

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра мультимедійного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка дизайну персонажів комп'ютерної гри «Темниця темного
лісу»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Мультимедійний дизайн

Виконала: студентка групи БДм1-22

Драло А. С.

Науковий керівник к.т.н., доц. Слітюк О.О.

Рецензент: к.пед.н. Шаура А.Ю.

Київ 2026

АНОТАЦІЯ

Драло А.С. Розробка дизайну персонажів комп'ютерної гри «Таємниця темного лісу». - Рукопис

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2026 рік.

В кваліфікаційній роботі розроблено дизайн основних діючих персонажів для гри у жанрів пригод та візуальна новела. Гра має в собі освітні елементи, адже продовж сюжету знайомитиме гравця з різними міфічними істотами, що притаманні українській міфології. Досліджено джерела, розроблені ескізи. Проведено аналіз інструментів та творчих підходів.

Ключові слова: *дизайн персонажів, візуальна новела, гра, українська міфологія.*

SUMMARY

Dralo A.S. Character design development for the computer game "The Secret of the Dark Wood". – Manuscript.

Qualification work for a bachelor's degree in specialty 022 Design - Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2026.

The qualification work developed the design of the main characters for a game in the genres of adventure game and visual novel. The game has educational elements, since as the plot develops, the player will get acquainted with various mythical creatures inherent in Ukrainian mythology. Sources were studied, sketches were developed. An analysis of tools and creative approaches was conducted.

Keywords: *character design, visual novel, game, Ukrainian mythology.*

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ У ВІЗУАЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ.....	9
1.1 Роль дизайну персонажів у наукових та творчих підходах	9
1.2 Етапи, інструменти та підходи для створення дизайну персонажів.....	13
1.3 Еволюція графіки в ігровій індустрії	21
Висновки до розділу 1	24
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ІГРОВИХ АНАЛОГІВ ТА ЖАНРОВО-МІФОЛОГІЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ЯК ОСНОВА ПРОЄКТУ «ТАЄМНИЦЯ ТЕМНОГО ЛІСУ»	26
2.1 Аналоги та референси персонажів в іграх жанрів візуальна новела та пригодницький квест.....	26
2.2 Образно-стильові особливості української міфології як джерела формування персонажів.....	32
2.3 Особливості візуальної стилістики та ігрової механіки в жанрі пригодницького квесту.....	35
Висновки до розділу 2	38
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ГРИ "ТАЄМНИЦЯ ТЕМНОГО ЛІСУ".....	40
3.1 Обґрунтування концепції та ідеї проєкту.....	40
3.2 Етапи розробки дизайну персонажів для гри "Таємниця темного лісу".....	44
3.3 Художньо-композиційні та образні рішення розроблених персонажів.....	47
Висновки до розділу 3	53
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	54
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	56
ДОДАТКИ.....	64

ВСТУП

Актуальність теми кваліфікаційної роботи зумовлена зростаючим суспільним запитом на культурно автентичний ігровий контент на основі української міфології та недостатньою кількістю ігрового контенту відповідної тематики серед українських розробників. Кількість ігор від українських розробників поступово зростає, однак проєктів, що розкривали б тематику української нечисті, досі залишається недостатньо. Саме тому виникає потреба у створенні дизайн-проєкту, спрямованого на молодь, яка цікавиться походженням образів української нечисті та є пошановувачем відповідного жанру.

У даній кваліфікаційній роботі розглядається дизайн персонажів як засіб популяризації української культури та міфології із застосуванням сучасних технологій у сфері ігрової індустрії, дизайну та анімації. Відеоігри є одним із найбільш впливових сучасних медіа, здатних охопити широку аудиторію та передати складний культурний контекст через інтерактивний наратив і візуальний образ. Дизайн персонажів у цьому контексті виконує ключову роль: через зовнішній вигляд героїв, їхній одяг, колірні рішення та символічні деталі він розповідає про характер, світогляд і культурну приналежність персонажа ще до появи діалогу на екрані.

Мета дослідження: пропозиція та обґрунтування підходів для створення дизайну персонажів комп'ютерної гри жанру візуальної новели з урахуванням елементів української міфології та рунічної символіки, а також практичне застосування отриманих результатів у процесі розробки персонажів власного ігрового проєкту. Окремо розглядається редизайн як самостійний інструмент у практиці ігрового дизайну.

Завдання дослідження:

-огляд сфери застосування дизайну персонажів, їх функції, структурні компоненти та засоби вираження у сучасному, візуальному середовищі;

- проаналізувати особливості використання дизайну персонажів у сучасній ігровій індустрії;

- здійснити аналіз аналогів і референсів у іграх жанрів пригодницький квест і візуальна новела;

- охарактеризувати образно-стильові особливості української міфології та визначити їх потенціал у формуванні художнього рішення персонажів;

- розробити дизайн персонажів для гри "Таємниця темного лісу" з урахуванням жанрової специфіки, візуальної стилістики й етапів проектування.

Об'єкт дослідження: дизайн персонажів у ігровій індустрії.

Предмет дослідження: принципи, підходи та інструменти розробки дизайну гри в жанрі квест та візуальна новела.

Методи дослідження: У процесі дослідження було проаналізовано дизайни персонажів, що містять елементи української етнічної культури та фольклору. Застосовано методи теоретичного аналізу та порівняльного аналізу наукових і практичних джерел, пошуку та систематизації візуальних референсів, ескізування, а також дослідження впливу кольору та форми на психологічне сприйняття гравця. Результати дослідження представлені у третьому розділі кваліфікаційної роботи та в додатках.

Елементи наукової новизни: полягають в комплексному аналізі сучасних комп'ютерних ігор жанру візуальної новели та пригодницького квесту, систематизації та порівняльній характеристиці актуальних інструментів цифрового дизайну, а також у дослідженні особливостей візуальної репрезентації образів української міфології та фольклору в різних медіа, зокрема в індустрії комп'ютерних ігор.

Практичне значення одержаних результатів дослідження полягає у розробці дизайну персонажів, що може бути використані як основа для подальшої розробки гри в жанрі візуальної новели, а також слугувати прикладом інтеграції елементів української культурної спадщини в сучасний ігровий дизайн. Запропоновані підходи можуть бути використані для розробників ігор

Апробація:

1. Всеукраїнський конкурс дизайну персонажів – 2026 Хмельницький національний університет, березень-травень 2026 (Додаток А, рис. А1)
2. I Міжнародна наукова-практична конференція «Комп'ютерні ігри і мультимедіа, як інноваційний підхід до комунікації - 2026», м. Одеса, Одеський національний технологічний університет, 21-22 травня 2026 р.

Публікації:

Драло А.С., Слітюк О.О. Трансформація візуальної ідентичності персонажів: від естетичного оновлення до культурної репрезентації: матеріали I Міжнародної науково-практичної конференції «Комп'ютерні ігри і мультимедіа, як інноваційний підхід до комунікації - 2026», 21-22 травня 2026 р. с. 345-347 (Додаток А, рис. А2 - А4)

Структура фахової кваліфікаційної роботи зумовлена логікою дослідження і складається із вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел, таблиць, рисунків та додатків на сторінках 57-61. Загальний обсяг роботи становить 73 сторінки, з них основного тексту – 55 сторінки.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ У ВІЗУАЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ

1.1. Роль дизайну персонажів у наукових та творчих підходах

Зі статті від студії VOKI Games відомо, що дизайн персонажа представляє собою розробку зовнішнього вигляду героя: одяг, аксесуари, риси обличчя, тілобудова тощо. Кожна деталь в дизайні персонажа має значення, адже вони «розповідають» глядачу про героя, про його характер та оточення. Під час створення персонажа важливо розуміти контекст, особистість та культурні особливості.

Дизайном персонажів, а також візуалом довкілля займаються такі професіонали як концепт художники. Вони створюють концепт арти.

Тобто ілюстрацію, що транслює настрій, ідею майбутньої гри, перш ніж вона набуде контуру кінцевого продукту.

Термін «концепт» на початку ХХ століття почали вживати автомобільні дизайнери, потім його підхопив мультиплікатор Волт Дісней. Словами можна описати ідею -і кожен зрозуміє її по-своєму, але зображення краще передасть ідею.

Про концепт-арт заведено говорити як про складову процесу роботи в медійній сфері (кіновиробництво, розробка ігор, коміксів), але праця концепт-художників вкладена у створення всього оточення. Жоден вид транспорту, предмет інтер'єру, міська локація чи ноутбук не створені за одним єдиним ескізом. Художник готує десятки малюнків, із яких у роботу йдуть одиниці. Окремий елемент одягу промальовується кілька разів, у різних кольорах, текстурах, формах, доки не народиться варіант, який буде задовільняти усіх членів команди [34].

Персонажів використовують усюди, не тільки в іграх. І один і той же персонаж, для різних сфер, буде кардинально змінюватися. Те, до якого дизайну ми (людина) буде сильніше прив'язуватися, безпосередньо пов'язане з

тим, до якої особистості ми будемо прив'язуватися, і це так само буде змінюватися, але вже від однієї особи до іншої [24].

Наприклад окрім ігрової індустрії, дизайн персонажів використовується в маркетингу. Такі персонажі мають назву маскоти. Маскот – це персоніфікація бренду, його живий символ чи представник. Він може бути створений спеціально для компанії або стати частиною її історії. Персонаж, завдяки своїй зовнішності, яка швидко запам'ятовується, і яскравій індивідуальності, допомагає бренду виділитися на тлі конкурентів і створити емоційний зв'язок зі споживачами. Тому, розуміючи, що таке маскот, можна впевнено сказати, що це невід'ємна частина візуальної ідентичності бренду, яка доповнює логотип, слоган та інші елементи фірмового стилю.

Згодом такий герой починає жити своїм життям. Він з'являється у соціальних мережах, стає героєм рекламних роликів і навіть отримує власні товари. Маскоти можуть бути анімованими, з'являтися на публічних заходах у вигляді ростових ляльок або голограм, а також надихати на створення мемів та іншої непрямой користувальницької продукції.

Маскот бренду є повноцінним маркетинговим інструментом, що виконує широкий спектр комунікативних функцій. Він спрощує сприйняття складних продуктів, формує емоційний зв'язок із аудиторією, транслює цінності компанії та забезпечує її впізнаваність. Окрім цього, маскот надає бренду більшої гнучкості в комунікації та сприяє формуванню лояльної спільноти навколо нього.

У маркетинговій стратегії такий персонаж може використовуватися в різних форматах: у логотипі, на рекламних і друкованих матеріалах, товарних сторінках, промопродукції, а також як засіб словесної комунікації в соціальних мережах і медіа. Через персонажа компанія здатна висловлювати свою позицію щодо соціальних питань, що підвищує довіру споживачів.

Процес створення маскота передбачає системний підхід: аналіз цільової аудиторії та конкурентів, визначення типу персонажа, розробку його характеру й манери спілкування, а також забезпечення чіткого зв'язку між персонажем і

брендом. При цьому наголошується на необхідності уникати орієнтації на короткочасні тренди, оскільки ефективний маскот має бути довговічним і автентичним [30].

Поруч із дизайном персонажів варто згадати про існування редизайну. Редизайн персонажів передбачає собою зміну дизайну з метою його покращення та зумовлюється низкою об'єктивних чинників. По-перше, зміни в суспільних цінностях і культурних нормах вимагають узгодження образів персонажів із актуальними очікуваннями аудиторії. По-друге, технологічний прогрес у сфері анімації та цифрового дизайну відкриває нові можливості для оновлення візуальних образів.

Редизайн не існує виключно всередині великих студій, він також є невід'ємною частиною фанатської творчості -тобто фан-артів. Що являє собою форму художньої інтерпретації існуючих персонажів, що одночасно виражає бачення аудиторії та популяризує оригінальний продукт.

Як приклад редизайну персонажа розглянемо головну героїню серії ігор «Tomb Raider» -Лару Крофт. Оригінальний образ персонажки доволі часто піддавався критиці з боку ігрової спільноти через надмірну сексуалізацію, і ця критика загалом обґрунтована. Короткі шорти та відкрита майка виглядали неправдоподібно з практичної точки зору, особливо на тлі небезпечних пригод, у які потрапляє героїня. Порівняння з чоловічими персонажами схожих ігор лише підсилювало цю невідповідність: їхній одяг виглядав значно функціональнішим і придатнішим для виживання в екстремальних умовах.

Дизайн Лари поступово змінювався від гри до гри, однак найзначніше перетворення відбулося з перезапуском серії у 2013 році. Новий образ отримав реалістичніші пропорції тіла, природніші риси обличчя та практичний одяг -усе це стало можливим завдяки розвитку технологій і зміні суспільних очікувань щодо зображення жіночих персонажів. Оновлений дизайн органічно вписався у більш зрілу й приземлену тональність оновленої історії та був збережений у двох наступних іграх серії, які отримали схвальні оцінки критиків і гравців [56].

Слід зазначити, що дизайн персонажів існував задовго, до появи сучасних технологій. Однією з найдавніших сфер, де використовується дизайн персонажів є дизайн костюмів. Художники з костюмів створюють одяг відповідно до сценарію. Вони повинні знати, хто їхні персонажі та які вони люди. Тому вони повинні спробувати уявити гардероб, який найкраще підходить персонажу, ніби він існує в реальному житті. Головне керівництво для художника з костюмів або стиліста гардеробу - визначити, що має одягнути персонаж, кольорову палітру, період, у який відбуваються події фільму, а також яке повідомлення вони хочуть передати.

Костюм – це вираз обличчя; коли сцена починається, ми, як глядачі, можемо аналізувати персонажів на основі того, що вони одягнені – це дає нам уявлення про їхню унікальність та стиль. Напрямок сценарію впливає на одяг – він створює відчуття реалістичного візуального образу чи фантазії.

Художники з костюмів або стилісти з гардеробу створюють та надають одяг для низки ролей – головних акторів та акторів, другорядних ролей, дублерів та статистів. Кожна роль має свою унікальну роль на екрані, тому їхні костюми можуть відрізнятися один від одного [51].

Автор книги Ендрю Селбі «Анімація» пише, що персонаж не має бути окремим, ізольованим об'єктом, це важливий компонент, що повинен працювати в сукупності з іншими аспектами, аби анімаційний твір був життєвим, динамічним і ясним. У цьому контексті роль персонажа полягає в тому, щоб зацікавити глядача, викликати в нього бажання побачити, що буде далі. Отже, якщо режисер вирішує ввести у твір якогось персонажа, цей персонаж повинен мати певне значення для розвитку сюжету й бути здатним передавати інформацію - фактичну, розважальну чи повчальну.

Аніматорське розуміння руху та його візуального сприйняття - запорука вдалого дизайну будь-якого персонажа. Аудиторія має повірити в здатність персонажа рухатися, спілкуватися, діяти й реагувати на навколишній світ. Аніматори нерідко звертаються по зразки до виконавських видів мистецтва, як-от танцю, пантоміми й театру, де рух часто буває перебільшено й

театралізовано. Таким чином можна посилити, підкреслити дію, подаючи певний рух ефектніше та ясніше, ніж якби він був природним.

Це важливий аспект анімації, адже такі посилені дії дозволяють звільнити представлених персонажів від концептуальних і фізичних умовностей, спонукають глядача співпереживати персонажам і розуміти їх, спираючись на те, як їх подано у творі, а не на власні припущення щодо того, якими вони мають бути. Візьмімо, наприклад, такого персонажа, як Астробой: його ім'я натякає, що він має якийсь стосунок до космосу, проте щоб аудиторія визнала його надприродні здібності, вона має зрозуміти й прийняти певні його риси. Для досягнення цього знадобляться такі ключові технічні навички, як таймінг, рух і синхронізація губ, у поєднанні з певністю щодо власної здатності втілити в життя неймовірне, змушуючи глядачів бодай тимчасово відкинути скептицизм. Ці навички переважно лишаються непоміченими, адже персонаж зображається не ізольовано, проте без належного володіння відповідними техніками створити переконливих персонажів неможливо [19].

