завжди прикривають одне одного.

Дизайн локацій. Кожна локація у Titanfall 2 має унікальний дизайн та геймплейні механіки. Але їх завжди об'єднує одне – можливість діяти з неймовірною швидкістю та грацією. На локації завжди багата кількість стін, за допомогою яких Купер може ухилятися від пострілів ворогів. Також він має камуфляж, щоб на короткий час ставати невидимим, щоб вороги втрачали його з поля зору. Сам дизайн локацій має стиль наукового майбутнього та різниться між неймовірними пейзажами Фронтиру та різними науковими та будівельними комплексами. Фронтир неймовірно гарна планета, скеляста місцевість, ріки, розбиті космічні кораблі, науково-фантастичні комплекси та звірі у вигляді «шукачів» додають шарму та розуміння, що це інша планета, та створюють атмосферу далекого майбутнього (рис. 2.8).

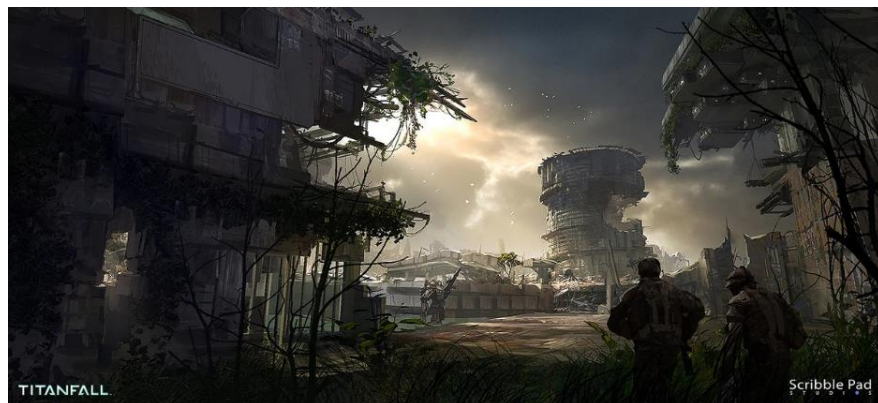


Рис. 2.8. Концепт арт планети «Фронтир»

Titanfall 2 багата на різноманіття локацій в залежності від місій. Найцікавіша з них це «Слідство та причина». В ній гравець подорожує в науковому комплексі між двома проміжками часу а саме минулим та теперішнім часом. В залежності від лінії часу, в якій знаходиться гравець, дизайн локації змінюється. У минулому часі це працюючий науковий комплекс, з великою кількістю ворогів, а в теперішньому – давно закинута будівля у вогні, в якій досі працює охоронна система. Дві лінії часу породжують багато інтерактивних моментів, чи то завал у теперішньому часі чи лазерна сітка в минулому (рис. 2.9; рис. 2.10).



Рис. 2.9. Скріншот з гри «Titanfall 2» демонструє минулий час

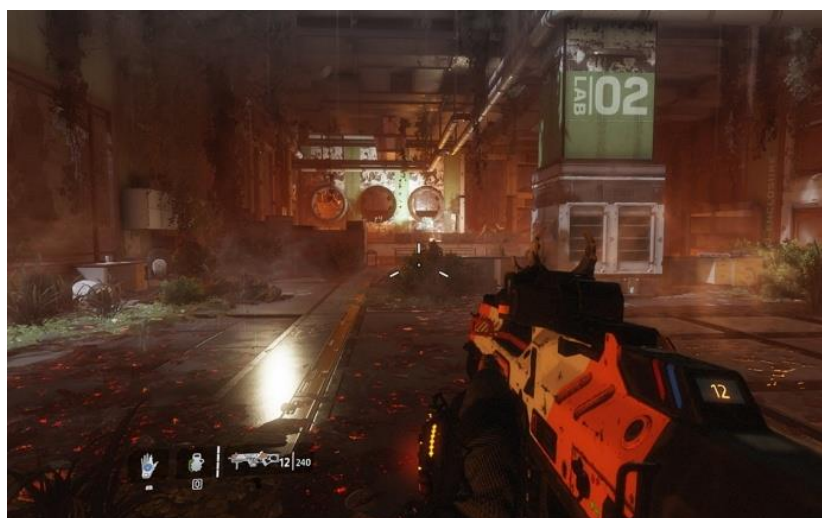


Рис. 2.10. Скріншот з гри «Titanfall 2» демонструє теперішній час

Дизайн персонажів. Дизайн персонажів у Titanfall 2 є достатньо різноманітним, проте тут спочатку звернемось до багатокористувацького режиму, адже саме в ньому є різноманітність дизайну пілотів та титанів в залежності від їх спорядження.

Перш за все необхідно звернути увагу на пілотів. Пілоти це професійні солдати що використовують значну кількість різних модулів та спорядження. Найголовніше, що виділяє пілота від усіх інших солдат – це його титан, з яким у пілота нейронний зв'язок. У Titanfall 2 в залежності від спорядження, що вибирає гравець, дизайн та зовнішній вигляд пілотів змінюється. Також гравець може змінювати стать свого пілота, та на гейплей це ніяк не впливає. Самий класичний з усіх пілотів – це пілот, що споряджений крюком кішкою. Пілот, як і усі інші, має шолом, що слугує захистом та радіозв'язком з титаном та іншими військами (рис. 2.11). Броні на пілоті не так багато, адже це буде впливати на швидкість та спритність, та захищені лише необхідні частини тіла, саме це показує продуманість дизайну. Наколінники, ноги, руки, торс, спина та плечі це єдине що захищає пілота, та надає йому змогу бути захищеним та не втрачати своєї спритності. Сам крюк, що використовує пілот, допомагає пересікати великі частини локації та ставати ще більш спритним. А загальний дизайн усіх пілотів, дає змогу гравцям розуміти, що він грає за бійця далекого та фантастичного майбутнього.

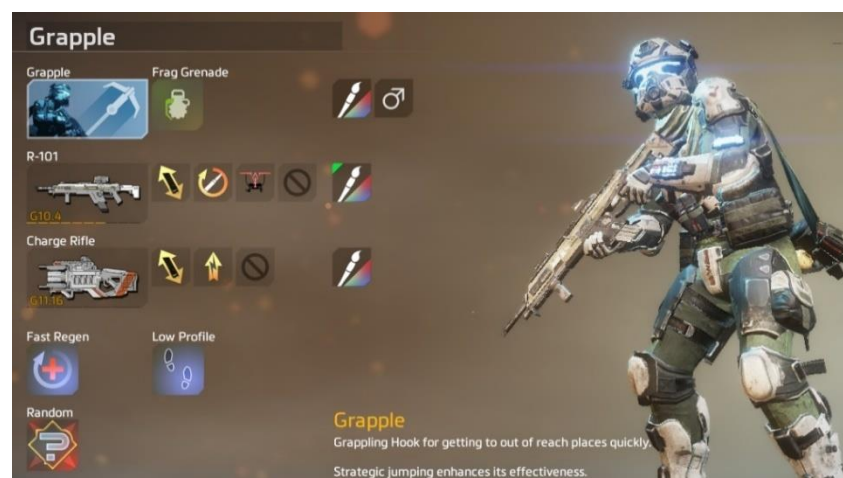


Рис. 2.11. Скріншот з гри «Titanfall 2» демонструє дизайн пілота з крюком кішкою

Пілоти-розвідники – пілоти, що мають схожий, але все ж інший дизайн, що за допомогою спорядження мають можливість проводити розвідку та сканувати ворогів. Верхня частина їх спорядження майже не відрізняється, окрім шолома, дизайн якого змінився, проте все одно виконує ті самі функції, що і всіх інших. Окремо хочеться виділити саме штани або ж нижню частину броні пілота. На них більше тканини або ж якогось футуристичного матеріалу, що свідчить про можливість пілота пересуватися майже беззвучно (рис. 2.12).



Рис. 2.12. Скріншот з гри «Titanfall 2» демонструє дизайн пілота з кунаєм

Пілоти-роботи в залежності від спорядження мають змогу робити приманки-голограми, або стимулятори для лікування та прискорення. Їх дизайн вже має кардинальні зміни, адже роботу не потрібно думати про броню чи шолом. Захищений титановий корпус з поєднанням швидкості. Незважаючи на відсутність елементів броні, роботи обв'язані тканиною для меншої помітності, і на торсі мають підсумки під магазини і як і всі пілоти обладнані ранцями у нижній частини спини, щоб мати змогу пересуватись по стінах.

Окрім пілотів гра пропонує можливість використовувати титанів – роботів під керівництвом ШІ [30]. Так само як і пілоти, титани мають різний дизайн та зовнішній в залежності від спорядження та класу, від легкий та спритних «ронінів» до тяжких «легіонів». Почати краще за все з титанів класу

«експедиція», ці титани мають середній серед усіх захист, та споряджені великокаліберним кулеметом та системою самонавідних ракет, а з захисту використовує спеціальний щит, що поглинає кулі, і відправляє їх назад у ворогів (рис. 2.13). Титан класу «експедиція» це універсальні та прості бійці що потребують мінімум зусиль для розуміння їх механік і добре підходять для гравців-новачків що тільки почати відкривати для себе прекрасний світ Titanfall 2 (рис. 2.14).

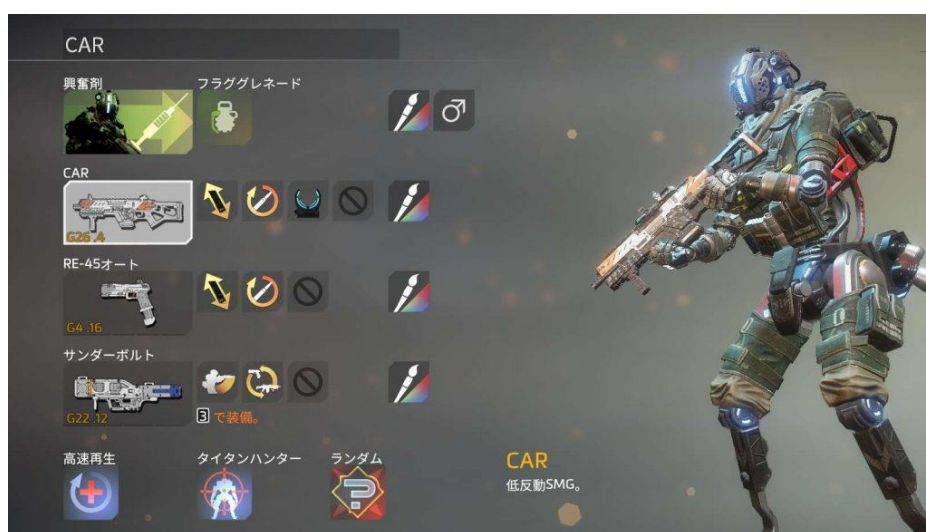


Рис. 2.13. Скріншот з гри «Titanfall 2» демонструє дизайн пілота-робота



Рис. 2.14. Скріншот з гри «Titanfall 2» демонструє клас титану «експедиція»

«Ронін» - титани-бійці авангарду, що мають полегшений корпус та мінімум броні а в бою користуються великим високочастотним мечем[31]. За допомогою меча можна блокувати кулі, та бути більш захищеним. Даний клас титанів може використовувати фазовий здвиг, і на деякий час потрапляти у іншу реальність, що допомагає уникати шкоди та бути більш спритними у бою. Також вони використовують і ракетомет, але в першу чергу гравець обираючи цього титана має розуміти, що його спеціальність це ближній бій, і вивчення механік цього титану займе час, та не мало зусиль (рис. 2.15).

