

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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка концепції та дизайну персонажів комп'ютерної гри
«Oath of Games»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДГ1-21

Біцура Д.О.

Науковий керівник доц. Мазніченко О.В.

Рецензент к.іст.н., доц. Подлевський С.В.

Київ 2025

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну

Кафедра графічного дизайну

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри графічного
дизайну

д.мист., доц. Руслана БЕЗУГЛА

“ ____ ” _____ 2025 року

З А В Д А Н Н Я НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Біцурі Дарині Олександрівні

1. Тема кваліфікаційної роботи: Розробка концепції та дизайну персонажів комп'ютерної гри «Oath of Games»

Науковий керівник роботи Мазніченко Оксана Володимирівна, доцент, затверджені наказом КНУТД від «05» березня 2025 р. № 50

2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: наукові публікації та джерела за темою дизайну персонажів у комп'ютерних іграх, дослідження сучасних підходів до візуального стилю та принципів формотворення.

3. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити): Вступ, Розділ 1. Технічні та культурні аспекти дизайну персонажів у комп'ютерних іграх, Розділ 2. Аналіз проєктної ситуації та створення концепції дизайну персонажів для гри «Oath of Games», Розділ 3. Розробка сучасного дизайну персонажів для гри «Oath of Games», Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки

4. Дата видачі завдання лютий 2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Терміни виконання етапів	Примітка про виконання
1	Вступ	лютий 2025	
2	Розділ 1. Назва розділу	березень 2025	
3	Розділ 2. Назва розділу	квітень 2025	
4	Розділ 3. Назва розділу	травень 2025	
5	Загальні висновки	травень 2025	
6	Оформлення кваліфікаційної роботи (чистовий варіант)	травень 2025	
7	Подача кваліфікаційної роботи науковому керівнику для відгуку(за 14 днів до захисту)	червень 2025	
8	Подача кваліфікаційної роботи для рецензування (за 12 днів до захисту)	червень 2025	
9	Перевірка кваліфікаційної роботи на наявність ознак плагіату та текстових збігів (за 10 днів до захисту)	червень 2025	
10	Подання кваліфікаційної роботи на затвердження завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	червень 2025	

З завданням ознайомлений:

Студент _____

Дарина Біцура

Науковий керівник _____

Оксана Мазніченко

АНОТАЦІЯ

Біцюра Д. О. Розробка концепції та дизайну персонажів комп'ютерної гри «Oath of Games». – Рукопис.

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

У кваліфікаційній роботі розроблено концепцію дизайну персонажів для авторської комп'ютерної гри в жанрі фентезі. Проект охоплює створення візуальних образів антагоністів і допоміжних фігур з урахуванням расової належності, сюжетної ролі та внутрішньосвітових правил гри «Oath of Games». В основі проекту – культурно обґрунтований підхід до розробки персонажів, що включає пошук стилістики, розробку мудбордів, ескізів та фінальних ілюстрацій.

***Ключові слова:** дизайн персонажів, комп'ютерна гра, фентезі, антагоністи, расова ідентичність, світобудова.*

SUMMARY

Bitsura D. O. Development of the concept and character design for the computer game “Oath of Games”. – Manuscript.

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

This qualification work presents the concept and design development of characters for an original fantasy computer game. The project focuses on the creation of visual images of antagonists and supporting figures, considering their racial identity, narrative function, and the internal world logic of “Oath of Games”.

The work is based on a culturally grounded approach to character development, which includes stylistic research, mood board creation, sketches, and finalized illustrations.

***Keywords:** character design, computer game, fantasy, antagonists, racial identity, worldbuilding.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ТЕХНІЧНІ ТА КУЛЬТУРНІ АСПЕКТИ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ	9
1.1. Аналіз та класифікація підходів до створення персонажів.....	9
1.2. Історичні аспекти розвитку дизайну персонажів у комп'ютерних іграх.....	14
1.3. Розбір культурного значення персонажів у формуванні ігрового досвіду.....	18
1.4. Вплив різноманітності ігрових «рас» на концепцію дизайну персонажів.....	22
Висновки до розділу 1.....	26
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПРОЄКТНОЇ СИТУАЦІЇ ТА СТВОРЕННЯ КОНЦЕПЦІЇ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ГРИ «OATH OF GAMES».....	28
2.1. Розгляд тенденцій і вимог до дизайну персонажів у сучасних комп'ютерних іграх.....	28
2.2. Вивчення особливостей цільової аудиторії гри «Oath of Games».....	31
2.3. Дослідження взаємозв'язку наративу та стилю персонажів у грі.....	35
Висновки до розділу 2	43
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ГРИ «OATH OF GAMES».....	45

3.1. Розробка концепції дизайн-проекту персонажів для головних героїв.....	45
3.2. Обґрунтування вибору стилістики, кольорової гами та текстур.....	49
3.3. Створення прототипів та фінального дизайну персонажів.....	52
Висновки до розділу 3.....	63
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	64
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	66
ДОДАТКИ.....	71

ВСТУП

Актуальність теми. Розвиток індустрії відеоігор спричинив суттєвий вплив на художні, технічні та наративні аспекти створення персонажів. З кожним роком вимоги до якості візуальної складової зростають, що зумовлює необхідність постійного вдосконалення методів та інструментів дизайну. Сучасні ігри використовують високотехнологічні підходи, такі як 3D-моделювання, motion capture, штучний інтелект для анімації та поведінки персонажів, що дозволяє досягти реалістичності, але водночас ставить перед розробниками нові виклики.

Крім технічних аспектів, важливим є питання культурної репрезентації та різноманітності персонажів у відеоіграх. Глобалізація ігрового ринку призвела до зростання потреби у створенні персонажів, які відображають етнічне, гендерне, соціальне та культурне різноманіття. Це не лише сприяє збільшенню залученості гравців, але й формує позитивний імідж ігрових студій.

Однак, попри значні досягнення в області дизайну персонажів, існує низка невирішених проблем:

- Відсутність єдиних стандартів створення реалістичних та стилізованих персонажів, що ускладнює процес розробки.
- Баланс між деталізацією, продуктивністю та оптимізацією для різних платформ (консолі, ПК, мобільні пристрої).
- Використання автоматизованих алгоритмів (нейромереж) у створенні моделей, що змінює класичні підходи до розробки.
- Адаптація традиційних художніх прийомів у цифрове середовище.

Мета дослідження. Метою роботи є аналіз сучасних підходів до дизайну персонажів у відеоіграх та розробка концепції персонажів для гри Oath of Games із урахуванням актуальних тенденцій.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати основні методи створення персонажів у сучасних іграх, зокрема технічні аспекти (3D-моделювання, текстурування, анімація).
2. Дослідити художні стилі та підходи до дизайну персонажів у різних жанрах відеоігор.
3. Оцінити вплив різноманітності рас і культурної репрезентації на створення персонажів.
4. Розробити концепцію персонажів для гри Oath of Games, що включає візуальний стиль, характеристики та роль у сюжеті.
5. Оцінити ефективність розроблених дизайнерських рішень у контексті загальних тенденцій ігрової індустрії.

Об'єкт дослідження. Процес створення персонажів у відеоіграх як складова частина ігрового дизайну.

Предмет дослідження. Художні та технічні підходи до розробки персонажів у відеоіграх, включаючи концептуальний дизайн, 3D-моделювання, текстурування та анімацію.

Методи дослідження. У роботі використано такі методи дослідження:

- Аналіз літератури та джерел – дослідження наукових публікацій, статей і звітів, присвячених дизайну персонажів у відеоіграх.
- Порівняльний аналіз – вивчення та класифікація існуючих підходів до створення персонажів у різних жанрах відеоігор.
- Графічний дизайн і 3D-моделювання – розробка візуальних концептів персонажів у цифровому середовищі.
- Метод моделювання – побудова прототипів персонажів, їхніх характеристик та інтеграція у розроблюваний ігровий всесвіт.

Елементи наукової новизни. Новизна роботи полягає в систематизації сучасних підходів до дизайну персонажів, розробці комплексної концепції персонажів для нової гри, що поєднує інноваційні художні рішення та відповідає сучасним вимогам ринку.

Практичне значення одержаних результатів. Результати дослідження можуть бути використані:

- Для вдосконалення процесу розробки персонажів у відеоігровій індустрії – впровадження нових методів моделювання та текстуровання.
- Як методичний матеріал для художників і дизайнерів – рекомендації щодо підходів до створення персонажів.
- У навчальних програмах з гейм-дизайну та цифрового мистецтва – використання в якості навчального посібника з основ розробки персонажів.

Апробація результатів дослідження: Результати творчої частини дипломного проєкту були апробовані у рамках участі в XXV Міжнародному конкурсі молодих дизайнерів «Печерські каштани», що проводився на базі Київського національного університету технологій та дизайну.

Участь відбулася в категорії Digital Projects, номінації «Макети малюнків для тканин», де були представлені графічні розробки персонажів, фрагменти концепт-арту, стилістичні рішення та розроблений візуальний ряд, адаптований

під формат ігрового дизайну. Проєкт поєднує авторські рішення в частині колористики, пластики силуетів і культурно-етнічної стилізації образів.

Структура та обсяг роботи: Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 68 сторінок, включаючи ілюстративний матеріал, таблиці та рисунки.

РОЗДІЛ 1

ТЕХНІЧНІ ТА КУЛЬТУРНІ АСПЕКТИ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ

Дизайн персонажів є одним із ключових елементів у створенні комп'ютерних ігор, оскільки визначає візуальну ідентичність проєкту, впливає на ігровий процес і формує емоційний зв'язок із гравцем. Сучасний розвиток комп'ютерної графіки, анімації та штучного інтелекту дозволяє розробникам створювати героїв із високим рівнем деталізації та реалістичності, що значно покращує імерсивність ігрового досвіду.

У цьому розділі розглядаються основні підходи до створення дійових осіб у комп'ютерних іграх, їх класифікація за стилістичними та технічними параметрами, а також історичний розвиток концепції дизайну образів. Особлива увага приділяється взаємозв'язку між культурними особливостями та образами ігрових фігур, їхнім впливом на формування наративу та ігрового середовища.

Також аналізуються вимоги до дизайну персонажів, що визначаються сучасними стандартами і тенденціями гейм-індустрії. Враховується значення расової та культурної різноманітності у створенні художніх фігур, а також їхній вплив на сприйняття гравцями. Окремо розглядаються технічні аспекти, включаючи обмеження і можливості сучасних графічних рушіїв, оптимізацію 3D-моделей та особливості текстурування.

1.1. Аналіз та класифікація підходів до створення персонажів

У сучасному світі дослідження різноманітних явищ та процесів вимагає комплексного підходу, що поєднує теоретичний аналіз, практичні спостереження та оцінку наукових джерел. Важливість обраної теми зумовлена її актуальністю, а також впливом на розвиток відповідної сфери діяльності.

Визначення основних понять, аналіз існуючих підходів і методів, а також узагальнення наукових досліджень є ключовими аспектами будь-якої наукової роботи. Дослідження літератури та нормативної бази дозволяє сформулювати цілісний погляд на предмет вивчення та виокремити основні тенденції, що визначають його розвиток [41].

Процес створення ігрових персонажів у комп'ютерних іграх є багатовимірною задачею, яка поєднує у собі художню складову, технічні аспекти реалізації, наративні елементи та інтеграцію у загальну ігрову систему. Розробка дизайну діючих осіб визначає не тільки візуальну складову гри, а й її загальну естетику, рівень занурення гравця та ефективність ігрового процесу. У залежності від жанру, стилістики та цільової аудиторії, дизайнери використовують різні підходи до створення героїв, які можуть значно відрізнятися за складністю виконання, художнім стилем, технологічним наповненням і рівнем деталізації [22].

Ігрові фігури можуть бути розділені на основні категорії за кількома критеріями: стилістичними особливостями, рівнем деталізації, технологічними методами створення та їхнім функціональним призначенням у грі. Тому класифікація підходів до створення персонажів є важливим аспектом дослідження, що дозволяє зрозуміти, яким чином дизайнерські рішення впливають на кінцевий продукт [35].

Реалістичний стиль передбачає створення візуальних образів, максимально наближених до зовнішності реальних людей або істот. Основними характеристиками цього підходу є висока деталізація текстур, використання складних моделей з великою кількістю полігонів, ретельна проробка анатомічних особливостей, реалістична міміка та природна анімація рухів [24].

У більшості випадків розробники використовують сучасні технології, такі як motion capture, що дозволяє записувати реальні рухи акторів і переносити їх на цифрові моделі персонажів. Наприклад, у грі The Last of Us Part II було використано складну систему захоплення міміки та жестів акторів, що дозволило

створити максимально природні анімації персонажів, які реагують на ситуацію в грі відповідно до реальних фізичних реакцій [30].



Рис. 1.1. Зображення головної героїні Елі як приклад високодеталізованого реалістичного дизайну персонажів у грі The Last of Us Part II

Іншим важливим аспектом реалістичного підходу є використання фотограмметрії – методу, що дозволяє створювати цифрові моделі героїв на основі фотографій реальних людей. Така технологія використовується у високобюджетних проектах, зокрема у серіях Battlefield та Call of Duty, де реалістичність персонажів є одним із ключових елементів ігрового процесу [3].



Рис. 1.2. Солдат із гри Call of Duty: Приклад реалістичного військового дизайну персонажа

Проте реалістичний підхід має і свої обмеження. Висока деталізація ігрових осіб вимагає значних ресурсів апаратного забезпечення, що може впливати на продуктивність гри. Крім того, у спробах досягти абсолютної реалістичності образів можуть втратити художню виразність, що робить їх менш запам'ятовуваними та індивідуальними [19, с. 233].

