

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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

Розробка персонажів до власної комп'ютерної гри «Chromatic echoes»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконав: студент групи БДг2-21

Тхаі Нгуен Хонг Фук

Науковий керівник доц. Мазніченко О.В.

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

Київ 2025

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ
ТА ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну

Кафедра графічного дизайну

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри ГД

д.мист., доц. Руслана БЕЗУГЛА

«___»_____20__р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ**

Тхаі Нгуен Хонг Фук

1.Тема кваліфікаційної роботи : «Розробка персонажів до власної комп'ютерної гри «Chromatic echoes»

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

2.Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: наукові публікації, навчальна література та дослідження методів розробки дизайну комп'ютерних ігор

3. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити):
Вступ, Розділ 1. Дослідження технічних та культурних аспектів дизайну персонажів у відеоіграх, Розділ 2. Аналіз дизайну персонажів у сучасних відеоіграх, Розділ 3. Розробка дизайну персонажів до власного проєкту «Chromatic echoes», Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки

Дата видачі завдання лютий 2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Терміни виконання етапів	Примітка про виконання
1	Вступ	лютий 2025	
2	Розділ 1. Дослідження технічних та культурних аспектів дизайну персонажів у відеоіграх	березень 2025	
3	Розділ 2. Аналіз дизайну персонажів у сучасних відеоіграх	квітень 2025	
4	Розділ 3. Розробка дизайну персонажів до власного проєкту «Chromatic echoes»	травень 2025	
5	Загальні висновки	травень 2025	
6	Оформлення кваліфікаційної роботи (чистовий варіант)	травень 2025	
7	Подача кваліфікаційної роботи науковому керівнику для відгуку(за 14 днів до захисту)	червень 2025	
8	Подача кваліфікаційної роботи для рецензування (за 12 днів до захисту)	червень 2025	
9	Перевірка кваліфікаційної роботи на наявність ознак плагіату та текстових збігів (за 10 днів до захисту)	червень 2025	Коефіцієнт подібності __% Коефіцієнт цитування __%
10	Подання кваліфікаційної роботи на затвердження завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	червень 2025	

З завданням ознайомлений:

Студент _____

Нгуен Хонг Фук ТХАІ

Науковий керівник _____

Оксана МАЗНІЧЕНКО

АНОТАЦІЯ

Тхаї Н.Х.Ф. Розробка персонажів до власної комп'ютерної гри «Chromatic echoes». – Рукопис.

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

Кваліфікаційна робота присвячена комплексному дослідженню процесу створення персонажів для відеоігор на прикладі авторського проєкту «Chromatic echoes». У роботі проведено детальний аналіз сучасних методів розробки ігрових персонажів, зокрема досліджено ключові аспекти візуального дизайну, такі як використання архетипів, робота з силуетами, кольорова палітра та функціональне призначення персонажів у ігровому процесі.

Особливу увагу приділено взаємозв'язку між візуальним дизайном персонажів та їхніми наративними функціями. У роботі проаналізовано, як різні елементи дизайну впливають на емоційне сприйняття персонажа гравцем та його ігрову роль. Практична частина дослідження включає створення цілої серії оригінальних персонажів для гри «Chromatic echoes», де кожен персонаж розроблений з урахуванням вивчених принципів та методів.

Результати дослідження включають: розробку унікальної методики аналізу дизайну персонажів, створення детальних концепт-артів головних героїв та антагоністів, а також практичні рекомендації щодо інтеграції візуальних елементів у ігровий наратив. Отримані результати можуть бути корисними для геймдизайнерів, концепт-художників та розробників відеоігор, які працюють над створенням персонажів для власних проєктів.

Ключові слова: *дизайн персонажів, відеоігри, концепт-арт, Chromatic echoes, ігровий дизайн, візуальна комунікація.*

SUMMARY

Thai N.H.P. Character Development for the Original Video Game «Chromatic echoes». – Manuscript.

Qualification work for obtaining a Bachelor's degree in the specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2025.

This thesis is dedicated to a comprehensive study of the character creation process for video games, using the original project «Chromatic echoes» as a case study. The work includes a detailed analysis of contemporary methods for developing game characters, particularly focusing on key aspects of visual design such as the use of archetypes, silhouette exploration, color palettes, and the functional role of characters within gameplay.

Special attention is given to the relationship between visual design and narrative function. The thesis examines how various design elements influence the player's emotional perception of a character and their role within the game. The practical section of the study includes the creation of an entire series of original characters for «Chromatic echoes», with each character designed according to the principles and methods explored.

The research outcomes include the development of a unique methodology for analyzing character design, the creation of detailed concept art for main heroes and antagonists, as well as practical recommendations for integrating visual elements into game narratives. The results may be valuable for game designers, concept artists, and video game developers working on character creation for their own projects.

Keywords: *character design, video games, concept art, Chromatic echoes, game design, visual communication.*

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1. ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕХНІЧНИХ ТА КУЛЬТУРНИХ АСПЕКТІВ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ У ВІДЕОІГРАХ	10
1.1. Аналіз фундаментальних аспектів дизайну персонажів у відеоіграх	10
1.2. Вплив персонажів на наратив гри та емоційний стан користувачів ...	16
1.3. Архетипи та особистості як основа створення персонажів	20
Висновки до розділу 1	27
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ У СУЧАСНИХ ВІДЕОІГРАХ	30
2.1. Обґрунтування вибору жанру гри	30
2.2. Розгляд тенденцій цільової аудиторії та художній напрям	37
2.3. Аналіз аналогів дизайну відеоігор та головних персонажів	43
Висновки до розділу 2	52
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ДО ВЛАСНОГО ПРОЄКТУ «CHROMATIC ECHOES»	54
3.1. Розробка дизайну персонажів	54
3.2. Мудборди, ескізи та обґрунтування дизайну	58
3.3. Кольорові палітри, технічна реалізація та програмне забезпечення	63
Висновки до розділу 3	67
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	68
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	70
ДОДАТКИ	703

ВСТУП

Актуальність теми: Ігрова індустрія за останнє десятиліття перетворилася на одну з найвпливовіших сфер розваг, з доходами, що перевищують кіно- та музичну індустрію разом [29]. Пандемія COVID-19 посилила цю тенденцію, оскільки відеоігри стали засобом розваги, соціальної взаємодії та творчого самовираження [22].

Паралельно зростала й художня цінність ігор: від простої піксельної графіки до фотореалістичних образів із глибоким наративом. Важливу роль у цьому відіграє дизайн персонажів, який поєднує візуальну виразність, функціональність і емоційний зв'язок із гравцем.

Дослідження аналізує сучасні підходи до створення персонажів у AAA- та інді-іграх, визначаючи ключові принципи їхнього дизайну. Отримані висновки застосовуються до власного проєкту Chromatic echoes, поєднуючи теоретичний аналіз із практичною реалізацією.

Мета дослідження: аналіз процесу розробки персонажів та їх стилістичні та наративні рішення на прикладі ігор від інді та AAA компаній. Розробка персонажів до комп'ютерної гри «Chromatic echoes».

Завдання дослідження:

- Проаналізувати сучасні підходи до дизайну персонажів у відеоіграх на прикладах ігор AAA- та інді-сегментів;
- Дослідити взаємозв'язок між візуальним дизайном персонажів, їх функціональністю та емоційним впливом на гравця;
- Розробити оригінальних персонажів для гри Chromatic echoes, застосовуючи теоретичні висновки.

Об’єкт дослідження: процес розробки персонажів для відеоігор, зокрема їх візуальний дизайн, інтеграція в ігровий наратив та технічна реалізація.

Предмет дослідження: стилістичні, наративні та технологічні рішення в дизайні персонажів сучасних відеоігор та їх адаптація для власного проєкту Chromatic echoes.

Методи дослідження:

- Аналіз літератури, вивчення академічних джерел, доповідей, інтерв’ю розробників;
- Порівняльний аналіз – оцінка персонажів ігор-аналогів з акцентом на дизайн;
- Експериментальний метод – створення концепт-артів для проєкту «Chromatic echoes».

Елементи наукової новизни одержаних результатів: практична реалізація дослідження у власному проєкті, що демонструє перехід від теорії до практики.

Практичне значення одержаних результатів:

- Пропонує готові рішення для інтеграції наративу через візуальні елементи;
- Доповнює існуючі дослідження з ігрового дизайну конкретними кейсами;
- Створення портфоліо-орієнтованих матеріалів, придатних для подальшого використання в кар’єрі.

Апробація результатів дослідження: Результати апробовано на VIII Всеукраїнська студентська конференції «Експериментальні та теоретичні дослідження в контексті сучасної науки», Львів, Україна, квітень 2025 року та опубліковано в її матеріалах [<https://doi.org/10.62732/liga-ukr-18.04.2025>].

Структура та обсяг роботи: Кваліфікаційна робота викладена на 61 сторінках комп'ютерного тексту (без додатків), складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (51 найменувань).

РОЗДІЛ 1

ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕХНІЧНИХ ТА КУЛЬТУРНИХ АСПЕКТІВ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ У ВІДЕОІГРАХ

1.1. Аналіз фундаментальних аспектів дизайну персонажів у відеоіграх

Персонажі є фундаментальною частиною відеоігор і служать основним інструментом для занурення гравця у світ гри. Занурення – це не лише про якість графіки, але й про емоційний та психологічний зв'язок. Персонажі виступають як об'єкти емпатії: вони дозволяють гравцям проєктувати себе у вигаданий світ або формувати зв'язки з цифровими героями. Ця емпатія унікальна саме для ігор – на відміну від інших, пасивних форм медіа. Гравець не просто спостерігає, а взаємодіє з персонажем, що робить дизайн особливо важливим для відчуття контролю та ідентичності [21].

Як зазначає Скотт Роджерс, професійний геймдизайнер з 30-річним досвідом, перед початком розробки потрібно визначити три ключові елементи: персонаж, камера та керування [35]. Його підхід – «Персонаж, Камера, Контроль (Character, Camera, Control)» (відомий як «3C» у геймдизайні) – ставить персонажа на перше місце, бо саме він формує відчуття свободи дій: незалежно від того, чи це налаштовуваний герой, фіксований протагоніст або навіть абстрактний об'єкт, як-от гоночне авто. Такий підхід показує, наскільки важливим є дизайн персонажа для створення інтерактивного досвіду.