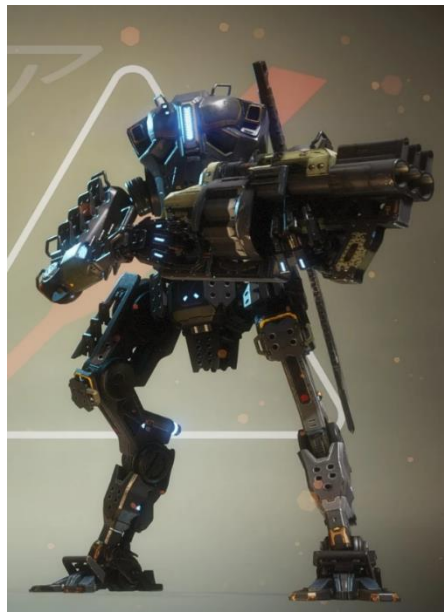


Рис. 2.15. Скріншот з гри «Titanfall 2» демонструє клас титану «Ронін»

Дизайн зброї. У Titanfall 2 вся зброя має футуристичний зовнішній вигляд далекого майбутнього, і ділиться на такі класи як штурмові гвинтівки, пістолети, пістолети-кулемети, кулемети, снайперські гвинтівки та противотитанова зброя. Ми розглянемо по одному варіанту з декількох класів.

R-201 футуристична штурмова гвинтівка, перші версії якої збирались ще на землі [27]. Дана штурмова гвинтівка поєднує в собі легкість, точність, та скорострільність. Найрозповсюджена зброя Фрониру, яку солдати цінують за універсальність, та простоту в зверненні. Сама гвинтівка має дизайн футуристичного далекого майбутнього, та навіть планки для кріплення оптики, відрізняються від тих, що використовуються в наш час. Якщо придивитись до

гвинтівки, то видно, що розробники з Respawn Entertainment роблячи її дизайн, дивились на американську гвинтівку AR-15, адже в ним є деякі збіги у дизайні, як селектор вогню, чи ствол з газ блоком (рис. 2.16).



Рис. 2.16. Концепт арт штурмової гвинтівки R-201

R-97 – легкий та неймовірно скорострільний пістолет-кулемет, що був розроблений спеціально для абордажу та бою у замкнутих та тісних просторах з низькою гравітацією [29]. Легкий та компактний R-97 один з найсильніших видів зброї у Titanfall 2 та має культовий статус для фанатів гри. Дизайн зброї частково нагадує передньою частиною АКСу, Kriss Vector магазином та скорострільністю, а задньою частиною на раніше згадану AR-15. І все це поєднується футуристичним дизайном та нотками наукової фантастики (рис. 2.17).



Рис. 2.17. Концепт арт пістолету-кулемету R- 97

Wingman (з англ. «напарник, ведений») – тяжкий та повільний револьвер, що протягом всієї своєї історії користувався великою популярністю у поселенців фронтира і має символ грубої незалежності [28]. Незважаючи на сильну віддачу цього револьвера, він має гарну точність та велику потужність. Даний револьвер є улюбленим видом зброї антагоніста Кубена Бліска. Сам дизайн револьвера вказує на його міць, а футуристичний дизайн підкреслює це. У верхній та нижній частині ствола він має планки пікатіні, для встановки допоміжних модулів, оптичний приціл або лазерний ціле-вказівник (рис. 2.18).



Рис. 2.18. Концепт-арт револьверу «Wingman»

2.3. Аналіз серії ігор Bioshock

У 2007 році на світ з'явилась гра у стилі стимпанк, а у 2013 році її подальше продовження Bioshock [33; 34]. Випустила її компанія 2K Boston (пізніше Irrational Games). Гра вважається однією з найкращих відеоігор, коли-небудь створених, і демонстрацією відеоігор як форми мистецтва. Для початку хочеться звернути увагу саме на першу частину гри, що має культовий статус завдяки своїй атмосфері, архітектурі локацій, сюжету та гарно прописаним персонажам.

Геймплей. Геймплейні механіки біошок зав'язані на плазмідах, спеціальних інжекторах, що змінюють гену структуру людини та надають їм надлюдські здібності. Саме через вживання цих плазмідів, люди що населяли місто

перетворились на мутантів [38]. За допомогою плазмідів можна використовувати телекінез, стріляти блискавкою, вогняними кулями. Також плазміді потрібні для просування сюжету та проходження інтерактивів.

Дизайн локацій. Місто «Rapture» має стилістику Нью-Йорку 1940-х років, але під водою [35]. Кольорові вивіски, музика з грамофонів віє тими роками, а темні напівзатоплені коридори і мутанти в них, що постійно поряд, створюють атмосферу жаху. Дизайн формується на страху глибини та клаустрофобії. Гра колись позиціонувала себе в першу чергу як хорор (рис. 2.19 – рис. 2.20).



Рис. 2.19. Зовнішній дизайн міста «Rapture»

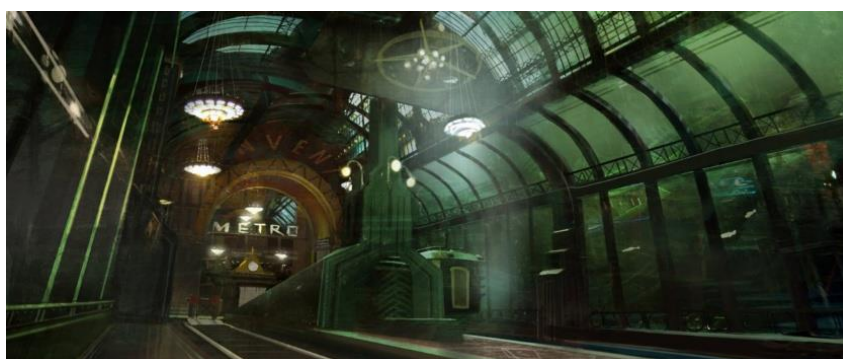


Рис. 2.20. Внутрішній дизайн міста «Rapture»

Дизайн персонажів. Головний герой Джек має звичайний та непримітний зовнішній вигляд, але впізнаваний завдяки сірому світеру, що він носить. У Bioshock дизайн головного є набагато менш цікавим за дизайн ворогів, що зустрічаються гравцю під час проходження. По перше краще за все звернути

увагу саме на рядових ворогів згаданих раніше, а саме мутантів [36; 37].

Мутанти – колишні люди, що використовували плазмідни занадто часто, і почались змінюватись не тільки на генному рівні, а й фізичному [37]. Тіло покрито язвами, деякі кінцівки деформовані і найголовніше їх обличчя. Дивлячись на нього, видно ніби карнавальні маски, що мутанти носили ще будучи людьми, неначе зрослись з їх обличчям. Мутанти агресивні та завжди нападають на головного героя (рис. 2.21).



Рис. 2.21. Концепт арт мутанту з гри Біошок

Великий татко – це «люди», що вдягнені у величезний та важкий скафандр, вони є товарним знаком серії ігор Біошок [39]. Великий татко відрізняється від рядових ворогів, якщо його не зачіпляти, то він не буде нападати на гравця. Але під час бою, вони є небезпечними супротивниками в грі. Вони використовують плазмідни, вогнепальну зброю і часто атакують у ближньому бої. Для цього використовують бур, що прикріплений до їх лівої руки.

Варто відзначити їх міць, коли гравець чує їх приближення, він намагається уникати бою з ним, адже робити постріл першим це все одно що сказати своє останнє слово. Через скафандр, що виступає бронею, татко майже не відчуває шкоди, і не боїться атакувати швидкими ривками до гравця. Сам скафандр – це величезна груда металу, з амортизаторами. Бур таткам потрібен

саме для захисту, і як вже раніше сказано він не буде нападати сам, але якщо гравець все ж вирішив схлинутись з татком то при собі він має тримати велику кількість бронебійний боєприпасів. На шоломі скафандра у татка є невелика кількість скляних ілюмінаторів, через які горить світло в залежності від його емоційного стану. Зелений – татко повністю спокійний та не приставляє небезпеки. Жовтий – татко стривожений, і краще не підходити до нього занадто близько. І червоний – татко злий, і будь хто стає для нього ворогом, з яким він жорстоко розправиться з допомогою свого буру (рис. 2.22).



Рис. 2.22. Обкладинка гри демонструє «Великого татка»

Дизайн зброї. Дизайн зброї має класичний для стилю стимпанк вигляд. Але варто відзначити, наскільки гармонійно вона виглядає разом з усіма іншими аспектами гри. Арсенал Джека достатньо великий, а з поєднанням плазмідів стає ще більш ефективними.

Майже весь арсенал Джека – це існуючі екземпляри зброї, але гравець має змогу модифікувати її, і зовнішній вигляд зброї також буде змінюватись. Чи це револьвер у якого буде збільшений барабан, чи штурмова гвинтівка с дульним компенсатором. Але з усіх видів зброї хочеться виділити гранатомет, що використовує Джек (рис. 2.23). Сам дизайн цікавий тим, що гранатомет

зроблений з пневмотруби та консервної бляшанки [40]. І боєприпаси, що використовує гранатомет, це консервні бляшанки, начинені вибухівкою. Дизайн гранатомета – це чистий стимпанк, за допомогою якого і можна створити щось подібне.



Рис. 2.23. Модель гранатомету з гри «BioShock»

Тепер перейдемо до продовження цієї гри та дизайну, а саме BioShock Infinite.

Дизайн локацій. У Bioshock infinite дизайн локацій та загальна концепція має зовсім інший стиль та наратив. Загальний стиль гри переносить гравців на початок XX століття у місто, що знаходиться високо в небі «Колумбія» (рис. 2.24).

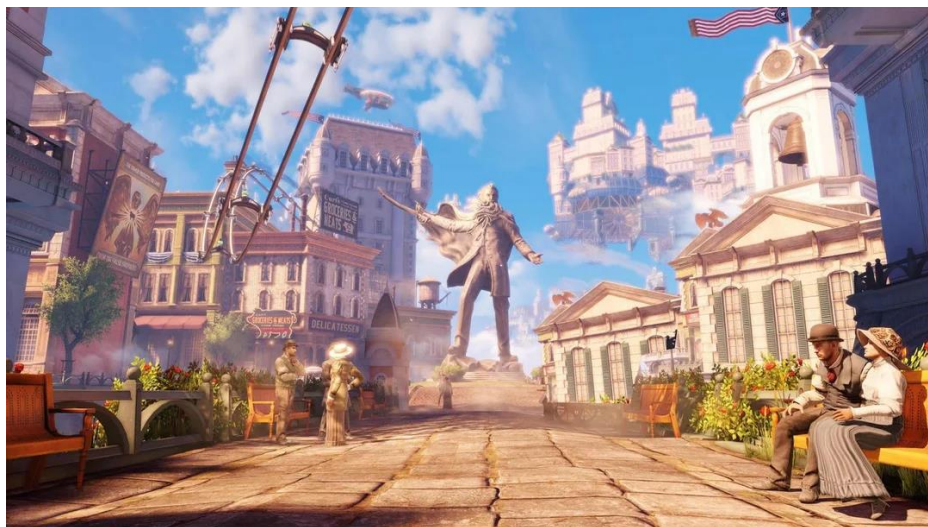


Рис. 2.24. Скріншот з гри «BioShock Infinite» демонструє місто «Колумбія»

Кожна частина цього міста створює враження, що гравець немов потрапив у рай, адже в кожній частині міста присутні статуї ангелів, а з кожного кутка грає церковна музика, а величезні статуї минулих президентів США, що зображені в образі святих, створює сатиру на американську культуру [42]. Саме місто «плаває» в небі за допомогою дирижаблів, спеціальних механізмів та «квантової левітації». Також в «Колумбії» значна кількість спеціальних трас, за допомогою яких можна проходити рівні та інтерактиви.