1.2. Етапи, інструменти та підходи для створення дизайну персонажів

В першу чергу, перед тим як створювати персонажа, потрібно поставити найголовніше питання, відповіді на який допоможуть в подальшому при створенні персонажа – як показати почуття персонажа так, щоб він здавався реальним? Відповідь на це питання грає величезну роль, оскільки коли людина розуміє почуття персонажа, вона починає активно співпереживати йому. Цей «прийом» використовується майже у всіх індустріях, де використовують персонажів. Тому відповідаючи на це питання варто виділити ключові аспекти персонажа. Відповідь на поставлене питання вимагає визначення ключових характеристик персонажа. Для одних творців пріоритетною є ретельно опрацьована біографія, для інших - стилістика та особистісний профіль. Однак у підсумку всі ці складові мають утворювати єдиний, внутрішньо несуперечливий образ. Одним із продуктивних методологічних інструментів у роботі з персонажем є семіотика -наука, що вивчає знаки, символи та механізми

утворення значень через їх поєднання. Наприклад, якщо ми сумістивши ворс, дерево і клей, то отримаємо концепт пензлика. Самі по собі ці об'єкти мають обмежене значення, але разом вони утворюють контекст пензлика, і всього того з чим він асоціюється. Пошук різних символів і спільного їх застосування в персонажі, може донести інформацію про нього більш детально, ніж що-небудь інше. Візуальний образ – найсильніша зброя. Попри це, значна частина дизайнерів зосереджується переважно на зовнішній привабливості персонажа в межах жанру або індустрії, нехтуючи глибинним потенціалом візуальної складової [24].

Існує багато способів створити дизайн персонажа, і немає встановленої формули. По суті, художник вирішує, як він підійде до завдання, але іноді це обмежується характером проекту: якщо персонаж розробляється для екрана смартфона, важливо зосередитися на створенні персонажа, які можуть читатися на маленькому екрані; або якщо персонаж дуже впертий і постійно схрещує руки, важливо, щоб дизайн робив цю дію можливою.

Процес розробки персонажа в основному складається з трьох кроків: дослідження, концепція та остаточний дизайн.

Етап дослідження дизайну персонажа стосується знайомства з персонажем, якого буде розроблено, оскільки важливо зрозуміти, ким є персонаж, перш ніж братися до роботи. Варто запитати себе: цей персонаж негативний чи позитивний? Який емоційний настрій персонажа? Який має вік? Які сильні сторони персонажа та/або обмеження? Яку позу приймає персонаж і що це говорить про нього? Існує багато запитань, які можна поставити до персонажа, щоб його пізнати, і важливо пам'ятати про «чому» протягом усього процесу розробки. Принциповим є постійне звернення до питання «чому» на всіх стадіях розробки. За результатами дослідження персонажу присвоюються ключові слова, що визначають його суть і слугують основою для формування референсної бази та загального концепту.

Мудборд слугує інструментом формування емоційно-образної основи майбутнього персонажа. На цьому етапі увага зосереджується не на

анатомічних характеристиках, костюмному дизайні, типажі обличчя, расовій або гендерній приналежності персонажа, а на визначенні загального настрою та атмосфери історії.

Рефборд, натомість, спрямований на вирішення конкретних проєктних завдань і передбачає опрацювання таких параметрів: силуетна характеристика персонажа; формотворчі особливості пов'язаних із ним предметів; риси обличчя, положення рук та постава; колірна палітра образу; принципи роботи з текстурами.

Мінуси в пошуку референсів полягає в складності пошуку потрібного матеріалу. Якщо виникає така проблема, дизайнери від АВ Games рекомендують створити потрібні зображення самостійно. Досить часто професійні студії в своїх офісах мають обладнання з фотокамерою, хромакеем, змінними фонами, софтбоксами, софітами, відбивачами та іншими девайсами. Дизайнери та художники-аніматори самостійно роблять знімки, виставляють світло, підбирають фактури, мають реквізити та елементами костюмів.

Шукати модель, яка буде ідеально схожа на персонажа, необов'язково. Колеги часто звертаються один до одного за допомогою. Якщо цього потребує проєкт, вимагається деталізація то створюються фотографії різних деталей костюму образу. Наприклад як будуть вести себе волосся, мікроскладки на складних рукавах і драпіруваннях стегон, положення рук, тощо. Для анімації також роблять фото для додаткових стейджів: знімають розкадрування, які потім використовують художники під час відтворення. Коли художник малює, він дивиться на натуру. Це досить важливо, адже художник без натури не працює. А на пошуки такої натури в інтернеті пішло б набагато більше часу, ніж на повноцінний фотозйомку.

Поза – один із способів передати характер персонажа. Вона може передати характер персонажа, його впевненість чи навпаки замкненість.

Підбираючи референсну базу потрібно подумати яка кольорова гамма буде найкраще відповідати персонажу. Найкращий спосіб підбрати кольори це узгодити його з кольоровою схемою: чи буде це монохромна, дутон,

компліментарна або спліт-компліментарна система. Після -створюємо на цій основі палітру. Вона також дозволяє нам передавати характер персонажа.

Після збору і створення референсів лишається ще багато роботи: створення базових нарисів, детальних скетчів, відмальовка та часом анімація [2].

На етапі формуванні концепту слід провести дослідження значень кольору в дизайні персонажу [42]. Колір - це не лише естетика, це інструмент для розповіді історій та емоційного впливу. Правильно підібрані кольори персонажа можуть миттєво передати особистість персонажа, його настрій і навіть його роль в історії. Наприклад, герої часто асоціюються з яскравими, насиченими кольорами, тоді як лиходії схиляються до темних або приглушених тонів.

Кольори в дизайні персонажа мають:

- Емоційний вплив. Напри червоний передає пристрасть або небезпеку, тоді як синій представляє спокій або довіру.

- Культурне значення. Кольори мають різні значення в різних культурах. Наприклад, білий символізує чистоту в західних культурах, але у деяких східних традиціях - траур.

- Психологічні асоціації. Дослідження з психології кольору показують, що люди підсвідомо асоціюють кольори з певними рисами, тому вибір кольорів у дизайні персонажів здається таким інтуїтивним. У теорії кольору в дизайні персонажів широко застосовується правило 60-30-10, запозичене з практики брендингу та дизайну інтер'єрів. Воно передбачає наступну структуру колірної схеми:

- 60% -домінантний колір, що визначає загальну ідентичність персонажа;
- 30% -додатковий колір, що додає глибини та контрасту;
- 10% -акцентний колір, що забезпечує візуальну унікальність образу.

Використання цього підходу гарантує, що колірні схеми персонажів залишаються візуально привабливими та збалансованими [39].

Останній етап включає в себе створення скетчів, з яких випливає остаточний результат. Коли ми створюємо персонажа, наприклад пірата, ми маємо багато ідей як міг би виглядати цей персонаж, але з 10 нарисів, ми маємо обрати лише один і працювати лише з ним. Також це стосується редизайну: ми маємо визначитися які кольори та форми підходять нашому улюбленому герою.

У дизайні персонажів геометричні фігури є фундаментальними інструментами для інтуїтивної передачі особистості. Кожна з цих фігур викликає певні психологічні асоціації та очікування у глядача.

-Квадрат зазвичай асоціюється зі стабільністю, довірою, чесністю та порядком. Він також може передавати відчуття безпеки, зрілості, рівності або певної впевненості та мужності.

-Трикутник використовується для зображення дії, агресії, енергії та сили. Крім того, гострі кути можуть натякати на підступність, конфліктність, напругу або динамічний рух.

-Коло сприймається як символ цілісності, граційності, захисту та єдності. Його часто використовують для підкреслення грайливості, невинності, жіночності або дитячих, «м'яких» якостей.

Дизайнери часто починають роботу з створення силуетів, щоб переконатися, що персонаж легко впізнається та правильно «зчитується» глядачем навіть на відстані. Наприклад, у відеоіграх це допомагає гравцеві миттєво визначити, чи є персонаж небезпечним ворогом, чи надійним союзником.

Поєднання різних фігур дозволяє створювати складніші візуальні концепції. Наприклад для створення персонажа з профілем «незалежна та впевнена жінка» найчастіше обирають силуети, де поєднувалися овальні та прямокутні форми, оскільки це створювало баланс між жіночністю та стійкістю. Крім того, форма тіла та зачіски впливає на сприйняття практичності персонажа, наприклад, його здатності до пригод або атлетизму.

Розуміння цих принципів допомагає дизайнерам уникати створення випадкових образів, які можуть суперечити задуманому характеру, і натомість

візуально проектувати конкретні емоції та ідеї. Доприкладу асиметричні елементи в силуеті також можуть підсилювати відчуття незалежності та впевненості [42].

Перший і основний етап -розробка концепту. Художник повинен розбиратися в основах наративного дизайну. Художнику не просто приходить технічне завдання і він по ньому працює. Співпраця з відділом наративу працює в дві сторони: художник або ціла команда може дати зворотний зв'язок, повернути на доопрацювання або запропонувати свою ідею.

В технічному завданні повинна бути прописана вся інформація, необхідна для створення персонажу. В першу чергу це технічні параметри:

- персонаж для промо або квестовий? Персонаж в квестах повинен взаємодіяти з іншими персонажами, і це накладає обмеження по позі. У промо-персонажа таких обмежень немає, головне -виразність.

- чи потрібні додаткові стейдж для анімації?

- чи буде персонаж використовуватися в інших акціях або історіях?Також прописуються антропологічні параметри: це буде чоловік чи жінка, якого зросту, якої раси, з якої епохи. Сюжет гри охоплює досить широкий часовий проміжок, але основний акцент робиться на певну епоху. Не слід забувати соціально-психологічні нюанси: цей персонаж позитивний чи негативний? З ким він взаємодіє? З ким він дружить в проекті, а з ким ворогує?

Також найчастіше обговорюється чи будуть у цього персонажа додаткові скіни, чи буде він використовуватися в діалогових вікнах, чи буде змінювати позу.

Маючи на руках всі вихідні дані про персонажа настає час відбору референсів. Частина референсів збирається ще на етапі формування концепту і це мудборд. Частина підбирається вже пізніше, під час роботи над персонажем і це вже рефборд [2].

Для дизайну персонажів можна використовувати будь-які інструменти. Якщо розглядати цифрову графіку, тут інснує низка графічних редакторів: Photoshop, Procreate, Krita, CSP та багато інших. Звісно займатися дизайном

можна просто малюючи на папері, робити колаж, ліпити. Нижче наведено огляд найбільш популярних графічних редакторів:

1. Photoshop – це галузевий стандарт для редагування зображень та цифрового дизайну, який професіонали високо оцінюють.

Переваги: має великий набір функцій та інструментів. У даному редакторі можливо редагувати фото, працювати із версткою, малювати та навіть анімувати.

Недоліки: не інтуїтивний інтерфейс та висока ціна. Окрім цього, діюча політика скасування підписки передбачає стягнення значних комісій, що суперечить сучасним стандартам споживчої лояльності. В умовах сучасного ринку програмного забезпечення зазначений підхід видається економічно не виправданим, а конкуренти пропонують порівнянний або вищий рівень функціональності за нижчою вартістю та з більш гнучкими умовами ліцензування [63].

2. Procreate – растровий графічний застосунок.

Переваги: Художники, аніматори та аматори однаково хвалять його елегантний, інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, широкі можливості налаштування пензлів та модель одноразової оплати.

Недоліки: програма сильно зосереджена на растровому малюванні, не маючи векторної графіки. Procreate не створений як повноцінний застосунок для графічного дизайну чи верстки коміксів. Також засмучує відсутність версій для персональних комп'ютерів та техніки, що працює на операційній системі Android [56, 57].

3. Krita – професійна, безкоштовна, програма для малювання.

Переваги: має вражаючий набір інструментів, можливість працювати з текстом, створювати комікси та анімації, часто оновлюється. Krita є абсолютно безкоштовним редактором.

Недоліки: періодичні затримки продуктивності з великими, складними файлами, незграбний текстовий інструмент, обмежені функції редагування

фотографій. Також не призначена для використання на телефонах чи планшетах [54, 52].

4. Clip Studio Paint - це потужне, багатофункціональне програмне забезпечення для цифрового мистецтва, яке вважається галузевим стандартом для створення ілюстрацій, коміксів та вебтунів.

Переваги: CSP включає величезний вбудований ринок, де користувачі можуть завантажувати безкоштовні та преміум-пензлі, 3D-моделі, текстури та фони. Можливість налаштовувати 3D-моделі, кути камери або освітлення, щоб використовувати їх як точні референси для малювання. Має векторні інструменти, з якими легко працювати. Макети коміксів та веб-мультфільмів, тощо.

Недоліки: оскільки програма насичена функціями, навігація по меню може здатися складною для початківців.

Хоча вона містить інструменти анімації, керування часовою шкалою та кадрами може бути складним та неінтуїтивним порівняно зі спеціалізованим програмним забезпеченням для анімації. Модель підписки: деяким користувачам не подобається перехід до регулярних платежів за підпискою для планшетних та мобільних версій [59, 44].

5. Infinite Painter -це потужний, багатофункціональний додаток для цифрового мистецтва, відомий своїм неймовірним механізмом пензлів, кросплатформною доступністю та одноразовою ціною.

Переваги: Чудовий механізм пензлів, має низку кількість налаштувань пензлів. Також пензлі, що точно імітують інструменти традиційного малювання, та має слабкий тиск пера та чутливість до нахилу.

Недоліки: Невелика спільнота: йому бракує величезної бази користувачів таких програм, як Procreate, доступно менше сторонніх пакетів пензлів та навчальних посібників, створених спільнотою. Також присутня певна нестабільність, деякі користувачі повідомляють про проблеми з продуктивністю та збої, особливо на старіших планшетах Android або планшетах з меншим обсягом оперативної пам'яті [58].

1.3. Еволюція графіки в ігровій індустрії

Ігрове мистецтво зазнало різких змін протягом багатьох років, еволюціонуючи від базової піксельної графіки до високодеталізованого та реалістичного візуального оформлення, яке можна побачити в сучасних іграх. Ці зміни не лише трансформували зовнішній вигляд ігор, але й вплинули на те, як гравці взаємодіють з ними, формуючи загальний ігровий досвід.

Від простоти ранньої 2D-графіки до розвитку 3D-моделювання та нещодавньої уваги до фотореалізму, ігрове мистецтво постійно розширює межі креативності та технічних інновацій.

Детальніше розглянемо еволюцію ігрового мистецтва та важливі етапи в історії, роль технологічних проривів, як різні художні стилі вплинули на ігровий дизайн тощо.

Ігрове мистецтво стосується візуальних елементів у відеогрі, включаючи персонажів, оточення, анімацію та інтерфейси користувача. Це творча основа, яка перетворює код на захопливий світ.

Як форма інтерактивного мистецтва, ігрове мистецтво виходить за рамки традиційної статичної візуальної складової, вимагаючи безшовної інтеграції естетики з функціональністю. Кожен дизайн персонажа, текстура повинні не лише виглядати привабливо, але й підтримувати ігровий процес та наративний досвід. Ігрове мистецтво тепер перетворилося на складну дисципліну.

У ранні роки розробку обмежували технології, вони ж формували стиль, що призвело до появи піксельних ігор.

Невеликі сітки пікселів представляли персонажів, оточення та об'єкти, як це було в класичних іграх, таких як Pac-Man та Donkey Kong . Ці візуальні елементи, хоча й прості, створили культові дизайни, які визначили епоху та глибоко вкоренилися в ігровій культурі.

Популярні 2D-ігри з сайд-скролом, такі як Super Mario Bros. та Sonic the Hedgehog, використовували паралакс-скрол для імітації руху та глибини, максимально використовуючи обмежені доступні інструменти.

Сьогодні піксельні арт-ігри зберігають свою чарівність, впливаючи на сучасні інді-ігри, такі як Celeste та Undertale. Ця незмінна естетика демонструє свою здатність викликати ностальгію, водночас забезпечуючи захопливий ігровий процес, доводячи, що прості, добре продумані візуальні ефекти можуть витримати випробування часом.

Поява 3D-графіки змінила ігрове мистецтво, запровадивши повністю відкриті світи та динамічні системи камер. Ранні ігри, такі як Super Mario 64 та Tomb Raider, заклали основу, пропонуючи гравцям безпрецедентну інтерактивність.