Персонажі в іграх поділяються на два основні типи: ігрові (якими керує гравець) та неігрові (NPC). Ігрові персонажі зазвичай мають простір для наративної гнучкості, адже їхні дії частково залежать від рішень гравця. Це можуть бути як повністю сформовані герої, так і «порожні полотна», де

гравець сам створює і візуальний образ, і моральний шлях персонажа. Наприклад, Артур Морган з «Red Dead Redemption 2» має фіксовану сюжетну арку, тоді як у «Baldur's Gate 3» гравець сам створює персонажа і формує історію через діалоги [25].

Неігрові персонажі, натомість, виконують роль провідників або рушіїв сюжету. Вони можуть бути наставниками, суперниками, мешканцями світу з унікальними звичками або навіть персонажами, що викликають емоційну реакцію, як-от трагічні союзники. Незважаючи на різницю у функціях, всі персонажі є засобами розповіді [44]. Пізніше, у наступному підрозділі (1.3) буде більш детально розглянуто архетипи, характери та їхні ролі в сюжеті – основи дизайну персонажів у будь-якому виді медіа.

Технологічний розвиток значно розширив можливості дизайну. Залежно від платформи та типу медіа, персонажі можуть бути створені за допомогою різних методів – від піксель-арту (див. рис. 1.1). до 3D-анімації з використанням захоплення руху (див. рис. 1.2).



Рис. 1.1. Приклади ігор з піксель-артом. «Dead Cells», «Terraria», «Stardew Valley».

Піксель-арт вимагає вміння передати особистість через мінімум деталей, тоді як 3D-моделі дозволяють виражати складні емоції через міміку. Вибір техніки залежить від концепції гри, і цей вибір впливає на весь робочий процес команди розробників і розподіл часу.



Рис. 1.2. Приклади ігор з 3D-анімацією та використанням захоплення руху.
Проект «Black Myth: Wukong»[48].

Наприклад, персонаж у мобільній грі не потребує тієї ж складності, що й бос у відкритому світі рольової гри. Бюджетні обмеження також визначають підхід до дизайну. Існує два основні типи студій за бюджетом:

ААА-студії, що створюють ААА-ігри. Цей термін означає проекти з великим бюджетом і високим профілем, зазвичай створені великими видавцями.

Інді-студії, що створюють інді-ігри. Це проекти, які розробляються незалежно, часто невеликими командами або навіть окремими розробниками.

ААА-компанії зазвичай орієнтуються на фотореалізм, тоді як інді-гри часто використовують стилізовану графіку, щоб обійти технічні обмеження. Це також впливає на процес створення персонажа. У ААА-проектах персонаж проходить через кілька етапів: від концепт-арту до 3D-моделювання, ригінгу та анімації, і на це можуть піти місяці. Інді-команди,

навпаки, ставлять акцент на виразності та читабельності, використовуючи стилізацію й шейдери для швидшої реалізації без втрати унікального вигляду.

Зовнішній вигляд персонажа – це перше, на що звертає увагу гравець під час знайомства з ним. Саме візуальні елементи впливають на початкове сприйняття персонажа. Люди схильні до швидких суджень, базованих лише на зовнішності – це явище називається «тонке зчитування» (thin-slicing) [14]. Геймдизайнери активно використовують це у створенні образів: гострі форми й темні кольори зазвичай асоціюються з антагоністами, тоді як округлі риси викликають довіру (див. рис. 1.3). Такий підхід тісно пов'язаний з поняттям архетипів, що буде розглянуто у підрозділі 1.3. Через це візуальному дизайну персонажів, які не мають значного впливу на сюжет, часто приділяють менше уваги, і навпаки – ключові герої потребують ретельнішого опрацювання.



Рис. 1.3. Головний персонаж гри «Final Fantasy VII» Клауд, проти антагоніста Сефірот.

Зв'язок між зовнішнім виглядом персонажа та психологією упереджень також підтверджується у книзі Кетрін Ісбістер «Better Game Characters by Design: A Psychological Approach». Авторка зазначає, що зовнішність людини

глибоко впливає на те, як її сприймають інші [19]. При цьому важливо враховувати культурні особливості: символіка кольорів відрізняється в різних регіонах. Наприклад, червоний колір може символізувати небезпеку в західних іграх, але процвітання – в східноазійських. Білий – це чистота на Заході, але траур на Сході [43] (див. рис. 1.4).



Рис. 1.4. Приклад використання червоного і білого у грі «Superhot», картині «Богородиця з ангелами» Бугро, та у східної Азії [43].

Варто зазначити, що вдало спроектований персонаж не обов'язково має бути привабливим ззовні. Насправді, навпаки – він не повинен виглядати ідеально, щоб бути цікавим. Його вигляд має передавати бекграунд, характер і роль у світі гри. Це може бути виражено через деталі одягу або фізичні особливості [27]. Наприклад, подряпаний шолом може вказувати на воїна з багатим бойовим досвідом, а поношений одяг – на бідність або стійкість. Такі візуальні елементи допомагають розкрити персонажа без необхідності в поясненнях. Завдяки цьому сюжет розвивається природно, без надмірного використання діалогів. Дизайн персонажа також може відображати навколишній світ. Іржаві обладунки в постапокаліптичній грі чи блискуче вбрання у королівському палаці створюють зовсім різні емоційні реакції.

Такий підхід називається «візуальне оповідання через середовище» і допомагає передавати сюжет гри без слів (див. рис. 1.5).



Рис. 1.5. Карти з гри «Gwent»[49].

Ще один важливий аспект дизайну – це чіткість. З точки зору геймплею, чіткі силуети та палітри кольорів дозволяють швидко розпізнати персонажа навіть у хаотичних сценах. Завдяки цьому візуальний шум не порушує занурення, бо гравець легко розуміє, що відбувається на екрані. Це досягається через контрастні форми, кольори або рівень деталізації. Силует персонажа має також вказувати на його ігрову функцію: масивний силует часто говорить про «танка», клас в іграх, який зазвичай асоціюється з високим рівнем здоров'я та захисту, а худорлявий – про швидкого та гнучкого персонажа (див. рис. 1.6).

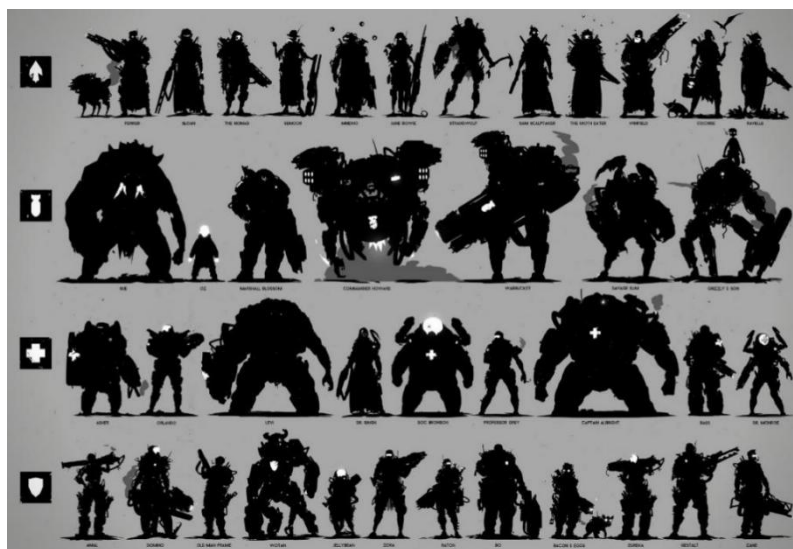


Рис 1.6. Приклад чіткості силуету від Скотта Фландерса[50].

Отже, дизайн персонажа – це міждисциплінарний процес, що об'єднує естетику, психологію та функціональність. Основні фактори, які враховуються під час розробки їхнього дизайну, це медіа, бюджет, час, роль у сюжеті та ігровий процес. Його подвійна роль – просування сюжету та покращення ігрового досвіду – буде детальніше розглянута на прикладах та застосована у проєкті «Chromatic echoes».

1.2. Вплив персонажів на наратив гри та емоційний стан користувачів

Персонажі відеоігор функціонують як динамічні наративні елементи, що виходять за межі традиційного оповідання. Їхня інтерактивна природа дозволяє просувати сюжет не через пасивне спостереження, а через активну взаємодію гравця. Ця фундаментальна відмінність від лінійних медіа створює унікальні можливості для виникнення так званого «емерджентного наративу» – тобто історії, що формується у процесі гри. Саме тому одним із головних призначень персонажів у відеоіграх є участь у побудові інтерактивної розповіді.

Психологічні дослідження підтверджують, що гравці формують глибші емоційні зв'язки з персонажами, з якими можуть взаємодіяти, у порівнянні з тими, хто лише з'являється у катсценах або на задньому плані. Це відбувається тому, що люди схильні наділяти цифрових персонажів людськими якостями, особливо коли ті реагують на дії гравця – навіть найпростішими способами. Коли персонаж демонструє реакцію на вибір гравця, це активує ті самі ділянки мозку, що й під час реальної соціальної взаємодії. Такий ефект був доведений у низці досліджень, зокрема у роботі Banks & Bowman (2016), опублікованій у *Journal of Media Psychology*, де встановлено, що гравці дійсно переживають парасоціальні зв'язки з персонажами, які реагують на них [5]. Це доводить, що персонажі – не просто наративні інструменти, а й елементи з психологічною функцією.

Дизайн персонажа значною мірою впливає на думки й почуття гравця через кілька добре вивчених психологічних механізмів [18]:

- Перший із них – це ідентифікація: вона виникає, коли гравець бачить себе у кастомізованому персонажі, як-от під час створення аватара, який відповідає його зовнішності або особистості. Такий зв'язок підвищує емоційну залученість у події гри.
- Другий механізм – емпатія, яка виникає, коли персонаж демонструє емоції або слабкості, знайомі гравцю з реального життя. Наприклад, коли герой виглядає сумним або наляканим, гравець також може відчувати схожі емоції. Це «віддзеркалення» емоцій підтверджене за допомогою нейровізуалізацій, які показали активацію тих самих зон мозку, що відповідають за емпатію в реальному житті.
- Третій ефект виникає, коли гравець змушений ухвалювати рішення, що суперечать його власним цінностям або характеру персонажа. Такий когнітивний дисонанс, хоча й викликає

дискомфорт, може підсилити емоційне залучення, якщо він грамотно закладений у дизайн.

Теорія прив'язаності з психології допомагає пояснити, чому гравці утворюють сильні емоційні зв'язки з ігровими персонажами. Коли цифровий персонаж виглядає вразливим або потребує допомоги, у гравця активізуються природні захисні інстинкти. Навпаки, агресивні або непередбачувані персонажі активують систему тривоги, викликаючи напругу. Ці автоматичні реакції виникають навіть тоді, коли гравець усвідомлює, що персонажі – не справжні, що демонструє ефективність геймдизайну у використанні базової людської психології.