Дизайн персонажів. Головний герой букер Девіт – це чоловік з короткою зачіскою тридцяти років, що вдягнений у сорочку, брюки та жилет, а також трохи приспущений червоний галстук [43]. Букер носить кобуру на верхній частині одягу, що означає, що в минулому він поліцейський або агент якоїсь воєнної структури (рис. 2.25). На лівій руці він має шрам, у вигляді двох букв «AD», що додає персонажу елементу загадковості. В цілому букер має вигляд людини, що живе у 10-х роках XX століття, і мабуть єдине, що виділяє його від усіх інших у стилі одягу того часу, це невелика розпатланість та відсутність головного убору.



Рис. 2.25. Модель букера Девіта

Другим центральним персонажем, з яким гравець подорожує Колумбією до самого кінця гри є Елізабет. Елізабет має образ тендітної дівчини років 20-ти, що ніколи не бачила світу. Елізабет вдягнена у високі черевики на каблучці, довгу юбку та сорочку, і як і Букер має трохи приспущений галстук [44]. У героїні довге зібране волосся а на правій руці в неї відсутня фаланга мізинця (рис. 2.26).



Рис. 2.26. Елізабет до змін у стилі одягу

Трохи згодом по сюжету Елізабет змінює одяг на класичну для 1920-х років сукню з корсетом, а своє волосся вона обрізає. Зміна іміджу героїні показує її психологічний ріст як персонажа, і гравець бачить, що Елізабет більше не тендітна та довірлива дівчина, а доросла та сформована особа (рис. 2.27).



Рис. 2.27. Елізабет після зміни стилю одягу

Дизайн ворогів. У Біошок інфініт велика різноманітність ворогів та їх складності, від людей до складних механічних противників [45]. Для початку треба розглянути ворогів-людей. Це поліцейські міста «Колумбія», що виглядають як констеблі кінця XIX століття. Вони вдягнені у глянцеві черевики та строгий чорний костюм [46]. Також вони мають головний убір у вигляді чорного кашкету на якому є значок поліцейського Колумбії. А на самій формі є декілька деталей, наприклад золотий кишеньковий годинник у кармані (рис. 2.28).



Рис. 2.28. Поліція «Колумбії»

Найскладнішими ворогами у Біошок є саме механізовані супротивники – автоматизовані турелі [47] або «механічні патріоти», саме розгляд яких і потребується.

Механічний патріот – це механізовані воїн, що служить ворогом для букера та Елізабет. Сам ворог – це автоматизована кукла, що має зріст близько трьох метрів [48]. Сам патріот має голову Джорджа Вашингтона та вдягнений у військову форму. Позаду вони мають якийсь механізм, що служить їх «сердцем» та пару знамен з прапорами США. В голові вони мають динаміки, через які звучать патріотичні лозунги під час бою, а зі зброї використовують крупний багато-ствольний кулемет (рис. 2.29).



Рис. 2.29. Механічний патріот

Висновки до розділу 2

Проведено дослідження ігор жанру шутер на прикладі «Doom», «Titanfall 2» та «Bioshock».

Здійснено аналіз серії ігор Doom, підкреслено її важливість для жанру та особливості дизайну гри. Висвітлено стиль та концептуальну важливість локацій гри. Виявлено, що особливостями дизайну є поєднання концепцій стилю готики та науково-фантастичного майбутнього, якому виконано дизайн локацій, зброї та ворогів. Проаналізовано дизайн зброї, а також було звернено увагу на дизайн головного героя та ворогів.

Проведено аналіз відеогри Titanfall, її особливості та вплив на розвиток сучасних шутерів. Виявлено, що особливостями дизайну є стилістика наукового футуризму в якому виконано дизайн локацій, зброї та персонажів. Важливою частиною гри «Titanfall 2», є саме дизайн локацій, що не тільки виконаний у стилі науковго футуризму, а й має пророблену геймплейну частину. Доведено, що гра використовує науковий футуризм як стиль.

Проведено аналіз серії Bioshock, висвітлено особливості стилю гри, а саме «стимпанк». Виявлено, що особливостями дизайну є стиль «стимпанк», в якому виконано дизайн локацій, одягу персонажів та зброї.

Завдяки дослідженню ігор «Doom», «TitanFall» та «Bioshock» було розглянуто значну кількість важливих для жанру аспектів таких як: важливість стилістики гри, пророблені локації, вибір зброї, та різноманітність ворогів.

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ТА ПЕРСОНАЖУ У ЖАНРІ ШУТЕР

3.1. Створення мудборду та підбір референсів

Збір мудбордів має важливу роль у розробці відеоігор, адже це допомагає обрати стилістику та мати візуалізацію світу гри. При розробці відеоігор у жанрі шутер може допомогти перегляд концепт-артів та ілюстрації з інших ігор, фільмів та художніх книг, які мають схожі теми та концепцію. Світ, в якому живе герой, має бути жорстокий, кривавий і частково відсилати та віяти духом романів Говарда Лавкрафта. Тому для початку треба звернути увагу на інший жанр, а саме слешер та гру Bloodborne. Незважаючи на те, що «Bloodborne» це гра жанру слешер, вона має саме ту стилістику, що необхідна при розробці гри в жанрі шутер «Dark»

BloodBorne – це гра японської ігрової студії FromSoftware випущена ексклюзивно на платформу SonyPlaystation 4 у 2015 році [49]. Події гри відбуваються у вигаданому місті Ярнам (рис. 3.1), що занепадає від загадкової хвороби безумства. Сетінг гри – це поствікторіанська епоха, тобто костюми, зброя та місто, в якому відбуваються події, все це відгуки цієї епохи.

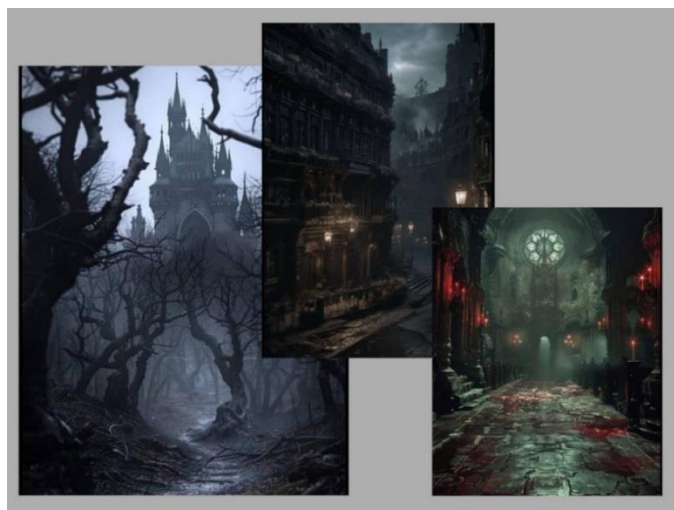


Рис. 3.1. Мудборд для локацій

Виділено саме дизайн персонажів, їх одяг [50]. Довгі плащі та шляпи ідеально підходять під концепцію, що розглядалась для розробки світу (рис. 3.2).



Рис. 3.2. Мудборд одягу

Атмосфера кошмару та безумства є важливою частиною атмосфери гри «Bloodborne». Людей, що населяють місто, герой майже не зустрічає, але постійно чує, як вони страждають від хвороби у своїх будинках та просять про допомогу (рис. 3.3).

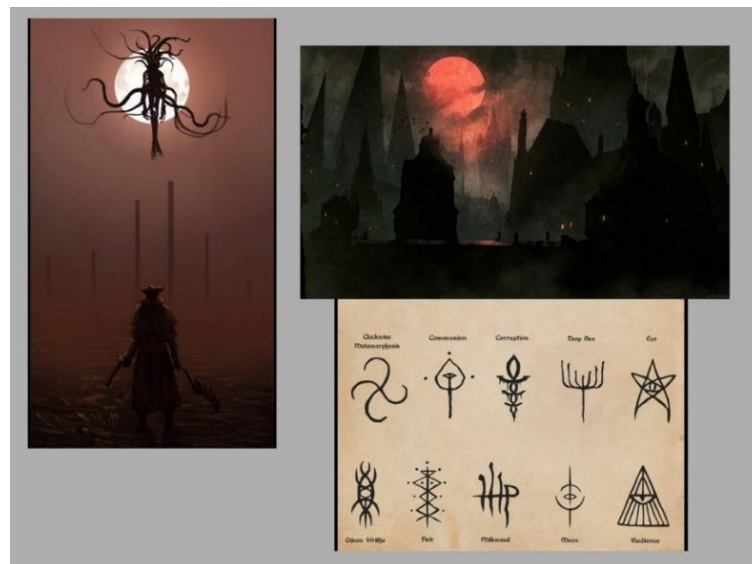


Рис. 3.3. Мудборд атмосфери та загальної концепції

Також треба виділити наратив та сюжет цієї гри. Гравець дізнається про події і історію цього світу з описання предметів, що знаходить – це є фірмовим стилем FromSoftware. Коли головний геймдизайнер компанії FromSoftware Хідетака Міязакі розробляв світ BloodBorne, він опирався на романи Говарда

Лавкрафта. Дизайн значної частини ворогів – це монстри, що описані Говардом. Найкращий приклад, боса на ім'я Ібраїтас – донька космосу. Навіть ім'я вже навіює жахами Лавкрафта в стилі кольору інших світів.

Люди в місті страждають від безумства саме через Ібраїтас, так само як буде страдати людство через пробудження Ктулху. Сам дизайн монстра дуже схожий на дитя божества Ктулху. Ібраїтас – це восьминіг з великою головою, з якої ростуть «космічні квіти» [51].

В бою вона використовує щупальця та визиває на героя космічний зорепад. А сама Ібраїтас являється центральною фігурою у грі, саме через неї і почалося безумство у місті Ярнам. Вона одна з богів, що зветься Великими.

3.2. Розробка концепції гри та сюжету

Дослідження дизайну проєктів цього жанру допомагає сформуванню власної ідеї та будову для розробки концепцій. Для створення ескізів для протагоніста, зброї, предметів і локацій розглянуто аспекти, визначені при аналізі вже існуючих проєктів. Для розробки концепції необхідним є формування передісторії та задати сеттинг ігрового світу.

Події будуть розгортатись у вигаданому місті «Гетен», що занепадає від загадкової хвороби «морок», та розповідати історію героя на ім'я «Ода», який є частиною «Ордену», що дає відсіч чудовиськам за допомогою сил темряви, що з'являються через хворобу. На початку гри гравець бачитиме кат-сцену, в якій важко поранений головний герой йде вулицею «Гетену». Гравець бачить, що місто занепадає у хаосі, будинки, в яких мають жити люди у вогні, а вулиці міста переповнюють чудовиська. Герой доходить до великої площі, що повністю усяна тілами його побратимів, серед яких починає шукати дівчину на ім'я «Анна». Під час пошуку на нього нападають загадкові люди у масках. В бою герой отримає тяжке поранення, після чого гравців перенесуть до подій, що відбувались два тижні тому. З самого початку сюжет гри буде наповнений подіями, і гравець відразу зможе випробувати велику кількість здібностей та зброї.

Саме місто «Гетен» має стилістику механічного Лондону з поєднанням вікторіанської епохи на нотками готики. А також сюди додаємо такі стилі як стимпанк та дизельпанк.