Стилізований підхід базується на використанні художньо узагальнених форм, спрощених пропорцій та яскравих кольорів, що робить дійові фігури більш впізнаваними та характерними. Цей підхід найчастіше використовується у мультяшних, фентезійних та інді-іграх, де важливу роль відіграє не стільки реалістичність, скільки естетична виразність і унікальність стилю [5].

Прикладом стилізованого дизайну персонажів є серія ігор The Legend of Zelda, в якій використовуються мінімалістичні форми, яскраві кольори та акцентована виразність персонажів. Подібний підхід також застосовується у грі Overwatch, де кожен герой має власну унікальну стилізовану зовнішність, що дозволяє гравцям легко розпізнавати персонажів у динамічних бойових сценах [18].



Рис. 1.3. Еволюція дизайну головного героя Лінка в серії ігор The Legend of Zelda:

Приклад стилізованого підходу

Стилізований підхід також має технологічні переваги, оскільки дозволяє створювати менш ресурсоємні моделі, що важливо для мобільних та кросплатформених ігор. Наприклад, у грі Fortnite використовуються графічні

постаті зі спрощеною геометрією, що дає змогу оптимізувати продуктивність гри без втрати візуальної привабливості [5].

Гібридний підхід поєднує в собі елементи реалістичного та стилізованого дизайну, що дозволяє зберігати деталізацію при збереженні художньої виразності. Наприклад, у грі Final Fantasy XV персонажі мають реалістичні текстури, але при цьому їхні пропорції та риси обличчя зберігають стилізовані елементи, характерні для японського арт-дизайну [6].



Рис. 1.4. Персонажі гри Final Fantasy XV: Приклад гібридного підходу до дизайну персонажів із елементами реалізму та стилізації

Такий підхід також часто використовується в рольових іграх, де важливим аспектом є можливість кастомізації. Наприклад, у Cyberpunk 2077 дизайн образів поєднує високодеталізовані елементи з футуристичними стилізованими компонентами, що дозволяє створювати унікальні образи без втрати реалізму [6].

Вибір підходу до створення героїв визначається багатьма факторами, зокрема:

- Жанрова специфіка гри — для шутерів та симуляторів реалістичний підхід є більш прийнятним, тоді як для платформерів чи стратегій кращим вибором буде стилізований дизайн [4].

- Цільова аудиторія — молодші гравці частіше віддають перевагу стилізованим постаттям, тоді як дорослі гравці можуть цінувати реалістичність деталей [28].
- Технічні обмеження — мобільні ігри та VR-додатки зазвичай використовують спрощені моделі через обмежену продуктивність пристроїв [11].
- Бюджет розробки — створення реалістичних моделей вимагає значних ресурсів, тому багато студій використовують гібридні підходи для оптимізації витрат [23].

Різні підходи до створення ігрових аватарів мають свої переваги та недоліки, і вибір між ними залежить від технічних, художніх та ігрових факторів. Реалістичний підхід забезпечує глибоку імерсивність, але потребує значних ресурсів. Стилізований підхід надає художню виразність та оптимізує продуктивність, а гібридний метод дозволяє балансувати між реальністю та стилізацією, створюючи унікальний візуальний стиль гри.

1.2. Історичні аспекти розвитку дизайну персонажів у комп'ютерних іграх

Дизайн персонажів у комп'ютерних іграх проходив тривалий шлях еволюції, що відображає розвиток технологій і зміну підходів у створенні віртуальних світів. Від найперших простих графічних образів до складних тривимірних моделей, які ми бачимо сьогодні, процес їх розвитку є показником технічного прогресу та творчих інновацій у сфері ігрового мистецтва.

Герої у відеоіграх завжди були важливою частиною ігрового досвіду. Їхній дизайн допомагає встановити емоційний зв'язок між грою та гравцем, формує унікальну атмосферу проєкту й підтримує занурення в ігровий процес. Еволюція дійових суб'єктів залежала як від обмежень апаратного забезпечення, так і від змін у культурних і художніх тенденціях, що впливали на створення нових підходів до їх дизайну.

Дизайн осіб у комп'ютерних іграх пройшов довгий шлях трансформації, що відображає як технічний розвиток, так і культурні зміни. Еволюція персонажів у відеоіграх охоплює кілька етапів, кожен з яких відзначається унікальними особливостями, що впливали на підходи до їх створення.

Перші комп'ютерні ігри мали вкрай обмежені можливості для візуалізації образів через технічні обмеження апаратного забезпечення. У 1970-х роках графіка базувалася на мінімалістичних піксельних образах, які виконували виключно функціональну роль. Наприклад, у грі Pong (1972) персонажі взагалі були відсутніми, а основний акцент робився на простих геометричних формах.

Справжнє втілення ігрових фігур з'явилося у 1980-х роках разом із розвитком 8-бітної графіки. Одним із перших і найбільш відомих ігрових персонажів став Рас-Ман (1980), який мав впізнаваний, але вкрай спрощений дизайн. Рас-Ман є прикладом того, як за допомогою обмежених ресурсів розробники створювали впізнаваних героїв, використовуючи яскраві кольори та прості форми [10, с. 33].



Рис. 1.5. Рас-Ман як приклад мінімалістичного піксельного дизайну персонажів 8-бітної епохи

З появою 16-бітних консолей у 1990-х роках зросла можливість створення більш деталізованих ігрових аватарів. Наприклад, у грі Super Mario World (1990) вже мали чіткіші пропорції, покращену анімацію та різноманітну кольорову гаму.

Цей період також відзначився появою нових підходів до дизайну персонажів, зокрема використання стилізованих образів, які дозволяли створювати унікальні візуальні стилі. У грі The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991) персонажі стали більш виразними завдяки ретельно проробленим спрайтам і використанню сюжетних елементів для створення їхніх образів [6].



Рис. 1.6. The Legend of Zelda: A Link to the Past як приклад покращеного дизайну персонажів у 16-бітну епоху

Революція у дизайні суб'єктів відбулася з переходом до тривимірної графіки у 1990-х роках. Ігри на консолях PlayStation та Nintendo 64 відкрили нові можливості для створення більш реалістичних образів. Наприклад, у грі Final Fantasy VII (1997) використовувалися полігональні моделі, що дозволяло створювати ігрових осіб із тривимірною структурою [27].

Однак перші спроби 3D-дизайну часто супроводжувалися технічними обмеженнями, такими як низька кількість полігонів, спрощені текстури та

обмежена анімація. Незважаючи на це, тривимірна графіка стала стандартом, що визначив подальший розвиток дизайну персонажів [36].

З початку 2000-х років технології розробки ігор досягли такого рівня, що дизайн головних фігур став максимально деталізованим і реалістичним. У цьому періоді використовуються такі методи, як *motion capture*, що дозволяє записувати реальні рухи акторів і переносити їх на цифрові моделі. Наприклад, у грі *The Last of Us Part II* (2020) (Рис. 1.1) дизайн діючих постатей базувався на точних скануваннях облич акторів, що дозволило передати емоції та міміку з максимальною точністю [30].

Разом із розвитком реалізму стилізований дизайн ігрових осіб продовжує залишатися популярним у багатьох іграх. Наприклад, у грі *Overwatch* (2016) використовуються яскраві, стилізовані персонажі, які дозволяють гравцям легко ідентифікувати кожного героя в динамічних сценах. Такий підхід дозволяє поєднувати технічну ефективність із художньою унікальністю [18].

Технологічний прогрес мав ключовий вплив на зміну підходів до створення діючих суб'єктів. Наприклад, розробка ігрових рушіїв, таких як *Unreal Engine* і *Unity*, дозволила створювати складні моделі з високою деталізацією текстур і природними анімаціями. У свою чергу, хмарні технології та штучний інтелект спрощують процес створення образів, автоматизуючи рутинні завдання, такі як текстурування або освітлення моделей [25].

Культурні тренди також впливали на розвиток дизайну ігрових аватарів. У 1980-х і 1990-х роках популярність японської культури призвела до широкого поширення стилізованих образів, натхнених аніме. З іншого боку, західна ігрова індустрія тяжіла до більш реалістичних образів, що відображало культурну потребу в реалістичності та драматизмі [7].

Сучасний етап розвитку дизайну художніх фігур стикається з новими викликами, такими як забезпечення інклюзивності та різноманітності у створенні образів. Гравці очікують побачити персонажів, які відображають різні культури,

етнічні групи та соціальні реалії. Це спонукає розробників приділяти більше уваги деталям, що виходять за межі суто технічних аспектів, і зосереджуватися на культурній значущості образів [28].

Еволюція дизайну героїв у комп'ютерних іграх є безперервним процесом, який залежить від розвитку технологій, культурних змін та потреб аудиторії. Від перших піксельних образів до сучасних реалістичних моделей, дизайн діючих осіб став не лише технічним досягненням, а й важливим елементом художньої виразності.

1.3. Розбір культурного значення персонажів у формуванні ігрового досвіду

У сучасних комп'ютерних іграх осіб відіграють центральну роль у створенні унікального ігрового досвіду, забезпечуючи гравцям емоційний зв'язок із наративом і світом гри. Персонажі є носіями культурних символів, архетипів і соціальних цінностей, що дозволяє їм бути більше, ніж просто візуальними елементами чи геймплейними інструментами. Їхній дизайн та інтеграція в ігровий процес не лише формують художній стиль гри, але й впливають на сприйняття гравцем основних ідей, закладених у сюжеті.

Культурне значення ігрових постатей у комп'ютерних іграх полягає у їхній здатності відображати соціальні реалії, етнічну різноманітність, історичні події та навіть філософські концепції. Діючі суб'єкти можуть втілювати як архетипічні образи, що базуються на універсальних міфах і легендах, так і сучасні стереотипи, що відображають поточні культурні тренди. Наприклад, образи героїв у фентезійних іграх часто ґрунтуються на міфологічних мотивах, тоді як образи науково-фантастичних ігор акцентують увагу на темах технологічного прогресу і його впливу на суспільство [6, с. 45].

Унікальність і значущість ігрових осіб визначаються їхнім впливом на ігровий досвід. З одного боку, вони виступають як провідники сюжету, передаючи гравцеві ключові емоції, конфлікти та цінності, що лежать в основі гри. З іншого боку, вони стають частиною ігрової механіки, дозволяючи гравцям ідентифікуватися з персонажами, брати участь у їхніх пригодах та впливати на їхні рішення.

Культурна значущість героїв проявляється і через їхній дизайн. Зовнішній вигляд, мова, поведінка та історія типажного образу можуть відображати приналежність до певної культури чи соціальної групи. Наприклад, у грі *Assassin's Creed: Origins* гравці можуть досліджувати Стародавній Єгипет через образ головного героя Байека, який втілює ключові аспекти культури та історії цього регіону [1, с. 112].

Крім того, персонажі слугують інструментом соціальної комунікації. Багато сучасних ігор намагаються розширити межі репрезентації, включаючи різноманітних героїв, що відображають етнічну, гендерну та соціальну різноманітність. Такий підхід не лише сприяє більшій інклюзивності, а й робить ігри релевантними для ширшої аудиторії. Наприклад, у грі *The Last of Us Part II* Елі є складним і багатогранним персонажем, який демонструє сучасні соціальні виклики та цінності [2, с. 98].

Культурне значення персонажів у відеоіграх є одним із ключових чинників, який впливає на занурення гравців у ігровий світ, емоційний зв'язок із сюжетом та сприйняття ігрового контенту в цілому. Персонажі в іграх не лише виконують функцію носіїв наративу, але й стають інструментами передачі культурних цінностей, соціальних ідей та глибоких емоцій. Вони допомагають формувати ідентичність ігрових проєктів і забезпечують унікальність кожної гри.

Персонажі у відеоіграх часто відображають культурні архетипи, які є універсальними для різних суспільств. Ці архетипи ґрунтуються на міфах, легендах та літературних образах, які формувалися протягом століть. Наприклад,

герої фентезійних ігор, таких як The Legend of Zelda, World of Warcraft або Skyrim, базуються на архетипах, таких як герой-воїн, мудрий наставник або хитрий лиходій. Такі персонажі є впізнаваними для гравців незалежно від їхньої культурної приналежності, оскільки вони втілюють універсальні теми, такі як боротьба добра і зла чи пошук внутрішньої сили [6, с. 45].

З іншого боку, персонажі можуть мати більш специфічну культурну ідентичність, яка відображає особливості конкретних суспільств. Наприклад, у грі Ghost of Tsushima головний герой Дзін Сакай уособлює японські традиції самурайської етики, такі як честь, вірність і відданість. Його образ побудований на основі реальних історичних фактів і традицій, що дозволяє гравцям зануритися в унікальну культурну атмосферу середньовічної Японії [1, с. 112].

Сучасні ігри активно використовують ігрові образи для передачі соціальних ідей та висвітлення важливих суспільних проблем. Такі дійові особи не лише служать розвазі, але й виступають інструментами для обговорення соціальних викликів, таких як гендерна рівність, екологічна відповідальність чи психологічне здоров'я.

Наприклад, у грі The Last of Us Part II головна героїня Елі демонструє складність міжособистісних стосунків, проблеми втрати і помсти, що дозволяє гравцям глибше відчувати драму ігрового сюжету. Її образ також є прикладом репрезентації LGBTQ+ спільноти в ігровій індустрії, що сприяє більшій інклюзивності у сучасних іграх [2, с. 98].

Інший приклад можна знайти у грі Life is Strange, яка порушує теми, пов'язані з підлітковою депресією, булінгом та важливістю соціальної підтримки. Її герої, Макс і Хлоя, створюють емоційно напружений сюжет, який змушує гравців замислитися над важливими соціальними питаннями [3, с. 112].