Сучасні системи персонажів намагаються імітувати складні соціальні взаємодії за допомогою алгоритмів поведінки. Такі системи моделюють риси характеру, емоційні стани й мережі стосунків між персонажами. Завдяки цьому створюється ілюзія соціального середовища всередині ігрового світу. Попри технологічні обмеження, подібні симуляції стають дедалі складнішими.

Системи морального вибору – ще один важливий психологічний аспект. Ігри, що пропонують моральні дилеми через взаємодію з персонажами, стимулюють процеси етичного мислення. Дослідження показують, що такі механіки можуть впливати на здатність до емпатії у реальному житті за умови правильного використання. Ефект таких систем значною мірою залежить від особистих характеристик гравця й культурного контексту [1].

У науковій літературі існує кілька моделей, що пояснюють взаємодію між гравцем і персонажем. Теорія наративного занурення описує, як переконливі персонажі сприяють психологічному зануренню в ігровий світ. Теорія соціальної присутності досліджує, як гравці сприймають цифрових персонажів як справжніх соціальних агентів. Когнітивні моделі оцінювання пояснюють, як гравці аналізують і реагують на поведінку персонажів.

Ці теорії разом демонструють, що добре спроектовані персонажі знаходяться на перетині технологій, психології й наративного дизайну. Їхня ефективність залежить від гармонійного поєднання візуального образу, поведінкової логіки та інтеграції в сюжет. Майбутні досягнення в галузі штучного інтелекту обіцяють ще більше стерти межу між цифровими й реальними взаємодіями.

З цього аналізу випливають три основні висновки:

- По-перше, персонажі є ключовою ланкою між ігровими системами та психологією гравця.
- По-друге, їхній дизайн вимагає глибокого розуміння як технічної реалізації, так і людського сприйняття.
- По-третє, ця галузь постійно розвивається завдяки міждисциплінарним дослідженням, що об'єднують інформатику, психологію та теорію наративу.

Комерційний і критичний успіх «Baldur's Gate 3» демонструє практичне застосування описаних психологічних принципів. Система персонажів у грі забезпечує безпрецедентний рівень залучення гравців завдяки розгалуженим діалогам і архітектурі рішень, що мають наслідки. На відміну від традиційних RPG, де вибір зазвичай призводить до передбачуваних варіантів розвитку подій, «Baldur's Gate 3» реалізує системний підхід, у якому навіть незначні взаємодії накопичуються, формуючи серйозні сюжетні наслідки. Такий підхід створює постійну психологічну напругу, оскільки гравець не може одразу визначити, які моменти є другорядними, а які – ключовими.

Персонажі гри реагують майже на всі можливі дії гравця унікальними репліками або змінами в поведінці, що підсилює ілюзію справжнього, «живого» спілкування. Нейропсихологічні дослідження поведінки гравців

показують, що така непередбачуваність активує підвищене вироблення дофаміну, пов'язаного з відчуттям соціальної значущості.

Крім того, візуальний дизайн персонажів у грі використовує перебільшену міміку та мову тіла, щоб компенсувати технічні обмеження, наприклад, у передачі рухів очей або дрібної моторики обличчя. Це рішення є прикладом того, як технічні обмеження можуть стимулювати інноваційне застосування психологічних принципів у дизайні.

Отриманий результат підтверджує гіпотезу про те, що ступінь залучення гравця більше залежить від сприйняття «відповідності» персонажа, ніж від рівня графічної деталізації. У наступному розділі буде розглянуто, як ці психологічні й наративні принципи втілюються у конкретних архетипах персонажів та структурах особистостей.

1.3. Архетипи та особистості як основа створення персонажів

Теоретична основа для розуміння ролей персонажів у наративних структурах значною мірою базується на усталених літературних та психологічних моделях. Концепція мономіфу Джозефа Кемпбелла, більш відома як «Подорож Героя», є фундаментальною схемою, яку широко адаптували для інтерактивних медіа. Ця модель виділяє повторювані архетипи, що з'являються у різних культурах і епохах, і слугують психологічними шаблонами для створення персонажів [9]. Подальша адаптація цієї моделі Крістофером Воглером для сучасного сторітелінгу додала більше нюансів, зокрема через включення архетипу Союзника як окремої наративної ролі, а не просто допоміжного елемента [46]. Ці рамки особливо корисні у розробці відеоігор, де функціональність персонажа має поєднувати наративну мету з інтерактивною гнучкістю.

Вісім основних архетипів становлять фундамент цієї психологічної моделі, і кожен з них представляє базові людські мотиви та поведінкові шаблони. Наступні абзаци докладно пояснюють ці архетипи, з особливим акцентом на їх реалізацію в інтерактивних медіа:

Архетип Героя (Hero) – це центральна фігура, яка вирушає в подорож або виконує місію, зазвичай проходячи через значну трансформацію. Його головна функція – передача рішень гравця в внутрішній ігровий світ та просування сюжету. Психологічна ідентифікація виникає через випробування та розвиток Героя, що сприяє емоційному залученню. Цей архетип задає напрямок дії та формує моральну і тематичну основу історії.

Архетип Наставника (Mentor) уособлює мудрість і підтримку в наративній структурі. Такий персонаж передає знання, інструменти або стратегії, які допомагають Героєві розвиватись. Його функція дозволяє передавати інформацію та навички органічно, не порушуючи іммерсії. У сучасних іграх роль Наставника часто розподіляється між кількома персонажами або підказками в ігровому середовищі, щоб уникнути перенавантаження однієї фігури.

Архетип Охоронця порогу (Threshold guardian) уособлює перешкоди, які перевіряють готовність Героя до наступного етапу. Це можуть бути не лише персонажі, але й виклики середовища, перевірки навичок або внутрішньоігрові обмеження. Їхня функція – структурувати прогрес і створювати чіткі маркери розвитку. Грамотно створені перешкоди дають зрозумілий зворотний зв'язок без порушення логіки ігрового світу.

Архетип Вісника (Herald) заслуговує окремої уваги. Це персонаж, який спонукає до пригоди або оголошує важливі зміни. Його роль – ініціювати ключові сюжетні події та переходи. Вісник формує сюжетні ставки і привертає увагу гравця до нових викликів. Він позначає критичні точки, в яких змінюється напрямок оповіді.

Архетип Перевертня (Shapeshifter) стосується персонажів із неоднозначною поведінкою чи лояльністю. Їхня роль – ускладнювати моральну оцінку ситуацій та підтримувати напругу. Вони вводять елемент нестабільності, що поглиблює тематику та запобігає передчасному передбаченню розвитку подій.

Архетип Тіні (Shadow) уособлює головну протидію Герою – антагоніста або темний відбиток самого героя. Він слугує джерелом конфлікту й підкреслює контрасти тем і цінностей. Тінь втілює пригнічений або відкинутий аспект особистості, який має бути визнаний або подоланий.

Архетип Союзника (Ally), введений Воглером, завершує цю систему. Це – персонажі-помічники, які підтримують Головного героя, не перебираючи на себе головну увагу. Вони надають як емоційну підтримку, так і практичну допомогу. Союзники розширюють можливості героя без зменшення агентності гравця. Особливо важливою ця роль є у кооперативному геймплеї, як це видно на прикладі напарників у «Baldur's Gate 3» [34].

Архетип Жартівника (Trickster) уособлює хаос і порушення усталених правил. Такий персонаж додає комічного ефекту та кидає виклик звичним структурам. Його несподівані втручання змушують адаптуватися та розкривають глибші риси персонажів і світу.

Кожен архетип виконує інтерактивну функцію, яка адаптується до виборів гравця, зберігаючи водночас психологічну глибину. У сучасних іграх один персонаж часто втілює кілька архетипів одночасно, що дозволяє досягти більшої складності без втрати наративної ясності.

Дослідження Воглера щодо архетипу Союзника заповнює важливу прогалину в інтерактивному сторітелінгу. На відміну від статичних допоміжних фігур, Союзники в іграх виконують динамічні функції – від бойової підтримки до емоційної взаємодії. Їхня психологічна привабливість

полягає в тому, що вони допомагають компенсувати слабкості головного героя, не затьмарюючи його, як це іноді робить Наставник.

Психологічні дослідження щодо розпізнавання архетипів підтверджують, що ці шаблони відображають базові аспекти соціального сприйняття людини [32]. Гравці зазвичай розпізнають архетип вже через кілька секунд після знайомства з персонажем. Це забезпечує швидке розуміння сюжету та відкриває можливість для навмисного порушення очікувань за допомогою несподіваних відхилень від шаблону.

Візуальні елементи дизайну підсилюють впізнаваність архетипів через усталені символічні конвенції. Герої зазвичай зображаються у теплих кольорових палітрах із вертикальними композиційними акцентами, що візуально асоціюються з ростом і прагненням. Натомість антагоністи часто мають гострі силуети й холодні кольори, які на підсвідомому рівні викликають відчуття загрози. Ці візуальні сигнали діють у поєднанні з поведінковими моделями, формуючи цілісне сприйняття персонажів, яке відповідає очікуванням гравця, залишаючи простір для творчих переосмислень.

Практичне застосування архетипічної теорії в інтерактивних медіа має унікальні виклики порівняно з традиційними формами оповіді. Роль користувача у грі вимагає адаптації архетипової поведінки до змінних сюжетних сценаріїв при збереженні психологічної послідовності. Сучасні рішення включають модульні системи діалогів та адаптивну поведінку штучного інтелекту, які забезпечують сталість архетипічних ознак у різних умовах. Технічна реалізація таких систем зазвичай базується на поведінкових деревах (behavior trees) та скінченних автоматах станів (finite state machines) [38], що дозволяють перевести психологічні моделі в інтерактивну форму.

Культурні варіації в інтерпретації архетипів вимагають ретельного врахування у глобально орієнтованих іграх. Деякі архетипи, як-от Герой,

мають досить стабільне сприйняття у різних культурах, тоді як інші, такі як Жартівник чи Тінь, набувають різного значення у локальних традиціях наративу. Процес локалізації повинен брати до уваги ці відмінності при адаптації наративів, орієнтованих на персонажів, для міжнародної аудиторії.