Стимпанк (steampunk) — це художній стиль і піджанр фантастики, який базується на уявленні про те, як би виглядав світ, де технологічний прогрес зупинився на рівні парових машин і механіки XIX століття (переважно епоха Вікторіанської Англії), але при цьому досягнув надзвичайного розвитку [52]. З точки зору дизайну, стимпанк — це унікальне поєднання ретро естетики, інженерного мислення та фантазії. Також треба відзначити, що завдяки цьому стилю можна обґрунтувати майже будь-які технології, що не могли з'явитись у XIX столітті.

Дизельпанк (dieselpunk) — це стиль і напрям альтернативної історії та дизайну, який поєднує естетику промислового світу першої половини XX століття (особливо 1920–1950-х років) з футуристичними чи антиутопічними елементами. Він є «наступником» «стимпанку», але замість пари акцентує увагу на двигунах внутрішнього згоряння, важкій промисловості, військових технологіях та естетиці міжвоєнного періоду.

Гетен складається з декількох секторів. Перший сектор, в якому живе багата знать та правління, другий — де знаходиться промислова зона та живуть люди середнього достатку, та третій — портове предмісце, що знаходиться за високими стінами промислового кварталу. Кожний з цих секторів відрізняється архітектурою та стилем.

Перший та головний сектор міста Гетен — це переважно будівлі та оточення в стилі «стимпанку», що був згаданий раніше. В секторі майже всюди присутні автоматизовано-парові системи захисту. Саме тут знаходиться штаб головної воєнної сили міста — ордену. Штаб ордену — це велика готична церква, що обладнана системами захисту.

Промисловий квартал міста, тобто другий сектор, переважно має стиль «дизельпанку». Сам квартал повністю оточений високими бетонними стінами, і без спеціального спорядження перелізти їх неможливо. Квартал ділиться на дві

частини: промислова зона та будівлі, де живуть люди. Заводські зони є гарним доповненням для атмосфери розпачу, а стиль «дизельпанку» вдало це підкреслює.

Третій сектор – це гетто, де живуть люди, що працюють на благо всього міста, адже саме вони і працюють у промисловому кварталі. Третій сектор майже ніяк не захищений, а битви ордену найчастіше відбуваються саме у ньому. Через промисловий квартал, що знаходиться вище, третій сектор занепадає від диму та відходів, які «осідають» над передмістям, та створюють густий сірий туман. Це формує складність в умовах геймплею, так як вороги будуть мати змогу ховатись в тумані та атакувати непомітно (рис. 3.4).



Рис. 3.4. Концепт-арт міста Гетен

Стандартний боєць ордену використовуючи силу темряви може здійснювати ривки, швидко пересуватись та має дуже високу реакцію. Деякі бійці відкрили в собі і інші можливості, передбачати майбутнє на пару секунд вперед, телепортацію, та інше. Розроблено три групи персонажів, що відрізняються своїм дизайном та загальною концепцією, та мають назви «Лицарі», «Мисливці» та «Пси». Вони і формують «Орден».

Лицарі – сильні бійці у важкій обладунках, що переважно використовують тяжку вогнепальну зброю втримання. Лицарі не мають можливості швидко пересуватись, тому вони є бійцями підтримки. Обладунки лицарів повністю

закривають все тіло та голову, залишаючи лише невелику прорізь для очей на шоломі, нагадуючи обладунки лицарів середньовіччя. Кожен лицар використовує тяжкий кулемет, що звичайна людина використовувати не зможе, адже загальна вага всього їх спорядження може досягати двохсот кілограмів. За часту лицарі не мають велику кількість здібностей, але це компенсується їх фізичною силою.

Мисливці – це головна воєнна сила ордену, вони бійці авангарду, а в спокійні часи займаються патрулюванням міста. Мисливці дуже спритні бійці, та не мають на собі майже ніякого захисту. Мисливці вдягнені у брюки та сорочки, а з верхнього одягу носять дощові плащі, адже у місті майже завжди йдуть проливні дощі. Не зважаючи на відсутність фізичного захисту, мисливці мають захисну ауру навколо себе, що захищає їх від будь якої шкоди. Кожен мисливець має револьвер, а деякі носять меч на спині.

Пси – це невелике угруповання, вони слабкі як бійці, тому за часту виконують роль поліції, точніше її контролю. Пси як і мисливці вдягнені у брюки та сорочки, а також носять плащі на яких є значок псів. Але головною відмінністю від мисливців, є їх зброя. Пси використовують лише спеціальні пістолети, розроблені від вузької задачі. Їх зброя безшумна, проте дуже потужна.

3.3 Формування вимог до персонажа

Головний герой має бути в першу чергу харизматичним. Але оскільки світ, що пропонує дарк, жорстокий, то і головний герой також має бути таким. Для початку треба вибрати ім'я та основні дані. Головний герой чоловік 25-ти років на ім'я Ода, він має довге чорняве волосся та худе бліде тіло. М'язів на Оді не так багато, але це компенсується його спритністю та швидкістю. Сам Ода – азіат метис, так як його батько азіат, а мати європейка. Ода носить довгий плащ та шляпу. Ода харизматичний, але емоційно нестабільно та жорстока людина. Він має звичку весь час курити, і у кожний вільний час від битв він завжди тримає сигарету. А основна мотивація Оди – це винищення чудовиськ та бажання хоч колись побачити сонце, адже в світі, де він живе, людство не

бачило його вже декілька віків. Незважаючи на свою жорстокість, яку проявляє в бою, в нього є люди, яких він може називати друзями.

Ода може використовувати всю зброю, що буде зустрічатись йому на дорозі, від пістолетів та револьверів до тяжких гаубиць та гранатометів. Але треба розуміти, що носити з собою можна тільки декілька видів зброї, так як звичного інвентарю немає, і все що носить з собою Ода відображається на ньому самому, будь-то зброя або боєкомплект. Ода дуже спритний, має змогу швидко пересуватись, робити ривки. Також гравець може використовувати і холодну зброю мечи, ножі і т.д.

Головна механіка гри – це відсутність звичної шкали здоров'я у ворогів. Вороги – це живі створіння, неважливо люди це чи монстри. Куля в руку або ногу і вони не будуть функціонувати, а вистріл в тіло є фатальним. Це правило працює з усіма створіннями гри окрім тих, що мають ауру захисту навколо себе. Жорстокість та атмосфера жаху в стилі Говарда Лавкрафта стане фірмовим знаком цього проекту.

А цільова аудиторія гри – це люди, що шукають проект з глибоким та філософським сюжетом, що готові взяти на себе сміливість поринути у загадковий та жорстокий світ «Dark».

3.4. Розробка концептів персонажів та зброї

За допомогою вже зібраного мудборду дизайну персонажів з гри Bloodborne та формування основних концепцій гри робота переходить до етапу візуалізації.

Для початку необхідно було сформувати загальні форми персонажа, його одяг, пози та статуру. За допомогою програмного забезпечення «Procreate», та пензлів, що пропонує програма було створено перші скетчі, за допомогою чорного кольору та простих та грубих ліній. По-перше, було визначено саме загальні форми, але вже на цьому етапі можна роздивитись плащ, що носить Ода та шляпу. Також вже видно пози та загальний концепт (рис. 3.5).



Рис. 3.5. Перший малюнок загального плану

Після розробки та створення простого скетчу необхідно переходити до другого етапу, а саме повноцінного силуету, за допомогою створеного раніше скетча. Повноцінний силует створювався за допомогою «плями», обмальовуючи скетч, та надаючи йому більш чітких форм, таких як: руки, ноги, плащ і його деталі (складки, форма та комір) (рис. 3.6).



Рис. 3.6. Повноцінний силует

Ще з самого початку було виділено важливу деталь – герой вдягнений у звичайний одяг, і не носить ніякого елемента захисту, адже він і так захищений

аурою пітьми, що поглинає будь-яку шкоду. Ода швидкий та спритний герой, і будь-який елемент важкої броні буде сильно впливати на його спритність.

Після повноцінного силуету робота перейшла до заключного етапу, формування кольорової палітри та тіней (рис. 3.7).



Рис. 3.7. Фінальний варіант концепт-арту Оди

Тепер вже видно, як саме буде виглядати Ода, плащ, в який він буде вдягнений, та шляпу, що він носить. Ремені слугують для носіння підсумків, що знаходяться під плащем, та гвинтівки. Основна ідея, це поєднання стилю пост-вікторианської епохи та стим-панку. Ода дуже схожий на мисливця з гри Bloodborne, але замість холодної зброї він використовує вогнепальну.

Після розробки концепт-арту головного героя робота перейшла до етапу створення концептів чудовиськ, що будуть слугувати ворогами для Оди. Майже всі чудовиська гри – це колишні люди, що перетворились на монстрів через хворобу мороку. Їх кінцівки деформовані, а замість пальців у них виростають величезні кігті. Обличчя також деформується, і через неї шкіра починає рватись, через що щелепи стають відкритими. Після закінчення цих перетворень, людина стає «прокаженим» одним з рядових супротивників гри дарк. Вони мають велику швидкість та спритність, але слабкий розум і ними рухає лише жага до втілення голоду, і віддалено все, що відчувають біль через перетворення. Вони все ще мають одяг на тілі, і здалека все ще схожі на людей,

через що і становлять небезпеку (рис. 3.8).



Рис. 3.8. Концепт арт «прокажених»

Є інший вид чудовиськ, в яких при перетворенні шия стає щелепами, а одяг починає зростатись з тілом, і колись плащ, що носила людина стане його шкірою. Цю ідею було взято з гри Bioshock, а саме з мутантів. Як їх обличчя зростались з карнавальними масками, так одяг людей стає частиною їх тіла.



Рис. 3.9. Концепт арт «дагонів»

У деяких видів виростають крила і вони все більше починають нагадувати чудовиськ в дусі Говарда Лавкрафта.

Цих чудовиськ називають «Дагони». Самі чудовиська мають зріст до трьох метрів і величезну силу. Вони дуже небезпечні супротивники, адже мають змогу обдумувати свої дії. Сильний, спритний, та розумний мисливець, знищити якого є дуже складним завданням, адже вони майже завжди намагаються атакувати у спину, і ховатись у темних провулках Гетену. А під час проливних дощів, їх рухи майже неможливо почути (рис. 3.9).

Наступним етапом розробки є створення концептів зброї, що використовує Ода та орден. У світі гри більша кількість зброї, що використовує орден, спеціально розроблена для бійців ордену, і звичайні люди не можуть її використовувати через над-великий калібр та віддачу. Бійці ордену сильніші за звичайних людей у декілька разів тому і мають змогу використовувати таку потужну зброю. Кожний боєць ордену має вторинну зброю у вигляді револьверу, що має назву «Hiss.44». Даний револьвер комплектується розривними боеприпасами та має велику віддачу та руйнівну силу. У світі гри він розроблений спеціально для бійців ордену для боротьби з чудовиськами. Але все ж виступає у ролі вторинної зброї, адже бійці мають більш ефективні представники озброєння. (рис. 3.10).