З розвитком технологій зростали й стилі ігрового дизайну, і якість 3D-візуалізації. Програмне забезпечення для 3D-моделювання

Такі програми, як Blender, Maya та ZBrush, революціонізували ігрове мистецтво, дозволивши художникам створювати детальні 3D-моделі. Ці інструменти дозволили створювати складніший дизайн персонажів, реалістичні текстури та заплутані середовища [37].

Студії почали визнавати цінність кваліфікованих ігрових художників та інвестувати більше в команди художників для створення візуально вражаючих світів.

Захоплення руху (Motion capture) вивело розробку на новий рівень, створюючи реалістичну анімацію персонажів та додаючи реалізму оповідам. Технологія захоплення руху записує рухи людини, перетворюючи їх на анімацію для ігрових персонажів. Ця інновація принесла реалістичні рухи та емоції в такі ігри, як Uncharted та Assassin's Creed. Ці інновації проклали шлях для сучасних захопливих ігрових вражень, де 3D-візуалізація залишається галузевим стандартом.

Сучасний дизайн персонажів балансує між фотореалізмом та стилізацією. Такі ігри, як The Last of Us Part II та Red Dead Redemption 2, прагнуть реалістичного візуального оформлення, використовуючи передові технології, такі як фізичний рендеринг, для імітації реалістичного освітлення та текстур.

Такі ігри добре справляються з розмиванням меж між кінематографічним сюжетом та інтерактивним ігровим процесом.

Тим часом, стилізоване мистецтво відеоігор процвітає, надаючи пріоритет креативності над реалізмом. Такі ігри, як *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* та *Overwatch*, використовують сміливі кольори, унікальний дизайн та уявні світи, створюючи позачасову естетику, яка резонує з різноманітною аудиторією.

Цей підхід пропонує свіжу альтернативу фотореалізму, водночас приваблюючи тих, хто цінує художню індивідуальність. Незалежно від того, чи прагнуть вони реалізму, чи абстракції, сучасні ігри продовжують розширювати художні межі, гарантуючи, що візуальні ефекти залишаються невід'ємною частиною ігрового досвіду.

Технологічні прориви відіграли ключову роль в еволюції ігрового мистецтва, дозволяючи розробникам створювати дедалі захопливий та деталізований ігровий досвід.

Художні стилі відіграють ключову роль у формуванні ідентичності гри та емоційного тону. Наприклад, піксельне мистецтво залишається основним елементом у платформерах та іграх у ретро-стилі, тоді як реалістичні стилі домінують у жанрах екшн-пригод та симуляторів. Стилiзована графіка процвітає у фентезійних та рольових іграх, підкреслюючи креативність та настрій, а не реалізм.

З часом вплив художніх стилів на ігрові жанри посилювався, оскільки розробники експериментували зі змішуванням жанрів та художніх стилів. Зокрема, інді-ігри розширили межі завдяки унікальній, намальованій від руки або мінімалістичній естетиці, яка кидає виклик традиційним очікуванням [37].

Наочними прикладами саме еволюції в графіці можуть послугувати такі серії ігор як *DOOM* та *Resident Evil*. В свій час вони були досить новаторськи, можна сказати, революційними. та їх графіка покращувалася разом з технологіями. Розробники *DOOM* в 1993 знайшли як збалансувати якість та доступність своєї гри для гравців. Усе виглядає

повноцінне 3D. Правда, ні дивитись вгоруниз, ні стрибати ми не можемо, адже насправді DOOM є саме 2D грою. У ній є тільки X та Y координати. Коли персонаж умовно рухається вперед, він тільки для гравця візуально так діє. Насправді це предмети, які ми бачимо навпроти наближаються до екрана гравця. А коли гравець повертає направо чи наліво, об'єкти зміщуються в залежності від того, як сильно гравець повернув голову. Хоча таке 2D, яке візуально виглядає як 3D, називають 2,5D. Такий прийом досі використовується в муштен-дизайні. Це простіше зробити ніж повноцінне 3D і цікавіше за 2D [23, 24, 53].

Resident Evil був новаторським не так в своїй графіці, як в механіці. Проте прогрес в реалістичному і водночас стилізованому 3D неможливо не помітити різницю. Якість з 1996 року досить сильно виросла завдяки новим технологіям.

Висновки до розділу 1

1. Проведене дослідження дозволяє сформулювати низку положень щодо природи, інструментарію та еволюції дизайну персонажів. Дизайн персонажа є комплексною творчо-проектною діяльністю, спрямованою на розробку цілісного візуального образу, здатного демонструвати характер, емоційний стан і культурний контекст героя. Кожен елемент дизайну, від форм та одягу до кольорової гами та силуету, виконує змістове навантаження та є частиною єдиної знакової системи. Застосування семіотичного підходу до розробки персонажа дозволяє свідомо конструювати образ через поєднання символічних елементів, що забезпечує його сенсове навантаження та емоційну переконливість.

2. Методологія створення дизайну персонажа передбачає послідовне проходження трьох етапів: дослідження, концептування та остаточного оформлення. На кожному з них застосовуються специфічні інструменти - мудборди, рефборди, фотореференси, колірні схеми та геометричний аналіз форм. Колір і форма є фундаментальними засобами передачі особистісних рис персонажа, оскільки апелюють до підсвідомих психологічних механізмів

сприйняття аудиторії. Дотримання структурованих підходів, зокрема правила 60-30-10 у колористиці та принципів геометричної характеристики, забезпечує внутрішню узгодженість і читабельність образу.

3. Еволюція графіки в іграх наочно демонструє нерозривний зв'язок між технологічним прогресом і розвитком дизайну персонажів. Від піксельної двовимірної графіки ранніх ігор до фотореалістичної візуалізації сучасних проєктів. Кожен технологічний стрибок відкривав нові можливості для деталізації, виразності та емоційної глибини персонажів. Водночас стилізований напрям довів свою художню цінність, підтверджуючи, що технічна досконалість не є єдиним критерієм ефективного дизайну.

4. Сучасний ринок програмного забезпечення для цифрового дизайну пропонує широкий спектр інструментів, що відрізняються за функціональністю, ціною політикою та цільовою аудиторією. Adobe Photoshop залишається галузевим стандартом завдяки багатофункціональності, однак поступається конкурентам за доступністю та умовами ліцензування. Procreate вирізняється інтуїтивним інтерфейсом і моделлю одноразової оплати, проте обмежений растровим форматом і платформою iOS. Krita є оптимальним рішенням для користувачів, що шукають безкоштовний інструмент із широким набором функцій, попри певні обмеження у роботі з великими файлами. Clip Studio Paint позиціонується як галузевий стандарт для створення коміксів та ілюстрацій, надаючи розширені можливості роботи з векторною графікою та тривимірними референсами. Infinite Painter привертає увагу якісною симуляцією традиційних інструментів малювання та кросплатформною доступністю, хоча поступається іншим редакторам за розміром користувацької спільноти.

5. Еволюцію графіки та дизайну найкраще простежити на прикладі серій ігор DOOM і Resident Evil. Їхні розробники випереджали свій час, сміливо експериментуючи з різними жанрами та техніками під час розробки гри.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ЯК ОСНОВА ПРОЄКТУ «ТАЄМНИЦЯ ТЕМНОГО ЛІСУ»

2.1. Аналоги та референси персонажів в іграх жанрів візуальна новела та пригодницький квест

Візуальна новела як жанр з'явилася приблизно в 1990-х роках та часто йде поруч із жанром пригодницького квесту. Розробники часто поєднують розповідь із загадками та подорожжю.

Одним із найвідоміших таких прикладів є гра 2016 року Sally Face («Обличчя Саллі»). Гра розповідає про молодого хлопця, його компанію друзів та низку моторошних подій та загадок, що їм потрібно розкрити. Sally Face складається із 5 окремих епізодів. Використовує поширену для пригодницьких ігор механіку «вкази та клацни» (point-and-click), для проходження потрібно спілкуватися з іншими героями, розгадувати головоломки та в останній главі додається декілька нових механік, що робить проходження досить цікавим. Гра має 2D стилістику, а сама мальовка може здатися «непрофесійною», але це лише додає грі моторошного шарму. Саме ця гра послугувала натхненням, адже Sally Face має чудову суміш містики, цікавого сюжету та роботи художників.

Досить популярно є серія Life is Strange («Дивакувате життя»), створена французькою студією Don't Nod Entertainment, відома своїм емоційним наративом, незвичайними персонажами та механіками, які впливають на сюжет. Вона стала однією з найвпливовіших у жанрі інтерактивного кіно. Від самого початку кожна її частина привносила щось унікальне: від глибоких емоційних історій до моральних виборів, які залишають слід у серцях гравців. Перша Life is Strange 2015 року знайомить нас із Макс Колфілд, студенткою-фотографинею, яка відкриває у собі здатність перемотувати час. Ця дозволяє їй змінювати деякі жахливі події, проте кожен вибір має свої наслідки. Кульмінаційний момент гри ставить гравця перед найважчим рішенням: врятувати подругу Хлої чи зберегти усіх мешканців Аркадія-Бей. Це невелике

містечко на тихоокеанському північному заході США стало гарною декорацією до історії та наповнило її унікальною атмосферою, що стане візитівкою серії в майбутньому. Завдяки щирості, реалістичним персонажам й атмосфері маленького містечка, гра здобула культовий статус. А чудовий музичний супровід інді виконавців став плейлистом багатьох фанатів надовго. Персонажі ж лишились у пам'яті й тому гравцям хотілось продовження їхніх історій [14]. Натхненням для механіки ведення щоденника та використання полароїдної фотокамери для розробки візуалу влоної гри послугувала саме *Life is Strange* 2015 року.

The Occupation («Окупація») одна з небагатьох ігор про журналістику. Вона розповідає зрілу, складну історію, яка є одночасно відверто політичною та достатньо неоднозначною, щоб залишити багато можливостей для інтерпретації, тоді як її основна механіка стелс забезпечує доволі напружений досвід.

Протягом більшої частини гри ви граєте за журналіста-розслідувача, який розповідає про теракт у величному кампусі відомої ІТ-компанії. Іммігранта-співробітника компанії заарештували у зв'язку з ймовірним вибухом, але ви отримали підказку, що не все так просто. Це, по суті, детективна історія, в якій ви розслідуєте місця події, збираєте докази, збираєте докази та допитуєте очевидців. Ви домовилися про інтерв'ю з трьома ключовими гравцями компанії, а між зустрічами можете оглядати офіси. Першкода: у вас є обмеження в часі на кожен з трьох основних періодів розслідування. Коли цей час закінчується – а він коливається від 30 до 60 хвилин реального часу – ваше інтерв'ю починається незалежно від того, скільки компрометуючої інформації вам вдалося отримати, а лінія ваших питань обмежена тим, що ви насправді можете довести.

Ситуацію ще більше ускладнює те, що якщо будь-який співробітник виявить вас у забороненій зоні, наприклад, нишпорячи у своїх шафах з документами, він попросить вас піти, а якщо ви будете наполягати, викличе охорону. На щастя, є прогалини, які можна використати [33]. Описана механіка

є цікавою тому було вирішено, що вона буде доречною у розробці гри «Таємниця темного лісу». Обмеження в часі та вірогідність бути спійманим додає гравцю відчуття напруги, що робить проходження цікавішим.

Наступна гра, на огляд це BAD END THEATER («Театр поганих кінців»). В грі нам представлено декілька дійових осіб - Герой, Діва, Підлеглий та Повелителька Демонів. При вході до театру нас зустрічає постать, представляючись Трагедією. Трагедія просить у нас лише одного: привести наших героїв до їхньої загибелі. Цього можна досягти провівши їхні сюжетні лінії до кінця. У кожному акті нам буде запропоновано кілька варіантів вибору і, залежно від поточних обраних рис інших персонажів, що налаштовуються у головному меню на початку кожного наступного акту, можна досягти різних кінцівок. Після кожної нової кінцівки гравець може розблокувати нові риси для персонажів, які можна використовувати щоб вплинути на наступний акт, що, у свою чергу, допоможе розкрити та зібрати всі приблизно 41 погану кінцівку.

Гра має приємний піксельний стиль та обмежену палітру [43]. Розуміння, що гра має декілька різних фіналів сюжету є неймовірно цікавою та тримає увагу гравця, змушує його думати що він може зробити, що обрати, щоб отримати зовсім інше завершення історії.

No Case Should Remain Unsolved («Жодна справа не повинна залишатися невіршеною») Як можна зрозуміти з назви, це історія про справу, яка залишалася нерозкритою понад десять років до початку оповіді. Дівчинка зникає і кілька причетних людей розповідають про те, що сталося, що вони бачили тощо. Завдання гравця - зібрати докупи низку переплутаних спогадів і свідчень, щоб завершити історію та розгадати таємницю.

Проблема полягає в тому, що фрагменти, які ви збираєте, не хронологічно розташовані в порядку отримання, і з'ясування того, хто що сказав і коли, є важливою частиною гри. Також, головним недоліком є низка невідповідностей, брехні та дивацтв, які можуть збити вас з пантелику. Гра має приємний, мінімалістичний, піксельний стиль мальовки. Вона не багата на кольори, художники використали темні відтінки синього, що додає грі певного

містицизму та напруги. Це є доказом, що гра не зобов'язана мати реалістичну графіку або насичені кольори, щоб захопити увагу гравця [39].

Гра Urban Myth Dissolution Center («Центр розсіювання міських міфів») має суперечливі відгуки від гравців. За сюжетом ви граєте за Азамі, персонажа, який звертається за допомогою до Центру розкриття міських міфів. Вона завжди бачила привидів, тіні, що взаємодіють з рештою світу, і хоче позбутися їх. Однак, зустрівши таємничого директора центру, вона дізнається, що ці видіння насправді є ясновидінням, яке дозволяє їй бачити тіні минулих подій. Завдяки цьому вона починає співпрацювати з Центром для розслідування справ, використовуючи своє ясновидіння для розгадування таємниць. Як і в інших іграх жанру візуальна новела та пригодницький квест, «Центр розсіювання міських міфів» має механіку наведи-та-натисни. Атмосферу напруги в грі підтримують колори синього відтінку, та для монстрів використовують червоний [47].

Варто згадати про наступну гру у жанрі візуальна новела від українських авторів - «Те, що лишається». Дійові особи - Коза, Ведмідь та Бабуня - проведуть вас шістьма різними шляхами. Фактично, майже кожен ваш вибір поза дорогою спрямовує вас до нового розвитку подій. Окрім незадоволених односельчан, пожежі та часу, героя ще можуть забрати голод та хвороба [9]. В основі сюжету лежить український фольклор, особлива увага приділена святу Коляда, герої саме цієї давньої містерії супроводжують головного героя. В мальовці використані монохромні кольори, здебільшого чорний, сірий та білий, проте деталі виконані червним.

Підсумовуючи дослідження (див. табл. 2.1.) відомих та не дуже відомих ігорх у жанрі візуальна новела та пригодницький квест, можна зробити висновок, що розглянуті ігри об'єднує належність до жанру, однак суттєво різняться за

художнім стилем, ігровими механіками та наративними підходами.

За графічним рішенням ігри поділяються на два табори. Life is Strange вирізняється повноцінною тривимірною графікою з реалістичною стилізацією,

тоді як Sally Face, BAD END THEATER, No Case Should Remain Unsolved і «Те, що лишається» використовують двовимірну або піксельну естетику з обмеженою колірною палітрою. Це підтверджує, що художня переконливість не залежить від технічної складності візуалу.