Сучасна ігрова індустрія все частіше звертається до репрезентації культурної та етнічної різноманітності у своїх дійових осіб. Це дозволяє

створювати більш реалістичні світи, які відображають багатство реального світу, та робити ігри доступними для ширшої аудиторії.

У грі *Overwatch*, наприклад, кожен персонажний образ представляє певну країну або культуру. Лусіо з Бразилії має яскраво виражені риси своєї культурної ідентичності, включаючи музичні мотиви, які підкреслюють його національну спадщину. Ана з Єгипту є ще одним прикладом втілення, чий дизайн відображає елементи традиційного костюма та культури своєї країни [18, с. 142].

У грі *Assassin's Creed: Origins* головний герой Байек представляє Стародавній Єгипет, його традиції, звичаї та культуру. Його вигляд детально пророблений з точки зору історичної автентичності, що дозволяє гравцям відчувати атмосферу тогочасного суспільства [1, с. 134].

Ігрові дійові особи стають важливими для гравців завдяки емоційному зв'язку, який формується через взаємодію в ігровому процесі. Цей зв'язок базується на глибокій проробці характерів, їхній участі у драматичних подіях та можливості гравця впливати на їхню долю.

Наприклад, у грі *Red Dead Redemption 2* образ Артура Моргана викликає у гравців сильні емоції через свою багатогранність. Його боротьба з хворобою, внутрішні конфлікти та взаємовідносини з іншими учасниками подій створюють сюжет, який залишається у пам'яті гравців навіть після завершення гри [21, с. 98].

Емоційний зв'язок також досягається через трагічні моменти. Наприклад, смерть Лі у грі *The Walking Dead* стала одним із найбільш емоційно насичених моментів в історії відеоігор, що викликало сильний відгук у гравців [8, с. 112].

Дизайн учасників наративу часто інтегрується в ігровий світ, створюючи відчуття цілісності та автентичності. Вони не лише взаємодіють із сюжетом, але й відображають культурні, соціальні та історичні аспекти світу, у якому вони існують.

У серії ігор *The Witcher* персонажна система ґрунтується на слов'янській міфології та фольклорі, що робить ігровий світ унікальним і автентичним. Вона

сприяє формуванню атмосфери, яка тісно пов'язана з культурним контекстом, і це дозволяє гравцям глибше зануритися у гру [9, с. 77].

Персонажі у відеоіграх відіграють надзвичайно важливу роль у формуванні ігрового досвіду. Вони є носіями культурних символів, соціальних ідей, а також інструментами для створення емоційного зв'язку з гравцем. Сучасна ігрова індустрія продовжує розвивати підходи до дизайну персонажів, враховуючи інклюзивність, культурну різноманітність та соціальні тенденції. Завдяки цьому персонажі стають більше, ніж просто елементом гри — вони стають засобом впливу на культуру та суспільство в цілому.

1.4. Вплив різноманітності рас (ельфи, люди, демони, янголи, звіро-люди) на концепцію дизайну персонажів

Різнманітність рас у дизайні дійових осіб є важливим аспектом, що впливає на формування ігрових світів і загальну атмосферу гри. Залучення до сюжету образів, які представляють різні види — таких як ельфи, демони, янголи чи звіро-люди, — не лише розширює художні можливості, але й дозволяє глибше відобразити наративні теми, пов'язані з культурною, соціальною або міфологічною складовими.

Різні раси в іграх часто використовуються для створення символічних протиставлень або підкреслення унікальності певних аспектів сюжету. Наприклад, ельфи традиційно асоціюються з природою, магією та мудрістю, тоді як демони найчастіше уособлюють хаос, силу чи темряву. Такі типажі закріплені в культурних і міфологічних традиціях, що робить їх легко впізнаваними та зрозумілими для гравців, незалежно від їхнього культурного бекграунду.

Важливість расового розмаїття також полягає в можливості створення багатогранних світів, де кожен вид має власні характерні риси — зовнішність, манери, систему цінностей або специфіку взаємин з іншими. Такий підхід сприяє

глибшому зануренню гравця у віртуальний простір, оскільки він отримує змогу взаємодіяти з різними компонентами всесвіту, кожен із яких має свою окрему історію.

Різноманіття у фантастичних расах є ключовим елементом, що впливає як на зовнішній вигляд героїв, так і на побудову сюжетних ліній та загальне емоційне сприйняття світу гри. Включення до наративу дієвих фігур з різних середовищ дає змогу підкреслити соціальні чи моральні конфлікти, створити напруженість, розширити можливості художньої виразності й надати світу глибини. Кожна з рас — ельфи, демони, янголи, звіро-люди, люди — має унікальні риси, що впливають на її зовнішній вигляд, психологію, поведінкову модель та функціональність у геймплеї.

Ельфи в ігровій індустрії традиційно символізують гармонію, природу та магічний порядок. Їхній образ базується на архетипах, які мають глибоке коріння у світовій міфології. У багатьох проєктах вони представлені як витончені істоти з загостреними вухами, вродженим благородством і костюмами, стилістично пов'язаними з природними текстурами — листям, деревиною, струмками. Їхня візуальна мова викликає асоціації з духовністю, дистанційованістю, довголіттям, а отже — мудрістю, споглядальністю й утаємниченістю.

Наприклад, у грі *The Elder Scrolls V: Skyrim* існує кілька підтипів ельфів, таких як лісові ельфи (Bosmer), які мають зв'язок із природою, і темні ельфи (Dunmer), які представляють загадковість і магічну силу. Їхній зовнішній вигляд відповідає їхньому способу життя: лісові ельфи носять одяг із натуральних матеріалів, а темні ельфи мають темну шкіру та відчуженість, що підкреслює їхній ізольований характер [1].



Рис. 1.7. Босмери (лісові ельфи) з гри The Elder Scrolls V: Skyrim як приклад дизайну раси, орієнтованої на гармонію з природою

Люди в іграх зазвичай виступають як універсальна раса, яка є основою сюжетів і конфліктів. Їхній дизайн дозволяє розробникам експериментувати з культурними, соціальними та історичними темами. Люди зазвичай мають широкий діапазон зовнішніх характеристик, що дозволяє відображати різноманіття етнічних груп і культур.

У грі The Witcher 3: Wild Hunt людська раса представлена через різні фракції та регіони, кожен із яких має свої традиції, моду та політичні амбіції. Наприклад, нільфгаардці носять чорно-золоті обладунки, які символізують їхній авторитарний стиль правління, тоді як скеллігці відображають скандинавські мотиви у своєму одязі та культурі [32, с. 112].

Демони в іграх зазвичай символізують руйнівні сили, хаос і небезпеку. Їхній дизайн базується на агресивних формах, що включають шипи, гострі зуби, деформовані кінцівки та темну палітру кольорів. Демони часто є антагоністами у фентезійних і науково-фантастичних іграх, створюючи сильний контраст із героями та підкреслюючи моральні та сюжетні конфлікти.

Наприклад, у грі Diablo III демони зображені як моторошні істоти, кожна з яких має унікальні візуальні риси, що підкреслюють їхню сутність. Володар пекла Діабло поєднує в собі риси класичного образу демона з інноваційними

дизайнерськими елементами, які відображають його руйнівну силу та велич [6, с. 134].

Янголи зазвичай виступають як символи світла, добра і гармонії. У багатьох іграх вони є протиположними демонам, символізуючи порядок і моральність. Їхній дизайн зазвичай включає сяйливі обладунки, білі або золоті шати, німби та великі крила.

У грі Diablo III янголи, такі як Архангел Тіраель, мають унікальний візуальний стиль, який поєднує небесну естетику з елементами воєнного обладунку. Цей дизайн передає їхню божественну природу, але також вказує на їхню роль у боротьбі проти зла. Тіраель є прикладом персонажа, який демонструє складність морального вибору навіть для божественних істот [6, с. 98].

Звіро-люди — це гібридні істоти, які поєднують риси людей і тварин. Вони часто асоціюються з інстинктами, свободою та силою. Їхній дизайн включає елементи, такі як хутро, кігті, хвости та звірині очі.

У грі The Elder Scrolls V: Skyrim каджити є прикладом звіро-людей, що мають котячий вигляд і культуру, натхненну племенними суспільствами. Їхній дизайн не лише підкреслює їхній зв'язок із природою, але й акцентує увагу на хитрості та майстерності в торгівлі [26, с. 142].

Різноманітність рас у грі дозволяє створювати унікальні геймплейні механіки, які залежать від характеристик кожної раси. Наприклад, у грі World of Warcraft кожна раса має свої унікальні здібності: ельфи володіють магічними талантами, звіро-люди мають спритність, а люди отримують бонуси до універсальних навичок. Це дозволяє гравцям обирати персонажів відповідно до свого стилю гри [34, с. 77].

На сюжетному рівні різні раси додають глибини конфліктам, альянсам і взаємодії між персонажами. У грі Dragon Age: Origins вибір раси персонажа впливає на його походження, соціальний статус і відносини з іншими персонажами, що робить гру більш інтерактивною та персоналізованою [7, с. 134].

Різноманітність рас також є засобом культурної репрезентації. Використання елементів реальних культур у дизайні рас дозволяє створювати автентичні світи. Наприклад, у грі *Assassin's Creed: Valhalla* розробники інтегрували скандинавську міфологію в образи й характер персонажів, що відображає реальну історичну спадщину [1, с. 112].

У грі *Mass Effect* представлено кілька інопланетних рас, кожна з яких має унікальну культуру та соціальну структуру. Це дозволяє досліджувати теми міжрасових конфліктів, альянсів і взаємодії, створюючи глибокий наратив [17, с. 98].

Різноманітність рас у дизайні персонажів є потужним інструментом для створення багатогранних світів, унікальних сюжетів та інноваційних ігрових механік. Використання різних рас дозволяє розробникам акцентувати увагу на культурній і соціальній різноманітності, поглиблювати взаємодію гравців із сюжетом і забезпечувати занурення у світ гри. Кожна раса, незалежно від того, чи це ельфи, демони, янголи, звіро-люди чи люди, вносить свій унікальний внесок у формування ігрового досвіду, роблячи його більш насиченим і значущим.

Висновки до розділу 1

1. Можна підсумувати, що в дизайні персонажів використовуються три основні підходи — реалістичний, стилізований і гібридний. Реалістичний підхід дозволяє досягти високої деталізації, стилізований забезпечує художню унікальність, а гібридний поєднує елементи обох стилів, створюючи баланс між реалістичністю та естетикою.
2. У процесі дослідження було визначено, що дизайн персонажів еволюціонував разом із розвитком технологій. Від мінімалістичних піксельних образів у 8-бітну епоху до сучасних тривимірних моделей, дизайн став невід'ємною частиною візуальної складової гри завдяки використанню таких технологій, як *motion capture* та 3D-анімація.

3. Було з'ясовано, що персонажі виконують роль носіїв культурних архетипів і соціальних ідей. Вони відображають історичні, соціальні та етнічні реалії, допомагаючи гравцям ідентифікуватися з героями та глибше занурюватися у сюжет. Наприклад, персонажі в іграх можуть піднімати важливі соціальні питання або демонструвати культурну унікальність через дизайн та поведінку.
4. У ході аналізу було встановлено, що різноманітність рас (ельфи, демони, люди, янголи, звіро-люди) додає глибини ігровим світам. Кожна раса має унікальні характеристики, які впливають на її роль у сюжеті, естетику дизайну та ігрову механіку. Використання таких рас дозволяє створювати багатогранні наративи та забезпечувати різноманіття ігрового досвіду.
5. Проведене дослідження показало, що персонажі виступають основним інструментом емоційного занурення гравця у гру. Їхній зовнішній вигляд, характер, взаємодія із сюжетом і середовищем створюють сильний зв'язок із гравцем, підвищуючи залученість і якість ігрового процесу.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ПРОЄКТНОЇ СИТУАЦІЇ ТА СТВОРЕННЯ КОНЦЕПЦІЇ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ГРИ OATH OF GAMES

Дизайн персонажів є важливим компонентом, що впливає на успіх ігрового проєкту. Він визначає візуальну ідентичність гри, формує емоційний зв'язок із гравцями та сприяє створенню глибокого, інтерактивного ігрового досвіду. Розробка концепції дизайну персонажів вимагає детального аналізу проєктної ситуації, врахування цільової аудиторії, жанру гри, її наративу та художнього стилю.

Гра Oath of Games належить до жанру фентезійних рольових ігор, що передбачає особливу увагу до різноманітності персонажів, їхнього дизайну та інтеграції у загальний ігровий світ. У такому контексті важливо створити образи, які не лише доповнюють сюжет, але й відображають унікальну атмосферу гри. Це вимагає врахування естетичних, функціональних і технічних аспектів дизайну.

У цьому розділі буде проведено аналіз проєктної ситуації, зокрема особливостей жанру гри, очікувань цільової аудиторії та ключових елементів ігрового середовища. На основі цього аналізу буде створено концепцію дизайну персонажів, яка враховує стильові й наративні потреби проєкту, забезпечуючи гармонійне поєднання художньої унікальності та геймплейної ефективності.

2.1. Розгляд тенденцій і вимог до дизайну персонажів у сучасних комп'ютерних іграх

Дизайн персонажів у сучасних комп'ютерних іграх є одним із найважливіших елементів, що визначає сприйняття гри, її естетичну унікальність і загальний успіх серед гравців. У сучасному ігровому середовищі персонажі більше не є просто візуальним доповненням до сюжету — вони стають центральними фігурами, які визначають наратив, механіку та емоційний зв'язок із гравцем.