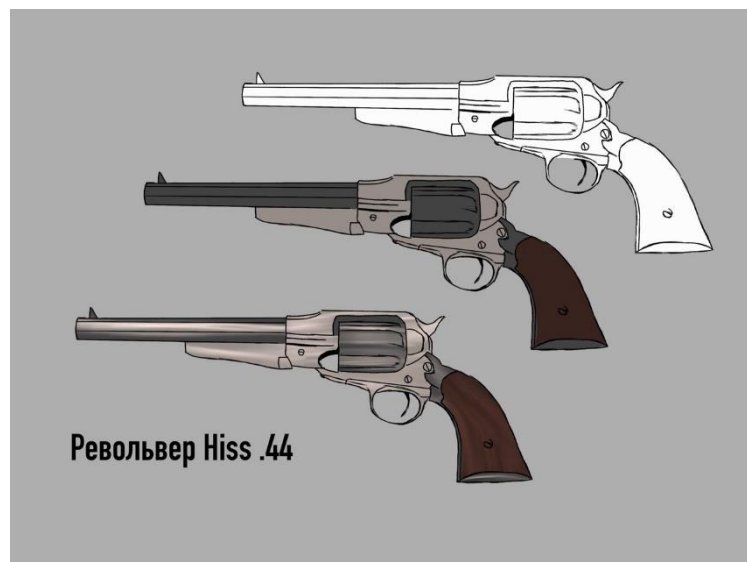


Рис. 3.10. Концепт арт револьверу «Hiss.44»

З більш ефективних видів озброєння, бійці ордену частіше використовують кулемети Шоша (рис. 3.11).



Рис. 3.11. Концепт арт кулемету «Шоша»

Кулемет Шоша – це реально існуюча зброя, розроблена у 1915 році, та активно використовувалась у першій світовій війні. Даний кулемет вважається одним з найгірших ручних кулеметів в історії, проте має брутальний та трохи незграбний зовнішній вигляд, що гарно вписується у концепцію світу дарк.

В світі гри, цей кулемет є одним з основних видів озброєння ордену. Крупний калібр та висока точність дуже ефективні проти чудовиськ. Іншим основним озброєнням ордену, самою розповсюдженою серед всіх є штурмова гвинтівка «Шакал» (рис. 3.12). Данна зброя є повністю вигаданою.



Рис. 3.12. Концепт-арт штурмової гвинтівки «Шакал»

При розробці концепту, головною задачею було створення сучасної гвинтівки, але у стилі зброї першої світової війни. Вона має дерев'яне руків'я, приклад та ручку переносу вогню. Вся інша частина гвинтівки шакал зроблена з металу, що має трохи брудний відтінок, що надає їй вигляду автентичності. Сама гвинтівка у грі має відкриту зворотню пружину, масивний глушник на стволі та барабанний магазин. Незважаючи на ці аспекти, гвинтівка досить легка у порівнянні з іншим озброєнням ордену. Шакал використовує важкі броньовані боєприпаси, що робить її ефективною зброєю проти ворогів. А також гвинтівка є одним з видів озброєння, що гравець має змогу кастомізувати (рис. 3.12).

Висновки до розділу 3

Розроблено загальні мудборди на основі аналізу проекту в жанрі слешер «Bloodborne». Проведено аналіз гри Bloodborne як частину концептуальної цінності для розробки власного продукту.

Розроблено концепцію гри «Dark», та сформовано передісторію гри та персонажа. Розроблено дизайн локації за допомогою змішання різних стилів, як «дизельпанк» та «стимпанк». Також розроблено декілька груп персонажів: лицарів, мисливців та псів. Обґрунтовано їх концептуальну цінність для гри.

Сформовано вимоги до персонажа та його передісторію. Сформовано особливості героя, такі як: моральні цінності, характер. А також виділено особливості зовнішнього вигляду героя.

За допомогою зібраних мудбордів та сформованих вимог було розроблено серію ескізів та концепт-артів для гри. Розроблено дизайн персонажа (головний герой на ім'я Ода), починаючи від силуету та закінчуючи повноцінним концептом. Розроблено дизайн ворогів («прокаженні» та «дагони») та висвітлено їх геймплейну цінність. Розроблено дизайн зброї та виділено особливості концепції зброї в грі.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі проведено аналіз геймдеву та його ролі у наш час. У сучасному світі відеоігри займають значне місце серед розваг та знаходиться поряд з фільмами, книгами та серіалами. Геймдев поєднує у собі мистецтво, технології та креативність охоплюючи різні жанри відеоігор, а особливу увагу було приділено жанру шутер, що є одним з найпопулярніших у світі комп'ютерних ігор.

Приділено увагу історії розвитку жанру шутер та дизайну персонажів від перших простих аркадних шутерів до сучасних складних та детально пророблених ігрових світів. Виявлено, що розробники постійно вдосконалюють механіку ігор, додаючи нові елементи та розробляючи нові технології. Проаналізовано розвиток дизайну персонажів, від простих аватарів до складних та детально пророблених 3D моделей, а також їх значимість та вплив на ігрову індустрію та гравців.

Здійснено аналіз ігор жанру шутер, зокрема «Doom», «Titanfall 2» та «Bioshock». Виявлено, що «Doom» використовує поєднання готики та наукового футуризму в дизайні локацій, зброї та ворогів. «Titanfall 2» використовує як стиль науковий футуризм роблячи акцент на деталізації локацій. «Bioshock» завдяки стилю стимпанк робить акцент на незвичному одязі персонажів зброї та дизайну локацій. Дослідження цих ігор підкреслело важливість обирання стилістики при розробці ігор, проробки локацій та вибору зброї.

Визначено цільову аудиторію для гри «Dark», що шукає саме динамічну та водночас філософську гру у жанрі шутер. Сформовано основні вимоги до персонажу такі як: зовнішній вигляд, характер, звички та бекграунд.

Проаналізовано референси з відомих відеоігор жанру шутер та звернено увагу на відому гру жанру слешер для збору мудборду. Завдяки мудборду прописано основну концепцію, наратив та сюжет. Розроблено фінальний концепт-арт головного героя, ворогів та зброї, якою буде користуватись головний герой гри «Dark».

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Не соромно запитати чим займається гемдевелопер. URL: <https://skvot.io/uk/blog/ne-stydno-sprosit-chem-zanimaetsya-geymdeveloper?utm> (дата звернення: 07.06.2025)
2. Історія Джона Кармака: батько всіх шутерів URL: <https://gagadget.com/uk/games/615299-istoriia-dzhona-karmaka-batko-vsikh-shuteriv/> (дата звернення: 07.06.2025)
3. Що таке GameDev? Все про напрям розробки ігор. URL: <https://goiteens.com/blog/gamedev-vse-pro-napriam/> (дата звернення: 07.06.2025)
4. Game Developer - що потрібно знати про професію. URL: <https://nofluffjobs.com/uk/log/robota-v-it/gamedev-what-is-the-job/> (дата звернення: 07.06.2025)
5. Все про геймдев-освіту: що це таке, чому там вчать та чи буде це перевагою під час співбесіди. GameDev DOU Подкаст #6/ URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/gamedev-dou-podcast-6/> (дата звернення: 07.06.2025)
6. Мандрівка в часі: еволюція жанрів комп'ютерних ігор. URL: <https://mindscope.biz.ua/mandrivka-v-chasi-evolyucziya-zhanriv-kompyuternih-igor/> (дата звернення: 07.06.2025)
7. Що таке дизайн відеоігор: основні принципи геймдизайну. URL: <https://vokigames.com/ua/scho-take-dizajn-videoigor-osnovni-printsipi-gejmdizajnu/> (дата звернення: 07.06.2025)
8. Історія геймдеву XX століття: від Spacewar! до Sonic the Hedgehog. URL : <https://skvot.io/uk/blog/istoriya-geymdevu-hh-stolittya-vid-spacewar-do-sonic-the-hedgehog> (дата звернення: 07.06.2025)
9. Історія виникнення, становлення, розвитку компютерних відеоігор. URL: <http://betar.org.ua/istoriya-viniknennya-stanovlennya-rozvitku-kompyuternih-videoigor-26-> (дата звернення: 07.06.2025)

- 10.Що означає FPS жанр відеогри. URL:
<https://tseivo.com/b/jargoniist/t/az477lpkar> (дата звернення: 07.06.2025)
- 11.Що означає 3PS / TPS / OTS жанр відеогри. URL:
<https://tseivo.com/b/jargoniist/t/kgdeep04wr> (дата звернення: 07.06.2025)
- 12.Огляд Titanfall 2 або «Чому Тайтанфол є королем швидкісних шутерів». URL:
https://kutok.io/lycar_critic/ohlyad_titanfall_2_abo_chomu_taitanfol_je_korol_em_shvydkisnyh_shuteriv_-36k7 (дата звернення: 07.06.2025)
- 13.Extraction-шутери як новий етап еволюції багатокористувацьких шутерів. Сучасні представники популярного жанру. URL:
<https://mezha.media/articles/best-extraction-shooters/> (дата звернення: 07.06.2025)
- 14.Fandom Wiki. Max Payne Wiki. URL:
[https://maxpayne.fandom.com/wiki/Max_Payne_\(Game\)](https://maxpayne.fandom.com/wiki/Max_Payne_(Game)) (дата звернення: 07.06.2025)
- 15.Fandom Wiki. Doom Wiki. URL: <https://doom.fandom.com/wiki/Doom> (дата звернення: 07.06.2025)
- 16.Fandom Wiki. Doom Wiki : id Software URL:
https://doom.fandom.com/wiki/Id_Software (дата звернення: 07.06.2025)
- 17.Fandom Wiki. Doom Wiki. Doom Eternal URL:
https://doom.fandom.com/wiki/Doom_Eternal (дата звернення: 07.06.2025)
- 18.Fandom Wiki. Doom Wiki. Super Shotgun (Doom Eternal) URL:
https://doom.fandom.com/wiki/Super_shotgun/Doom_Eternal (дата звернення: 07.06.2025)
- 19.Fandom Wiki. Doom Wiki. Doom Eternal imp (Doom Eternal) URL:
https://doom.fandom.com/wiki/Imp/Doom_Eternal (дата звернення: 07.06.2025)
- 20.Fandom Wiki. Doom Wiki. Doom Eternal URL:
https://doom.fandom.com/wiki/Argent_D%27Nur (дата звернення: 07.06.2025)

- 21.Fandom Wiki. Doom Wiki. Doom Eternal Doom Slayer URL:
https://doom.fandom.com/wiki/Doom_Slayer (дата звернення: 07.06.2025)
- 22.Fandom Wiki. Doom Wiki. Doom Eternal Ballista URL:
<https://doom.fandom.com/wiki/Ballista> (дата звернення: 07.06.2025)
- 23.Fandom Wiki. Doom Wiki. Doom Eternal BFG 9000 (Doom Eternal) URL:
https://doom.fandom.com/wiki/BFG9000/Doom_Eternal (дата звернення: 07.06.2025)
- 24.Fandom Wiki. Doom Wiki. Doom Eternal Dread Knight URL:
https://doom.fandom.com/wiki/Dread_Knight (дата звернення: 07.06.2025)
- 25.Fandom Wiki. Titanfall Wiki Titanfall 2 URL:
https://titanfall.fandom.com/wiki/Titanfall_2 (дата звернення: 07.06.2025)
- 26.Fandom Wiki. Titanfall Wiki Titanfall 2 Pilot URL:
<https://titanfall.fandom.com/wiki/Pilot> (дата звернення: 07.06.2025)
- 27.Fandom Wiki. Titanfall Wiki Titanfall 2 R-201 Assault Rifle URL :
<https://titanfall.fandom.com/wiki/R-201> (дата звернення: 07.06.2025)
- 28.Fandom Wiki. Titanfall Wiki Titanfall 2 B3 Wingman Elite URL:
https://titanfall.fandom.com/wiki/B3_Wingman_Elite (дата звернення: 07.06.2025)
- 29.Fandom Wiki. Titanfall Wiki Titanfall 2 R-97 Compact SMG URL :
https://titanfall.fandom.com/wiki/R-97_Compact_SMG#Titanfall_2 (дата звернення: 07.06.2025)
- 30.Fandom Wiki. Titanfall Wiki Titanfall 2 Titans URL:
https://titanfall.fandom.com/wiki/Titanfall_2#Titans (дата звернення: 07.06.2025)
- 31.Fandom Wiki. Titanfall Wiki Titanfall 2 Ronin URL:
<https://titanfall.fandom.com/wiki/Ronin> (дата звернення: 07.06.2025)
- 32.Fandom Wiki. Titanfall Wiki Titanfall 2 Monarch's Reign URL:
https://titanfall.fandom.com/wiki/Monarch%27s_Reign (дата звернення: 07.06.2025)
- 33.Fandom Wiki. BioShock Wiki. URL:

https://bioshock.fandom.com/wiki/BioShock_Wiki (дата звернення: 07.06.2025)