У західній традиції Жартівники, як-от Локі з норвезької міфології або Багз Банні з мультфільмів «Looney Tunes» (див. рис. 1.7), здебільшого зображуються як кумедні фігури, що кидають виклик владі за допомогою хитрощів [42]. Водночас у багатьох традиціях корінних народів Північної Америки архетип Жартівника, втілений у образах Койота або Ворона, поєднує в собі як творчий, так і руйнівний потенціал – це водночас культурний герой, дурень і морально неоднозначна фігура [10].



Рис. 1.7. Багз Банні з мультфільмів «Looney Tunes» та Локі з норвезької міфології[51].

Подібним чином, архетип Тіні по-різному проявляється в культурному контексті. У японських оповідях антагоністи часто мають трагічні або почесні риси – вороги не є суто злими, а швидше діють за покликанням чи

обов'язком. У західних наративах Тінь частіше виступає як втілення абсолютного зла.

Неврахування культурного контексту може спричинити когнітивний дисонанс. Наприклад:

- Гра з виключно комічним Жартівником може бути неправильно сприйнята у культурах, де цей архетип має сакральне значення.
- Антагоніст без жодних виправдовуючих рис може здатися надто спрощеним для аудиторій, які звикли до багатовимірних образів.

Отже, успішна локалізація вимагає не лише перекладу, а й адаптації архетипів – це необхідно, аби персонажі резонували в різних культурних системах, не втрачаючи авторського задуму.

Це завдання можливо реалізувати через введення додаткової категорії – особистість. Взаємодія між архетипічною роллю та особистісними рисами створює багатовимірних персонажів, здатних утримувати увагу гравця протягом тривалого часу. Наприклад, Герой із високими моральними якостями реагуватиме на сюжетні виклики інакше, ніж Герой із суперечливою етикою, попри те, що обидва належать до одного архетипу. Такий ефект нашарування пояснює відмінності між подібними на перший погляд головними героями в різних ігрових франшизах.

Особистісні системи забезпечують деталізовану поведінкову структуру, яка перетворює архетипічні моделі на переконливих персонажів. Якщо архетип задає функцію в оповіді, то особистість визначає, як ця функція реалізується. Психологічною основою таких систем у відеоіграх найчастіше є модель «Великої п'ятірки» (Openness, Conscientiousness, Extraversion, Agreeableness, Neuroticism) [15].

Відкритість (Openness) визначає рівень цікавості та готовності до нетрадиційних рішень. У геймплеї це проявляється у виборі діалогів, підходах до головоломок і взаємодії зі світом. Наставник із високою

відкритістю може заохочувати експериментальний стиль гри, тоді як менш відкритий наполягатиме на традиційних методах.

Добросовісність (Conscientiousness) відображає надійність та схильність до дотримання правил. У грі ця риса особливо помітна у поведінці напарників і під час виконання квестів. Добросовісний Союзник буде дотримуватись інструкцій, що може вступати в конфлікт зі спонтанним стилем гравця.

Екстраверсія (Extraversion) впливає на частоту та інтенсивність соціальних взаємодій. Від відвертих персонажів, які самі ініціюють спілкування, до тих, кого потрібно стимулювати до діалогу. Сучасні ігри часто адаптують поведінку NPC за шкалою екстраверсії залежно від розвитку стосунків.

Доброзичливість (Agreeableness) визначає стиль вирішення конфліктів і готовність до співпраці. Це критично важливо у партійних динаміках або системах фракцій, де персонажі з низькою доброзичливістю можуть ставити під загрозу згуртованість команди, навіть переслідуючи спільну мету.

Невротизм (Neuroticism) впливає на емоційну стабільність і реакцію на стрес. Персонажі з високим рівнем невротизму проявляють більш яскраві емоції у відповідь на події сюжету, що створює потенціал для глибокого сторітелінгу. Ця риса особливо ефективна у створенні запам'ятовуваних NPC з унікальними поведінковими рисами.

Ця інтеграція потребує ретельної технічної реалізації. Модульні діалогові системи сьогодні дозволяють забезпечити поведінкову послідовність персонажів у сотнях потенційних взаємодій. У грі Baldur's Gate 3 персонажі-супутники зберігають архетипову цілісність, водночас демонструючи реакції, зумовлені особистісними рисами, на вибори гравця. Система схвалення (approval system) відстежує розвиток відносин у межах, заданих як архетиповими, так і особистісними параметрами.

Візуальні елементи дизайну повинні комунікувати не лише архетипові ролі, а й особистісні характеристики. Застосування теорії кольору виходить за межі базових архетипових сигналів. Наприклад, Герой із високим рівнем невротизму може мати нестабільні, мерехтливі візуальні елементи, попри дотримання загальної героїчної палітри. Наставник із низьким рівнем доброзичливості може носити гострі, кутові аксесуари на відміну від своїх більш турботливих аналогів.

Дизайн силуету керується подібними принципами. Архетип задає базову форму, а особистісні риси вносять варіативність. Наприклад, екстравертований Охоронець порога (Threshold Guardian) може мати відкриту, експансивну позу, тоді як інтровертований – стриманіший, замкнутий силует. Ці тонкі візуальні сигнали підсилюють характер поведінки без потреби у прямому поясненні.

Дослідження архетипів та систем особистості розкриває їхню фундаментальну взаємозалежність у теорії дизайну персонажів. Архетипи забезпечують важливу структурну основу, яка встановлює безпосереднє розпізнавання гравцем та наративну функцію. Ці універсальні патерни проявляються через послідовну візуальну складову, створюючи інтуїтивний символічний словник, що виходить за межі культурних кордонів.

Висновки до розділу 1

Комплексний аналіз основ створення персонажів показав, що ця сфера є багатогранною і поєднує естетичні принципи, психологічні підходи та функціональні вимоги. Завдяки систематичному розгляду ключових понять були виявлені важливі висновки щодо створення ефективних персонажів у відеоіграх.

У розділі 1.1 було показано, що успішне створення персонажів – це складне поєднання візуального стилю, психологічного залучення та ігрової функціональності. Важливо знайти баланс між цими трьома складовими: зовнішній вигляд має відповідати сюжетній ролі персонажа, а також бути зрозумілим для гравця у процесі гри. Ця взаємозв'язана структура є основою для прийняття всіх наступних дизайнерських рішень.

Розділ 1.2 підкреслив важливість відповідності зовнішнього вигляду персонажа його ролі в історії. Якщо візуальний образ не підтримує сюжет або не відповідає світу гри, це може зруйнувати занурення гравця і послабити сюжетну силу. Занадто деталізовані дизайни створюють візуальний шум, що заважає розумінню, а занадто прості – не передають необхідної інформації. Ефективний підхід полягає в досягненні балансу між візуальною складністю і наративними потребами.

У розділі 1.3 було розглянуто архетипи та системи особистості як методи, що допомагають поєднати сюжет і психологію з візуальним дизайном. Архетипи – це перевірені моделі, які дозволяють гравцю швидко зрозуміти роль персонажа. Особистість, у свою чергу, додає унікальності цим моделям, дозволяючи створювати індивідуальних героїв. Такий підхід особливо корисний у рольових іграх, як-от «Baldur's Gate 3», де персонажі мають дотримуватися своїх архетипових ролей, але водночас демонструвати глибоку, індивідуальну поведінку.

Дослідження також виявило кілька головних принципів створення персонажів. По-перше, всі візуальні елементи мають мати чітке сюжетне або ігрове призначення, а не бути лише декоративними. По-друге, для створення емоційного зв'язку з гравцем потрібно враховувати як загальнолюдські архетипи, так і культурні особливості. По-третє, технічна реалізація повинна зберігати якість дизайну в різних умовах гри та взаємодії.

Усі ці висновки підтверджують, що дизайн персонажів – це важлива точка перетину між мистецтвом, розповіддю та геймплейними механіками. Найкращі приклади досягають гармонії між цими елементами, використовуючи архетипи та особистісні моделі. У майбутньому ця галузь, імовірно, зосередиться на вдосконаленні цього балансу, оскільки технології розвиваються, а очікування гравців зростають.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ У СУЧАСНИХ ВІДЕОІГРАХ

2.1. Обґрунтування вибору жанру гри

Завдяки технічній еволюції, дизайн персонажів у відеоіграх став значно складнішим, оскільки сучасні ігри часто поєднують кілька жанрів, створюючи гібридні візуальні стилі, які об'єднують різні естетичні традиції. Така жанрова гібридизація призвела до новаторських підходів, у яких успішний дизайн свідомо використовує сильні сторони кожного складника жанру, компенсуючи слабкі через обдуману адаптацію. Для аналітичної чіткості це дослідження групує жанри з подібними візуальними й наративними пріоритетами разом, що дозволяє системно порівнювати, як основні принципи дизайну проявляються у споріднених форматах. Аналіз починається з жанрів, де переважає функціональна чіткість, і переходить до жанрів з пріоритетом сюжетного вираження, після чого розглядається вплив технічного розвитку на стильові вибори.

«Шутери від першої особи» (First-Person Shooters) та «Пригодницькі бойовики» (Action-Adventure Games) див. рис. 2.1. – це жанри, де функціональна чіткість домінує над естетичними міркуваннями. Вони здебільшого використовують тривимірне моделювання з реалістичними пропорціями й приглушеними кольоровими палітрами для збереження уваги на геймплеї. Дизайн персонажів акцентує миттєве візуальне розпізнавання через силует і колірне кодування, а не через складну деталізацію. Історично технічні обмеження змушували використовувати простіші дизайни, але сучасні досягнення дозволяють додавати більше деталей, не порушуючи

читабельності. Гібриди з сюжетною орієнтацією демонструють, як збільшена увага до наративу вводить складніші костюми й анімації облич, при цьому зберігаючи основний принцип ненав'язливого візуального оформлення. Перехід від «чистих» шутерів до сюжетно-орієнтованих бойовиків ілюструє, як змішання жанрів може розширити візуальні можливості без шкоди для функціональних вимог [20].



Рис. 2.1. Шутер «Doom» та пригодницький бойовик «God of War».

«Платформери» (Platformers) і «Роуглайки/Роуглайти» (Roguelike/Roguelite Games) див. рис. 2.2. демонструють довговічність двовимірної та піксельної естетики в сучасному дизайні ігор. Спершу створена через технічні обмеження, піксельна графіка стала свідомим стильовим вибором, що дає переваги в динамічному ігровому процесі. Ці жанри часто використовують перебільшені пропорції та контрастні кольори, щоб забезпечити видимість персонажів на складному фоні. Обмежена роздільна здатність змушує забезпечити виняткову чіткість в анімації й позах, щоб передати риси та вміння персонажа. Сучасні приклади часто поєднують

піксельних персонажів із тривимірними середовищами чи світловими ефектами, створюючи гібридні стилі, що поєднують ретро-естетику із сучасними технологіями. Стійкість таких стилів доводить, що технічні обмеження можуть породити художні підходи, що зберігають актуальність із часом [26].