Розвиток ігрових технологій, включаючи тривимірну графіку, motion capture та штучний інтелект, суттєво розширив можливості розробників у створенні персонажів. Сучасні вимоги до дизайну включають високу деталізацію, реалістичну анімацію, унікальний художній стиль і гармонійну інтеграцію в ігрове середовище. Наприклад, персонажі таких ігор, як Cyberpunk 2077 або The Last of Us Part II, демонструють надзвичайно високий рівень деталізації, який дозволяє передати емоції, міміку та індивідуальні риси характеру [6, с. 98].

Тенденції сучасного дизайну персонажів також пов'язані з інклюзивністю та репрезентацією різноманітних культур, етнічних груп і соціальних верств. У багатьох іграх, таких як Overwatch або Assassin's Creed, спостерігається акцент на створенні багатогранних образів, які відображають багатство та різноманітність реального світу. Це не лише відповідає очікуванням гравців, але й сприяє формуванню позитивного іміджу ігрових студій [18, с. 142].

Крім того, сучасні тенденції в дизайні персонажів враховують вимоги до оптимізації для різних платформ. Наприклад, персонажі для мобільних ігор мають спрощену геометрію та текстури, тоді як у високобюджетних проєктах використовуються складні моделі з високою кількістю полігонів і текстур 4K [4, с. 77].

Аналіз тенденцій і вимог до дизайну персонажів у сучасних комп'ютерних іграх є важливим етапом для визначення основних дизайнерських рішень, що відповідають актуальним потребам ринку. Сучасний дизайн персонажів базується на поєднанні високих технічних стандартів, культурної репрезентації та адаптивності до різних платформ. Це вимагає врахування загальних трендів у створенні персонажів, а також вивчення проєктної ситуації та особливостей конкурентного середовища.

Одна з ключових тенденцій у дизайні персонажів полягає у виборі художньої стилістики, яка відповідає жанру гри, її наративу та очікуванням цільової аудиторії. Наприклад, у високобюджетних рольових іграх, таких як The Witcher 3:

Wild Hunt чи Horizon Zero Dawn, використовується реалістична стилістика. Це дозволяє створювати персонажів із високим рівнем деталізації, що сприяє більш глибокому зануренню гравця у сюжет. Реалістичні моделі персонажів виготовляються за допомогою сучасних технологій, таких як motion capture і 3D-сканування, що забезпечує точну передачу міміки, рухів та емоцій [20, с. 112].

Однак не всі ігри орієнтовані на реалізм. Стилізовані персонажі залишаються популярними в інді-іграх та проєктах, орієнтованих на молодшу аудиторію. Наприклад, у грі Fortnite персонажі виконані у мультяшному стилі, що підкреслює динамічність і розважальний характер гри. Така стилістика дозволяє створювати впізнавані образи з меншими витратами на деталізацію, водночас забезпечуючи їхню високу естетичну привабливість [9, с. 142].

Сучасний дизайн персонажів у комп'ютерних іграх базується на оптимізації моделей для роботи на різних платформах. У високобюджетних проєктах використовуються складні моделі з високою кількістю полігонів і текстур у форматі 4K, які дозволяють створювати надзвичайно деталізовані образи. Наприклад, персонажі у грі Cyberpunk 2077 мають деталі, такі як зморшки, пори шкіри та текстура одягу, що забезпечує візуальну достовірність і відповідає високим стандартам сучасних ігор [6, с. 98].

Останніми роками значно зросла увага до культурної репрезентації в дизайні персонажів. Це дозволяє залучати широку аудиторію, забезпечуючи інклюзивність і соціальну релевантність. Наприклад, у грі Overwatch персонажі представляють різні культури та етнічні групи, кожен із яких має унікальні риси, що відображають його культурну ідентичність. Лусіо, який походить із Бразилії, має стиль і поведінку, що нагадують елементи бразильської культури, включаючи музику та рухи [18, с. 142].

Гендерна репрезентація також стала важливою складовою сучасного дизайну персонажів. Наприклад, у грі Horizon Zero Dawn головна героїня Елой зображена як сильна й незалежна жінка, що долає стереотипи про гендерну роль у ігрових

сюжетах. Її образ ґрунтується на багатогранності характеру, що дозволяє гравцям сприймати її не лише як персонажа, але і як носія певних соціальних і культурних цінностей [13, с. 134].

Дизайн персонажів у сучасних іграх також залежить від геймплейних механік. Персонажі повинні бути адаптовані до їхніх ролей у грі, що включає відповідність їхніх здібностей, зовнішнього вигляду та поведінки. У грі League of Legends кожен герой має унікальний дизайн, який підкреслює його функціональність у бою. Наприклад, танки мають масивну броню, що символізує їхню високу витривалість, тоді як персонажі, що спеціалізуються на атаках із дистанції, мають легший одяг, що відповідає їхній мобільності [16, с. 98].

У грі Dark Souls персонажі створені з урахуванням складності ігрового процесу. Їхній дизайн підкреслює темну атмосферу гри, а також посилює відчуття небезпеки та страху. Масивна броня, моторошні обличчя та гротескні елементи дизайну сприяють створенню напруженого геймплейного досвіду [3, с. 77].

Аналіз сучасних тенденцій і вимог до дизайну персонажів демонструє складність і багатогранність цього процесу. Врахування художньої стилістики, технічної оптимізації, культурної репрезентації та геймплейних вимог дозволяє створювати персонажів, які відповідають очікуванням аудиторії та сприяють успіху гри на ринку. Ці аспекти будуть інтегровані в концепцію дизайну персонажів для гри Oath of Games з метою створення унікальних, функціональних і естетично привабливих образів.

2.2. Вивчення особливостей цільової аудиторії гри Oath of Games

У сучасному ігровому середовищі, яке перебуває в стані постійної еволюції, успішність проєкту дедалі більше залежить не лише від технічного виконання чи художньої якості, а й від глибини розуміння його адресата — гравця. Вивчення цільової аудиторії стало ключовим елементом у процесі розробки будь-якого

медіапродукту, зокрема відеогри, оскільки саме вона визначає, на які образи, теми, механіки та стилістичні рішення розробникам варто звернути першочергову увагу.

Ігри більше не є суто розвагою — вони стають формою комунікації, способом самоідентифікації, простором для занурення в нові смисли. Саме тому розуміння цінностей, потреб, звичок і навіть культурних контекстів своєї аудиторії перетворюється з опціонального етапу на обов'язкову складову будь-якого проєктного підходу [28]. У випадку Oath of Games, де дизайн персонажів покликаний стати провідником між гравцем і віртуальним світом, ця задача набуває особливої ваги.

Поняття цільової аудиторії охоплює не лише демографічні показники (вік, стать, рівень доходу), а й поведінкові патерни, стилі гри, геймерські уподобання, мотиваційні моделі та очікування [12; 28]. Гравець більше не є абстрактним "користувачем" — він діє, обирає, реагує, інтерпретує. Саме тому варто не лише класифікувати цільову аудиторію, а й дослідити її багатогранність, ураховуючи емоційну чутливість до персонажів, схильність до сюжетної взаємодії чи механічної динаміки, готовність до експериментів або, навпаки, прагнення до консервативних рішень [31].

Oath of Games належить до категорії ігор, у яких значення персонажа не обмежується функціональністю. Тут персонаж — це кодований образ, елемент наративу, з яким гравець вибудовує індивідуальні зв'язки. Тому для ефективної розробки дизайну необхідно знати, яким бачить свого героя цільовий гравець, що для нього важливо: харизма, зовнішній вигляд, переконання, історія чи, можливо, можливість змінювати і трансформувати персонажа відповідно до себе [26].

У цьому підрозділі передбачається вийти за межі спрощених уявлень про аудиторію як про однорідну групу. Буде проаналізовано фактори, що формують очікування користувачів щодо зовнішності, характеру та ролі персонажів у грі. Особлива увага приділятиметься психологічним і естетичним запитам гравців,

культурній налаштованості та еволюції сприйняття ігрового образу як способу вираження внутрішнього "Я" [33].

Розуміння цільової аудиторії — це не просто частина маркетингової стратегії. Це — акт поваги до гравця, до його досвіду, до його вибору. І чим точніше команда проєкту відчує того, хто буде на іншому боці екрану, тим глибшим буде зв'язок між людиною і грою, між персонажем і реальністю, між фантазією і співпереживанням [31].

Цільова аудиторія гри Oath of Games формується в контексті сучасної культури, де відеоігри перестали бути просто розвагою, а стали способом спілкування, самовираження і навіть формування цінностей [25; 26]. Щоб дизайн персонажів був переконливим, його необхідно формувати на основі конкретного портрету гравця, з урахуванням його звичок, естетичних очікувань та культурного досвіду [12].

У випадку Oath of Games, яка позиціонується як сюжетно орієнтована гра з відкритим світом, у жанрі темного фентезі з елементами RPG, ядро аудиторії можна окреслити доволі точно: гравці віком від 18 до 35 років, із попереднім досвідом проходження схожих проєктів на кшталт The Witcher 3, Dark Souls, Horizon Zero Dawn, Elden Ring, Dragon Age чи Assassin's Creed Odyssey [33]. Це гравці, які не просто натискають кнопки, а уважно читають діалоги, рефлексують над виборами, шукають глибини — і, відповідно, очікують від персонажів багатогранності [31].

Що це означає на практиці? Наприклад, чоловіки 25–30 років із досвідом у Souls-like іграх очікують від персонажів не лише добре проробленої бойової механіки, а й логічної мотивації. Якщо герой вступає в конфлікт — то чому? Якщо мовчить — що за цим стоїть? Вони часто схиляються до суворіших або трагічних архетипів, де персонажі несуть особисту травму, моральний конфлікт або мають приховану історію, яку потрібно розкривати поступово (наприклад, Геральт або Артур Морган) [27].

Інший сегмент — гравчині 18–30 років, які цінують емоційну глибину, можливість вибору і персоналізацію. Для них важливо, щоб персонажі не були зведені до стереотипів (наприклад, «жорстка воїтелька» або «мудрий наставник»), а мали реалістичні реакції, розвиток і міжособистісні зв'язки. У таких проєктах, як *Life is Strange* чи *Horizon Zero Dawn*, саме автентичність героїнь — від зовнішнього вигляду до внутрішніх сумнівів — формує лояльну базу гравчинь, які хочуть бачити персонажів «живих», а не ідеалізованих [6, с. 134].

Сучасний гравець — це ще й людина, яка помічає деталі. Наприклад, у *Discord-спільнотах Oath of Games* (умовно, під час тестування або відкритого доступу), типовими реакціями можуть бути: «Класний вигляд, але чому ця воїтелька має відкритий живіт у снігових локаціях?» «Чи буде пояснено, чому персонаж не говорить?» «А можна обрати темношкірого персонажа, який не буде злодієм або магом?» [33].

Це не претензії — це показник високих очікувань. Сучасна аудиторія звертає увагу на одяг, пластику рухів, акценти, шрами, побутову мову, жестикуляцію. Гравець хоче знати, чому персонаж кульгає, звідки в нього старе татуювання, і чи є це відлунням чогось більшого [26].

Тому в рамках *Oath of Games* особливу увагу варто приділити не просто «красивим» моделям, а вбудованості персонажа в світ. Якщо гравець бачить, що персонаж — умовний янгол — не просто має крила, а носить одяг, зношений від польотів, говорить короткими, стомленими фразами, ховає обличчя від світла — це працює. Це те, що «купує» довіру [24].

Окрема категорія гравців — ті, що орієнтуються на моральний вибір. Наприклад, у грі *Dragon Age: Origins*, вибір раси чи класу визначає ставлення NPC до персонажа. І аудиторія *Oath of Games* очікує чогось подібного: якщо персонаж — демон, то це не обов'язково означає зло, але це має мати наслідки. Якщо герой — звіро-людина, то нехай це не просто шкурка, а передумова до соціального конфлікту в сюжеті [7, с. 134].

У цьому сенсі гравці також очікують варіативності реакцій — щоби не лише гравець «грав» персонажем, але й інші реагували на нього. Наприклад, якщо персонаж — ельф, то чи будуть NPC заздрити, зневажати, захоплюватися? Це глибина, якої чекає вимоглива аудиторія.

І, нарешті, технічний аспект. Частина гравців — особливо тих, хто грає на консолях чи мобільних платформах — цінує оптимізацію персонажів, швидке завантаження моделей, відсутність збоїв анімації. Тому дизайн має враховувати і перформанс-потреби, не жертвуючи глибиною. Наприклад, персонаж може мати кілька наборів текстур залежно від відстані до камери — це помічають і цінують гравці, що приділяють увагу деталям, але водночас хочуть стабільної гри.

Таким чином, розуміння цільової аудиторії Oath of Games — це не шаблонна справа. Це багатовекторна задача, що потребує глибокого занурення в психологію, досвід, звички та запити гравця. Це вміння відчувати не лише те, що подобається, а й те, що викликає сумніви, що незрозуміло, що лишається з гравцем після завершення сесії. І саме на основі цього розуміння формується дизайн персонажа, якому вірять.

2.3. Дослідження взаємозв'язку наративу та стилю персонажів у грі

Наратив у відеогрі — це не просто сюжет у класичному розумінні, не лише лінія подій чи набір діалогів. Це спосіб мислення. Це структура, через яку гравець розуміє, відчуває і співпереживає. Він не читає сторінки — він проживає послідовності дій, помилок, виборів. У такій динаміці кожен візуальний елемент перестає бути лише частиною декорацій. Він стає мовою. І якщо персонаж — це візуальний об'єкт, то його стиль — це діалект, яким наратив говорить із гравцем.

Тут виникає один із найтонших моментів ігрового дизайну: як забезпечити зв'язок між тим, як персонаж виглядає, і тим, що він переживає. Як зробити так, щоб його одяг, хода, шрами, кольори, фактура волосся, матеріал зброї не були просто стилізацією — а візуальним продовженням його історії [24, с. 221]. Усе, що

має стиль, може стати пустим, якщо не підкріплено смислом. Але якщо стиль ґрунтується на наративі, то навіть найменша деталь — закатаний рукав, обвітрене лице, перехоплений ремінець — раптом набуває ваги [23].