34.Fandom Wiki. BioShock Wiki. BioShock URL: <https://bioshock.fandom.com/wiki/BioShock> (дата звернення: 07.06.2025)

35.Fandom Wiki. BioShock Wiki. BioShock Welcome to Rapture URL: https://bioshock.fandom.com/wiki/Welcome_to_Rapture (дата звернення: 07.06.2025)

36.Fandom Wiki. BioShock Wiki. BioShock Enemies URL: <https://bioshock.fandom.com/wiki/BioShock#Enemies> (дата звернення: 07.06.2025)

37.Fandom Wiki. BioShock Wiki. BioShock Thuggish Splicer URL: https://bioshock.fandom.com/wiki/Thuggish_Splicer (дата звернення: 07.06.2025)

38.Fandom Wiki. BioShock Wiki. BioShock Gameplay URL: <https://bioshock.fandom.com/wiki/BioShock#Gameplay> (дата звернення: 07.06.2025)

39.Fandom Wiki. BioShock Wiki. BioShock Enemies Big Daddy URL: https://bioshock.fandom.com/wiki/Big_Daddy (дата звернення: 07.06.2025)

40.Fandom Wiki. BioShock Wiki. BioShock Grenade Launcher URL: https://bioshock.fandom.com/wiki/Grenade_Launcher (дата звернення: 07.06.2025)

41.Fandom Wiki. BioShock Wiki. BioShock Infinite URL: https://bioshock.fandom.com/wiki/BioShock_Infinite (дата звернення: 07.06.2025)

42.Fandom Wiki. BioShock Wiki. BioShock Infinite Columbia URL: <https://bioshock.fandom.com/wiki/Columbia> (дата звернення: 07.06.2025)

43.Fandom Wiki. BioShock Wiki. BioShock Infinite Booker DeWitt URL: https://bioshock.fandom.com/wiki/Booker_DeWitt (дата звернення: 07.06.2025)

44.Fandom Wiki. BioShock Wiki. BioShock Infinite Elizabeth URL:

<https://bioshock.fandom.com/wiki/Elizabeth> (дата звернення: 07.06.2025)

45.Fandom Wiki. BioShock Wiki. BioShock Infinite Enemies URL:
https://bioshock.fandom.com/wiki/BioShock_Infinite#Enemies (дата
 звернення: 07.06.2025)

46.Fandom Wiki. BioShock Wiki. BioShock Infinite Police (Columbia) URL:
[https://bioshock.fandom.com/wiki/Police_\(Columbia\)](https://bioshock.fandom.com/wiki/Police_(Columbia)) (дата звернення:
 07.06.2025)

47.Fandom Wiki. BioShock Wiki. BioShock Infinite Basic Security Automaton
 URL: https://bioshock.fandom.com/wiki/Basic_Security_Automaton (дата
 звернення: 07.06.2025)

48.Fandom Wiki. BioShock Wiki. BioShock Infinite Motorized Patriot URL:
https://bioshock.fandom.com/wiki/Motorized_Patriot (дата звернення:
 07.06.2025)

49.Bloodborne Wiki URL:
<https://bloodborne.wiki.fextralife.com/Bloodborne+Wiki> (дата звернення:
 07.06.2025)

50.Central Yharnam | Bloodborne Wiki URL:
<https://bloodborne.wiki.fextralife.com/Central+Yharnam> (дата звернення:
 07.06.2025)

51.Ebrietas, Daughter of the Cosmos | Bloodborne Wiki URL:
<https://bloodborne.wiki.fextralife.com/Ebrietas%2C+Daughter+of+the+Cosmos>
[s](https://bloodborne.wiki.fextralife.com/Ebrietas%2C+Daughter+of+the+Cosmos) (дата звернення: 07.06.2025)

52.Steampunk fashion URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Steampunk_fashion
 (дата звернення: 07.06.2025)