Таблиця 2.1

Порівняльна таблиця оглянутих ігор

Гра	Графіка	Основна механіка	Особливість	Розгалужені вибори	К-ть фіналів
Life is Strange	3D / реалізм	Маніпуляція часом, Інвентар, моральні вибори	Маніпуляція часом	Так	2
Sally Face	2D / Авторська «непрофесійна» мальовка	Point-and-click, головоломки, діалоги	Нові ігрові механіки впродовж гри	Ні	1 + секретний епілог
BAD END THEATER	2D / піксель	Вибір /розгалуження	Налаштування характеру персонажів	Так	41
No Case Should Remain Unsolved	2D / піксель/Мінімалістична, темні відтінки синього	Point-and-click, читання тексту	Збір свідчень, не хронологічні події	Ні	1
Те,що лишається	2D	Вибір /розгалуження	Обмежена колірна палітра, герої	Так	6

Гра	Графіка	Основна механіка	Особливість	Розгалужені вибори	К-ть фіналів
			українського фольклору		
The Occupation	3D / реалізм	Реальний час, збір доказів, стелс	Унікальна напруга в реальному часі	Ні	1
Центр розсіювання міських міфів	2D / піксель / Синьо-червона палітра	Point-and-click, Ясновидіння	Обмежена колірна палітра	Ні	1

За ігровою механікою також спостерігається помітна диференціація. Sally Face і «Центр розсіювання міських міфів» використовують класичну механіку point-and-click. Life is Strange доповнює її маніпуляціями з часом та змушує гравця робити вибір. The Occupation вирізняється серед усіх аналогів механікою реального часу та стелс-елементами, що створює унікальне відчуття напруги. Система розгалужених виборів із множиною кінцівок є спільною рисою для Life is Strange, BAD END THEATER і «Те, що лишається», однак реалізована по-різному. У BAD END THEATER вона є центральною механікою з 41 варіантом фіналу, тоді як у Life is Strange розгалуження підпорядковане єдиній емоційній наративній лінії.

Таким чином, кожна з розглянутих ігор пропонує самобутнє поєднання візуального стилю, механік і наративу, що свідчить про жанрову різноманітність і творчий потенціал візуальної новели як форми.

2.2. Образно-стильові особливості української міфології як джерела формування персонажів

В світі існує низка ігор, що розповідають про міфологію різних народів світу. Найвідомішими такими прикладами є *God of War*, що розповідає про скандинавську міфологію, та *Hades* – події якої відбуваються в давньогрецькому пеклі. Та міфологія України не менш цікава і ці думки наштовхнули на дослідження ігор, що містять символи української, слов'янської міфології та як ці символи використовуються в дизайні персонажів ігор.

Окрім «Те, що лишається» українська індустрія ігор може запропонувати роут-лайн гру *Ghost of Viyk* («Привид Виєку»). За сюжетом, головна героїня Пташка вступила у протистояння з Сектою Чорної Чуми. Культ розповсюджує свою хворобу по всьому світу, тому його необхідно зупинити. Для цього доведеться вбити лідера, якого захищають тисячі чумних орків. За словами розробників, Секта приховує безліч таємниць, і Пташка розкриє кожен з них на шляху до перемоги.

Що стосується ігрової динаміки, то він класичний для мандрівних ігор. Головна героїня подорожує локаціями та паралельно знищує зграї противників. В процесі вона прокачується, вивчає нові магічні вміння та здобуває краще спорядження. Вибір заклинань та екіпірування стануть основою бойового стилю користувачів.

Стилістика *Ghost of Viyk* натхненна українським фольклором. Під час проходження гравці познайомляться з різноманітними персонажами, чия долю зруйнувала війна, укладуть союзи й, можливо, знайдуть кохання. *Ghost of Viyk* вийде в Steam, проте дата релізу поки що не оголошена [10].

Не зважаючи на те, що гра ще в розробці, по трейлеру можна зрозуміти, чим надихалися автори. Вони створили синтез між фольклором нашої сучасності та фольклором наших предків. В грі головні вороги Пташки є орками – саме так українці почали називати російську армію починаючи з 2022 року.

В грі також є відомий образ української міфології – *Мавка*, але ким вона виступає у *Ghost of Viyk* на даний момент, ворогом чи союзником, не відомо.

Але її дизайн справді виглядає чаруюче – зелене волосся у вигляді латаття, вінок із рожевих квітів та сорочка в етнічно українському стилі.

Пташка в своєму дизайні теж має притаманні українському стрію елементи одягу та нашарованість – довга сорочка, верхня спідниця, крайка, кишенька з вишивкою та прикраси у вигляді намист шелест та коралі. Найбільш незвичні частини її дизайну це кровава рука та меч, що теж виглядає, наче створений з крові дівчини. Варто відзначити ще кольорову палітру Пташки, що не є звичною для українського народного одягу. Вона містить фіолетові та червоні відтінки-кольори, що відповідають за пристрасть, сміливість та злість. Цей дизайн цілком описує емоційний стан та мету головної героїні гри.

Слід звернути увагу на Чарівний світ. UA, мета якого популяризувати міфічних створінь України. Проєкт Чарівний світ.UA – унікальний, адже це одна з перших розробок в історії України де здійснюється комплексна візуалізація та діджиталізація пантеону героїв української міфології.

Автори проєкту впевнені, що використання героїв української міфології в різних секторах – культури, мистецтва, туризму сприятиме розвитку позитивному іміджу країни за кордоном – про це йдеться в статті [15].

Автори мають за мету близько, буквально на відстані простягнутої руки познайомити людину з героями української міфології. Вони оживили героїв за допомогою сучасних технологій віртуальної реальності - VR. Діти, розважаючись і слухаючи історію певного персонажа від першої особи, проходячи квести, знайомляться з цим персонажем. У кінці вони можуть побачити його в доповненій реальності, наприклад, у власній кімнаті, відчути героя живим [24].

Завдання проєкту показати зростаючому поколінню багатство української міфології й надати йому власних, українських, героїв, адже зараз через смартфони діти споживають переважно іноземний ігровий та культурний контент [15].

Автор проєкту, Нік Лисицький, розповів більше про свіжий аудіовізуальний продукт – ютуб-шоу. У першому сезоні має бути шість серій. Нік разом із командою склали стратегію розвитку проєкту на кілька років уперед. Вони запевняють що, українські герої можуть конкурувати з персонажами Marvel, мають потенціал стати популярними у світі та стати частиною фільмів та ігрових всесвітів. Це й стало метою їхнього ютуб-шоу.

Одна серія триває приблизно дев'ять хвилин, кожна з них розповідає про один з архетипів міфологічних персонажів: герої, поганці, романтичні персонажі і друзі, трикстери, мудреці, воїни.

Команда проєкту «Чарівний світ. UA», в перу чергу, розраховували на дитячу й підліткову аудиторію, адже українську літературу та історію нвйактивніше вивчають в школах. Згодом стало зрозуміло, що, перш за все, їх ютуб-шоу дивляться й дорослі, зокрема батьки. Після того, як батьки підтвердять, що наш контент хороший, вони показують його дітям. Тому аудиторія проєкту розширилась до сімейної. Аудиторія «Чарівний світ. UA» - всі, хто цікавиться міфологією, грають в настільні ігри, любить фентезі й хоче популяризувати українську культуру. Найбільше глядачів, звісно, з України, але також їх дивляться українці в Канаді, Японії, Португалії, Німеччині та інших країнах. Вони прагнуть популяризувати українську міфологію серед іноземної аудиторії, тому в вони мають англomовна версія сайту й англійські субтитри під відео [24].

Проте образи української міфології також використовуються і в настільних іграх, тому є доречним розгляну роботу дизайнерів і в цій сфері. Найперший проєкт на який варто звернути увагу є бестіарій «Vaesen: Духи та монстри Міфічної України».

Це видання з описами та ілюстраціями 27 українських міфічних істот. Воно безкоштовне і доступне українською та англійською мовами. Проєкт насамперед розрахований на прихильників і майстрів настільних ігор Vaesen, які грають в сетингу Міфічної України 19-го сторіччя. Втім, він може бути

корисним для розробників ігор, зокрема наративних дизайнерів і сценаристів RPG.

Кожна істота має ілюстрації, створені українськими художниками з проекту Мальовій, історію та приклади конфліктів, які дозволять створити навколо них свої пригоди. Також в книзі є англійсько-український глосарій ігрових термінів.

В збірку увійшли такі міфічні істоти як Мавка, Лісовик, Вій, Чорт, Лихо та багато інших. В процесі роботи ми занурились в українську міфологію та дізнались купу цікавих фактів [31].

Також одними з найперших, хто гейміфікували українську міфологію була студія Boardova. Вони розробили настільну гру «Арідник». Першочергово настільна гра «Арідник» є ігровою адаптацією українського мальовису «Арідник. Сотворення світу» від видавництва UAComix авторства сценариста Нестора Лісовського та художниці Людмили Самусь. Цей мальовис переповідає низку давніх гуцульських легенд про створення світу.

Те, як гуцули бачили мітичних істот: Бога, Арідника, Алея, Вовка і Дрозда -стало основою для розробки ігрових механік. За легендою, Алей міг ударом лапи розколювати землю, і там де він бив утворювалися гори або навпаки -ущелини і озера. Тому у грі він наділений можливістю переносити плитки поля з місця на місце. Бога гуцули вбачали, як такого, що все знає, але нічого не може зробити, тому в нього гравець може отримати Задуми -особливі завдання. Арідник, навпаки, «до всього має силу, але ніц не знає» -тому у нього можна виміняти Знадоби -особливі предмети, які допомагають під час гри. Дрізд був призначений Богом пасти всіх овечок ще до того, як люди навчилися це робити самостійно, тому у нього можна «відмудрувати» овечок з отари. А велетенський Вовк, створений Арідником, щоб налякати Бога, змушує всіх тікати, тому зустріч із ним у грі дає додаткові переміщення по полю [3]. Настільна гра розроблена в тому самому художньому стилі, що й першоджерело – спрощена мальовка та яскраві кольори, що гармонійно

поєднуються. В образах героїв використані традиційні елементи одягу, притаманні гуцульщині.

Настільна гра про гуцульську міфологію стала для її авторів спробою через культурні коди, міфологію, діалекти і навіть предмети побуту розповісти світу, ким українці є насправді і ствердити автентичну українську культуру.

Для індустрії цей прецедент підкреслив не лише запит на українське у світі, але й успішність гейміфікації нішевих, «складних» тем. Через сучасні жанри: відеоблоги, подкасти, ігри те, що здавалось припало пилом оживає та отримує новий попит.

Отже, з цього аналізу можна зробити висновок, що проєкти в Україні націлені на українську культуру та міфологію є для декількох вікових груп та жанрів – підлітки та дорослі, пошановувачі комп'ютерних ігор та настільних. Всі ці проєкти в тій, чи іншій мірі виконують пізнавальну та навчальну функцію.

2.3. Особливості візуальної стилістики та ігрової механіки в жанрі пригодницького квесту

Як стверджується у публікації «Особливості розробки ігор жанру візуальної новели», автора Костюк М.Г, візуальна новела – це жанр ігор, який зосереджений на розповіді та персонажах, надаючи гравцям можливість впливати на розвиток сюжету через вибір різних діалогових варіантів. Розробка візуальної новели має ряд особливостей, які відрізняють її від інших жанрів ігор.

Оскільки візуальні новели в основному базуються на тексті, аудіо супроводі та 2D-графіці, розробники повинні вирішити, який вид анімації використовувати для персонажів та інших елементів гри. Звукові ефекти та музика також мають важливе значення, оскільки вони допомагають створювати атмосферу та підсилювати емоційний ефект ігрового досвіду. Під час розробки візуальної новели важливо забезпечити гармонійне поєднання 2D анімацій та звукових ефектів. Наприклад, можна синхронізувати анімації героїв з діалогами або додавати звуки оточення, звукові ефекти, та музику, щоб забезпечити

реалістичний та занурювальний ігровий досвід. Звукові ефекти та музика можуть також допомогти акцентувати ключові моменти сюжету або підкреслити настрій певної сцени. В ігровому рушії Unity3D можна використовувати спрайтові анімації або Live2D технологію. Спрайти – це зображення персонажів та предметів, які можна виставити в сцену [12].

Цей жанр набув поширення в 80х-90х роках 20 століття, під час зародження жанру "текстових квестів". З них і пішла механіка виборів і не кінетичного сюжету.

У візуальних новелах часто використовуються вибори, які допомагають зміщувати наратив новели в різні сторони, в залежності від обраних читачем варіантів. Від цього походить два основних різновиди візуальних новел: кінетичні і не кінетичні новели.

Кінетичні новели не містять виборів (або містять нерелевантні до історії вибори), і обмежені однією кінцівкою. Не кінетичні новели можуть містити велику кількість виборів, які впливають на сюжет, персонажів і не обмежені у кількості кінцівок. Це може бути як один важливий вибір, який сильно зміщує історію в той чи інший бік, так і складна система виборів, яка ускладнює сюжет, роблячи його подібним до ігор-адвенчур.

Притаманні (проте не завжди) риси жанру:

- Повна відсутність або низька кількість геймплею;
- Висока концентрація на сюжеті;
- Наявність текстбоксів (поля для виводу тексту), фонів, спрайтів, CG-ілюстрацій та інших притаманних жанру елементів інтерфейсу;
- Прості анімації, низька кількість динамічних візуальних ефектів;
- Зміна тексту, візуалу, інших елементів через натискання кнопки миші/клавіші на клавіатурі/натиску по екрану;
- Статичність картинки за бездіяльності (нічого не відбудеться поки не просунешся по тексту);
- Режими читання (швидкий пропуск тексту, авточитання, налаштування швидкості виводу тексту, іноді кольору/шрифту/обведення)

Низькі системні вимоги [27].

Часто можна спостерігати, що жанр візуальна новела та пригоди (adventure) йдуть пліч опліч, створюючи гібридні форми. У таких іграх геймплей виходить за межі простого перегляду тексту: вони запозичують елементи point-and-click квестів, де головним інструментом гравця є курсор миші. Водночас розробники не бояться експериментувати з механіками. Яскравий приклад Life is Strange, де базовий пригодницький ігролад доповнено роботою з інвентарем та маніпуляціями з часом. У таких випадках для розширення можливостей керування до процесу залучають і клавіатуру.

В публікації від Смітсонівського музею американського мистецтва сверджується, що відеоігри є поширеним і дедалі більш виразним засобом у сучасному суспільстві. За сорок років з моменту появи першої домашньої відеоігри ця галузь приваблює виняткові художні таланти. Поєднання традиційних форм мистецтва -живопису, письма, скульптури, музики, оповіді, кінематографії -відеоігри пропонують митцям безпрецедентний раніше спосіб спілкування з аудиторією та залучення її до неї.

Розвиток апаратного та програмного забезпечення, а також поява інтернету надали художникам дедалі ширший спектр інструментів для творчості [38].

Будь-яка історія, будь-яка гра потребує сюжет. І в розумінні пересічного гравця, наративний дизайнер є письменником ігрового сюжету. На відміну від сценариста, який лише описує історію, наративний дизайнер розглядає цю історію з перспективи співучасті до неї гравця і знаходження візуальних способів її розповіді. Наративні дизайнери розробляють навколишнє середовище, взаємодію героїв, ігрову механіку, текст, художню візуалізацію, створюючи повноцінну історію, співавтором і співучасником якої стає гравець, який робить вибір цінностей між милосердям і жорстокістю, боягузством і хоробрістю тощо.

Наративний дизайнер розробляє способи забезпечення емоційного зв'язку між протагоністом та гравцем, наприклад, змушує розділити шлях розвитку і

метаморфоз разом із головним героєм. Вибір неоднозначних рішень у ігровому світі і зустріч із наслідками своїх дій разом із протагоністом будує сильний емоційний та психологічний зв'язок гравця. Презентація передісторії протагоніста надає його діям сенсу та мотивації. Завдяки такому прийому злодій виявляється «людиною у відчаї» і вже викликає симпатію та розуміння. Основний напрямок наративного дизайну, який забезпечує емпатію гравця - це розробка цікавих та глибоких персонажів [49].

Висновки до розділу 2

1. Проведений аналіз ігрових аналогів, джерел української міфології та жанрових особливостей візуальної новели і пригодницького квесту дозволяє сформулювати низку узагальнювальних положень, що становлять теоретико-практичне підґрунтя для розробки власного проєкту.

2. Дослідження ігрових аналогів засвідчило, що жанр візуальної новели та пригодницького квесту характеризується широкою варіативністю художніх рішень і механік. Ігри з реалістичною тривимірною графікою, як-от *Life is Strange*, та проєкти з мінімалістичним піксельним стилем, як-от *No Case Should Remain Unsolved* і *BAD END THEATER*, однаково здатні створювати емоційно переконливий досвід. Це підтверджує, що художній стиль є засобом формування атмосфери та підсилення наративу. Визначальними елементами успішних ігор цього жанру є цілісність художнього образу, розгалуженість сюжету та наявність унікальних механік, що підтримують емоційний зв'язок гравця з персонажами.