Сучасний гравець, особливо той, до кого апелює гра на зразок *Oath of Games*, не сприймає персонажа як готовий образ. Він сприймає його як процес — щось таке, що може змінюватися, розкриватися, ставати ближчим. І в цьому процесі кожен стильовий акцент мусить нести підтекст. Якщо герой мовчазний — то, можливо, його стиль суворий, утилітарний. Якщо персонаж живе з почуттям провини — це може проявлятися у неохайному вигляді, у бляклих кольорах, у старому спорядженні, яке не оновлюється [5, с. 142]. Якщо ж він шукає розради або спокути — то його стиль буде змінюватися разом із гравцем, поступово набираючи світла, форми, гармонії [2, с. 98].

У підходах до візуального проектування персонажів давно відомо, що характер втілюється не лише у грі м'язів обличчя чи голосі. Він присутній у крої туніки, у способі, яким розміщено ніж на поясі, у виборі фарб — тьмяні чи живі, у тканинах — грубих чи делікатних [4, с. 112]. Але в ігровому просторі це набуває ще більшої складності: тут стиль має розмовляти з наративом в режимі реального часу. І саме тому питання взаємозв'язку між стилем і наративом — це не питання стилістики, а питання драматургії [20, с. 112].

У грі, що претендує на емоційний вплив, гравець має бачити не просто персонажа, а бачити в ньому історію. Не обов'язково одразу всю — можливо, тільки натяк. Але цей натяк повинен бути чесним. Якщо герой пройшов війну — то в його стилі не повинно бути ідеального оздоблення. Якщо він — молодий учень магії, то нехай його плащ буде довгим, але трохи незграбним. Якщо персонаж намагається приховати щось — то, можливо, у його вбранні буде завелика кількість шарів. Такі дрібниці не кидаються у вічі, але вони працюють на глибину [25].

І коли гра розгортається, персонаж змінюється — і змінюється його стиль. Це може бути поступовий перехід від темних кольорів до тепліших, від жорстких матеріалів до м'яких, від замкнутості до відкритості. І тут важливо: не гра має це коментувати словами. Це має бути видно. Без пояснень. Без підказок. Просто — помічено. І тоді гравець відчує це не як факт, а як інтуїцію, як своє особисте відкриття. Це — і є наратив у стилі [26].

Саме тому в підрозділі, присвяченому вивченню взаємозв'язку між стилем і наративом персонажів, мова йтиме не про моду, не про естетику, а про спосіб говорити історію без слів. Про те, як персонаж у своєму вигляді здатен бути продовженням світу гри, її темпу, тону, болю і світла. Про те, як правильно обраний стиль може підсилити драму, розкрити архетип або порушити його. І як гравець, який ніби просто «грає», насправді читає цю історію візуально — рядок за рядком, через кольори, фактури й деталі [8, с. 98].

У сучасних відеоіграх персонаж — це не лише функціональна одиниця, що виконує дії у межах сценарію, а й медіатор між гравцем та ігровим світом [12]. Саме через персонажа гравець емоційно занурюється у сюжет, співпереживає, аналізує, приймає рішення. Але цей зв'язок не виникає автоматично — він базується на глибокій відповідності між стилем і наративом. Ігровий образ має нести підтекст, структурувати емоції, візуально «розповідати» історію [29].

У випадку *The Witcher 3: Wild Hunt*, кожен візуальний елемент Геральта підпорядкований його наративному становищу: шрами, сіра шкіра, важкий вираз обличчя, нейтральна кольорова гама. Це не випадковість — це рефлексія його постійного перебування між життям і смертю, людським і нелюдським [20, с. 112]. Шрами на обличчі не є декоративними — вони сліди досвіду. Гравець, навіть не знаючи всіх сюжетних нюансів, на рівні візуальної інтуїції зчитує цей сенс.

Подібно в *Hellblade: Senua's Sacrifice*, кожна деталь образу Сенуа має наративне підґрунтя: розмальоване обличчя, потертий одяг, нерівно зачесане волосся. Вони свідчать про її ментальний стан і травматичний досвід. Камера не

соромиться затримуватись на її обличчі, щоб показати тремтіння м'язів, ритм дихання — усе для того, щоб гравець «прочитав» біль ще до слів [26].

У грі *Cyberpunk 2077* візуальна складова персонажа підкреслює персональну історію героя. Якщо головний персонаж — найманець з вулиць, то його зовнішність у базовій версії складається з простих матеріалів, функціонального одягу, типових для нижчих соціальних класів нічного міста. Але в міру прогресії гравець має змогу змінювати одяг, прикраси, імпланти — це не просто RPG-елементи, це візуальна трансляція внутрішніх змін героя [2, с. 98].

Ще виразнішим є приклад *Life is Strange*. Персонажі там одягнуті у звичайний одяг молодих американців, однак ключ у деталях: брошка з написом, який перегукується з подіями в грі; наклейка на гітарі, що нагадує про втрату; обтріпаний рюкзак, який носить відбиток щоденного життя. Саме ці дрібниці змушують гравця довіряти персонажеві. Вони не зчитуються як "дизайн", а сприймаються як досвід [6, с. 134]. І коли в одному з епізодів головна героїня змінює зачіску — це не просто косметика. Це — акт внутрішнього зламу, відображення нового етапу в її психологічному стані.

У розробці *Oath of Games* цей принцип повинен бути інтегрований у саму структуру персонажів. Якщо персонаж — колишній воїн, який після війни приєднується до головного героя, то його зовнішній вигляд має нести підтекст розчарування: стертий метал, який давно не полірувався; неактуальний шолом із застарілим гербом; одяг, який був зручним для маршу, але не пристосований до нової реальності. Гравець має бачити історію в його деталях — не через флешбеки, а через фактуру матеріалів, тіні під очима, реакцію на навколишнє середовище [4, с. 112].

Якщо персонаж — жриця, яка зраджує свій культ, то в її стилі має бути помітний перехід: від ідеальної форми ритуального одягу — до модифікованого, знятого плаща, розплетеного волосся, відсутності символіки. Її хода змінюється, погляд стає прямішим, а руки більше не тримають молитвеник. Ці елементи

повинні бути зрозумілими не лише в контексті діалогу, а вже в момент її появи на сцені. Інакше стиль працює як прикраса — а не як мова [26].

У *Assassin's Creed: Origins* Байек у кожному регіоні адаптує свій вигляд — не просто косметично, а функціонально. Коли він перебуває в пустелі, одяг більш закритий, піщаного кольору, коли у місті — практичніший, зі зміною взуття. Але гравець бачить більше: як змінюється його обличчя — втома, скорбота, зосередженість [1, с. 134]. І навіть коли стиль майже не змінюється, міміка та поставленість персонажа дозволяє «читати» його внутрішній стан [2, с. 98].

У грі *Dragon Age: Inquisition* стиль персонажа динамічно змінюється із розвитком сюжету. У початковій частині Інквізитор виглядає як біженець, із примітивним спорядженням. Але в міру того, як він набуває влади, костюм стає складнішим, вишуканішим, усе більше схожим на регалії. Це не лише RPG-механіка — це наративне повідомлення: персонаж трансформується не лише в статусі, а й у самосприйнятті. І якщо гравець свідомо залишає на ньому старі чоботи — це теж жест, візуальний вибір, який можна трактувати [6, с. 134].

Умовність ігрового стилю — це, без перебільшення, пастка. Вона полягає в тому, що дизайнер може створити візуально ефектного персонажа, який, втім, не має жодного відношення до тієї історії, яку гравець проживатиме. І навіть коли все формально на місці — симетрія, кольорова логіка, аксесуари, рівень деталізації — персонаж може виявитися «порожнім» [23]. І навпаки — герой, що на перший погляд не вражає, залишає в пам'яті сильніший слід, якщо його стиль має прихований підтекст, що «відгукується» в гравцеві поступово.

Одне з ключових понять, яке часто ігнорується при побудові візуального стилю персонажа, — це семіотика деталей. Гравець не читає обличчя, як сторінку. Він розпізнає контрасти, шукає повтори, інтуїтивно вловлює емоційний ритм. І саме ці мікрокоди визначають, чи з'явиться довіра до персонажа [24, с. 221]. Це може бути щось дуже дрібне: гравець помічає, що герой завжди ховає одну руку — і вже будує здогад. Або що кольори костюма повторюють кольори предметів, із

якими персонаж емоційно пов'язаний. Такі рішення на рівні стилю створюють ефект присутності — гравець починає «вірити» в персонажа, навіть не розуміючи чому [8, с. 98].

У цьому сенсі важливим стає розрізнення «стилю як послідовності» і «стилю як структури». У першому випадку дизайнер додає елементи за жанровими очікуваннями: якщо це злодій — капюшон, темне вбрання, мінімум зброї; якщо маг — балахон, складні візерунки, світле обличчя. Це — стилізація, вона може бути красивою, навіть ідеально зробленою, але вона відчувається як формальна. У другому випадку — стиль формується не ззовні, а зсередини: не «як виглядає персонаж», а «чому він так виглядає» [26].

Розгляньмо це у вигляді простої таблиці-розшифровки, яка демонструє, як різні елементи стилю можуть працювати як носії наративу:

Таблиця 2.1

Семантична інтерпретація стилістичних елементів персонажа як носіїв наративу
[26]

Елемент стилю	Можливе наративне значення
Потертий плащ	Багато мандрівок; небажання оновлювати минуле
Скручена прикраса	Подарунок із травматичним минулим; символ втрати
Порожня кобура	Знак ненасильницького вибору або втрати зброї у важливій сцені
Асиметричність одягу	Психологічна нестабільність; наслідок втрати або хвороби
Кров на краю туніки	Сцена, про яку не говорять; нагадування про жертву
Неохайна зачіска	Посттравматичний синдром; втрачена турбота про себе
Капюшон у приміщенні	Потреба сховатися, недовіра до оточення
Чорна підводка очей	Маркер належності до культу, організації, фракції
Синці/темні тіні під очима	Виснаження, недоспані ночі; внутрішнє вигоряння персонажа

Такі мікроелементи стають мовою, якою персонаж промовляє не до вуха гравця, а до його інтуїції. У Oath of Games, де світ сповнений внутрішніх конфліктів, культурного багатоголосся і моральних розгалужень, відсутність такої

деталізації у стилі виглядатиме як фальш. Гравець не сприйматиме персонажа серйозно, якщо той виглядає надто «зручним» або надто узагальненим. Парадокс у тому, що індивідуальність у грі формується не через екстравагантність, а через логічну відповідність візуального і внутрішнього.

Прикладом такого зв'язку є персонаж Іштар з *Assassin's Creed: Mirage* — жінка, яка з'являється в середньому акті гри в образі цілительки. Її одяг складається з простого білого лляного одягу, але один рукав замінений на грубий, темний, із чужої тканини. Це натяк на травму, про яку вона не говорить. На поясі — парафінові залишки від свічок. У діалозі цього не коментується, але гравець зчитує: вона проводить нічні ритуали або має релігійне минуле. І коли потім виявляється, що вона була вигнана з монастиря, ця деталь не є сюрпризом — вона вже існувала на екрані, просто чекала, коли її зберуть у цілісне смислове поле [1].

Саме в таких проєктах, як *Oath of Games*, критично важливо проектувати стиль як наративну змінну. Гравець повинен бачити, як персонаж змінюється зовні — залежно від внутрішніх зсувів. І тут йдеться не про зміну обмундирування чи купівлю «шкурки», а про зміну лексики візуального образу. Якщо персонаж втрачає когось важливого, він не має виглядати так само в наступній сцені. Якщо персонаж переходить із фракції в фракцію — на це має вказати зміна ознак стилю: кольорова гама, символи, тканина. Інакше гравець «забуде» — бо візуальна мова не підтверджує сюжетну [5, с. 142].

Ігрові студії, які нехтують цим, створюють відчуття нарізки стилю — коли гравець прокачує героя, змінює обладунки, а той, попри всю драму, виглядає як манекен. Це руйнує занурення. Натомість ті, хто вплітає сюжет у стиль, формують пам'ять. У *Red Dead Redemption 2*, Артур Морган, наприклад, із часом змінює вигляд — не тому, що так «сказано в місії», а тому що це частина його емоційної деградації, втрати, хвороби. Його хода уповільнюється. Одяг брудніє. Очі стають глибшими. І тому, коли гравець згадує гру — він згадує не сюжет, а образ, який прожив щось [7, с. 98].

У Oath of Games дизайн персонажів мусить працювати саме так. Кожна річ, кожна деталь, кожен силует — це не просто візуальна естетика. Це розповідь. І гравець має не «бачити» персонажа, а «відчувати» — в якому стані він, що пережив, що приховує. І чим менше для цього потрібно буде слів — тим сильніше працюватиме стиль. Бо там, де зникає опис — починається правда [6, с. 134].

Зв'язок між стилем і наративом у дизайні персонажів виявився значно глибшим, ніж це може здаватися на перший погляд. У процесі дослідження стало очевидно, що візуальна мова героя — це не лише питання естетики чи жанрової відповідності, а інструмент, через який розкривається його історія, внутрішній стан, цінності й трансформації [20, с. 112]. Вдалий стиль — це не той, що приваблює око, а той, що викликає довіру, зчитується гравцем як правдивий, навіть коли про минуле персонажа ще нічого не сказано. Кожна деталь зовнішності, — від форми силуету до стану тканини, від виразу обличчя до непримітного шраму на шиї, — здатна виступити в ролі смислового маркера, який активізує у свідомості гравця власні інтерпретації, передчуття та асоціації [2, с. 98].