Рис. 2.2. Платформер «Hollow Knight» та роуглайк «Hades».

«Головоломки» (Puzzle Games) див. рис. 2.3. – цікавий приклад, де дизайн персонажів може коливатись від повної відсутності до центрального елемента, залежно від піджанру. Абстрактні головоломки часто повністю виключають персонажів або зводять їх до простих геометричних форм, надаючи перевагу чистій функціональності. Наративні головоломки, навпаки, зазвичай мають стилізованих двовимірних або спрощених тривимірних персонажів, які підтримують загальний настрій гри, не відволікаючи від головних механік. Візуальна складність зазвичай залишається низькою, щоб зосередити увагу на взаємодії з середовищем. Анімації персонажів здебільшого виконують функцію візуального зворотного зв'язку для гравця,

а не служать для розвитку сюжету. Цей розподіл демонструє, як механіки головоломок можуть підтримувати як мінімалізм, так і помірне сюжетне занурення [23].



Рис. 2.3. Головоломки «We Were Here Forever» та «Rusty Lake Paradise».

«Симулятори життя» (Life Simulation Games) та «Соціальні симулятори» (Social Simulation Games) див. рис. 2.4. знаходяться на протилежному кінці спектра, де персонажі є головним засобом залучення гравця. Ці жанри здебільшого використовують стилізовані тривимірні моделі з широкими можливостями кастомізації, що вимагає дизайну, здатного зберігати візуальну цілісність при великій кількості варіацій. Моделі персонажів акцентують міміку та мову тіла, щоб сприяти емоційному розповіданню, часто застосовуючи аніме-подібні пропорції або перебільшені риси для полегшення сприйняття. Сучасні технології дали змогу створювати більш нюансовані емоції й динамічні взаємодії, що сприяє розвитку складніших візуальних образів. Основний виклик тут – зробити персонажів унікальними, не виходячи за технічні межі масової кастомізації.



Рис. 2.4. Симулятори «The Sims 4» та «InZOI».

«Файтинги» (Fighting Games) та «Бойові ігри з фокусом на персонажах» (Character-Driven Action Games) див. рис. 2.5. знаходяться на перетині між змагальною функціональністю й наративним вираженням. Ці жанри історично використовували двовимірні спрайти, а згодом перейшли до тривимірної графіки, при цьому багато сучасних проєктів зберігають аніме-подібну естетику, що поєднує обидва підходи. Візуальний дизайн має задовольнити два суперечливі вимоги: швидку читабельність під час бою та глибоку характеристику для наративного занурення. Це породжує стилізовані пропорції, впізнавані кольорові схеми та перебільшені анімації, які передають як особистість, так і геймплейну інформацію. Еволюція візуального стилю у файтингах демонструє, що технічний прогрес може не замінити, а розширити усталені стильові рішення – сучасна техніка, як-от шейдинг у стилі мультфільмів (cel-shading), зберігає дух класичних спрайтів, водночас додаючи гнучкість [17].



Рис. 2.5. Файтинги «Guilty Gear Strive» та «Street Fighter 6».

«Рольові ігри» (Role-Playing Games) та «Наративні пригоди» (Narrative-Driven Adventures) див. рис. 2.6. є найскладнішими з точки зору дизайну персонажів, поєднуючи розгорнуте візуальне розповідання з глибокими ігровими системами. Ці жанри використовують усі доступні стилі – від фотореалістичних 3D-моделей до стилізованої 2D-графіки, але об'єднує їх глибина характери. Дизайн має підтримувати як миттєве впізнавання архетипу (наприклад, Герой (Hero), Мудрий наставник (Mentor), Охоронець порога (Threshold Guardian)), так і розвиток персонажа впродовж гри. Це вимагає балансу між яскравістю образу та стриманістю деталей. Широкий обсяг таких ігор дозволяє експериментувати, що часто неможливо в більш сфокусованих жанрах, і призводить до появи найоригінальніших дизайнерських рішень у галузі. Сучасні тенденції демонструють зростання гібридизації з бойовими та шутерними механіками, що створює нові виклики щодо збереження візуальної цілісності персонажів у різних ігрових режимах [47].



Рис 2.6. Рольові ігри «Cyberpunk 2077» та «Baldur's Gate III».

Технічна еволюція графіки в іграх перетворила піксельну графіку з вимушеної необхідності на свідомий естетичний вибір. Ранні апаратні обмеження диктували суворі рамки – обмежені палітри, низьку роздільну здатність та малу кількість кадрів анімації, – але це випадково створило візуальну мову, яка збереглася як стильовий прийом [2]. Сучасні ігри часто поєднують піксельних персонажів із передовими ефектами світла й частинок, що доводить: технічний прогрес може не витіснити традиційні методи, а навпаки – розширювати їх. Така історична трансформація демонструє, як дизайн персонажів розвивається завдяки постійному діалогу між художнім баченням, технічними можливостями та жанровими потребами.

Наступний розділ розгляне, як ці жанрові принципи дизайну взаємодіють із сучасними очікуваннями аудиторії та ринковими трендами, що дозволить краще зрозуміти процес прийняття рішень щодо вибору візуального стилю.

2.2. Розгляд тенденцій цільової аудиторії та художній напрям

Оформлення персонажів у цифрових розвагах повинно починатися з глибокого розуміння складу та психологічного профілю цільової аудиторії. За останніми галузевими даними, вікова група 18–34 років становить приблизно 38% загальної геймерської аудиторії, що робить її основним фокусом більшості комерційних проєктів із розробки персонажів [12]. Ця група особливо чутлива до певних візуальних параметрів, надаючи перевагу дизайну, який поєднує сучасні стилістичні інновації з чіткою функціональністю. Візуальні уподобання цього сегмента аудиторії тяжіють до образів із миттєвим візуальним ефектом, але достатньою глибиною для тривалого залучення [33].

Гендерний розподіл у цільовій аудиторії є ще одним важливим фактором, який слід враховувати під час створення персонажів. Хоча історичне уявлення про ігри як сферу, де переважають чоловіки, значно ослабло за останні роки, усе ще спостерігаються помірні, але статистично значущі відмінності у візуальних уподобаннях між статтю [45]. Найяскравіше це проявляється у виборі колірної палітри, де певні комбінації демонструють різні рівні зацікавленості серед окремих демографічних груп. Крім того, глобалізація ринку цифрових розваг вимагає уважного ставлення до культурних варіацій у сприйнятті візуального – адже одні й ті самі елементи можуть мати кардинально різне значення в різних регіонах [24].

Застосування типології гравців Річарда Бартла (Richard Bartle) надає ефективну методику для розуміння того, як психографічні фактори впливають на переваги в дизайні персонажів [6]. Спочатку створена для багатокористувацьких середовищ, ця система класифікації була розширена і включає чотири основні типи гравців, кожен з яких має унікальні візуальні уподобання, що суттєво впливають на стратегії дизайну:

Досягальники (Diamonds) віддають перевагу таким дизайнам, які сприяють чіткому досягненню цілей. Їхні візуальні пріоритети включають:

- Яскраво виражені рівні екіпірування
- Візуальний розвиток персонажа, що демонструє зростання сили
- Однозначний візуальний зворотний зв'язок під час активації вмінь
- Чітка візуальна ієрархія, що відображає ролі персонажів

Дослідники (Spades) орієнтовані на відкриття й глибоке вивчення систем. Їм цікаві:

- Приховані деталі, що винагороджують уважність
- Взаємодія з навколишнім середовищем
- Візуальні елементи, що відповідають лору (сюжетному світу)
- Тонкі варіації, що відображають зміни стану світу
- Дизайн має бути читабельним одразу, але з глибоким рівнем для подальшого дослідження

Соціали (Hearts) акцентують увагу на взаємодії між гравцями. Їхні запити до дизайну включають:

- Широкі системи персоналізації аватарів
- Розвинуті можливості виразу емоцій обличчям
- Деталізовану анімацію емоцій
- Візуальну варіативність, що підтримує рольове відтворення
- Основна мета – забезпечити ефективну емоційну та соціальну комунікацію

Агресори (Clubs) зосереджені на змаганнях між гравцями, тому дизайн має:

- Чітко демонструвати потенційну загрозу
- Допомогати швидко оцінити супротивника

- Дозволяти індивідуальну візуальну відмінність
- Сприяти візуальній демонстрації переваги чи престижу
- Візуальні елементи мають одночасно підсилювати змагальний дух і статус

Ці психографічні типи взаємодіють із демографічними факторами, створюючи багатовимірний простір дизайну. Наприклад, молодші Досягальники можуть надавати перевагу яскравим і вражаючим елементам прогресу, тоді як старші – більш стриманим, але змістовним візуальним оновленням. Жінки-Соціали можуть цінувати інші варіанти персоналізації, ніж чоловіки, а уподобання Дослідників мають тісний зв'язок із культурним контекстом [1].

Сила типології полягає у визнанні того, що більшість гравців поєднує кілька типів, отже, дизайн персонажів має задовольняти різні потреби одночасно. Успішний дизайн має:

- Давати миттєвий зворотний зв'язок для Досягальників
- Містити деталі для дослідження Дослідниками
- Дозволяти багату персоналізацію для Соціалів
- Сприяти демонстрації статусу для Агресорів

Цей багатогранний підхід пояснює популярність таких дизайнерських рішень, як:

- Багаторівневі системи персоналізації
- Візуальна еволюція через рівні прогресу
- Розкриття деталей у контексті
- Динамічні візуальні механізми зворотного зв'язку

Типологія також виявляє конфлікти у дизайні, наприклад, між бажанням Соціалів мати унікальний вигляд і потребою Досягальників у

чіткому візуальному відображенні здібностей. Сучасні рішення часто включають:

- Унікальні візуальні ефекти здібностей
- Персоналізацію без зміни силуету
- Візуальну систему престижу з рівнями
- Масштабовані деталі, що змінюються залежно від контексту

Розуміння цих психографічних вимірів дозволяє дизайнерам створювати персонажів, які знаходять відгук серед різних типів гравців, одночасно враховуючи технічні обмеження, виявлені на основі апаратних характеристик (наприклад, відеокарти GTX 1060+, 16 ГБ оперативної пам'яті та дисплеї 1080p [39]). Типологія гравців виступає цінною евристикою для навігації в складному взаємозв'язку між художнім баченням, психологією гравця та технічною реалізацією в дизайні персонажів.