3. Аналіз українських проєктів, що звертаються до національної міфології, - *Ghost of Viyk*, «Чарівний світ. UA», «Арідник», бестіарій *Vaesen* - свідчить про зростаючий інтерес до вітчизняної культурної спадщини як джерела ігрового та візуального матеріалу. Образи Мавки, Лісовика, Вія та інших міфічних істот органічно інтегруються в сучасні ігрові жанри, зберігаючи автентичність і водночас набуваючи актуального звучання.

Українська міфологія є невичерпним ресурсом для формування самобутніх персонажів, насичених символічним змістом і культурною ідентичністю.

4. Розгляд жанрових особливостей візуальної новели та пригодницького квесту показав, що ці жанри утворюють органічне поєднання, в якому текстовий наратив, візуальний образ, звуковий супровід і ігрова механіка функціонують як єдина комунікативна система. Ключову роль у забезпеченні емоційного залучення гравця відіграє наративний дизайн: глибина персонажів, система виборів із реальними наслідками та розвиток протагоніста формують стійкий психологічний зв'язок між гравцем і ігровим світом.

5. Таким чином, результати аналізу підтверджують доцільність розробки гри у жанрі пригодницького квесту з елементами візуальної новели на основі образів української міфології, що забезпечуватиме одночасно культурно-пізнавальну та емоційно-художню цінність проєкту.

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ГРИ "ТАЄМНИЦЯ ТЕМНОГО ЛІСУ"

3.1. Обґрунтування концепції та ідеї проєкту

Знання історії та фольклору відіграє важливу роль у суспільстві. Скандинавія, Греція, Єгипет, Китай та в низці інших культур світогляд включає міфологічне бачення. Міфологія -світогляд людей, що жили тисячі років до нас. Це сформувало подальший розвиток суспільства. Для розуміння себе, своєї культури, транслювати цінності, потрібно знати свою історію й міфологію, як частину нематеріальної культурної спадщини. Зараз міфологія є частиною бренду суспільства. Вона слугує фундаментом туристичного бренду в багатьох країнах світу.

І це твердження актуальне в контексті ігрового простору, адже існує велика кількість ігор на тематику міфології будь-якої країни. Проте об'єм ігор, мультиків та фільмів про слов'янську міфологію та, особливо, Українську все ще залишається низьким. Також ці продукти не є не такими популярним в порівнянні з іншими розробками, хоча заслуговують на більшу увагу від аудиторії. Розробка цього проєкту націлена на те, щоб доповнити скриню українських ігор та поширити знання та зацікавленість в даній темі.

З початку повномасштабної війни, що розпочала росія все більше людей в середині нашої держави та поза нею почали цікавити глибше міфами та легендами часів Київської Русі, язичників та трипільців. Ще в школі нам розповідають про обряди, віру та культуру людей, що населяли українські землі тисячі років тому. Існує велика кількість статей в інтернеті, книжок, енциклопедій та іншими мовами. Але не завжди вистачає візуалу, особливо нового.

Тому у межах практичної частини кваліфікаційної роботи передбачається розробка дизайн-проєкту зовнішнього вигляду основних героїв гри в жанрі

пригодницький квест та візуальна новела, де гравець розслідує загадки разом із головною героїнею гри.

Гравець проходить гру від обличчя Ніколь - молодій дівчини, журналістки. Ніколь цікавить питання активності міфічних істот та нечисті. Більшості людям це здається дивним, а головний редактор новинного журналу вважає, що це заважає її роботі, адже вона надто захоплена історіями про дивну активність, яку наука не може пояснити.

Не зважаючи на те, що поліція старалася це приховати, до офісу поступово надходить багато заявок із спостереженнями місцевих із маленького селища. Пожежі виникають без причин. Річка виходить із-за берега. Тварини божеволіють. Люди зникають без жодного сліду, а незрозумілі фігури трапляється дедалі частіше. Поліція безсила та не може нічого з цим вдіяти. Навіть ті, хто не вірили у вищі сили, починають звертатися до неї по допомогу.

Керівник відділу відправляє Ніколь в це селище, знаючи що вона мріяла про таку колонку в журналі та ніхто крім неї розслідуванням такої нісенітниці займатися не буде. Проте він наголошує, що вона не має трапитися на очі поліції. Вони не мають знати, що в місті є журналісти та будь-яка преса. Якщо її викриють то Ніколь фактично звільнена.

По приїзду до містечка вона йде на пошук свідків - людей, чиї листи надходили до відділу журналістики. Поговоривши з місцевими всі направляли дівчину до місцевої відьми, кажучи, що вона тямить в чорній магії, більше розуміє та краще пояснить.

Ніколь вирушає до відьми з питаннями і та сприймає її чергового фанатика, який не розуміє природи магії. Дівчині потрібна допомога цієї пані, тому їй потрібно заслужити довіру жінки. Тому вона починає виконувати будь-які мілкі дорученням, що згодом стають складнішими та цікавішими. Якщо на початку дівчина отримує мілкі доручення від жінки, то згодом вона вчиться користуватися магією. Відьма починає довіряти дівчині більше і разом з цим розповідає більше: про село, про ліс і про себе.

Як вже відомо візуальні новели та квести зазвичай мають розгалуження сюжету та декілька варіантів кінцівки. «Таємниця темного лісу» пропонує гравцю два способи проходження: самостійне розслідування, що є довшим та складнішим або з підказками від відьми.

Якщо гравець обирає другий варіант проходження чаклунка супроводжуватиме Ніколь та допомагатиме впродовж всієї гри. Жінка розповість більше, ніж є у книжках: як боротися чи задобрити мертву душу. Які духи є хорошими, а які бажають смерті живим. Також Ніколь дізнається більше про саме селище та загадкову відьму.

Один за одним дівчина розплутуватиме причини загадкових пожеж чи зникнень людей, спілкуватиметься не лише з людьми, а й з нечистю на своєму шляху та записувати всі події в журнал (рис. 3.1) та додаватиме докази у вигляді фотографій та різних дрібничок.

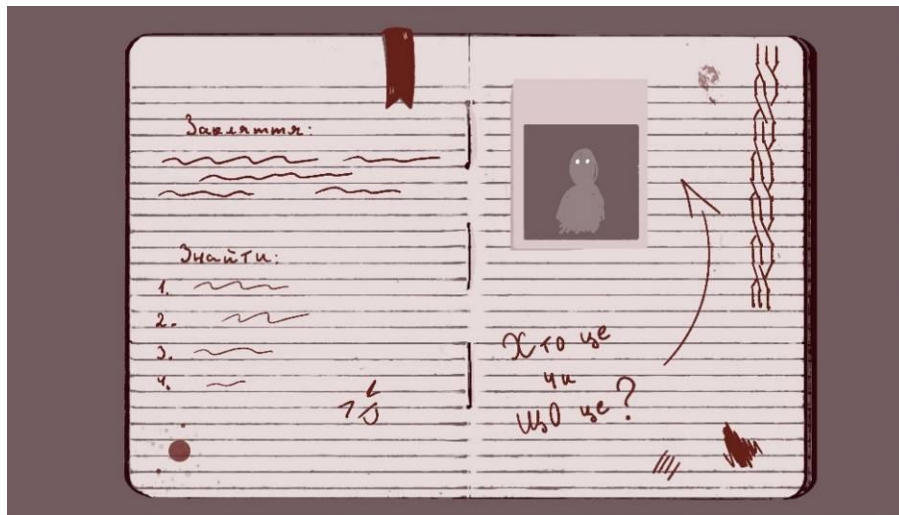


Рис. 3.1. Розроблений дизайн щоденника для ігрового процесу

Хаотичні лінії, малюнки, цятки чорнил на сторінках щоденника передають необережну натуру Ніколь.

Всі сліди вестимуть Ніколь все далі в ліс до головної винуватці всіх трагедій - до душі молодої дівчини, що була вбита, а винного так і не було покарано. Душа гнівається і скеровує весь свій гнів на село та його жителів.

Варіанти фіналів гри:

1. Ніколь допомагає мертвій душі заспокоїтися використовуючи набуті знання. А згодом пише довгу статтю з всіма доказами. Ця кінцівка можлива, якщо у неї та Мавки хороші стосунки

2. Ніколь проганяє мертву душу використовуючи набуті знання. А згодом пише довгу статтю з всіма доказами. Негативна кінцівка.

3. Ніколь сама стає мертвим духом цього лісу. Вона обирає цей шлях, бо магія надто її зачаровує, а люди все одно не цінують її, якби дівчина не старалася. Ця кінцівка можлива, якщо у неї та Мавки хороші стосунки

4. Лишається в містечку та допомагає відьмі

5. Ніколь нічого не знаходить, повертається додому без успіху, ледь не померши і вирішила це закинути. Її переслідують духи

6. Здається бо розуміє, що ніяк не допоможе ситуації

7. Ніколь помирає посеред гри та стає слабшим духом.

8. Гравець проходить гру за 5 хв обравши варіант "ні, я не буду приймати пропозицію директора". Зроблено лише заради жарту та відзнаки "вітаю, ви пройшли гру за 5 хв"

9. Відмовляється від цієї "пропозиції" під страхом втратити роботу, але всеодно вона має велике бажання та інтерес. Це заважає їй спокійно спати/ їсти, тому гравець немає вибору окрім як грати далі.

Окрім функції щоденника та записів, гра передбачає наявність інвентаря (рис. 3.2). Приклади предметів, що можуть бути в грі: фотоапарат, камінець-оберіг, амулет, фото. Сам інвентар має вигляд тек для документів, а стиль шрифту характерний для старих друкарських машинок.

Також був розроблений вигляд екрану входу в гру та головне меню: на передньому плані розташована друкарська машинка, на другому – коркова дошка із прикріпленими до неї записами та фотографіями. Таке рішення було прийняте для підкреслення атмосфери таємничості та розслідування загадок (рис. 3.3).

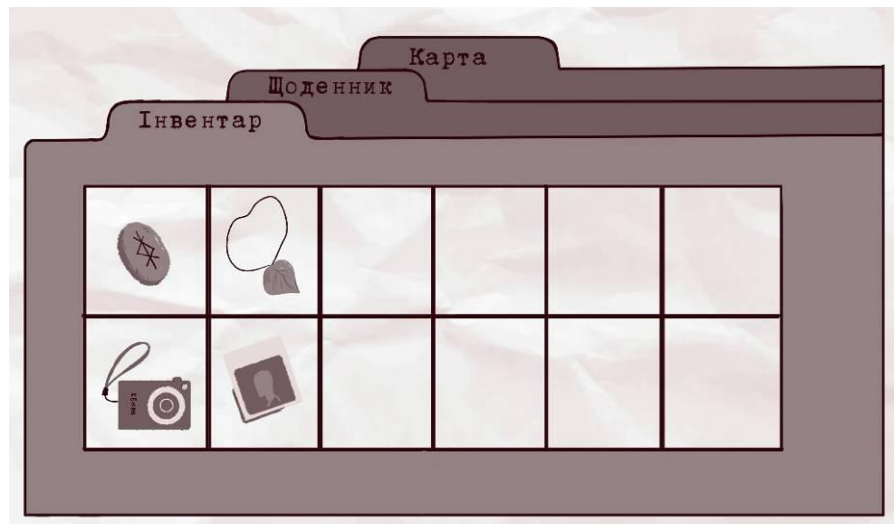


Рис. 3.2. Розроблений дизайн інвентаря для ігрового процесу

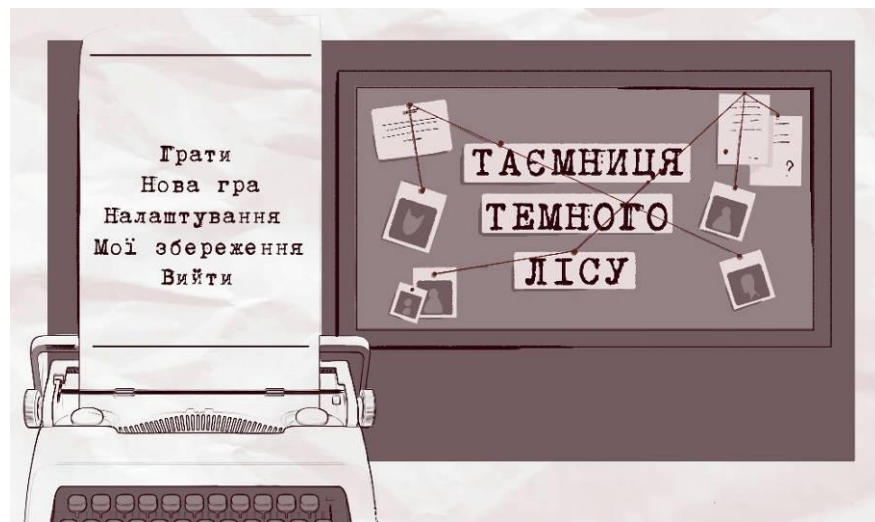


Рис. 3.3. Розроблений дизайн головного екрану гри

3.2 Етапи розробки дизайну персонажів для гри "Таємниця темного лісу"

Найперше, що потрібно для розробки персонажа це мати ідею, яку згодом ми розвинемо в повноцінний концепт. В першу чергу було вирішено розробити дизайн героїні, від якої гравець проходитиме історію – Ніколь. Використовуючи різні інтернет ресурси було проведено пошук доречних фотографій, з яких в подальшому були сформовані референси та мудборд. Також було проведено дослідження аналогів ігор, де головний герой має професію журналіста чи схожий вид діяльності. Це було зроблено в цілях

пошуку натхнення та прикладів. Але окрім професії слід зважати на особисті інтереси даної героїні – езотерика та міфи. Для цього було проведено пошук рун та їх значень. Впродовж всіх етапів розробки варто пам'ятати, що через дизайн ми можемо розповісти більше про нашого героя. Тому всі деталі є важливими.

Після закінчення пошуків настав час перейти до ескізування, пошуку потрібного силуету та форм. Як відомо, форми в психологію мають свої значення та асоціації. Через форми можна показати характер героя. Ніколя людина і як кожен з нас має свої позитивні та негативні сторони, а її характер може змінюватися впродовж історії. З цими думками було обрано витягнуті та заокруглені форми обличчя та тіла.

Так як дана персонажка має діловий, але певною мірою, практичний одяг з цим етапом не виникло багато проблем. Було прийнято рішення зупинитися на штанях темного кольору, білій сорочці та додати підтяжки для створення цікавого силуету. Кольори були додані керуючись правилом 60-30-10, де для деталей та лайну було використано найконтрастніший колір (рис. 3.4).



Рис. 3.4 Основні кольори, що були використані для дизайну Ніколь

Також, заради історичної достовірності був здійснений пошук значень рун та малюнків у культурах, що слідували язичництву та населяли Україну тисячі років назад до нашої ери. Язичники використовували руни в обрядних та захисних цілях. Важко сказати який саме етнос є першоджерелом магічних символів, але їх активно використовували народи, що жили на території України, предки литовців та фінів.

Час перейти до наступної діючої особи – Відьми. Працювати над її дизайном було найважче, але й найцікавіше. Відьма має велику шану до своїх

предків та знання в області магії. Враховуючи ці факти був здійснений пошук особливостей українського народного одягу, його елементів та символів. Також було зроблено декілька пошукових ескізів з різними комбінаціями одягу (Додаток В, рис. В.4).

Після завершення етапу ескізування варто звернути увагу на форми. Відьма не є негативним персонажем, проте має суровий характер і щоб це передати її риси обличчя мають гостріше кути в порівнянні з Ніколь (рис. 3.5).