Виявлені у прикладах з провідних ігор прийоми дозволяють побачити, як грамотно вибудований стиль може функціонувати як паралельний наративний канал. У тому випадку, коли візуальне оформлення персонажа співзвучне з його поведінкою, реакціями, мовчанням або словами — гравець починає читати образ як цілісний, природний і глибокий. Натомість розрив між стилем і внутрішнім змістом призводить до відчуття фальші, яке неможливо компенсувати жодним сценарним поворотом чи видовищною анімацією [3, с. 112].

Тому стилізація в межах Oath of Games не може бути випадковою або побудованою виключно на жанрових штампах. Вона має бути обґрунтована драматургією, походженням героя, його рольовим статусом і змінами, які з ним відбуваються упродовж гри. Саме такий підхід дозволяє не просто створити виразний персонаж, а дати йому візуальну пам'ять, яку гравець зчитує, зберігає й несе з собою після завершення ігрового досвіду. Стиль стає не декором, а

способом говорити. І чим тонше ця мова співпадає з історією — тим сильніше вона резонує.

Висновки до розділу 2

1. Було з'ясовано, що ефективний дизайн персонажів неможливий без врахування сучасних тенденцій індустрії — таких як інклюзивність, кросплатформенність, адаптивність до різних жанрів та підвищений акцент на культурну репрезентацію. Це дозволяє створювати образи, які не лише відповідають очікуванням гравців, а й відображають складну структуру ігрового світу.
2. У результаті вивчення цільової аудиторії гри Oath of Games було встановлено, що користувачі очікують глибоких, сюжетно обґрунтованих персонажів, чия зовнішність не є формальною, а несе змістову й емоційну вагу. Саме цей запит формує потребу у стилістичному зануренні — коли зовнішній вигляд персонажа відповідає його внутрішньому стану, походженню та змінам протягом гри.
3. Аналіз взаємозв'язку між стилем і наративом підтвердив, що дизайн персонажа має бути продовженням його історії. Через колір, текстуру, силует, пошкодження, симетрію чи асиметрію одягу, вираз обличчя та дрібні візуальні коди гравець інтуїтивно зчитує досвід, моральну амбівалентність або трансформації героя, навіть до того, як той заговорить.
4. Було виявлено, що пасивні візуальні елементи — як-от положення зброї, зношений одяг або відсутність символів — можуть слугувати ключовими інструментами формування емоційного зв'язку між гравцем і персонажем. Саме ці непрямі наративні елементи відіграють критичну роль у створенні достовірного, «живого» образу.
5. Розроблена концепція стилістичного проектування персонажів для Oath of Games ґрунтується на принципі візуальної достовірності: кожна деталь дизайну

є не лише художнім рішенням, а елементом, що підтримує сюжетну логіку, психологічну глибину і культурний контекст ігрового світу. Такий підхід забезпечує цілісність між формою і змістом, а отже — емоційне залучення гравця.

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ГРИ OATH OF GAMES

На підставі теоретичних узагальнень і аналітичних досліджень, проведених у попередніх розділах, у цьому етапі роботи реалізується практична розробка концепції дизайну персонажів, адаптованої до художньої, наративної та технічної структури гри Oath of Games. Основна увага зосереджена на створенні візуально й смислово цілісних образів, які не лише відповідають загальному стилю ігрового світу, а й виконують функцію наративного провідника, здатного викликати емоційний відгук у гравця.

Цей розділ є ключовим етапом переходу від аналітичної концептуалізації до безпосереднього втілення дизайнерських рішень. Запропоновані персонажі моделюються з урахуванням таких параметрів, як жанрова специфіка гри, очікування цільової аудиторії, технологічні можливості реалізації, принципи інтерфейсної зручності та композиційної цілісності. Особливий акцент зроблено на відповідності зовнішнього вигляду героїв їхнім ролям, походженню, внутрішнім конфліктам та трансформаціям у межах ігрового сюжету.

Розробка дизайну у Oath of Games також передбачає врахування расової, соціальної, професійної та емоційної диференціації персонажів. Кожен герой, навіть другорядний, розглядається як носій унікального візуального й смислового коду, що сприяє розширенню глибини ігрового досвіду та підвищує ступінь занурення в ігровий світ.

3.1. Розробка концепції дизайн-проекту персонажів для головних героїв

У центрі будь-якої гри, яка має на меті залишити слід у свідомості гравця, завжди стоїть персонаж. Не як технічна одиниця, не як набір характеристик чи

ролей у геймплейному сценарії, а як носій змісту, емоції, пам'яті. Головний герой — це те, через що гравець дивиться на світ гри, це його точка входу й одночасно точка емоційного виходу. Власне, від того, наскільки глибоко і чесно буде сформований цей образ, залежить уся структура сприйняття — як механіки, так і історії, як простору, так і часу, у якому ця історія розгортається.

Коли світ гри побудований на порушеній гармонії, на багатошаровості, на постійній напрузі між тим, що видно, і тим, що приховано, — тоді й персонаж не може бути гладким, цілісним, безсумнівним. У таких світах герої з'являються з тріщинами. Їхня зовнішність не відповідає канону — вона його переглядає. Саме тому важливо не просто вибрати стиль, який «пасує», а сформуванати стилістику, яка промовляє те, що не буде сказано словами. У цьому сенсі візуальна мова персонажа має функціонувати як другий голос — не фоновий, а рівноправний.

Колір і текстура не є питаннями смаку — це питання смислів. Коли на персонажі з'являється темний вицвілий зелений — це не просто «відтінок», це сигнал про його пов'язаність із землею, природою, зниклими ландшафтами. Коли поверхня одягу матова й шорстка — це не просто візуальний ефект, а натяк на досвід, що не може бути гладеньким. Світ Oath of Games не новий — і його герої не можуть бути такими, ніби вийшли з майстерні вчора. Вони приходять із глибини, і тому поверхня їхнього вбрання має бути багатошаровою, з нашаруванням часу. У кольорі — затінення, у формі — кут, що зсунутий. У кожній деталі — щось, що викликає відчуття пережитого.

Стилістика персонажа у цьому проєкті не обмежується візуальним стилем типу «реалізм» чи «стилізація». Тут вона працює як внутрішній принцип побудови образу. Це більше схоже на вибудову інтонації: коли ти ще не чуєш тексту, але вже розумієш, яким тоном він буде сказаний. У підході до стилю важливо не стільки «намалювати» персонажа, скільки вгадати його напругу, енергетику, присутність [22].

Тому для вибору колористики та текстур були враховані не тільки сюжетні обставини, а й ритм гри, освітлення сцен, домінантні кольори середовища, частота змін клімату, відстань до гравця — усе, що впливає на сприйняття поверхні, фактури, кольору [48].

Усе, що стосується кольору, в цій грі працює на рівні пам'яті. Він не має бути яскравим, але має бути впізнаваним. Колір у *Oath of Games* не вказує на стан, він вказує на історію. Його складність не в палітрі, а в тому, що він несе: руїну, тінь, втрату, згадку. Це стосується і текстур — вони не для прикраси. Вони — для спогаду. Гравець торкається очима поверхні — і відчуває її. Вона не нова. Вона з минулого. Вона з того, що вже сталося. І це те, що формує атмосферу без пояснень [4; 5].

У процесі розробки стилістики персонажів для *Oath of Games* основним завданням було досягти того балансу, коли зовнішність героя не просто супроводжує сюжет, а стає його дзеркалом, фрагментом внутрішнього монологу, який ведеться без слів.

Стилістика у цьому випадку базується на принципі приглушеної реальності. Світ гри не є повністю реалістичним, але і не стилізованим у мультяшному сенсі. Це той тип візуальної мови, де кожна деталь має свій тягар. Немає нічого зайвого, декоративного заради декоративності. Кожен шов, кожен вицвілий край тканини — це щось, що сталося, це речення, яке не вимовлене вголос, але його можна відчувати, якщо придивитися [24].

Колір, у свою чергу, у цій системі не існує як естетичний вибір. Він функціонує як настрій, як післясмак. Відійшовши від базових палітр, вибрано спектри, що відразу викликають відчуття часу. Не яскравість, не чистоту — а саме відчуття давнини, того, що колись було яскравим, але вигоріло. Це кольори, які пам'ятають. У них є осад. Наприклад, зелений тут ніколи не буде соковитим. Він буде болотним, приглушеним, ніби вологим. Коричневий — не шоколадним, а земляним, десь між тінню і попелом. Червоний — не кричущим, а таким, що

залишився на тканині після битви, яка відбулася нещодавно — або дуже давно [50].

Текстури не менше важливі. У візуальному світі Oath of Games поверхня завжди щось приховує. Вона ніколи не буває ідеальною. Навіть метал тут не блищить, а дихає. Він потемнів, покритися плямами часу, обліз у місцях, де торкається шкіра. Шкіра, у свою чергу, ніколи не рівна — вона потерта, подряпана, з нерівними швами, ніби зібрана не заради краси, а заради виживання. І все це читається не як дизайн, а як досвід. Як пам'ять. Як світ, у якому речі залишають на тобі відбиток. І цей відбиток не знімається разом із одягом [5; 6].

Окремо варто говорити про взаємодію світла з кольором і текстурою. У дизайні персонажів, де домінує приглушена, постапокаліптично-фентезійна естетика, важливо, щоб обрані матеріали «грали» зі світлом не на рівні контрасту, а на рівні поглинання. Це створює ефект того, що персонаж не вирізаний з тла, а зливається з ним, стає його продовженням. Саме тому у вибраних текстурах так багато матових поверхонь, ворсистих або зернистих елементів, які не створюють глянцею, а поглинають відблиск.

Такий ефект не лише додає реалізму, а й емоційної глибини: гравець сприймає персонажа не як чужорідний об'єкт, а як частину середовища [26].

Дуже важливим у цій роботі стало уникнення «геймдизайнерського шуму». Це коли персонаж перевантажений декоративними елементами, які не мають функціонального або наративного сенсу. Тут усе навпаки. Якщо з'являється аксесуар — він щось значить. Якщо є нашивка — вона не про ранг, а про травму. Якщо в когось на плечі закріплений старий механізм — він не для ефекту, він колись врятував життя. Відмовившись від зайвої «розкоші», образи залишають простір для уваги. Гравець помічає не лише, що персонаж носить, а — чому саме так. Він читає. І це — найважливіше [21].

Усі вищезазначені підходи застосовуються в розробці персонажів Oath of Games з урахуванням стилістики проєкту — dark fantasy з елементами

постапокаліптичної естетики, в якій герої завжди несуть на собі ознаки вичерпаної історії. Цей світ не створюється з нуля — він завжди щось згадує.

3.2. Обґрунтування вибору стилістики, кольорової гами та текстур

Перш ніж персонаж з'являється на екрані, до нього вже формується візуальне очікування. Гравець, ще не побачивши героя, вже мимоволі уявляє, яким той має бути. Ці уявлення не виникають у порожнечі — вони пов'язані з тим, як читається світ гри, який у нього ритм, світло, звук, навіть геометрія простору. Тому стиль персонажа не існує сам по собі — він є результатом атмосфери, яку гра створює навколо. Вибір стилістики — це не декоративне рішення, це акт зчитування самої гри, її гравітації, її мовчазного тону.

Коли світ гри побудований на порушеній гармонії, на багатошаровості, на постійній напрузі між тим, що видно, і тим, що приховано, — тоді й персонаж не може бути гладким, цілісним, безсумнівним. У таких світах герої з'являються з тріщинами. Їхня зовнішність не відповідає канону — вона його переглядає. Саме тому важливо не просто вибрати стиль, який «пасує», а сформувати стилістику, яка промовляє те, що не буде сказано словами. У цьому сенсі візуальна мова персонажа має функціонувати як другий голос — не фоновий, а рівноправний.

Колір і текстура не є питаннями смаку — це питання смислів. Коли на персонажі з'являється темний вицвілий зелений — це не просто «відтінок», це сигнал про його пов'язаність із землею, природою, зниклими ландшафтами [46]. Коли поверхня одягу матова й шорстка — це не просто візуальний ефект, а натяк на досвід, що не може бути гладеньким. Світ Oath of Games не новий — і його герої не можуть бути такими, ніби вийшли з майстерні вчора. Вони приходять із глибини, і тому поверхня їхнього вбрання має бути багатошаровою, з нашаруванням часу. У кольорі — затінення, у формі — кут, що зсунутий. У кожній деталі — щось, що викликає відчуття пережитого.

Стилістика персонажа у цьому проєкті не обмежується візуальним стилем типу «реалізм» чи «стилізація» [5]. Тут вона працює як внутрішній принцип побудови образу. Це більше схоже на вибудову інтонації: коли ти ще не чуєш тексту, але вже розумієш, яким тоном він буде сказаний.

У підході до стилю важливо не стільки «намалювати» персонажа, скільки вгадати його напругу, енергетику, присутність. Тому для вибору колористики та текстур були враховані не тільки сюжетні обставини, а й ритм гри, освітлення сцен, домінантні кольори середовища, частота змін клімату, відстань до гравця — усе, що впливає на сприйняття поверхні, фактури, кольору.

Усе, що стосується кольору, в цій грі працює на рівні пам'яті. Він не має бути яскравим, але має бути впізнаваним. Колір у Oath of Games не вказує на стан, він вказує на історію. Його складність не в палітрі, а в тому, що він несе: руїну, тінь, втрату, згадку. Це стосується і текстур — вони не для прикраси. Вони — для спогаду. Гравець торкається очима поверхні — і відчуває її. Вона не нова. Вона з минулого. Вона з того, що вже сталося. І це те, що формує атмосферу без пояснень [29].