Сучасний ландшафт візуального дизайну персонажів демонструє кілька провідних тенденцій, що відображають ширші рухи в цифровій естетиці. Мінімалістичний підхід продовжує користуватись популярністю, особливо в проєктах, орієнтованих на мультиплатформний реліз. Його стійка привабливість пояснюється масштабованістю та зрозумілою візуальною комунікацією. Мінімалізм зазвичай використовує обмежені кольорові палітри, геометричну спрощеність і стриманість у деталізації – все це забезпечує чіткий візуальний ефект на різних екранах і роздільних здібностях [3].

Інтеграція традиційних технік з цифровими інструментами сформувала гібридну естетику, яка поєднує органічну недосконалість ручної роботи з технічною точністю цифрового виробництва. Це проявляється у формі цифрового імітування мазків пензля або алгоритмічного застосування художніх текстур [4]. Така мова зображення зберігає теплоту й індивідуальність ручного мистецтва, але водночас отримує переваги точності

й ефективності цифрового виробництва. Вона виявилася цінною для створення унікального візуального стилю, що вирізняється серед фотореалізму та надмірної стилізації.

Застосування колірної теорії у сучасному дизайні персонажів вийшло за межі символічного кодування [8]. Сучасні підходи враховують одночасно культурні асоціації, психологічний вплив і функціональні потреби. Техніки тіньової побудови тепер регулярно включають відбиття кольорів від навколишнього середовища, симуляцію розсіювання під поверхнею шкіри та інші фізично достовірні взаємодії зі світлом, зберігаючи при цьому стилізовану естетику. Такий складний підхід до кольору дозволяє дизайнерам спрямовувати увагу гравця, створювати настрій і підкреслювати сюжетні теми за допомогою продуманого колірного вибору [13].

Успішна реалізація дизайну персонажа передбачає його безшовну інтеграцію у загальну візуальну екосистему проєкту. Це інтегрування працює на кількох рівнях, починаючи з дотримання чіткої візуальної ієрархії [11]. Дизайн персонажа має займати належне місце серед оточення, інтерфейсу та інших ігрових об'єктів. Досягнення цього балансу вимагає ретельного врахування таких факторів, як відносний масштаб, насиченість кольору та щільність деталей.

Окрему увагу слід приділити часовому аспекту інтеграції персонажа. У процесі розробки та післярелізного розвитку проєктів, дизайн персонажа повинен зберігати цілісність, навіть якщо загальний візуальний стиль змінюється. Це вимагає створення міцних стилістичних гайдлайнів і систем дизайну, які дозволяють ітеративну зміну без шкоди для початкової візуальної ідентичності. Використання модульних принципів у дизайні забезпечує можливість адаптації без порушення загальної концепції [31].

Швидкий розвиток технологій рендерингу в реальному часі кардинально змінив можливості візуального дизайну персонажів. Сучасні

графічні рушії підтримують техніки, які раніше були доступні лише в офлайн-візуалізації, забезпечуючи безпрецедентну якість у інтерактивних середовищах. Ці технології не тільки дозволили створювати більш деталізовані моделі, але й дали змогу новим підходам до стилізованого рендерингу, який ефективно працює на різних апаратних конфігураціях [4].

Демократизація доступу до просунутих ефектів рендерингу суттєво вплинула на парадигми дизайну персонажів. Такі техніки, як фізично коректний рендеринг (PBR), симуляція волосся й одягу, а також складні системи анімації обличчя, більше не є винятковими для AAA-проектів. Їх доступність підвищила очікування до базової якості персонажів, водночас ускладнюючи процес виробництва. Команди розробників змушені балансувати між високими стандартами гравців і реальними обмеженнями ресурсів та часу.

Все тісніше переплетення ігрових рушіїв із виробництвом кіно й телебачення відкриває нові можливості для єдиного дизайну персонажів у кількох медіа. Уніфіковані пайплайни активів дозволяють створювати персонажів, які можуть плавно переходити між інтерактивними та лінійними форматами, зберігаючи візуальну послідовність. Ця технологічна синергія сприяє цілісному трансмедійному наративу, водночас ставлячи нові виклики в оптимізації та збереженні якості контенту на різних платформах [41].

Оскільки вже було встановлено, як психографічні характеристики гравців та технічні обмеження формують пріоритети дизайну персонажів, наступним кроком є аналіз їхньої практичної реалізації шляхом порівняльного дослідження. Досліджуючи аналогічні дизайнерські рішення у відомих проєктах, можна виявити сталі підходи до вирішення конфліктів між естетичним виразом, функціональною читабельністю та технічними обмеженнями. Особлива увага приділяється тому, як головні герої та ключові персонажі втілюють ці принципи, одночасно виконуючи свої наративні та

ігрові функції. Такий підхід дозволяє розкрити візуальні наративні патерни, що повторюються незалежно від жанру чи художнього стилю. Наступний розділ системно аналізує ці дизайнерські паралелі, демонструючи, як теоретичні концепти реалізуються у конкретних візуальних рішеннях.

2.3. Аналіз аналогів дизайну відеоігор та головних персонажів

Перш ніж перейти до створення персонажів для цього проєкту, необхідно проаналізувати теоретичні основи. Вибір порівняльних кейсів для дослідження ґрунтувався на трьох основних критеріях. По-перше, обрані ігри є прикладами успішної реалізації стилізованого дизайну персонажів у межах легких пригодницьких наративів. По-друге, кожна з них демонструє певні сильні сторони у візуальній комунікації, які відповідають конкретним вимогам поточного проєкту. По-третє, ці роботи охоплюють широкий спектр технічних підходів до стилізованої візуальної подачі – від двовимірних гібридів до повністю тривимірних реалізацій.

«Hades» слугує основним орієнтиром для динамічного позування персонажів та чіткого силуетного конструювання (див. рис. 2.7) [40]. Підхід гри до перебільшених пропорцій і стратегічного використання контурів є цінним прикладом підтримання читабельності під час швидких бойових сцен. Водночас, у межах даного проєкту буде свідомо відмовлено від фірмового ефекту світлотіні, характерного для «Hades». Це рішення відповідає яскравішому, легшому тону візуального стилю та більш дружній естетиці, яку переслідує проєкт.



Рис. 2.7. Персонажи з гри «Hades», Діоніс, Еврідіка та Зевс [40].

«Battle Chef Brigade» надає ключову інформацію щодо колористики та форменної мови в умовах обмежених технічних ресурсів [7]. Гра демонструє, як за допомогою спрощених форм можна передати індивідуальність і візуальний інтерес (див. рис. 2.8). У цьому проєкті будуть використані принципи кольорової композиції з «Battle Chef Brigade», проте буде свідомо відмовлено від плоскої техніки заштриховування, аби досягти більшого відчуття глибини при збереженні стилізованої чіткості.



Рис. 2.8. Офіційні рекламні банери «Battle Chef Brigade»[7].

«Ōkami» являє собою приклад художнього підходу до стилізованого тривимірного дизайну персонажів [30]. Іноваційне використання текстур і імітації мазків пензля демонструє, як традиційні художні техніки можуть бути перенесені у цифрове середовище (див. рис. 2.9). У межах проєкту вибірково будуть запозичені певні елементи цього підходу – особливо у текстуруванні, але без акценту на каліграфічність, що є візуально домінантною в «Ōkami». Такий баланс дозволить зберегти художній вплив без його надмірності.



Рис. 2.9. Концепт-арт гри «Ōkami»[30].

Порівняльний аналіз зосереджений на чотирьох ключових компонентах дизайну: побудова силуету, кольорова стратегія, текстурування та інтеграція персонажів у середовище. Кожен кейс демонструє унікальні рішення цих завдань. «Hades» ілюструє мову динамічних форм. «Battle Chef Brigade» – доступні кольорові системи. «Ōkami» – майстерне застосування стилістичних текстур. Такий структурований підхід дозволяє зосередитися на практичних рішеннях, уникаючи абстрактних стилістичних узагальнень.

Технічні аспекти також відіграли значну роль у виборі кейсів. Усі три гри успішно функціонують в умовах, подібних до цільових технічних параметрів проєкту: «Hades» досягає візуальної складності за допомогою оптимізованих шейдерів, «Battle Chef Brigade» створює вражаючі образи при мінімальній геометрії, а «Ōkami» ефективно використовує пам'ять текстур.

Ці технічні досягнення пропонують практичні орієнтири для поєднання естетичних амбіцій із продуктивністю.

Відібрані проєкти також демонструють різні підходи до гармонії між персонажами та навколишнім середовищем. У «Hades» використовується виразне розділення за тональними значеннями, щоб персонажі чітко виділялись на фоні. У «Battle Chef Brigade» – комплементарні кольори інтегрують героїв у локації. У «Ōkami» – загальна мальовнича текстура поєднує об'єкти та оточення в єдиний візуальний простір. Така різноманітність дозволяє дослідити кілька стратегій вирішення проблеми візуальної інтеграції.

Інтеграція наративу – ще один важливий аспект порівняння. У кожній з обраних ігор візуальний дизайн підсилює роль і характер персонажів. У «Hades» використано колористичну символіку й аксесуари для відображення передісторії героїв. У «Battle Chef Brigade» кулінарні мотиви присутні у візуальних рішеннях. У «Ōkami» візуальні деталі посиляються на міфологію. Ці підходи інформують стратегію наративного дизайну у поточному проєкті.

Успіх на ринку був останнім критерієм відбору. Усі три гри отримали як високу оцінку критиків, так і комерційне визнання, що підтверджує актуальність їхніх дизайнерських рішень. Це свідчить про їхню перевірку реальними очікуваннями гравців, що робить виведені принципи практично обґрунтованими, а не лише теоретичними [28].

Порівняльна методологія фокусується на виділенні конкретних успішних елементів із врахуванням необхідності адаптацій. Такий підхід дозволяє аналізу залишатися в межах практичних викликів дизайну, а не теоретичних абстракцій. Кожен кейс вносить унікальні переваги, але водночас вказує на ті аспекти, які поточний проєкт свідомо долає. Результатом стане нове візуальне рішення, яке базується на здобутках попередників, але формує власну ідентичність.

Аналіз візуальної мови форм починається з базових контрастів між кутовими та округлими контурами. Геометричні, гострі форми традиційно сигналізують агресію, напругу та динаміку – це добре помітно у гострих силуетах персонажів з «Hades» (див. рис. 2.10).



Рис. 2.10. Динаміка у гострих силуетах персонажів «Hades»[40].