ДОДАТОК А

Ілюстративний матеріал

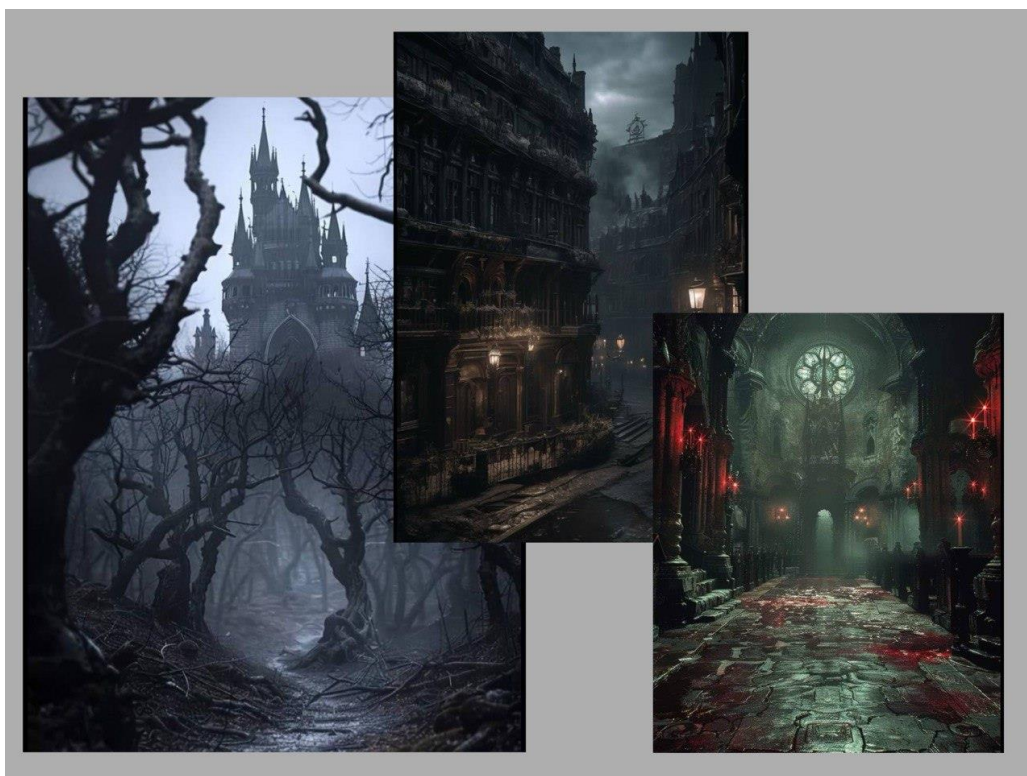


Рис. А.1. Мудборд локацій

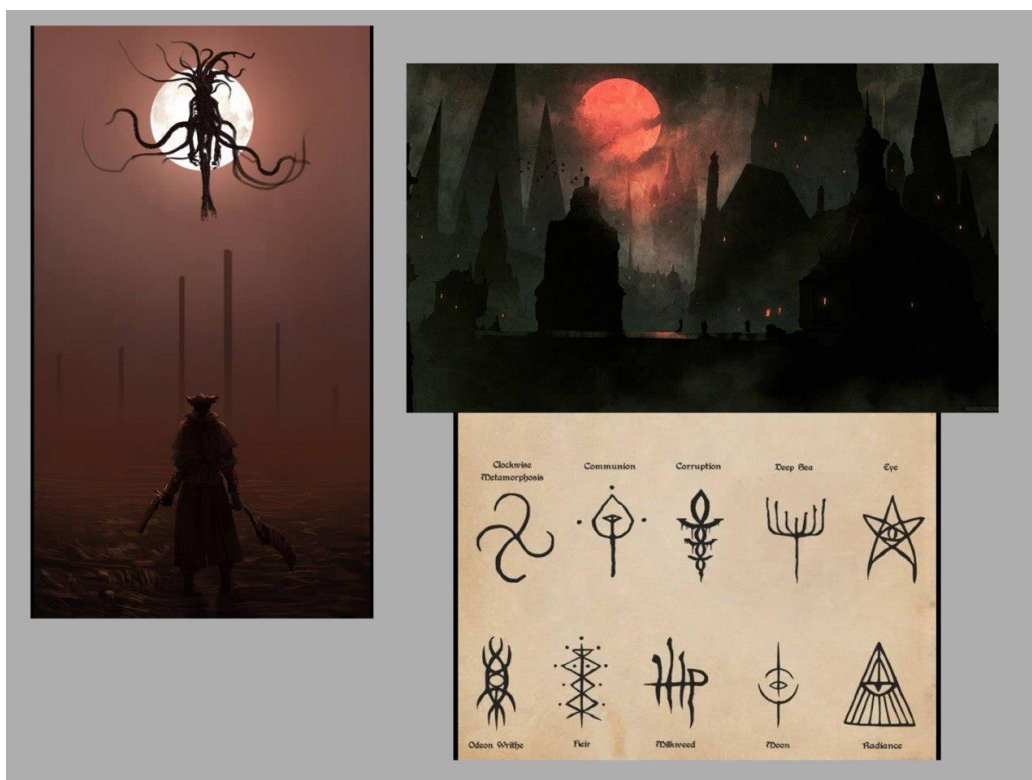


Рис. А.2. Мудборд атмосфери



Рис. А.3. Мудборд гвинтівок



Рис. А.4. Мудборд кулеметів

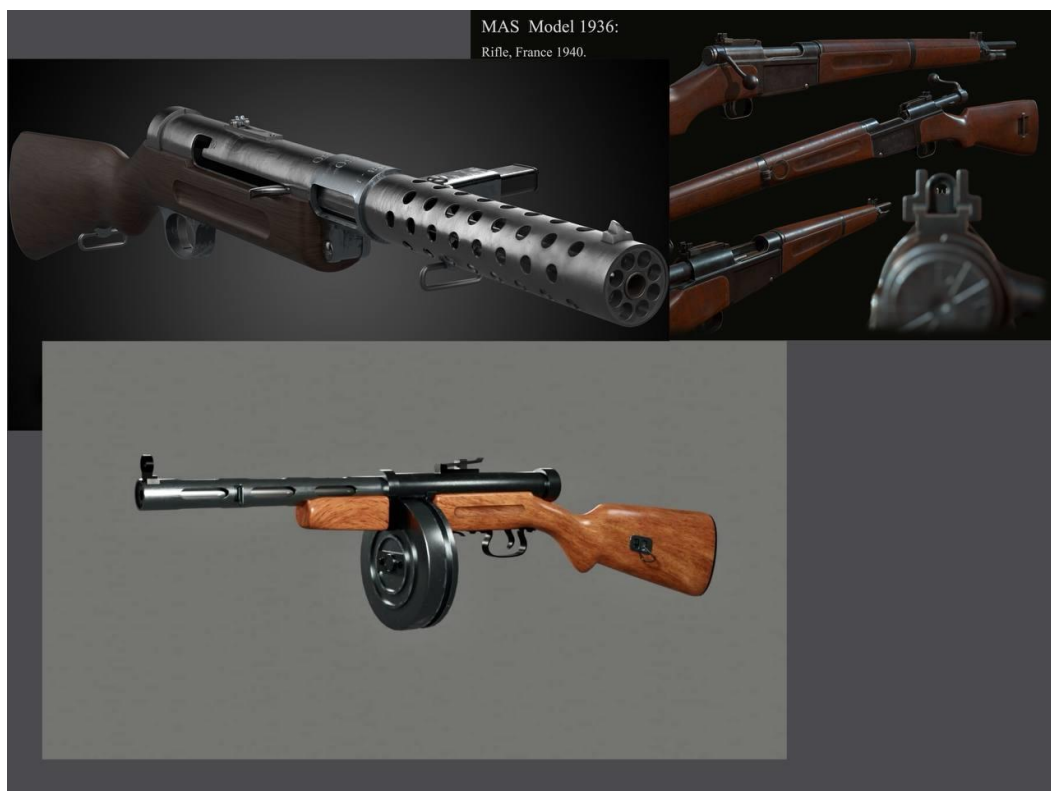


Рис. А.5. Мудборд штурмових гвинтівок



Рис. А.6. Мудборд одягу

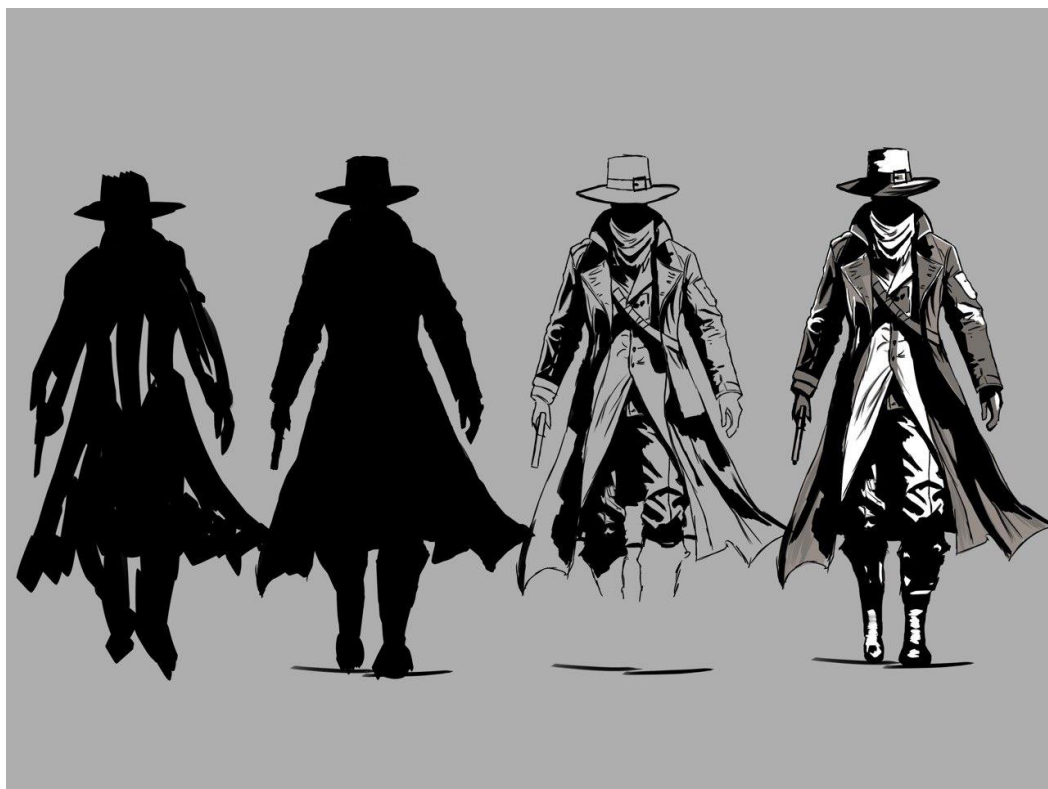


Рис. А.7. Концепт героя, поза №1



Рис. А.8. Концепт героя, поза №2



Рис. А.9. Концепт героя, поза №3



Рис. А.10. Концепт героя, поза №4



Рис. А.11. Демонстрація прояву здібностей



Рис. А.12. Концепт чудовиська «дагон»

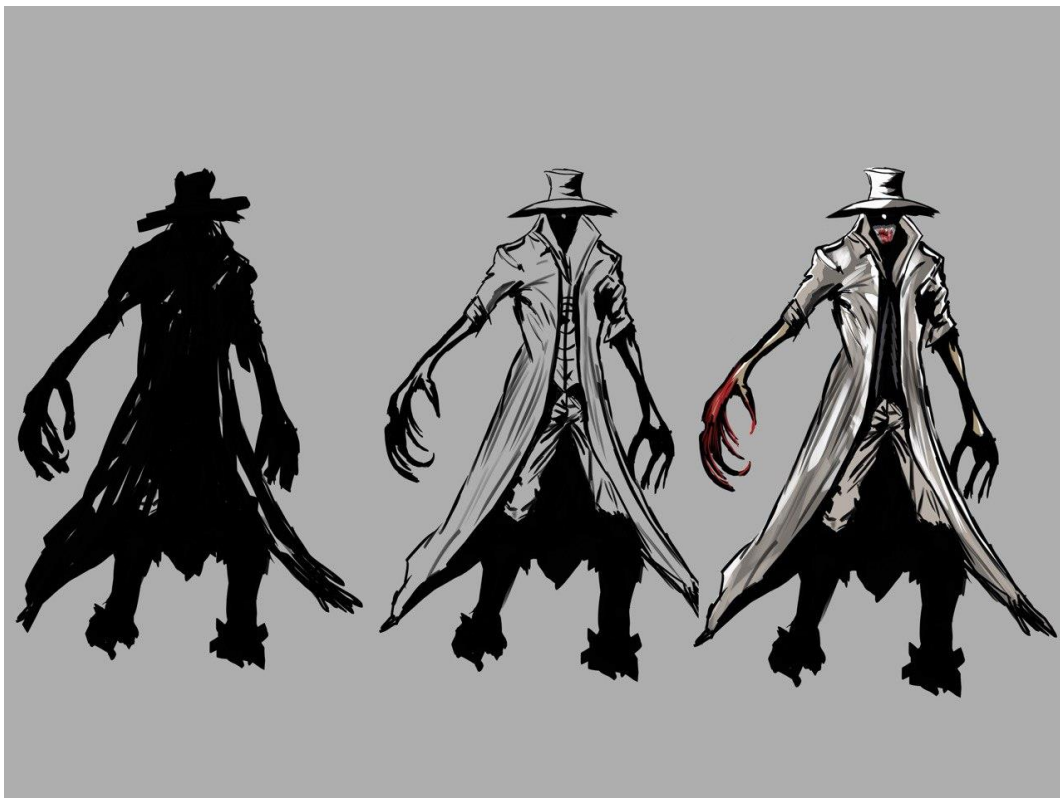


Рис. А.13. Концепт чудовиська «прокаженный»

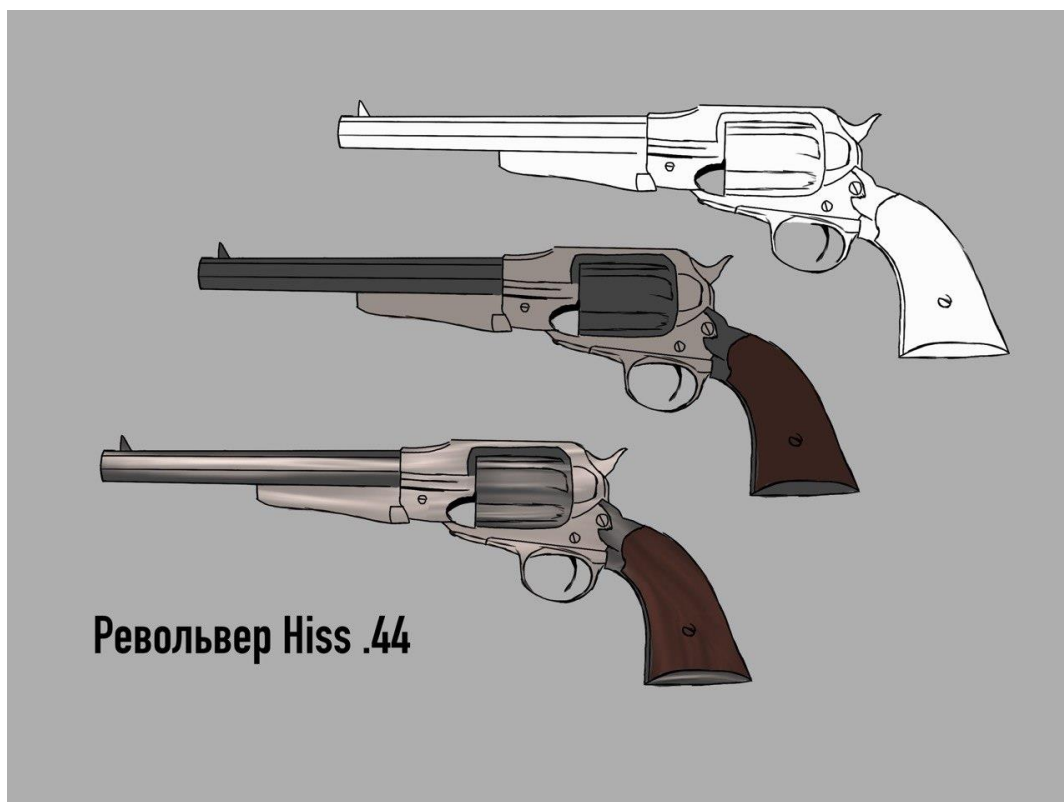


Рис. А.14. Концепт револьверу «Hiss.44»



Рис. А.15. Концепт гвинтівки «gewehr 300.»