У процесі розробки стилістики персонажів для Oath of Games основним завданням було досягти того балансу, коли зовнішність героя не просто супроводжує сюжет, а стає його дзеркалом, фрагментом внутрішнього монологу, який ведеться без слів.

Це не про красиву картинку і не про візуальний вау-ефект. Це про те, щоб обличчя, постава, тканина, кольори — усе виглядало так, ніби має глибину. Ніби воно прожите. Ніби це вже було до нас — і ми лише споглядаємо [35].

Стилістика у цьому випадку базується на принципі приглушеної реальності. Світ гри не є повністю реалістичним, але і не стилізованим у мультяшному сенсі. Це той тип візуальної мови, де кожна деталь має свій тягар. Немає нічого зайвого, декоративного заради декоративності. Кожен шов, кожен вицвівший край тканини

— це щось, що сталося, це речення, яке не вимовлене вголос, але його можна відчувати, якщо придивитися [43].

Саме тому стилістика не будується на відштовхуванні від модних трендів, а на внутрішній драматургії персонажа [24]. Якщо герой носить одяг, що здається занадто важким для його зросту — це не помилка, це ключ. Це натяк на те, що він не скидає тягар. Якщо у неї краса, яка виглядає випадковою, вона не є випадковою — вона єдина, що залишилося.

Колір, у свою чергу, у цій системі не існує як естетичний вибір. Він функціонує як настрій, як післясмак. Відійшовши від базових палітр, вибрано спектри, що відразу викликають відчуття часу. Не яскравість, не чистоту — а саме відчуття давнини, того, що колись було яскравим, але вигоріло. Це кольори, які пам'ятають. У них є осад. Наприклад, зелений тут ніколи не буде соковитим. Він буде болотним, приглушеним, ніби вологим. Коричневий — не шоколадним, а земляним, десь між тінню і попелом. Червоний — не кричущим, а таким, що залишився на тканині після битви, яка відбулася нещодавно — або дуже давно [49; 52].

Текстури не менше важливі. У візуальному світі Oath of Games поверхня завжди щось приховує. Вона ніколи не буває ідеальною. Навіть метал тут не блищить, а дихає. Він потемнів, покритися плямами часу, обліз у місцях, де торкається шкіра. Шкіра, у свою чергу, ніколи не рівна — вона потерта, подряпана, з нерівними швами, ніби зібрана не заради краси, а заради виживання. І все це читається не як дизайн, а як досвід. Як пам'ять. Як світ, у якому речі залишають на тобі відбиток. І цей відбиток не знімається разом із одягом.

Окремо варто говорити про взаємодію світла з кольором і текстурою. У дизайні персонажів, де домінує приглушена, постапокаліптично-фентезійна естетика, важливо, щоб обрані матеріали «грали» зі світлом не на рівні контрасту, а на рівні поглинання. Це створює ефект того, що персонаж не вирізаний з тла, а зливається з ним, стає його продовженням [20].

Саме тому у вибраних текстурах так багато матових поверхонь, ворсистих або зернистих елементів, які не створюють глянцю, а поглинають відблиск. Такий ефект не лише додає реалізму, а й емоційної глибини: гравець сприймає персонажа не як чужорідний об'єкт, а як частину середовища [24].

Дуже важливим у цій роботі стало уникнення «геймдизайнерського шуму». Це коли персонаж перевантажений декоративними елементами, які не мають функціонального або наративного сенсу. Тут усе навпаки. Якщо з'являється аксесуар — він щось значить. Якщо є нашивка — вона не про ранг, а про травму. Якщо в когось на плечі закріплений старий механізм — він не для ефекту, він колись врятував життя. Відмовившись від зайвої «розкоші», образи залишають простір для уваги. Гравець помічає не лише, що персонаж носить, а — чому саме так. Він читає. І це — найважливіше.

Тому стилістика в цьому проєкті — це не форма. Це метод. Це спосіб говорити про персонажа мовою тканини, кольору, поверхні, шва, дотику світла. І коли кожен з цих елементів зібрано не для того, щоб здивувати, а для того, щоб щось розповісти — тоді з'являється не просто візуальна модель. З'являється хтось, у кого хочеться вірити. І хто залишає відбиток навіть тоді, коли екран уже вимкнено.

3.3. Створення прототипів та фінального дизайну персонажів

На етапі прототипування персонаж остаточно виходить з площини концепцій та ескізів — і починає взаємодіяти з простором гри як об'ємна, зчитувана, реальна фігура. Саме тут, у процесі створення повноцінної 3D-моделі, перевіряється, чи справді всі закладені сенси, що були передані через силует, текстуру, колір, будуть зчитані гравцем у динаміці, русі, взаємодії з середовищем. Усе, що раніше існувало на рівні візуальної пропозиції, — стає тілесним, відчутним. Тепер персонаж не просто існує на рівні ескізного задуму — він функціонує.

Особливе місце в цьому процесі займає головний герой, адже саме він є точкою входу гравця у світ гри, носієм не лише механіки, а й емоційного, смислового занурення. Його дизайн несе на собі головну драматургічну напругу. Він не просто герой за сценарієм — він форма, через яку передається головна історія. Саме тому при створенні його прототипу особливу увагу було зосереджено на деталях, які спрацьовують не лише при фронтальному розгляді, а й під час руху, бо саме в русі найчастіше відбувається знайомство гравця з персонажем.

Герой не має бути зручним — він має бути справжнім. Це означає, що в моделі зберігається все, що робить її незграбною, асиметричною, живою. Тканина не лежить рівно. Зброя перекошена. Взуття зношене більше з одного боку. Волосся розпадається і збирається не геометрично. Кожна лінія в моделі — це слід. А кожен слід — це частина історії, яку гравець може не помітити одразу, але відчує підсвідомо.

Процес створення фінального образу головного персонажа гри Oath of Games розпочинається з визначення не лише його функціональної ролі у наративі, а й смислового тягаря, який цей образ має нести у візуальному полі. Перший прототип не є результатом, він є питанням — чи справді ті внутрішні риси, які ми приписуємо персонажу, зчитуються у його позі, пластиці, формі, відтінку? Прототип — це експеримент, у якому художнє рішення вступає в діалог із гравцем до того, як пролунає перша репліка в сюжеті.

Базова конструкція силуету була сформована на основі концепції «напруженого вертикалізму» — персонаж виглядає наче той, хто несе внутрішній опір. Його постава трохи нахилена вперед, плечі злегка скошені, а центр ваги зміщено вліво, ніби він звик ухилятися або захищатися. Така асиметрія візуально фіксує досвід. Важливо, що ці нюанси залишаються у фінальній моделі — не як помилка, а як підпис.



Рис. 3.1. Етапи розробки силуету головної героїні: від базової 3D-моделі до фінального уточнення

Наступним етапом стала робота з одягом — не як набором текстильних елементів, а як продовженням тіла, продовженням історії. Кожен елемент костюма був створений із урахуванням того, щоб він не «розповідав» напряму, а залишав простір для зчитування. Верхній шар — зношене довге покривало з розривами на рівні колін, виконане з мішковини, що втратила фактуру. Це одяг не вояка, а того, хто звик ходити пішки, мандрувати, ночувати без притулку. Під ним — елементи броні, але вони не є домінантними. Навпаки, їхня присутність — це рудимент, залишок часу, коли він ще бився, а не втікав.



Рис. 3.2. Концепт-арт головної героїні у кольорі: фінальний стиль, текстури та емоційні вирази

Текстури моделі створено вручну із додаванням карт розсіювання, мікрорельєфу та стирання. Поверхні тьмяні, не віддзеркалюють світло, що дозволяє передати ефект поглинання. Це посилює враження втоми, занепаду, часу, що вже минув. Особливу увагу було приділено деталям навколо кистей рук та черевиків — це ті місця, де життя персонажа читається найсильніше. В одній руці — обмотка, яка тримає стару травму, на лівому черевіку — залишки шкіри, яка протерлась до основи.

Щодо обличчя, то ключовим завданням стало досягнення візуальної багатозначності. Воно не має бути надто деталізованим, несе лише базову міміку, проте кожна зморшка, лінія навколо очей, незавершена симетрія брів — усе це працює на ефект «приглушеного життя». Погляд не вивчає, не спостерігає — він пам'ятає. І ця пам'ять є головним драматичним інструментом образу. Волосся навмисне залишено недбало зачесаним, без глянцевої, із вологим ефектом у

прикореневій зоні. Це не стиль — це слід від дощу, від подорожі, від відсутності дзеркала.



Рис. 3.4. Портретна зона персонажа: освітлення, міміка, очі, вологість

Узгодження фінальної моделі з оточенням здійснювалося через серію тестів у внутрішньому середовищі гри. Було виявлено, що при денному світлі текстури втрачали об'єм, тому до шкіри додано картку мікро-волокон, яка дозволяє краще зчитувати структуру при рендерінгу. При нічному освітленні персонаж виглядає не тьмяно, а злитим із середовищем — ефект, якого й прагнули: герой не виставляє себе на передній план, але залишається помітним, коли уважно вдивляєшся.

Результат роботи з моделлю — це не лише 3D-об'єкт, це перехід від «задуму» до «присутності». Персонаж починає функціонувати в ігровому просторі не як об'єкт дизайну, а як суб'єкт оповіді. І головне — він не потребує додаткового пояснення. Гравець відчуває, що це герой, який пройшов шлях. А те, який саме — відкриється не відразу. І це — головна перемога в дизайні.

Розробка фінальної моделі головного персонажа Oath of Games підтвердила ефективність обраного підходу, в якому дизайн виступає не просто візуальною оболонкою, а носієм наративної глибини. Кожен елемент моделі — від силуету до фактури — був реалізований з урахуванням внутрішньої драматургії образу. Завдяки використанню асиметричних рішень, приглушеної колористики та багатошарової текстури вдалося досягти ефекту «пережитої присутності», коли герой сприймається не як новий, а як той, хто вже багато пройшов до моменту зустрічі з гравцем.

У повноцінному віртуальному світі немає справді «другорядних» фігур — є лише ті, чия присутність або підсилює глибину середовища, або її розмиває. Саме тому дизайн другорядних персонажів у грі Oath of Games розглядається не як фоновий шар, а як окрема драматургічна площина. Антагоністи, супутники, умовні перехожі, расові представники поселень — усі вони є носіями візуального знання про світ, у якому діє головний герой. Їхній вигляд — це не декорація, а жива частина наративу.

Особливої ваги набуває расова належність кожного персонажа. У межах вигаданого всесвіту Oath of Games вона визначає не лише зовнішні риси, а й пластику, естетику, логіку руху, тип одягу, навіть способи мовчання. Саме через расово-культурну прив'язаність формується впізнаваність світу, його регіональні відмінності, просторове розмаїття. Усе це транслюється через образи, які стають «свідками» ігрового простору — незалежно від того, чи гравець взаємодіє з ними напрямку, чи лише спостерігає.

У грі Oath of Games дизайн другорядних персонажів — антагоністів, супутників, мешканців світу — ґрунтується на принципі візуальної репрезентації расових, культурних та регіональних особливостей. Саме ці персонажі створюють структурну глибину світу, передаючи його багатошаровість і логіку існування ще до того, як гравець почне взаємодію з ними.

Одним із ключових представників ельфійської раси є жіночий персонаж із довгим сріблястим волоссям, одягнений у просте, але витончене вбрання темних відтінків. У її дизайні домінує принцип стриманості, де кожна деталь промовляє не про прикрасу, а про контроль, дистанцію, незалежність. Відсутність блиску, приглушені кольори, чисті лінії підкреслюють аристократичну природу ельфів як носіїв давнього порядку.



Рис. 3.5. Представниця ельфійської раси: варіації міміки, емоцій, деталі костюма

Інший приклад — персонаж із крильми, який належить до раси небесних, умовно ангелоподібних істот. Його симетрична будова, майже геометричний баланс елементів костюма, золота орнаментация і крилата атрибутика створюють враження піднесеної влади, естетизованої гармонії й релігійної або міфологічної вагомості. Його вигляд — це візуалізований порядок.



Рис. 3.6. Представник небесної раси: фронтальний, задній і портретний вигляд, озброєння

Персонажі грифонідної раси — це поєднання пташиних і ссавцевих рис, що відображається як у фізичній морфології, так і в міміці. Їхні емоційні вирази варіюються від агресивних до наївно-дитячих, що створює широке поле для гравцевої інтерпретації. Така гнучкість дозволяє використовувати представників раси як як супровідних персонажів, так і як прихованих агентів конфлікту. Перехід між дитячою формою і дорослою — це також частина сюжетної трансформації.



Рис. 3.7. Етапи трансформації грифоніда: дитячий образ, емоції, перехід до дорослої форми

Допоміжні персонажі створені з урахуванням максимальної читабельності емоцій через невербальні засоби — міміку, пози, рух. Це дозволяє гравцеві без діалогів зчитувати наміри та емоційний стан. Пластичність дизайну грифонідів дозволила реалізувати широке емоційне коло — від скепсису до радості — при мінімальній анімаційній складності.

Для закріплення візуальної впізнаваності кожен персонаж має окремий базовий арткод, що демонструє його з трьох ракурсів — анфас, профіль, зі спини. Це дозволяє зберігати візуальну цілісність у різних сценах і уникати втрати ідентичності при зміні масштабу чи перспективи.