Натомість округлі лінії передають доступність, плавність і природність рухів, що властиво «Ōkami» (див. рис. 2.11). Дизайн головного героя «Chromatic echoes» об'єднає ці протилежності за допомогою стратегічного поєднання. Гострі, геометричні елементи екіпірування підкреслять архетип жартівника персонажа, тоді як м'які анатомічні лінії збережуть героїчну елегантність. Цей динамізм найвиразніше проявиться в асиметричному дизайні плаща, де жорсткі складки поєднуються з органічним рухом тканини.



Рис. 2.11. Плавність та природність «Ōkami»[30].

Антагоніст у цьому проєкті стане формальною контрапозицією до головного героя, вимагаючи зовсім іншого підходу – поєднання імперської авторитетності та стриманої грації. Історичні приклади з класичної скульптури та монаршого портретного живопису підказують можливі рішення – зокрема, через контрольовану вертикальність та виважене використання негативного простору. Силует персонажа уникатиме різких кутів, натомість віддаючи перевагу плавним переходам між формами, що передають відчуття обдуманого, економного руху. Стратегічне використання ліній у деталях костюму підсилить враження дисциплінованої сили, а м'які вигини в структурі обличчя пом'якшать надмірну суворість. Такий підхід значно відрізнятиметься від динамічної нерегулярності головного героя, створюючи чітку візуальну опозицію між персонажами [36].

Кольорова стратегія вимагає уважної оцінки рівнів насиченості, адже кожен варіант має свої переваги. Висока насиченість забезпечує миттєву візуальну виразність і полегшує розпізнавання персонажів у динамічному середовищі. Яскраві відтінки також підтримують легкий, пригодницький тон оповіді, формуючи енергійні композиції, що привертають увагу. Проте надмірна насиченість може спричинити візуальну втоми та зменшити

нарративну глибину [16]. Натомість приглушені тони сприяють витонченим кольоровим відносинам і створюють атмосферну глибину. Десатуровані палітри дозволяють передати емоційні нюанси та краще взаємодіють зі складними фонами. Обраний підхід поєднує помірно насичені базові кольори з вибілковими яскравими акцентами – це компроміс, що врівноважує естетику та функціональність.

Кольорова палітра головного героя – бірюза з бронзовими акцентами – працюватиме на кількох символічних рівнях. Бірюзовий асоціюється з адаптивністю та творчим вирішенням проблем, його прохолодні відтінки натякають на інтелектуальну гнучкість. Бронзовий акцент додає тепла й наративно вказує на прагматичне походження персонажа через зістарений, «використаний» вигляд металу. У контрасті до цього, палітра антагоніста – білий і золото з призматичними вставками – передає авторитетність через мінімалізм. Білий одночасно виступає як символ чистоти й порожнього полотна, а також підсилює візуальну присутність завдяки своїй рефлексивності. Золото підкреслює традицію та сталість, а обмежене використання райдужних відблисків додає містичного виміру без втрати головної ідеї [37].

У реалізації текстур буде застосовано гібридний підхід, натхненний кейсами з аналізу. «Ōkami» показує, як імітація традиційних медіа може підсилити стилізовану тривимірну форму, хоча надмірна фактурність мазків пензля у грі перевищує бажаний рівень тонкощі. У «Battle Chef Brigade» ефективно використано м'які градієнти, що зберігають чистоту образу, однак їм бракує матеріальної насиченості. У цьому проєкті буде обрано проміжний варіант – плавні переходи кольору в стилі гуаші, які надають візуальному матеріалу відчуття ручної роботи, не жертвуючи при цьому чіткістю форм.

Кожне дизайнерське рішення у підсумку підпорядковується вимозі негайної візуальної впізнаваності персонажів. Побудова силуету ґрунтується

на чотирьох параметрах: розпізнавання на відстані, читабельність пози, ясність аксесуарів і візуальна відокремленість від фону. Асиметричні аксесуари й динамічний одяг героя забезпечують розпізнаваність з будь-якого ракурсу, тоді як вертикальна стриманість антагоніста формує безпомилкову візуальну домінанту. Обидва дизайни повинні мати збалансовану розподілену візуальну вагу, що попереджає композиційну дисгармонію.

Інтеграція персонажів у середовище потребує додаткового опрацювання. Обидва герої гармонізують із загальним легким тоном світу завдяки спільним температурним характеристикам палітр, однак їхня формальна контрастність забезпечує миттєве розпізнавання наративної ролі. Нерегулярні обриси героя утворюють візуальний рух на фоні структурованого середовища, а контрольована геометрія антагоніста домінуватиме в просторі завдяки продуманому використанню негативного простору. Цей баланс гармонії та опозиції підсилить не лише окремі дизайни, а й драматичну динаміку між ними.

Розробка силуету відбуватиметься за гібридним підходом, що враховує всі три референсні проекти. Від «Hades» буде запозичено стратегічне перебільшення пропорцій, але у межах анатомічної правдоподібності. Ключові аксесуари включатимуть асиметричну наплічну накидку та підсилену інструментальну сумку – це забезпечить миттєве впізнавання та відповідність наративу. Такий контрольований рівень перебільшення відповідає філософії «Battle Chef Brigade» щодо концентрації візуальної уваги – акценти будуть розміщені в окремих зонах при збереженні чистого негативного простору. Силует антагоніста демонструватиме вертикальний акцент у дусі «Ōkami» завдяки структурованим елементам костюму, однак без надмірної стилізації. Високий комір і ярусна конструкція плечей підсилюватимуть поставу через геометрію, а не органічність.

Колірна система впроваджує багаторівневу стратегію насиченості, засновану на порівняльному аналізі. Базові кольори матимуть помірну насиченість для гармонії з оточенням, тоді як акценти – високу для візуальної виразності. Такий поступовий підхід виступає компромісом між контрастним підходом «Hades» і доступною палітрою «Battle Chef Brigade». Обрані колірні відношення ґрунтуються на принципах кольорової психології: бірюзовий базовий тон головного героя передає інтелектуальну гнучкість, тоді як зістарений бронзовий другорядний відтінок додає прагматичного тепла. У палітрі антагоніста ці ролі інвертовані: домінує холодний білий із вибілковими золотими акцентами, створюючи навмисну візуальну опозицію.

Застосування текстур поєднує два різні підходи з кейсів. Основні поверхні матимуть градієнтну обробку у стилі «Battle Chef Brigade», з використанням 2–3 тональних рівнів для визначення матеріалу. Вибіркова деталізація наслідує «Ōkami» з його ручною текстурною дисципліною – промальовані деталі з'являються лише в зонах високої візуальної ваги. Така двохарова стратегія забезпечує цілісність стилю при оптимізації витрат на виробництво. Розрізнення матеріалів базується на трьох категоріях: матові тканини для утилітарних елементів героя, напівглянцеві покриття для металу та контрольована відбивна здатність для призматичних деталей антагоніста.

Фіналізована адаптаційна структура демонструє, як порівняльний аналіз перетворюється на конкретні дизайнерські рішення. Кожен референсний проєкт надає конкретні інструменти, адаптовані до вимог досліджуваного проєкту: «Hades» – методи досягнення ясності силуету, «Battle Chef Brigade» – керування кольором, «Ōkami» – стриманість у застосуванні текстур. Такий вибіркового синтез формує єдину візуальну мову, що одночасно відповідає художньому задуму й технічним обмеженням.

Висновки до розділу 2

Розділ 2 послідовно дослідив перетин теорії дизайну персонажів, тенденцій аудиторії та стилістичної адаптації через три поступові аналітичні перспективи.

Підрозділ 2.1 заклав фундаментальні принципи шляхом аналізу жанрових конвенцій та візуальних архетипів, продемонструвавши, як гібридизовані формати ігор вимагають відповідно гібридизованих рішень у дизайні. У центрі уваги був баланс між функціональністю й естетикою, необхідний для забезпечення і геймплейної читабельності, і наративної глибини – з особливим акцентом на те, як технічні обмеження історично формували еволюцію стилю.

Підрозділ 2.2 змістив фокус на сучасні очікування аудиторії та ринкові тренди, ідентифікуючи ключові демографічні та психографічні фактори, що впливають на візуальні уподобання. Аналіз показав, що вподобання демографічної групи 18–34 років – динамічні, але доступні дизайни – збігаються з апаратними можливостями середнього рівня, зокрема поширеністю GPU середнього класу та дисплеїв 1080p. Ці дані сформували основу стилістичної стратегії, яка надає перевагу ясності силуету, стратегічному кодуванню кольору та масштабованій деталізації текстур – усе це є передумовами як художньої цілісності, так і технічної реалізованості.

Підрозділ 2.3 застосував ці теоретичні та ринково-орієнтовані принципи через порівняльний аналіз кейсів: «Hades», «Battle Chef Brigade» та «Ōkami». Аналіз продемонстрував, як вибірково можна адаптувати успішні рішення з кожного проєкту:

- Дизайн силуету спирається на виразні контури з «Hades», пом'якшуючи надмірні контрастні ефекти.

- Колірні системи переймають доступну палітру з «Battle Chef Brigade», збагачену тонкими градієнтами.
- Текстурне рішення базується на стриманій мальовничості «Ōkami», зосереджуючи деталізацію на візуальних фокусах.

Разом ці підрозділи демонструють, що ефективний дизайн персонажів виникає на перетині жанрових очікувань, вподобань аудиторії та стилістичних інновацій. Отримана методологія – керована теорією, але адаптована до практики – пропонує відтворювану модель для створення персонажів, які відповідають одночасно художнім, технічним і ринковим вимогам. У наступному розділі (Розділ 3) ця система буде застосована безпосередньо до процесу створення оригінальних персонажів, перетворюючи аналітичні інсайти на конкретні дизайнерські рішення.

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ДО ВЛАСНОГО ПРОЄКТУ «CHROMATIC ECHOES»

3.1. Розробка дизайну персонажів

Основна ілюстрація середовища для гри «Chromatic echoes» (додаток А) закладає ключові теми проєкту через ретельно побудовану живописну композицію. Масивна кристалічна форма домінує у середньому плані, виростаючи з русла річки з геометричною точністю. Бірюзові та фіолетові грані кластера заломлюють світло по всій сцені, ідеальна штучна структура контрастує з органічним ландшафтом. Цей центральний елемент свідомо перебільшує розміром у порівнянні з віддаленим селом, створюючи візуальну напругу між природною магією та людською цивілізацією.