Рис. 3.5. Основні кольори, що були використані для дизайну Відьми

Останньою, але не менш важливою є персонаж Мавка. Натхнення для цієї героїні було взято з народних легенд, казок та з мультфільму 2023 року «Мавка. Лісова пісня» внаслідок чого був розроблений редизайн для власної історії. В оригінальному дизайні персонаж має заокруглені, «м'які» риси обличчя, що формують враження доброзичливості та доступності. (Додаток В, рис. В.6). В авторському редизайні ці форми переосмислені на гостріші, що відповідає семантиці небезпеки та потойбічності. Зелений колір волосся, традиційно пов'язаний із природою та позитивними конотаціями, поступився місцем вугільно-чорному, який посилює відчуття загрози. Відсутня шкіра на спині оголює кістки як символ належності до потойбічного світу.

Такий дизайн розрахований на дорослу аудиторію та може знайти застосування у відеоіграх жанру темного фентезі, горор-анімації або інтерактивних медіапроектах, орієнтованих на популяризацію української культурної спадщини.

Шкіра на спині відсутня, оголюючи кістки як знак приналежності до потойбічного світу. Тобто цей дизайн був розроблений, враховуючи інформацію із фольклорних джерел (рис 3.6).

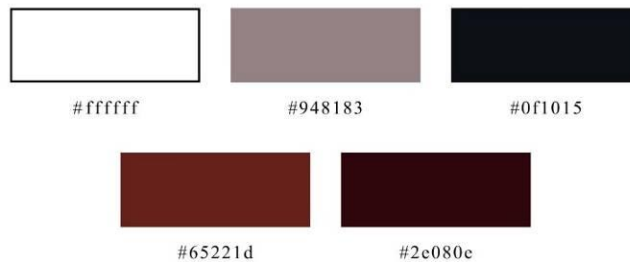


Рис. 3.6. Основні кольори, що були використані для дизайну Мавки

Ці кольори були обрані з урахуванням найбільш поширених кольорів у вишивці національного одягу українців:

-Білий – символізує не лише чистоту, а й зв'язок із предками та захищає від нечисті.

-Відтінки червоного – символ пристрасті та життя, також вірили, що червоний оберігає від хвороб.

3.3 Художньо-композиційні та образні рішення розроблених персонажів

Виходячи із пророблених досліджень та прочитаного матеріалу, було вирішено використовувати саме спрощений стиль під час малювання та монохромну палітру кольорів, за потреби додаючи інші кольори для акценту. Такий підхід спрощує процес та зменшує час малювання.

Натхнення та певні елементи дизайну були запозичені із раніше проаналізованих статей, книг та інших медіапродуктів. Але найбільшим джерелом все таки слугувала історія та українська міфологія.

Персонаж Ніколь (рис.3.7) репрезентує образ журналістки, візуальна концепція якої побудована на свідомому поєднанні двох контрастних особистостей: зовнішньої професійної ідентичності та внутрішньої хаотичності. Зазначена суперечність знаходить відображення в деталях її образу: один із ременів підтяжок навмисно спущений із плеча, а зачіска оформлена у вигляді недбалого хвоста.



Рис. 3.7 Розроблений дизайн Ніколь для гри «Таємниця темного лісу»

Такі елементи виконують характерологічну функцію, візуально транслуючи дезорганізованість як рису характеру.

Предметний світ персонажа формується навколо професійної діяльності: до обов'язкового реквізиту належать щоденник, набір ручок та олівців, а також компактна камера-поляроїд. Усі предмети зберігаються в поношеній, проте функціональній сумці. В процесі проходження сюжету гри розраховано, предметний інвентар розширюватиметься за рахунок додаткових об'єктів, наприклад книг та амулетів. Це відображає динаміку розвитку персонажа та рух сюжету.

Схильність Ніколь до езотерики та містицизму передається через систему символічних знаків: руни та графічні малюнки, нанесені самотійно хною на відкриті ділянки шкіри. Зазначені елементи мають для персонажа оберегову, вона вірить в їхню здатність захищати її на життєвому шляху. Таким чином, тілесна символіка є не лише естетичною деталлю, а й засобом розкриття світогляду героїні (Додаток Г, таблиця Г.1).

Мавка репрезентує образ неупокої душі дівчини. У процесі розробки дизайну було прийнято рішення зберегти за персонажем білу сорочку, що обумовлено особливостями сюжетної концепції: згідно з нею, вбрання персонажа відповідає одягу, в якому відбулася її смерть. Костюм являє собою довгу білу сорочку з вишивкою та поясом-крайкою, що є елементами традиційного українського народного вбрання.

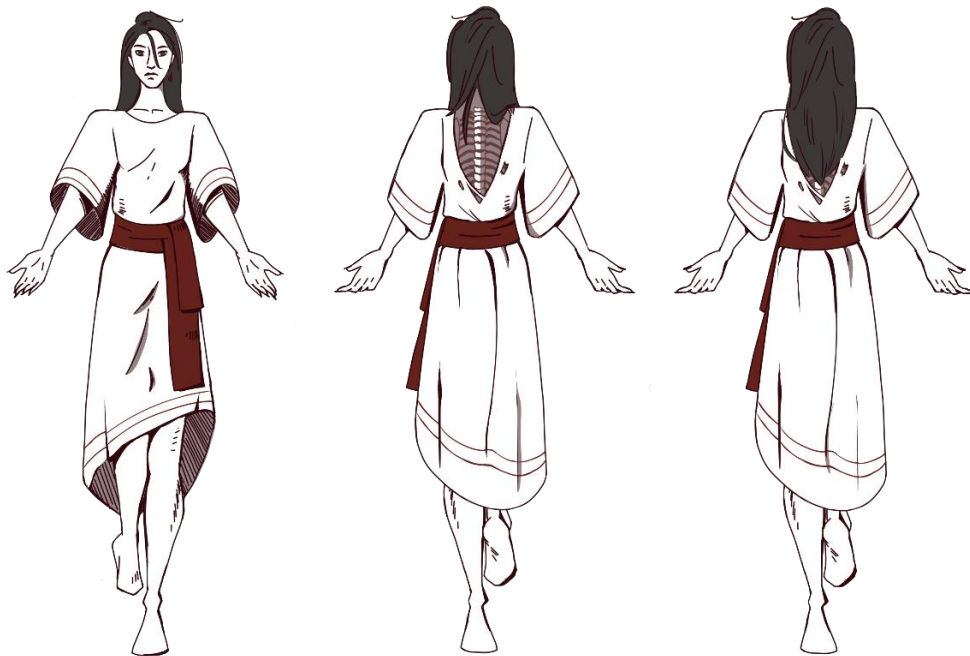


Рис. 3.8 Розроблений дизайн Мавки для гри «Таємниця темного лісу»

На рисунку Мавка зображена з двох ракурсів – анфас та ззаду. На одному із зображень її волосся прибране та демонструє оголений від плоті хребет (рис. 3.8).

Колірне рішення образу потребує окремого обґрунтування. У народних віруваннях білий колір символізує чистоту та наділяється захисними властивостями щодо темних сил. Однак у дизайні Мавки семантика білого кольору переосмислюється. Він використовується не у своєму традиційному захисному значенні, а з метою підкреслення фантомної природи персонажа та його належності до потойбічного світу. Таким чином, колір виконує не захисну, а ідентифікаційну функцію, візуально маркуючи Мавку як істоту між світами.

Окрім Мавки пояс носить також Відьма. Здавна пояс був важливим компонентом як чоловічого, так і жіночого народного одягу. Поясом підв'язували натільну сорочку, вбрання або зимовий верхній одяг. Коли одяг підперезаний, тоді він щільніше обіймає тіло, зберігає тепло, а разом з тим це полегшує рух під час роботи. Упродовж століть пояс використовували також для носіння знарядь праці або холодної зброї. Локальну своєрідність традиційних поясів створювали матеріал, розмір, техніка виготовлення, орнаментация і колорит, оздоблення та призначення. За технікою виготовлення пояси були ткані та плетені. Існувала традиція зображати на поясі знаки-обереги, символи, емблеми тощо.

У давнину пояс носили постійно – з дитинства до смерті. Звичай цей пояснювався вірою в магічну роль перепони (для нечистої сили) у формі кола. Пояс, кушак, крайка, черес – не просто прикраса костюму, а один з головних оберегів життя у сакральному значенні. Пояс мав символічно оберігати передусім живіт і дітородну систему. Колись був звичай повивати новонароджену дитину в широкий материнський пояс.

Особливо часто пояс згадується в українських повір'ях, народних оповіданнях, казках у зв'язку з нечистою силою. За поясом носять полин і любисток. Пояс – магічний «інструмент» багатьох обрядів, коли треба за нього щось «притягнути» або, навпаки, – від чогось оборонитись, відштовхнутись [32].

Відьма в сюжеті «Таємниця темного лісу» має наставницьку роль та, як вже було сказано раніше, знається на магії древніх народів України (рис. 3.9).

Варто зазначити, що трипільці найчастіше називали відьмами тих жінок, що практикували чорну магію, але це не завжди мало негативне забарвлення. В дизайні відьми присутня велика кількість прикрас, наприклад сережки та декілька видів намист. Українки здавна носять різні прикраси, існує декілька видів сережок, а саме ті, що носить Відьма мають назву лунниця. Лунницю носили як сережки, кулон або підвіску. За наших передків дівчатам дарували лунницю на день народження на перший рік, і та носила його до самої смерті. Вважалося, що так дівчина набувала покровительку в особі богині Марі, яка захищала її від впливу темних сил і благотворно впливала на формування майбутнього [18].



Рис. 3.9 Розроблений дизайн Відьми для гри «Таємниця темного лісу»

Шию Відьми прикрашають стрічковий гердан, шелести та намиста. Не всі прикраси мають магичне значення, але шелести, маленькі круглі дзвіночки, вважалося, що вони своїм звуком відлякують нечисту силу. Загалом традиція вдягати на себе прикраси, які гримлять, звучать, була доволі поширена [5].

Загальну атмосферу гри «Таємниця темного лісу» передає постер. Під час його розробки були зроблені пошукові (див. додаток В, рис. В.6) нариси з цілю

пошуку доречної композиції. На першому варіанті постеру використаний шрифт Rutenia, що був розроблений в рамках проєкту «Рутенія. Графіка української мови». Мета проєкту – створення зримого образу української мови на основі історично існуючих, рутенських літер та повернення державі Україні її зорового символу – Національної абетки [6].

У фінальному зображенні постера композиція вибудована навколо двох центральних персонажів — Ніколь та Мавки. Мавка, як носій містичної активності в межах ігрового наративу, представлена в стані прихованого спостереження: вона залишається непомітною для головної героїні, однак її присутність є виразно відчутною для глядача.

Просторова організація постера реалізована через трипланову структуру. Перший план займає головна героїня Ніколь, зображена в динамічній позі з ліхтариком у руках. Вираз її обличчя передає стан розгубленості та тривоги: озираячись, вона інтуїтивно відчуває стороннє спостереження, що формує відчуття напруги та невизначеності. Другий план представлений декоративною рамкою з трипільськими орнаментами, що виконує не лише естетичну, а й змістову функцію. Кожен елемент орнаменту несе символічне навантаження: знак сонця по кутах рамки є символом життєдайної сили, деревоподібний елемент репрезентує концепти роду та життя, а хвилеподібні візерунки символізують циклічність, зміни та сезонність. Третій план відведено образу Мавки та лісовому середовищу: персонаж спостерігає за Ніколь з-за дерева, ховаючись у глибині лісового простору.

З метою підсилення візуальної виразності та створення ілюзії динамічності до композиції постера було інтегровано анімаційні елементи: рух листя та мерехтіння світла ліхтарика в руках Ніколь. Зазначені ефекти забезпечують перехід від статичного зображення до живої, кінетичної форми подачі матеріалу.

Висновки до розділу 3

1. У межах практичної частини кваліфікаційної роботи було розроблено дизайн-проект гри «Таємниця темного лісу» у жанрі пригодницького квесту та візуальної новели, що тематично пов'язана з українською міфологією та фольклором.

2. У підрозділі 3.1 обґрунтовано концепцію та представлено ідею проекту. Визначено, що міфологія є невід'ємною частиною культурної ідентичності народу та може слугувати інструментом популяризації української міфології, використовуючи ігровий простір. Розроблено сюжетну основу гри з розгалуженою системою кінцівок, що забезпечує варіативність проходження та глибину занурення гравця у світ української нечисті й повір'їв.

3. У наступному підрозділі 3.2 детально описано поетапний процес розробки дизайну трьох ключових персонажів - Ніколь, Відьми та Мавки. Кожен образ створювався на основі ретельного дослідження: аналізу референсів, вивчення традиційного українського одягу, символіки рун та народних вірувань. Силуети та форми персонажів підібрані відповідно до їхнього характеру та ролі в сюжеті.

4. У підрозділі 3.3 представлені розроблені дизайни та описані художньо-композиційні рішення образів. Встановлено, що кожна деталь дизайну, від елементів одягу до кольорової палітри, несе змістовне навантаження й відображає культурний та символічний контекст. Використання автентичних елементів народної культури, зокрема вишивки, пояса-крайки, прикрас надає персонажам історичної достовірності та підсилює атмосферу гри.

5. Таким чином, розроблений проект поєднує художню виразність із науково обґрунтованим підходом до відтворення елементів української культурної спадщини, що робить його вагомим внеском у популяризацію вітчизняної міфології засобами ігрового дизайну.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі «Розробка дизайну персонажів для гри «Темниця темного лісу»» було здійснено комплексне дослідження, спрямоване на поєднання етнічної міфології з інструментами сучасного ігрового дизайну. Робота охоплює теоретичний аналіз, розробку концепції та практичну реалізацію авторського дизайн-проекту у форматі анімованого постеру.

У першому розділі проведено теоретичний аналіз поняття «дизайн персонажів» у наукових і творчих підходах. Встановлено, що дизайн персонажа є комплексною проектною діяльністю, в якій кожен візуальний елемент: тілобудова, одяг, колірна гама, силует, несе змістове навантаження та формує єдину знакову систему. Визначено, що застосування семіотичного підходу, принципів геометричної характеристики та правила 60-30-10 у колористиці забезпечує внутрішню узгодженість і читабельність образу. Розглянуто еволюцію ігрової графіки від піксельного двовимірного зображення до фотореалістичної тривимірної візуалізації, що засвідчує нерозривний зв'язок між технологічним прогресом і розвитком мистецтва дизайну персонажів. Проведено порівняльний аналіз провідних графічних редакторів, що дозволило визначити оптимальні інструменти для реалізації власного проекту.

У другому розділі здійснено аналітичне дослідження ігрових аналогів. Аналіз ігор жанру візуальної новели та пригодницького квесту показав, що художня переконливість не залежить від технічної складності візуалу, а ключовими чинниками успіху є цілісність образу, розгалуженість сюжету та наявність унікальних ігрових механік. Дослідження українських проектів, що звертаються до національної міфології, таких як *Ghost of Viyk*, «Чарівний світ. UA», настільної гри «Арідник» та бестіарію *Vaesen*, підтвердило зростаючий суспільний запит на культурно автентичний ігровий контент. Аналіз жанрових особливостей засвідчив, що текстовий наратив, візуальний образ, звуковий супровід і ігрова механіка функціонують як єдина комунікативна система, де

наративний дизайн відіграє визначальну роль у формуванні емоційного зв'язку між гравцем і персонажами.

У третьому розділі реалізовано практичну частину роботи. Розроблено дизайн-проект трьох ключових персонажів гри «Таємниця темного лісу»: Ніколь, Відьми та Мавки. Кожен образ пройшов повний цикл розробки: від постановки концептуальних питань, формування мудбордів і рефбордів до ескізування, опрацювання силуетів, форм і колірних рішень. Дизайн персонажів ґрунтується на автентичних елементах української народної культури: традиційному вбранні, вишивці, прикрас, язичницькій символіці рун. Це надає образам історичної достовірності та культурної глибини. Семантика кольору переосмислена відповідно до сюжетних ролей персонажів: білий у дизайні Мавки виконує ідентифікаційну, а не захисну функцію, маркуючи її як істоту між світами.