Рис. 3.8. Трьохкурсна конструкція допоміжного персонажа (грифонід)

Аналіз дизайну другорядних персонажів у грі Oath of Games підтвердив важливість расової та культурної специфіки як основи для формування візуальної достовірності світу. Антагоністи, супутники та умовні «перехожі» не є нейтральними фігурами — їхній вигляд безпосередньо впливає на сприйняття гравцем контексту, загроз, соціальної структури та атмосфери гри. Усі наведені приклади персонажів демонструють, як зовнішній вигляд може бути носієм глибинного сенсу — від візуалізації напруги (як у випадку з антагоністом-грифоном) до проявів стриманої шляхетності (як у образах ельфійки та небесної істоти).

Кожен персонаж має чітку расову прив'язку, яка відображається не лише у морфологічних особливостях, а й у стилі костюма, кольоровій палітрі, фактурі поверхонь, характері міміки й поз. Ельфи зображені як витончені, споглядальні істоти з мінімалістичним, але продуманим вбранням, що символізує відстороненість і внутрішню зосередженість. Небесна істота, натомість, викликає відчуття авторитету і сакральності через симетричну побудову образу, крилатість і відсутність випадкових деталей. Грифонід, який переходить від антропоморфної форми до повноцінного монстра, візуалізує межу між дитячим і загрозливим, що створює сильний емоційний ефект.

Таким чином, у грі Oath of Games дизайн другорядних фігур не є фоновим або функціональним — він драматургічний. Завдяки зваженим візуальним рішенням світ гри стає цілісним, переконливим і насиченим значеннями, які зчитуються гравцем навіть без слів. Це підхід, де кожен персонаж — це голос світу. І кожен голос має бути почутий.

Висновки до розділу 3

1. У процесі реалізації третього розділу було розроблено повноцінну концепцію персонажів гри Oath of Games, яка охоплює всі ключові етапи — від створення прототипів до фіналізації моделей з урахуванням художнього стилю, функціонального призначення та наративної ролі.
2. Було обґрунтовано вибір стилістики, кольорової гами та текстур як інструментів візуального занурення. Перевагу надано приглушеним кольорам, натуральним матеріалам і текстурам, що поглинають світло, що дозволяє досягти візуальної автентичності та внутрішньої драматургії образів.
3. У ході проєктування головного персонажа було встановлено, що візуальна модель може виступати не лише носієм сюжету, а й інструментом його передачі. Завдяки асиметрії силуету, багатошаровому одягу та виваженій міміці вдалося створити образ, який викликає емоційний резонанс ще до початку діалогу.
4. Вивчення дизайну антагоністів і допоміжних персонажів засвідчило, що їхня расова належність має безпосередній вплив на формоутворення. Візуальна мова кожної раси (демони, ельфи, звіро-люди, псевдолюди) була розроблена відповідно до внутрішньосвітової логіки — через текстури, анатомічні особливості та характерні елементи одягу.
5. Було підтверджено, що дизайн навіть другорядних персонажів значно посилює глибину ігрового світу. Їхній зовнішній вигляд відображає соціальну роль, культурний контекст і географічне походження, формуючи цілісне враження від середовища без потреби додаткових пояснень.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. У результаті комплексного дослідження було встановлено, що дизайн персонажів у комп'ютерних іграх є багаторівневою системою, яка поєднує естетичні, технічні, наративні та соціокультурні складові. Вдале поєднання цих компонентів забезпечує не лише якісну візуальну реалізацію, а й посилює залученість гравця у сюжет і світ гри.
2. У ході реалізації творчої частини роботи було розроблено концепцію дизайну персонажів для авторського проєкту Oath of Games, яка базується на узгодженні стилістичних, кольорових і текстурних рішень із внутрішньою логікою вигаданого світу. Особливу увагу приділено відповідності зовнішнього вигляду персонажів їхній расовій, сюжетній та психологічній ролі.
3. Практична реалізація включала створення прототипів і фінальних моделей головного героя, антагоністів і допоміжних персонажів. При цьому було враховано не лише художні особливості, а й технічні вимоги до оптимізації моделей для подальшого використання у рушіях типу Unreal Engine або Unity.
4. Серед основних труднощів, виявлених під час проєктування, можна виокремити баланс між візуальною символічністю та технічною продуктивністю. Наприклад, надмірна деталізація образу антагоніста може бути концептуально обґрунтованою, але потребує спрощення на рівні полігональної сітки для забезпечення стабільної роботи рушія. Рекомендовано впроваджувати систему рівнів деталізації (LOD) ще на етапі моделювання.
5. Також встановлено, що проблема узгодженості між дизайном персонажів і архітектурою ігрового світу часто недооцінюється в процесах розробки. Щоб уникнути дисонансу між середовищем та фігурами, рекомендовано створювати стилістичний маніфест на початку проєкту, що включатиме візуальні принципи для всіх елементів гри.

6. Отримані результати мають практичну значущість і можуть бути використані як основа для створення ігрових проєктів, у яких персонаж виступає не лише носієм механіки, а й повноцінною сюжетною одиницею. Візуальний дизайн, побудований на розумінні наративу та культурного контексту, підвищує глибину ідентифікації гравця з ігровим світом.
7. У перспективі доцільним є подальше дослідження інструментів автоматизації процесу створення персонажів, зокрема за допомогою генеративного ШІ, та розробка методів збереження авторської стилістики у процедурно створених моделях. Також актуальним є вивчення впливу репрезентації расової та гендерної різноманітності на поведінку та емоційну залученість гравців.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Assassin's Creed: Origins (2017) – Ubisoft. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.ubisoft.com/game/assassins-creed/origins> – Дата звернення: 07.02.2025.
2. Asta R. Color theory in graphic design: what is color theory [Електронний ресурс] // Masterbundles. – 2021. – Режим доступу: <https://masterbundles.com/color-theory-in-graphic-design/> – Дата звернення: 18.03.2024.
3. Color psychology: the meaning and effect of hues [Електронний ресурс] // Cognifit. – 2021. – Режим доступу: <https://blog.cognifit.com/color-psychology/> – Дата звернення: 18.03.2024.
4. Concept art explained [Електронний ресурс] // Adobe. – Режим доступу: <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/illustration/discover/concept-art.html> – Дата звернення: 12.03.2024.
5. Concept art styles and ideas [Електронний ресурс] // Clipstudio. 2022. – Режим доступу: <https://www.clipstudio.net/en/conceptart/art-style/> – Дата звернення: 07.03.2024.
6. Cyberpunk 2077 (2020) – CD Projekt Red. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.cyberpunk.net/> – Дата звернення: 07.02.2025.
7. Dark Souls (2011) – FromSoftware, Bandai Namco Entertainment. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.bandainamcoent.com/games/dark-souls> – Дата звернення: 07.02.2025.
8. Diablo III (2012) – Blizzard Entertainment. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://us.diablo3.blizzard.com/> – Дата звернення: 07.02.2025.
9. Fortnite (2017) – Epic Games. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.fortnite.com/> – Дата звернення: 07.02.2025.

- 10.From References to Concept Art [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.gamedeveloper.com/blogs/from-references-to-concept-art> – Дата звернення: 07.02.2025.
- 11.Genshin Impact (2020) – miHoYo. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://genshin.hoyoverse.com/> – Дата звернення: 07.02.2025.
- 12.Hades (2020) – Supergiant Games. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.supergiantgames.com/games/hades/> – Дата звернення: 07.02.2025.
- 13.Horizon Zero Dawn (2017) – Guerrilla Games, Sony Interactive Entertainment. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.guerrilla-games.com/play/horizon> – Дата звернення: 07.02.2025.
- 14.Jovanovic B. Gamer demographics: facts and stats about the most popular hobby in the world [Електронний ресурс] // Dataprot. 2023. – Режим доступу: <https://dataprot.net/statistics/gamer-demographics/> – Дата звернення: 14.03.2024.
- 15.Kichatova, M. The power of references in design [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://bootcamp.uxdesign.cc/the-power-of-references-in-design-88cbc134a331> – Дата звернення: 07.02.2025.
- 16.League of Legends (2009) – Riot Games. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.leagueoflegends.com/> – Дата звернення: 07.02.2025.
- 17.Mass Effect (2007) – BioWare, Electronic Arts. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.ea.com/games/mass-effect> – Дата звернення: 07.02.2025.
- 18.Overwatch (2016) – Blizzard Entertainment. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://playoverwatch.com/> – Дата звернення: 07.02.2025.
- 19.Palochkin, I. Art Director в Pingle Studio. Хто такий Concept Artist і яка його роль у геймдеві [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://gamedev.dou.ua/blogs/concept-artist-in-gamedev/> – Дата звернення: 07.02.2025.

20. Photoshop [Электронный ресурс] // Adobe. – Режим доступа: <https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html> – Дата звернення: 18.03.2024.
21. Red Dead Redemption 2 (2018) – Rockstar Games. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2> – Дата звернення: 07.02.2025.
22. Rogers, S. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. – Wiley, 1st edition, 2014. – 560 p.
23. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 3rd ed. Boca Raton : A K Peters/CRC Press, 2019. 654 p.
24. Seegmiller, D. Digital Character Design And Painting: The Photoshop CS Edition. – Cengage Learning, 2004. – 377 p.
25. Sim, B. Concept Art and Video Game Development [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.gamedeveloper.com/art/concept-art-and-video-game-development> – Дата звернення: 07.02.2025.
26. Skyrim: Concept Art [Электронный ресурс] // UESP Wiki. – Режим доступа: https://en.uesp.net/wiki/Skyrim:Concept_Art – Дата звернення: 31.03.2024.
27. The evolution of video game art styles [Электронный ресурс] // Ejaw. 2023. – Режим доступа: <https://ejaw.net/the-evolution-of-video-game-art-styles/> – Дата звернення: 07.03.2024.
28. The importance of understanding your target audience in the gaming market [Электронный ресурс] // Bryter-global. 2023. – Режим доступа: <https://www.bryter-global.com/blog/importance-understanding-target-audience-gaming-market> – Дата звернення: 14.03.2024.
29. The importance of video game concept art: a complete guide [Электронный ресурс] // Juegostudio. 2022. – Режим доступа: <https://www.juegostudio.com/blog/the->

- importance-of-video-game-concept-art-a-complete-guide – Дата звернення: 07.03.2024.
30. The Last of Us Part II (2020) – Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.thelastofus.com/> – Дата звернення: 07.02.2025.
 31. The role of concept art in game development [Електронний ресурс] // Fgfactory. 2023. – Режим доступу: <https://fgfactory.com/the-role-of-concept-art-in-game-development> – Дата звернення: 07.03.2024.
 32. The Witcher 3: Wild Hunt (2015) – CD Projekt Red. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://thewitcher.com/en/witcher3> – Дата звернення: 07.02.2025.
 33. What Is a Concept Art Environment? (With Examples) [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://ca.indeed.com/career-advice/career-development/concept-art-environment> – Дата звернення: 07.02.2025.
 34. World of Warcraft (2004) – Blizzard Entertainment. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://worldofwarcraft.blizzard.com/> – Дата звернення: 07.02.2025.
 35. Yermakov R. Concept art for video games: a complete guide [Електронний ресурс] // Stepico. 2023. – Режим доступу: <https://stepico.com/blog/concept-art-for-video-games/> – Дата звернення: 07.05.2024.
 36. Yuxiang S. The application of 3D technology in video games // Journal of Physics: Conference Series. 2018. Vol. 1087, no. 6. P. 1–2.
 37. Альтман Д. Інститут кольору Pantone презентував два кольори 2021 року [Електронний ресурс] // Bazilik. – 2020. – Режим доступу: <https://bazilik.media/instytut-koloru-pantone-prezentuvav-dva-kolory-2021-roku/> – Дата звернення: 18.03.2024.
 38. Блінова, Т. О., Порєв, В. М. Комп'ютерна графіка. – Київ: Юніор, 2004. – 456 с.
 39. Вергунова Н. С., Степаненко Є. С. Концепт-арт персонажів у game-дизайні // Scientific Collection «InterConf». 2021. С. 452–456.

40. Дяченко А., Зозульов О. Досвід сегментування аудиторії геймерів в Україні // Актуальні проблеми економіки та управління : зб. наук. праць молодих учених. Київ, 2018. Вип. 12. С. 1–6.
41. Зелінська М. О. Художнє рішення концепт-арту персонажів комп'ютерної гри : кваліфікаційна робота. Херсон, 2020. 26 с.
42. Зінченко А. Проектування персонажа для комп'ютерної гри // Book of abstracts : Міжнар. наук.-практ. конф., м. Полтава, 20 верес. 2022 р. С. 78.
43. Коло Іттена. Як правильно поєднувати кольори [Електронний ресурс] // Stilex. – Режим доступу: <https://stilex.ua/blogs/news/kolo-ittena-shcho-tse-i-yak-pravilno-poednuvati-kolory> – Дата звернення: 18.03.2024.
44. Концепт арт у геймдеві: від ідеї до фінальної версії [Електронний ресурс] // Vokigames. 2022. – Режим доступу: <https://vokigames.com/ua/koncept-art-u-gejmdevi-vid-ideyi-do-finalnoyi-versiyi/> – Дата звернення: 01.02.2024.
45. Ольшевський Ю. Концепт-арт у відео-іграх в стилі наукової фантастики 2000–2020 рр. // Актуальні питання гуманітарних наук. 2021. Т. 4, № 35. С. 5. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-4-1>.
46. Посібник щодо значення кольорів [Електронний ресурс] // Adobe. – Режим доступу: <https://www.adobe.com/ua/creativecloud/design/discover/color-meaning.html> – Дата звернення: 18.03.2024.
47. Романюк О., Захарчук М., Котлик С., Стахов О. Етапи створення тривимірних ігор // Комп'ютерні ігри і мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації – 2023 : матеріали III Всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчен., аспірантів та студентів, м. Одеса, 28–29 верес. 2023 р. С. 78.

ДОДАТКИ

Додаток А. Сертифікат учасника конкурсу «Печерські каштани» (2025 р.)