Рис. А.16. Концепт кулемету «Шоша»



Рис. А.17. Концепт півавтоматичної гвинтівки «Хорса Ревенхольма»



Рис. А.18. Концепт кулемету «IRB .308»

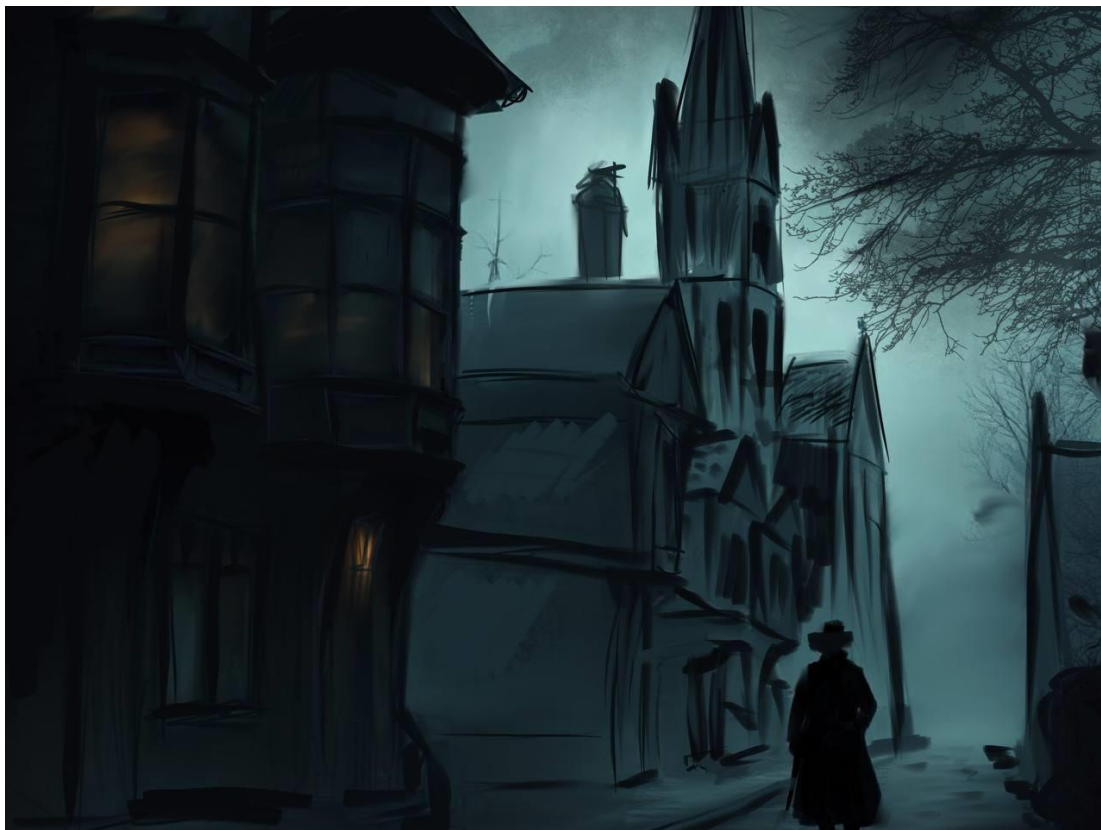


Рис. А.19. Концепт арт міста «Гетен»

ДОДАТОК Б

Апробація результатів роботи

AD IX Всеукраїнська науково-практична інтернет-конференція молодих вчених та студентів
«ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ», 2019-2022 р.

УДБ 794.87.05

ХАНЮЧЕНКО Андрій, СЕВЕРИНЕКО Наталія
Львівський національний університет техніки та дизайну
Львівський національний технічний університет

ОСОБЛИВОСТІ ЖАНРУ ШУТЕР І ВИМОГИ ДО ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ

Анотація. У роботі досліджено особливості жанру шутер та стилістичні параметри його персонажів. Проаналізовано типи жанру, що зустрічаються на їх місцях. Виділено основні види персонажів: мобільність, реалістичність, кастомізація.
Ключові слова: жанр шутер, персонаж, шутер, мобільність, реалістичність, кастомізація.

Abstract. The paper explores the features of the shooter video game genre and the visual features of its characters. The types of the genre and their mechanics are analyzed. The main requirements for characters are highlighted: mobility, realism, customization.
Keywords: genre shooter, character, video game, mechanics, player.

ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ
Жанр шутер є одним з найпопулярніших у світі відеоігор, проте його розвиток стикається з низкою проблем, які потребують детального аналізу. Основні проблеми – це необхідність кастомізації рівня реалістичності та мобільності, що мають велику кількість ресурсів та знань, а простота конкуренція на ринку змушує компаній шукати нові підходи до створення грипового досвіду, який би приваблював гравців. Одна з ключових проблем є дизайн персонажів, адже він має відображати високі вимоги сучасних гравців та мати гарну інтеграцію з візуальним стилем та концепцією. Також важливо прорахувати реалістичність персонажів, щоб задовольнити гравців автентичністю гри та забезпечити ідентифікацію.

АНАЛІЗ ОСТАННІХ ДОСЛІДЖЕНЬ ТА ПУБЛІКАЦІЙ
Високим розробниками відеоігор цього жанру є такі компанії як: ID Software, DICE, Bethesda Entertainment, Activision, Ubisoft, GSC Game World, Valve та багато інших. Кожен з цих компаній робить значний внесок та впливає на сам жанр, а й на гравців історично в цілому. Саме ці компанії розробляють відеоігри, що з кожним роком підвищують рівень грипового досвіду.

У різних літературних джерелах згадуються саме ці компанії, а найбільше згадуються саме ID Software, адже це компанія що колись розробила один з перших відеоігор жанру шутер, Wolfenstein (1992) та Doom (1993) [2]. Саме ці гри показали що тривимірний графік може бути успішно використаний у відеоіграх. Також треба відзначити, що ID Software розробила один з перших дизайнів персонажів, що був у вигляді загальної аватарки, що мав можливість деякі зміни. Нарешті серія цих ігор продовжилася, і компанія успішно робить їх більш реалістичними, а персонажі, що з'являються, були лише аватарами, через мають культовий статус та визнання від гравців і їх дизайну.

Інформація, присвячена принципам геймдизайну [3] та вимогам до формування персонажів [1], активно обговорюється у гравців, блогерів, що свідчить про актуальність обраної теми та потребу її ґрунтовного наукового дослідження.

AD IX Всеукраїнська науково-практична інтернет-конференція молодих вчених та студентів
«ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ», 2019-2022 р.

УДБ 794.87.05

ХАНЮЧЕНКО Андрій, СЕВЕРИНЕКО Наталія
Львівський національний університет техніки та дизайну
Львівський національний технічний університет

ОСОБЛИВОСТІ ЖАНРУ ШУТЕР І ВИМОГИ ДО ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ

Анотація. У роботі досліджено особливості жанру шутер та стилістичні параметри його персонажів. Проаналізовано типи жанру, що зустрічаються на їх місцях. Виділено основні види персонажів: мобільність, реалістичність, кастомізація.
Ключові слова: жанр шутер, персонаж, шутер, мобільність, реалістичність, кастомізація.

Abstract. The paper explores the features of the shooter video game genre and the visual features of its characters. The types of the genre and their mechanics are analyzed. The main requirements for characters are highlighted: mobility, realism, customization.
Keywords: genre shooter, character, video game, mechanics, player.

ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ
Жанр шутер є одним з найпопулярніших у світі відеоігор, проте його розвиток стикається з низкою проблем, які потребують детального аналізу. Основні проблеми – це необхідність кастомізації рівня реалістичності та мобільності, що мають велику кількість ресурсів та знань, а простота конкуренція на ринку змушує компаній шукати нові підходи до створення грипового досвіду, який би приваблював гравців. Одна з ключових проблем є дизайн персонажів, адже він має відображати високі вимоги сучасних гравців та мати гарну інтеграцію з візуальним стилем та концепцією. Також важливо прорахувати реалістичність персонажів, щоб задовольнити гравців автентичністю гри та забезпечити ідентифікацію.

АНАЛІЗ ОСТАННІХ ДОСЛІДЖЕНЬ ТА ПУБЛІКАЦІЙ
Високим розробниками відеоігор цього жанру є такі компанії як: ID Software, DICE, Bethesda Entertainment, Activision, Ubisoft, GSC Game World, Valve та багато інших. Кожен з цих компаній робить значний внесок та впливає на сам жанр, а й на гравців історично в цілому. Саме ці компанії розробляють відеоігри, що з кожним роком підвищують рівень грипового досвіду.

У різних літературних джерелах згадуються саме ці компанії, а найбільше згадуються саме ID Software, адже це компанія що колись розробила один з перших відеоігор жанру шутер, Wolfenstein (1992) та Doom (1993) [2]. Саме ці гри показали що тривимірний графік може бути успішно використаний у відеоіграх. Також треба відзначити, що ID Software розробила один з перших дизайнів персонажів, що був у вигляді загальної аватарки, що мав можливість деякі зміни. Нарешті серія цих ігор продовжилася, і компанія успішно робить їх більш реалістичними, а персонажі, що з'являються, були лише аватарами, через мають культовий статус та визнання від гравців і їх дизайну.

Інформація, присвячена принципам геймдизайну [3] та вимогам до формування персонажів [1], активно обговорюється у гравців, блогерів, що свідчить про актуальність обраної теми та потребу її ґрунтовного наукового дослідження.

AD IX Всеукраїнська науково-практична інтернет-конференція молодих вчених та студентів
«ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ», 2019-2022 р.

УДБ 794.87.05

ХАНЮЧЕНКО Андрій, СЕВЕРИНЕКО Наталія
Львівський національний університет техніки та дизайну
Львівський національний технічний університет

ОСОБЛИВОСТІ ЖАНРУ ШУТЕР І ВИМОГИ ДО ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ

Анотація. У роботі досліджено особливості жанру шутер та стилістичні параметри його персонажів. Проаналізовано типи жанру, що зустрічаються на їх місцях. Виділено основні види персонажів: мобільність, реалістичність, кастомізація.
Ключові слова: жанр шутер, персонаж, шутер, мобільність, реалістичність, кастомізація.

Abstract. The paper explores the features of the shooter video game genre and the visual features of its characters. The types of the genre and their mechanics are analyzed. The main requirements for characters are highlighted: mobility, realism, customization.
Keywords: genre shooter, character, video game, mechanics, player.

ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ
Жанр шутер є одним з найпопулярніших у світі відеоігор, проте його розвиток стикається з низкою проблем, які потребують детального аналізу. Основні проблеми – це необхідність кастомізації рівня реалістичності та мобільності, що мають велику кількість ресурсів та знань, а простота конкуренція на ринку змушує компаній шукати нові підходи до створення грипового досвіду, який би приваблював гравців. Одна з ключових проблем є дизайн персонажів, адже він має відображати високі вимоги сучасних гравців та мати гарну інтеграцію з візуальним стилем та концепцією. Також важливо прорахувати реалістичність персонажів, щоб задовольнити гравців автентичністю гри та забезпечити ідентифікацію.

АНАЛІЗ ОСТАННІХ ДОСЛІДЖЕНЬ ТА ПУБЛІКАЦІЙ
Високим розробниками відеоігор цього жанру є такі компанії як: ID Software, DICE, Bethesda Entertainment, Activision, Ubisoft, GSC Game World, Valve та багато інших. Кожен з цих компаній робить значний внесок та впливає на сам жанр, а й на гравців історично в цілому. Саме ці компанії розробляють відеоігри, що з кожним роком підвищують рівень грипового досвіду.

У різних літературних джерелах згадуються саме ці компанії, а найбільше згадуються саме ID Software, адже це компанія що колись розробила один з перших відеоігор жанру шутер, Wolfenstein (1992) та Doom (1993) [2]. Саме ці гри показали що тривимірний графік може бути успішно використаний у відеоіграх. Також треба відзначити, що ID Software розробила один з перших дизайнів персонажів, що був у вигляді загальної аватарки, що мав можливість деякі зміни. Нарешті серія цих ігор продовжилася, і компанія успішно робить їх більш реалістичними, а персонажі, що з'являються, були лише аватарами, через мають культовий статус та визнання від гравців і їх дизайну.

Інформація, присвячена принципам геймдизайну [3] та вимогам до формування персонажів [1], активно обговорюється у гравців, блогерів, що свідчить про актуальність обраної теми та потребу її ґрунтовного наукового дослідження.

Рис. Б.1. Тези доповіді



**ЛУЦЬКИЙ
НАЦІОНАЛЬНИЙ
ТЕХНІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ**



СЕРТИФІКАТ

учасника

Ханюченко Андрій

IX Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції молодих вчених та студентів

«ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ»

6 годин - 0,2 кредити ЕКТС **15 травня 2025 р.**

Ректор ЛНТУ
д.е.н., проф. 



Ірина ВАХОВИЧ

Рис. Б.2. Сертифікат