Таким чином, у роботі доведено, що українська міфологія є невичерпним ресурсом для формування самобутніх ігрових персонажів, насичених символічним змістом і національною ідентичністю. Розроблений проект поєднує художню виразність із науково обґрунтованим підходом до відтворення елементів вітчизняної культурної спадщини, що підтверджує його практичну цінність для популяризації української міфології засобами сучасного ігрового дизайну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Артушевська А. Вийшов бестіарій «Vaesen: Духи та монстри Міфічної України». GameDev DOU. URL: <https://gamedev.dou.ua/news/vaesen-spirits-and-monsters-of-mythic-ukraine-project/> (дата звернення: 29.05.2026).
2. Беседа А. Маскот – це герої бренду чи щось набагато глибше? Rocketmen Agency URL: <https://rocketmen.com.ua/ua/article/maskoty-eto-geroi-brenda> (дата звернення: 29.05.2026).
3. Батрак В. С., Маслова Д. О. Психологічні механізми привабливості персонажів в комп'ютерних іграх / Current challenges of science and education. Proceedings of the 10th International scientific and practical conference. MDPC Publishing. Berlin, Germany. - 2024. Р. 395-400. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/29589> (дата звернення: 24.04.2026).
4. Бондаренко О. В. Розробка концепт-арту характерного персонажа засобами комп'ютерної графіки // Сучасні проблеми дизайну : зб. матеріалів міжнар. наук.-практ. конф. Київ, 2023. URL: <https://ouci.dntb.gov.ua/works/lmbQQyRm/> (дата звернення: 19.03.2026).
5. Бушковська Н. Українські міфологічні герої з'являться в мобільному додатку для дітей. УП. Життя. URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/2020/08/10/241927/> (дата звернення: 29.04.2026).
6. Грицай А., Мельник О. Ідентифікація українських міфологічних образів у сучасному графічному дизайні / Актуальні проблеми сучасного дизайну : збірник матеріалів III Міжнародної науково-практичної конференції, м. Київ, 22 квітня 2021 року. – В 2-х т. – Т. 2. – Київ: КНУТД, 2021. – С. 34-36. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/18095> (дата звернення: 20.11.2025).
7. Дем'янюк А. Перун крутіший за Тора. Як проєкт «Чарівний світ UA» популяризує українську міфологію. MediaSapiens URL: <https://ms.detector.media/trendi/post/30879/2022-12-22-perun-krutishyy-za-tora-yak->

proiekt-charivnyy-svit-ua-populyaryzuie-ukrainsku-mifologiyu/ (дата звернення: 29.05.2026).

8. Дзикович Т. А., Сваволук Є., Гончарук Н., Губський В. Вплив візуальних деталей ігрового персонажу на сприйняття його гравцем // Збірник тез доповідей VII Міжнародної науково-практичної конференції текстильних та фешн-технологій KyivTex&Fashion, м. Київ, 19 жовтня 2023 року. – Київ : КНУТД, 2023. – С. 301-302. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/25486> (дата звернення: 24.04.2026).

9. Зіноватна Д. В. Що робить дизайн персонажів гарним / Д. В. Зіноватна // Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті : матеріали 24-го Міжнар. молодіж. форуму, 7–9 квіт. 2020 р. – Харків : ХНУРЕ, 2020. – Т. 3. – С. 43–44. URL: <http://openarchive.nure.ua/handle/document/13679> (дата звернення: 24.04.2026).

10. Купрієнко О. Life is Strange: Double Exposure - повернення до витоків, чи спроба загравати з фанатами? Межа. URL: <https://mezha.ua/reviews/life-is-strange-double-exposure> (дата звернення: 29.04.2026).

11. Курганська А. О., Хиневич Р. В. Геймдизайн: жанри і стилі відеоігор // Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації : матеріали IV Всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів і студентів, Одеса, 26–27 верес. 2024 р. Одеса : ОНТУ, 2024. С. 387–389. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/29400> (дата звернення: 19.11.2025).

12. Костюк М. Г., Марчук Г. В. Тези XIII Міжнародної науково-технічної конференції «Інформаційно-комп'ютерні технології». Житомир : Житомирська політехніка, 2023. 216 с. URL: <https://conf.ztu.edu.ua/wp-content/uploads/2023/06/89.pdf> (дата звернення: 20.04.2026).

13. Слівінська А., Мороз М. Наративний дизайн у сучасній ігровій індустрії // Актуальні проблеми сучасного дизайну : збірник матеріалів VII Міжнародної науково-практичної конференції, м. Київ, 4 квітня 2025 року. – У

3-х т. – Т. 2. – Київ : КНУТД, 2025. – С. 348–349. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/31271> (дата звернення: 24.04.2026).

14. Степурук Н. Анонсовано Ghost of Viyk - стильний мандрівний бойовик в антуражі українського фольклору. GameDev DOU. URL: <https://gamedev.dou.ua/news/ghost-of-viyk-announcement/> (дата звернення: 29.04.2026).

15. Хейна М. Значення кольору та його символіка у цифровому маркетингу: як використовувати силу кольору. URL: <https://bannerboo.com/ua/blog/znachennya-koloru-ta-yoho-symvolika-u-tsyfrovomu-marketynhu/> (дата звернення: 19.11.2025).

16. Чебаник В. Рутенія. Графіка української мови. URL: <https://abetkarutenia.com.ua/> (дата звернення: 29.05.2026).

17. Чембержі Д. А., Волошко М., Любенко Ю. Роль та вплив фешн-індустрії на процес доповнення образів персонажів у відеоігровому просторі // Збірник тез доповідей VII Міжнародної науково-практичної конференції текстильних та фешн-технологій KyivTex&Fashion, м. Київ, 19 жовтня 2023 року. – Київ : КНУТД, 2023. – С. 293-294. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/25482> (дата звернення: 24.04.2026).

18. 10 найвідоміших українських міфічних істот. URL: <https://dyvys.info/2019/11/09/10-najvidomishyh-ukrayinskyh-mifichnyh-istot/> (дата звернення: 20.11.2025).

19. Анімація: основи дизайну персонажів : уривок із книги Ендрю Селбі. ArtHuss URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/animatsiya-osnovy-dyzaynu-personazhiv> (дата звернення: 29.05.2026).

20. Babur. 30-річна еволюція дизайну Resident Evil (2 березня 2026 р.). YouTube. URL: <https://youtu.be/ie1jufOlCbY?si=-yN1COx9UEZMNT4s> (дата звернення: 29.05.2026).

21. Візуальні новели: гайд для початківців. Kutok. URL: https://kutok.io/ignor/vizualni_novely_haid_dlya_pochatkivciv-45p4 (дата звернення: 29.05.2026).

22. VOKI Games. Концепт-арт у геймдеві: від ідеї до фінальної версії.
URL: <https://vokigames.com/ua/koncept-art-u-gejmdevi-vid-ideyi-do-finalnoyi-versiyi/> (дата звернення: 20.04.2026).
23. Галайчук В. Українська міфологія. URL: <https://archive.org/details/miff2016/page/n1/mode/2up> (дата звернення: 20.04.2026).
24. GameDev DOU. Хто такий Concept Artist і яка його роль у геймдеві.
URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/concept-artist-in-gamedev/> (дата звернення: 20.04.2026).
25. Генетичний код українців та їхніх сусідів очима археології. URL: <https://tyzhden.ua/hennyj-kod-ukraintsiv-ta-ikhnikh-susidiv-ochyma-arkheolohii/> (дата звернення: 20.04.2026).
26. Ігри і журналістика: як емоційно залучити аудиторію. URL: <https://ua.ejo-online.eu/5035/tsyfrovi-media/games-and-journalism> (дата звернення: 20.04.2026).
27. Ігровий Йогурт. Весь лор DOOM-саги. Що саме в собі приховує екшен-шутер (24 липня 2025 р.). YouTube. URL: <https://youtu.be/bAnJUh3PcHY> (дата звернення: 29.05.2026).
28. Ігровий Йогурт. Шукала мідь, знайшла емоції. Що на цей раз криє в собі українська ігрова індустрія? (24 серпня 2024 р.). YouTube. URL: <https://youtu.be/ie1jufOlCbY> (дата звернення: 29.05.2026).
29. Ким були давні предки українців. URL: https://bastion.tv/kim-buli-davni-predki-ukrayinciv_n59490 (дата звернення: 29.04.2026).
30. Лунниця – оберіг та краса. Майстерня Ольги Петренко. URL: <https://petrenko.in.ua/lunnyczya-oberig-ta-prykrasa/> (дата звернення: 29.05.2026).
31. Mavka. 3D art Andrii Karpylenko. URL: <https://gamedev.dou.ua/news/mavka-3d-art-andrii-karpylenko/> (дата звернення: 20.11.2025).

32. Національна історична бібліотека України. Обереги українського народу Вип. 9 / Сакральне значення пояса. 25 травня 2022 р. URL: <https://nibu.kyiv.ua/exhibitions/559/> (дата звернення: 29.04.2026).

33. ПротоУкраїна. Скіфські та трипільські культурні витоки // ProtoUkraine. URL: <https://protoukraine.com/vs/culture/> (дата звернення: 20.04.2026).

34. Те, що лишається. URL: <https://chichka.itch.io/tsl> (дата звернення: 20.04.2026).

35. ТРИПІЛЬСЬКІ ОРНАМЕНТИ // Dimobi. URL: <https://dimobi.org.ua/creativity/2> (дата звернення: 29.05.2026).

36. Трипільська писемність: значення найпоширеніших символів // Supremus Blog. URL: <https://supremusblog.wordpress.com/2019/10/06/трипільська-писемність-значення-най/> (дата звернення: 29.05.2026).

37. Трипільські символи та їх тлумачення. URL: <https://spadok.org.ua/trypilska-kultura/trypilski-symvoly-ta-yikh-tlumachennya> (дата звернення: 29.04.2026).

38. Українські прикраси: від давнини до сучасності. Українки. URL: <https://ukrainky.com.ua/ukrayinski-prykrasy-vid-davnyny-do-suchasnosti/> (дата звернення: 29.04.2026).

39. Як геймфікувати українську міфологію: настільна гра «Аридник». Sensor Media. URL: <https://sensormedia.com.ua/culture/yak-gejmifikuvaty-ukrayinsku-mifologiyu-nastilna-gra-aridnyk/> (дата звернення: 29.05.2026).

40. Як створювати унікальний світ гри через дизайн персонажів. AB Games : вебсайт. 2021. 12 січ. URL: <https://ab-games.com/2021/01/12/yak-stvoryuvati-unikalnij-svit-gri-cherez-dizajn-personazhiv/> (дата звернення: 29.05.2026).

41. Якою була віра трипільців. URL: <https://www.oru.org.ua/index.php/bogoznavstvo/statti/341-yakoyu-bula-vira-trypiltsiv.html> (дата звернення: 20.11.2025).

42. 10 Best Video Game Character Redesigns. TheGamer. URL: <https://www.thegamer.com/best-video-game-character-redesigns-changes/> (дата звернення 25.04.2026).
43. A Guide to Understanding Different Game Art Styles // Argentics. URL: <https://www.argentics.io/understanding-game-art-styles> (дата звернення: 19.03.2026).
44. Clip Studio Paint // Artist Testimonials / Celsys URL:: <https://www.clipstudio.net/en/testimonials/> (дата звернення: 25.05.2026).
45. Cygan A. Urban Myth Dissolution Center (Switch) review. Nintendo World Report : website. 2025. 8 Feb. URL: <https://www.nintendoworldreport.com/review/69940/urban-myth-dissolution-center-switch-review> (date of access: 29.05.2026).
46. Different game art styles and how to choose the right one for your game. URL: <https://dreamfarmstudios.com/blog/game-art-styles-with-guide/> (дата звернення: 20.11.2025).
47. Elder Futhark Rune Meanings. Pagan Grimoire. URL: <https://www.pagangrimoire.com/elder-futhark-rune-meanings/> (дата звернення: 29.05.2026).
48. Game characters as narrative devices. A comparative analysis of Dragon Age: Origins and Mass Effect 2. URL: <https://www.semanticscholar.org/reader> (дата звернення: 24.04.2025).
49. Genghis Husameddin. BAD END THEATER | Review. DayOne : website. 2025. 18 Jul. URL: <https://playday.one/2025/07/18/bad-end-theater-review/> (date of access: 29.05.2026).
50. Hasselgren J. Investigation of shapes and colours as elements of character design. 2013. URL: <https://uu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A651309&dswid=7805> (дата звернення: 20.11.2025).

51. How fashion shapes a character // The Fashion Research Network. URL: <https://tfr.news/articles/2021/2/10/how-fashion-shapes-a-character> (дата звернення: 20.11.2025).
52. Krita Foundation. URL: <https://krita.org/uk/> (дата звернення: 25.05.2026).
53. MacIntosh R. No Case Should Remain Unsolved -review. Nook Gaming : 2025. URL: <https://www.nookgaming.com/no-case-should-remain-unsolved-review/> (date of access: 29.05.2026).
54. One opinion about krita // Krita Artists : форум спільноти. URL: <https://krita-artists.org/t/one-opinion-about-krita/13693/2> (дата звернення: 25.05.2026).
55. Pixflow. The ultimate guide to creating memorable character color palettes. URL: <https://pixflow.net/blog/the-ultimate-guide-to-creating-memorable-character-color-palettes/> (дата звернення: 19.11.2025).
56. Procreate for iPad URL: <https://procreate.com/procreate>. (дата звернення: 25.05.2026).
57. Procreate Review // PCMag / Ziff Davis URL: <https://www.pcmag.com/reviews/procreate> (дата звернення: 25.05.2026).
58. Reddit : r/InfinitePainter. // What's your take on Infinite Painter? Love it or...?URL:https://www.reddit.com/r/InfinitePainter/comments/1mp8tj7/whats_your_take_on_infinite_painter_love_it_or/ (дата звернення: 25.05.2026).
59. Reddit: r/ClipStudio. // Honest thoughts about Clip Studio Paint URL:https://www.reddit.com/r/ClipStudio/comments/lul23w/honest_thoughts_about_clip_studio_paint/ (дата звернення: 25.05.2026).
60. The Art of Video Games / Smithsonian American Art Museum. URL: <https://americanart.si.edu/exhibitions/games> (дата звернення: 24.04.2026).
61. The evolution of game art from pixels to photorealism // London College of Contemporary Arts (LCCA). URL: <https://www.lcca.ac.uk/blog/gaming/the-evolution-of-game-art-from-pixels-to-photorealism/> (дата звернення: 20.11.2025).

62. The Occupation. URL: <https://www.occupation-game.com/> (дата звернення: 20.11.2025).

63. Trustpilot. Adobe Photoshop Reviews URL: <https://www.trustpilot.com/review/photoshop.com> (дата звернення: 25.05.2026).

64. Wildgoose D. The Occupation review -on the clock. GameSpot : website. 2019. 7 Mar. URL: <https://www.gamespot.com/reviews/the-occupation-review-on-the-clock/1900-6417101/> (date of access: 29.05.2026).

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис. А1. Презентація персонажа у конкурсі від
Хмельницького національного університету «Всеукраїнський конкурс
дизайну персонажів» 1 травня 2026 р.



Рис.А.2. Титульні сторінки збірника тез з конференції Одеського
національного технологічного університету 21-22 травня

ТРАНСФОРМАЦІЯ ВІЗУАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ ПЕРСОНАЖІВ: ВІД ЕСТЕТИЧНОГО ОНОВЛЕННЯ ДО КУЛЬТУРНОЇ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ. Драло А.С., Слітюк О.О. (Київський національний університет технологій та дизайну, Україна)

345

Рис. А.3. Написані тези у змісті збірника

УДК 741.5:004.92

ТРАНСФОРМАЦІЯ ВІЗУАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ ПЕРСОНАЖІВ: ВІД ЕСТЕТИЧНОГО ОНОВЛЕННЯ ДО КУЛЬТУРНОЇ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ

ДРАЛО А.С. (nastia.dralo@gmail.com), СЛІТЮК О.О.
Київський національний університет технологій та дизайну

У роботі запропоновано підходи до створення редизайну персонажів як інструменту актуалізації візуальної ідентичності у сфері ігрової та анімаційної індустрії. Проаналізовано теоретичні засади редизайну, визначено функції та межі його застосування. Обґрунтовано доцільність використання психологічних принципів форми і кольору у процесі трансформації візуального образу.

Стрімкий розвиток ігрової та анімаційної індустрії зумовлює необхідність постійного оновлення візуальних образів персонажів з метою підтримання їхньої конкурентоспроможності та відповідності сучасним естетичним вподобанням споживача [1]. Саме у цьому контексті редизайн набуває статусу не лише творчої практики, а й стратегічного інструменту розвитку персонажа. Редизайн, як цілеспрямована трансформація візуальної концепції, є механізмом подолання візуальної застаріlosti та узгодження образу персонажа з актуальними соціокультурними очікуваннями аудиторії. Разом із тим, редизайн не обмежується корпоративним сегментом — він активно реалізується у сфері фанатської творчості, де аматорська візуальна інтерпретація (фан-арт) виконує функцію художньої рефлексії та непрямого маркетингу [2].

Актуальність дослідження визначається тим, що з розвитком суспільства змінюються естетичні переваги та ціннісні орієнтири аудиторії, внаслідок чого візуальні образи, які раніше відповідали запитам ринку, сьогодні можуть сприйматися як застарілі або такі, що не

345

відповідають сучасним стандартам репрезентації. Оновлення зовнішнього вигляду персонажів дозволяє відобразити еволюцію френку, підкреслити його оригінальність на сучасності, а також скористатися новітніми інструментами анімації та комп'ютерної графіки для підвищення якості візуального продукту.

Метою роботи є розробка підходів редизайну персонажів та використання цих підходів для створення авторської візуальної концепції редизайну персонажів з урахуванням фольклорних персонажів та принципів психології кольору і форми. Для досягнення поставленої мети вирішувались такі завдання: визначення функцій та меж застосування редизайну; аналіз успішних прикладів редизайну персонажів у сучасній ігровій індустрії; розробка та обґрунтування авторської концепції редизайну персонажа.

У процесі дослідження було проаналізовано теоретичні підходи до редизайну, окреслено його функції та інструменти реалізації. Встановлено, що редизайн є не лише естетичним оновленням, а й стратегічним рішенням, спрямованим на синхронізацію візуального образу із сучасними соціокультурними цінностями.

Ключовим інструментом у процесі редизайну є психологія форми і кольору, яка дозволяє миттєво передати особистість персонажа, його емоційний стан та роль в історії. Для досягнення візуальної цілісності образу застосовується пропорційна модель 60-30-10, що структурує палітру на домінуючий, вторинний та акцентний сегменти, підсилюючи читабельність образу та смислове навантаження персонажа.

За приклад вдалого редизайну персонажа розглянемо головну героїню серії ігор про виклики в дикій природі «Tombs Raider» — Лара Крофт. Первісний дизайн героїні зазнав критики з боку ігрової спільноти через надмірну сексуалізацію та низький рівень практичності: відкритий одяг суперечив характеру діяльності героїні, тоді як персонаж-чоловіки зі схожих ігор мали значно функціональніший вигляд. Найпомітніша трансформація образу відбулася з перезапуском серії у 2013 році. Одяг героїні було змінено на реалістичний та сучасний, пропорції тіла та риси обличчя привнесено у відповідність до актуальних стандартів, що стало можливим завдяки розвитку технологій та трансформації суспільних цінностей. Цей редизайн, який вважається одним з найкращих ігор серії, відобразив білий зрілий та приємний тон цієї історії та був повторно використаний для двох продовжень серії [3].

Розроблені підходи були реалізовані у авторській візуальній концепції редизайну персонажу Мавка. Метою проекту редизайну було наближення візуального образу Мавки до фольклорних персонажів — образу лісового духу слов'янської демонології, а також дослідження альтернативних варіантів художньої інтерпретації персонажа в емоційному стані гніву (рис. 1).

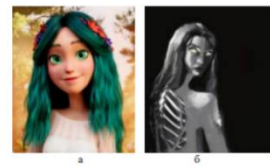


Рис. 1 – Дизайн Мавки:
а) «Мавка. Лісова пісня» (2023, реж. О. Рубін і О. Маламуж);
б) авторська концепція редизайну Мавки

В дизайні анімаційного фільму «Мавка. Лісова пісня» риси обличчя персонажа характеризуються заокругленими, «м'якими» формами, що формують образ доброзичливого та доступного персонажа (рис. 1а). В авторському редизайні ці форми набувають загостреного характеру, що відповідає семантиці небезпеси та потойбічності. Зелений колір волосся,

346

традиційно асоційований із природою та позитивними конотаціями, замінено на вугільно-чорний, що підсилює відчуття загрози. Очі набули яскравого жовтого забарвлення, що у природі виконує функцію застереження. Шкіра на спині відсутня, оголюючи кістки як знак приналежності до потойбічного світу (рис. 1б). Пропорційна модель колірної палітри побудована на контрасті темних домінуючих тонів (60%) із холодними вторинними (30%) та жовтими акцентними (10%) відтінками.

Такий дизайн орієнтований на дорослу аудиторію та може бути застосований у відеоіграх жанру «темне фентезі», горор-анімації або інтерактивних медіапроєктах, спрямованих на популяризацію слов'янської культурної спадщини.

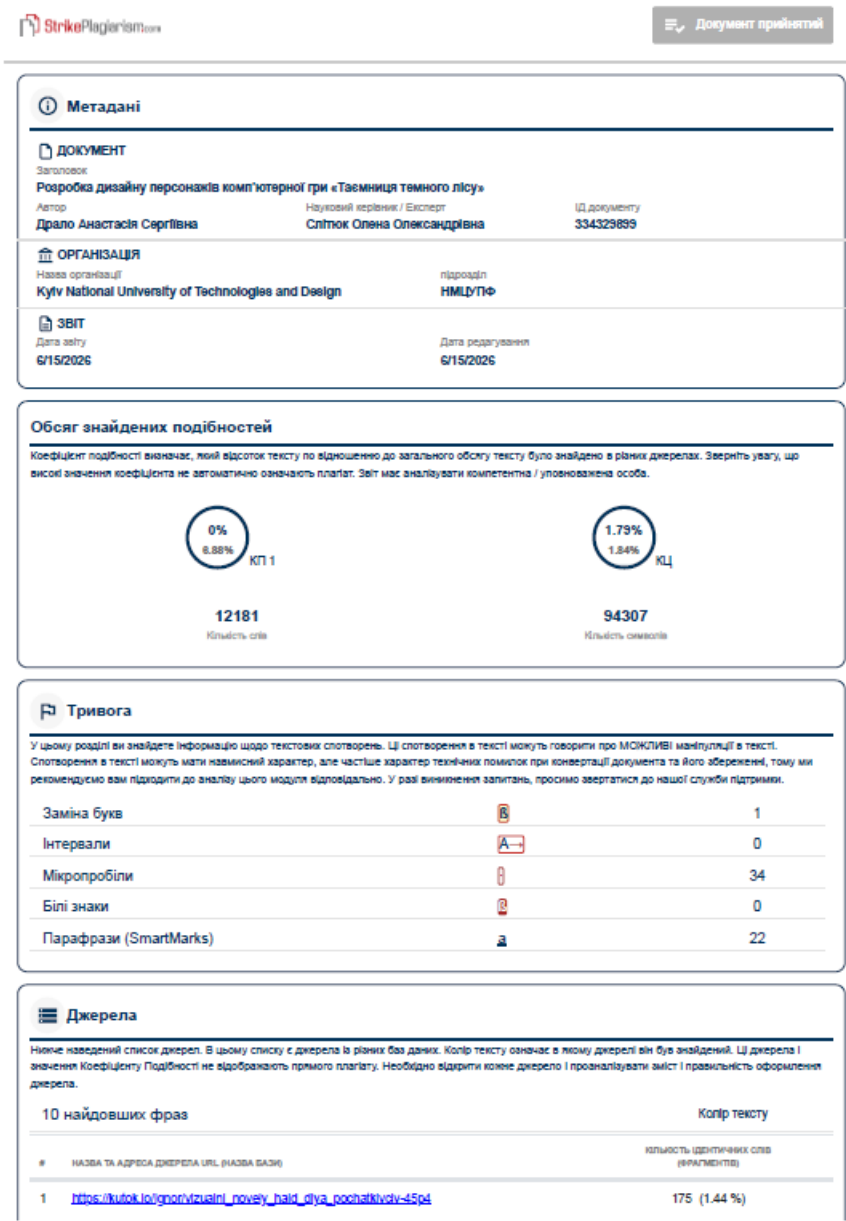
Таким чином, редизайн персонажів є ефективним інструментом актуалізації візуальних образів, що дозволяє адаптувати їх до сучасних естетичних переваг та соціокультурного контексту. Застосування принципів психології форм і кольору забезпечує візуальну цілісність та смислову виразність образу. Розроблений авторський редизайн Мавки засвідчує, що редизайн може слугувати не лише засобом оновлення візуальної ідентичності, а й інструментом дослідження та популяризації української культурної спадщини і слов'янської демонології у сучасному медіапросторі. Такий підхід органічно поєднує розважальну функцію з освітньою, відкриваючи перспективи для подальших досліджень у напрямку розробки образів на основі фольклорних архетипів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

- [1] New IT School, "Яким буває дизайн?," itschool.vn.ua. [Online]. Available: <https://www.itschool.vn.ua/what-happens-to-design/> [Accessed: Apr. 25, 2026].
- [2] Btrax Design Company, "Balancing Tradition and Modernity: The Redesign of Nostalgic Characters," blog.btrax.com. [Online]. Available: <https://blog.btrax.com/redesigning-nostalgic-characters/> [Accessed: Apr. 25, 2026].
- [3] TheGamer, "10 Best Video Game Character Redesigns," thegamer.com. [Online]. Available: <https://www.thegamer.com/best-video-game-character-redesigns-changes/> [Accessed: Apr. 25, 2026].

Рис. А.4. Тези у збірнику I Міжнародної науково-практичної конференції «Комп'ютерні ігри і мультимедіа, як інноваційний підхід до комунікації - 2026»

Продовження додатку А



Додаток Б



Рис. Б.1. Обкладинка гри Sally Face



Рис. Б.2. Обкладинка гри Bad End Theater

Продовження додатку Б

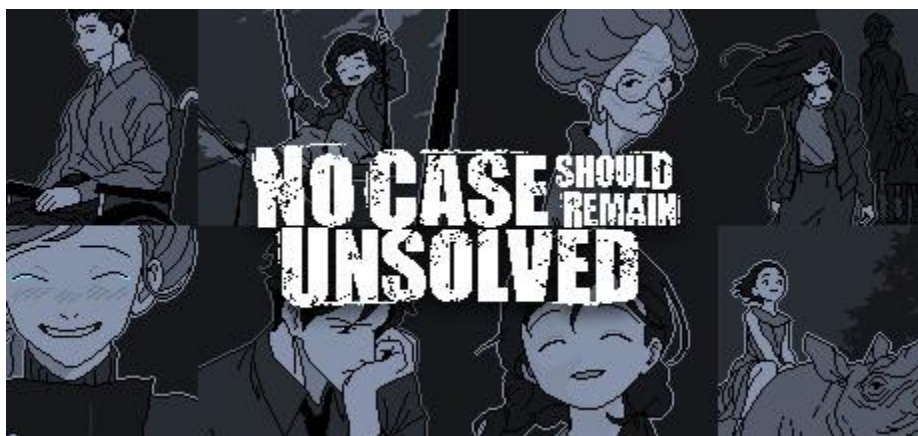


Рис. Б.3. Обкладинка гри No Case Should Remain Unsolved



Рис. Б.4. Елемент з ігрового процесу гри «Те, що лишається»

Додаток В



Рис.. В.1. Перший ескіз Ніколь



Рис. В.2. Основні емоції Ніколь



Рис. В.3. Ніколь в русі



Рис. В.4. Пошукові ескізи одягу Відьми

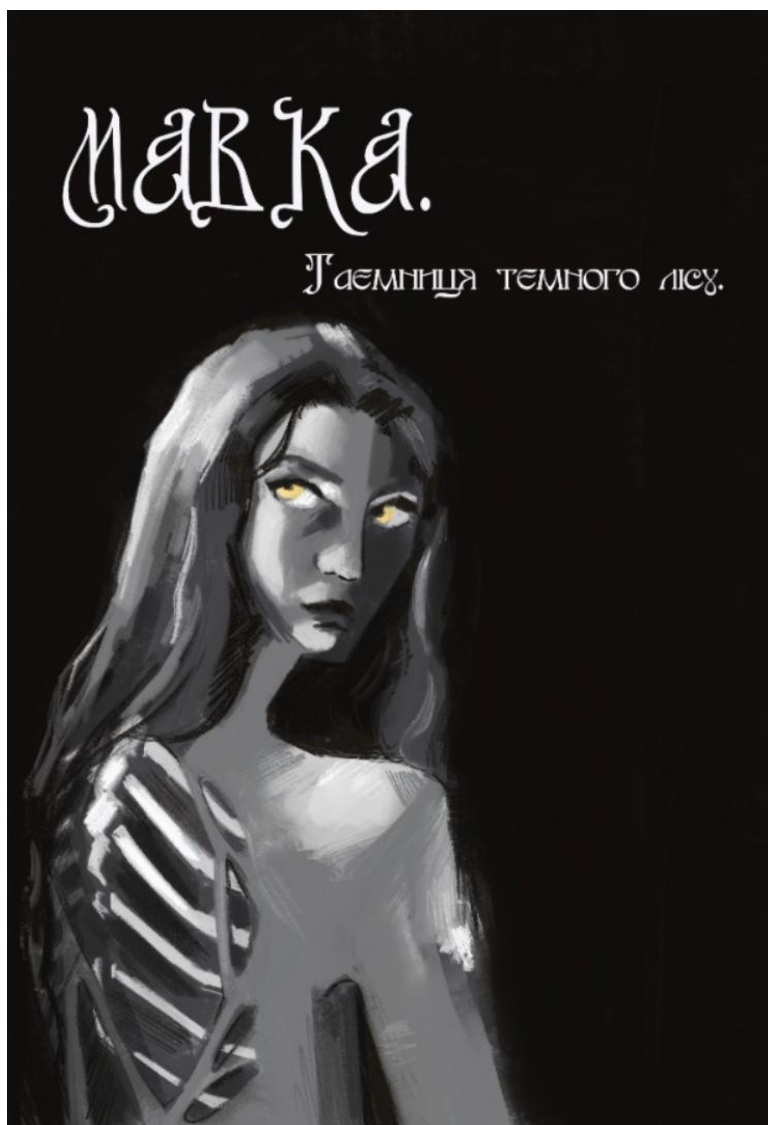


Рис. В.5. Пошуковий варіант постера гри

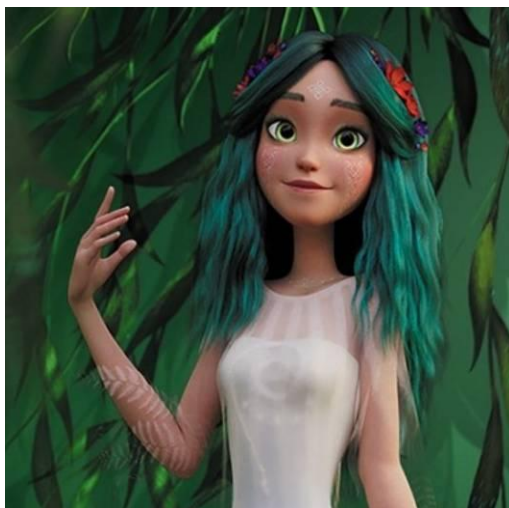


Рис. В.6. Дизайн Мавки у мультфільмі «Мавка. Лісова пісня»

Таблиця В.1

Руни Ніколь

Руна	С имвол	Значення
Ансуз	ƒ	відчинювач дверей, розширення свідомості, усунення блокувань, очищення
Райдо	R	рух, подолання перешкод, рух вперед, подорож
Соуело	⚡	пробудження, буйство, цілюща енергія, перемога, сила
Ехваз	M	партнерство, зв'язок, рух, гармонія, довіра, лояльність, прогрес
Альгіз	Y	захист, заземлення, сила
Кеназ	<	прояв, воля, божественна іскра, світло всередині, керівництво, внутрішня мудрість