Під старим дубом зліва у кадрі розміщено емоційний центр композиції – Айріс та її загиблий коханий. Коріння дерева проростає схилом, а листя зображене вільними імпресіоністичними мазками зеленого, що символізують весняне оновлення. Річка тече між цими фокусними точками, її поверхня оброблена прозорими акварельними шарами, які передають як рух, так і глибину.

Село вдалині промальоване мінімально – лише натяки на порцелянові дахи й кам'яні стіни, розм'якшені повітряною перспективою. Такий підхід формує чітку візуальну ієрархію: погляд глядача спрямовується від головних персонажів або чарівних кристалів, а потім до згаслого людського поселення (див. рис. 3.1.). Опрацювання кристалів поєднує дві техніки: м'яке розтушовування для внутрішнього сяйва і чіткі краї для рефракції світла. Цей

подвійний підхід підсилює їхню роль у наративі – як джерел сили, так і розладу у світі.



Рис. 3.1. Візуальна ієрархія основної ілюстрації середовища для гри «Chromatic echoes».

Загальна композиція поєднує символічну оповідь з естетичною єдністю. Кожен елемент підтримує теми пам'яті та втрати – від меланхолійної сцени персонажів до контрасту між яскравими кристалами та приглушеним селом. Живописна техніка об'єднує ці складові через послідовну роботу пензлем та гармонійні кольори, створюючи середовище, що є водночас фантастичним і емоційно наповненим.

Головний герой цього проєкту – Хроме (додаток Б). Його дизайн поєднує аристократичну елегантність із практичними модифікаціями мандрівника, створюючи силует, що балансує між витонченістю і функціональністю. Базовий шар – це біла сорочка з надмірно широкими рукавами, тканина якої спеціально зібрана на талії та манжетах, що натякає і на спокій, і на готовність до дій. Вона заправлена у високі чорні штани для охайного вигляду, а вільний крій забезпечує свободу рухів. Манжети штанів еластичні, надійно закріплені під черевиками – тонке сучасне доповнення для польових умов.

Бірюзовий плащ – найвиразніший елемент Хроме. Він обгортає тіло по діагоналі та застібається на лівому плечі бронзовою шпилькою. Її форма – два дзеркальні вигини, що нагадують плавники або місячні клинки, – символізує врівноважену дуальність. У комір інтегровано прихований капюшон. Матова вовняна тканина контрастує з полірованими бронзовими аксесуарами.

Взуття поєднує практичність і захист. Бронзові накладки укріплюють лише носки м'яких шкіряних черевиків, натякаючи на вибірккову броню. Основні інструменти Хроме – прямокутна шкіряна сумка з бронзовими кутами, що висить на боці, та художній пензель, який він тримає відкрито в руці. У пензель вбудовано кристал, що відтіняє бірюзово-фіолетові кольори навколишнього середовища – його світіння приглушене, але помітне.

Ця система дизайну передає інтелектуальну вишуканість через чіткі лінії та стримані деталі, тоді як контраст текстур створює візуальний інтерес. Кожен елемент дотримується філософії функціональної елегантності: одяг пристосований до дії без втрати гідності, а аксесуари натякають на спеціалізоване використання, а не на явну зброю.

Основна антагоністка проєкту – Айріс (додаток В). Її дизайн уособлює імперське панування через систему геометричної точності та стриманої розкоші. Основу складають обтислий довгий рукав і високі штани, які з'єднуються майже безшовно, перериваючись лише тонким блискучим золотим поясом на талії. Паралельні вертикальні шви проходять від плечей до стегон, візуально витягуючи фігуру. Освітлення й тінь створюють спектральні переходи, додаючи глибини однотонній матовій тканині.

Трансформуючий плащ із рукавами кріпиться до плечей сорочки та до спини на рівні талії, а його конструкція формує чіткий трикутний силует. Великі звисаючі рукави доходять до середини стегна. Золота окантовка підкреслює кожен компонент без порушення загальної цілісності. Вся

конструкція утворює конусоподібний контур у статиці, огортаючи нижню частину тіла Айріс, але дозволяє контрольований розмах у русі.

Матеріальна єдність підтримується всюди: суміш шовку забезпечує однакову текстуру для сорочки, штанів і плаща. Контраст створюють лише золоті елементи – вишивка на штанях матова, а оздоба на поясі та рукавах – поліровані. Кристали на передпліччях вбудовані безшовно у тканину. Посох – єдиний елемент, що вибивається зі стриманості дизайну. Його кристалічні скупчення повторюють відтінки й оптичну поведінку кристалів у середовищі.

Для супроводу антагоністки були створені кілька міньйонів, породжених її силою (додаток Г). Усі істоти мають спільне походження – це кристалічні конструкції Айріс, створені з лісових матеріалів, оживлених магічними кристалами. Камінь, дерево і листя з'єднані в їхніх тілах природно, а бірюзово-фіолетові кристали є джерелами енергії та візуальним зв'язком із творцем.

Перший із трьох – невеликий розвідувальний тип. Його голова зроблена з каменю, з якого стирчать нерівні кристалічні «антени». Його ноги різні – одна з дерева, інша з грубого каменю. Основні кристали цього Скаута повністю відкриті на верхівці голови, м'яко світяться, поки він спостерігає за оточенням.

Другий – бойовий тип, Асасин. Створений для потайності та точності, його скелетна структура підтримує плащ із густого листя, що спадає до литок. Наплічники з шарів листя піднімаються до рівня голови, з боків ростуть роги з гілля. Ліва рука переходить з каменю в кристалічний клинок, завжди оголений і блискучий. Права – проста, вирізьблена з дерева. Основний кристал міститься під кам'яною плитою на грудях, його пульс видно крізь отвір.

Останній – танковий тип. Масивний і витривалий, він переважно складається з каменю, у який ніби вріс живий ліс. Шипований кристал

проростає з правого плеча. Менший, але дуже важливий, – розташований по центру тулуба. Ще один – на коліні. Ліва рука перетворена на овальний дерев'яний щит.

Усі троє мінйонів зберігають матеріальну узгодженість, базуючись на дереві та камені. Розташування кристалів варіюється: від повністю відкритих до майже повністю закритих каменем. Кожен дизайн має силует, що відповідає його ролі: Скаут – компактний, Асасин – кутовий і витягнутий, Танковий – масивний і рівномірно об'ємний.

3.2. Мудборди, ескізи та обґрунтування дизайну

Процес створення візуального стилю Chromatic echoes базувався на цілеспрямованому візуальному дослідженні, що забезпечило узгодженість естетичних рішень із наративною структурою гри та функціональними вимогами геймплею. На початковому етапі було зібрано велику кількість референсів, які систематизували у мудборди для формування єдиної візуальної мови. Вони стали основою для подальших ітерацій ескізів, що дозволило вдосконалювати концепти, зберігаючи цілісність між персонажами, середовищем і геймплейними елементами.

Уніформа Айріс була розроблена для втілення її подвійної ролі: адміністративної фігури високого рангу та носійки спадкової влади. Натхненням послуговували елементи сучасного ділового одягу (див. рис. 3.2.). Білі штани формують чіткий професійний силует, а гібрид плаща та сукні вносить елемент урочистості, підкреслюючи її статус. Конструкцію накидки було спеціально оптимізовано: довжину задньої панелі розраховано для створення візуальної динаміки без обмеження рухів. Деталі, як-от розташування швів і щільність тканини, були ретельно підібрані для посилення відчуття авторитетності.



Рис. 3.2. Сучасний діловий одяг використаний як натхнення для дизайну уніформи персонажа «Айріс».

Еволюція костюма Айріс відображає її сюжетну трансформацію – від вченого до правителя. У дизайні збережені сліди наукового минулого: посилені точки на плечах і стегнах нагадують про лабораторне спорядження. Жезл, що поєднує інтелектуальну й владну символіку, оздоблений кристалічною конфігурацією, розробленою з урахуванням принципів оптики для досягнення ефектного заломлення світла.

Під час попередніх ітерацій розглядалися варіанти з масивними плечима та більшою декоративністю, однак у фінальному рішенні перевагу було віддано мінімалізму, який краще передає точність і контроль (див. рис. 3.3.).

Костюм Хроме навмисно використовує аристократичні візуальні коди для маскуванню його справжнього походження. Бронзові елементи нагадують про геральдичне оздоблення, притаманне вищим верствам, їх бездоганна

обробка створює ілюзію спадкової вишуканості. Новий, не зношений стан шкіряної сумки додатково підтримує цей образ. Єдина деталь, що натякає на практичність, – прихований каптур, вшитий у комір бірюзового плаща. Цей нюанс порушує зовнішню бездоганність, підкреслюючи справжню сутність персонажа.



Рис. 3.3. Попередні ітерації персонажа «Айріс».

Під час тестування попередній варіант із темно-синім халатом був відкинутий через небажані асоціації з магичною роллю (див. рис. 3.4.). Остаточний варіант з бірюзовим плащем і бронзовими акцентами досягає бажаного ефекту – поєднання шляхетного фасаду з прихованою прагматичністю.



Рис. 3.4. Попередні варіанти персонажа «Хроме».

Візуальна ієрархія міньйонів чітко відповідає їхнім бойовим функціям. Скаути – найменші за розміром, з максимально відкритими кристалами на голові для ефективного зондування довкілля. Їхні ноги мають підвищену стійкість, що відповідає їхній розвідувальній ролі. Асасини мають кристалічне ядро, зосереджене в грудному відділі, яке живить кристалізовану ліву руку-клинок. Плащ із листя забезпечує камуфляж і візуальне порушення контурів. Танки – найбільш масивні, з радіальним розміщенням кристалів, що посилюють структурну міцність. Їхні слабкі місця розташовані стратегічно, підтримуючи баланс між силою та вразливістю.

Усі варіанти міньйонів дотримуються єдиної матеріальної палітри – камінь і дерево становлять основу конструкції, а кристали виступають джерелами енергії та візуальними елементами, що пов’язують їх із Айріс. Форми корпусів адаптовані під роль: компактні у скаутів, вертикальні й агресивні у асасинів, широкі й масивні у танків. Такий підхід гарантує чітке розпізнавання в геймплеї при збереженні єдності стилю.

Розробка навколишнього середовища базувалася на продуманому використанні кольору – домінування синіх і зелених відтінків створює візуально привабливий, але гармонійний світ (див. рис. 3.5.). Вивчалися

реальні природні ландшафти – лісові долини річок і мінеральні кристали – які визначили ієрархію палітри. Це забезпечило візуальну виразність бірюзових кристалів – ключового мотиву – на тлі пишної зелені.

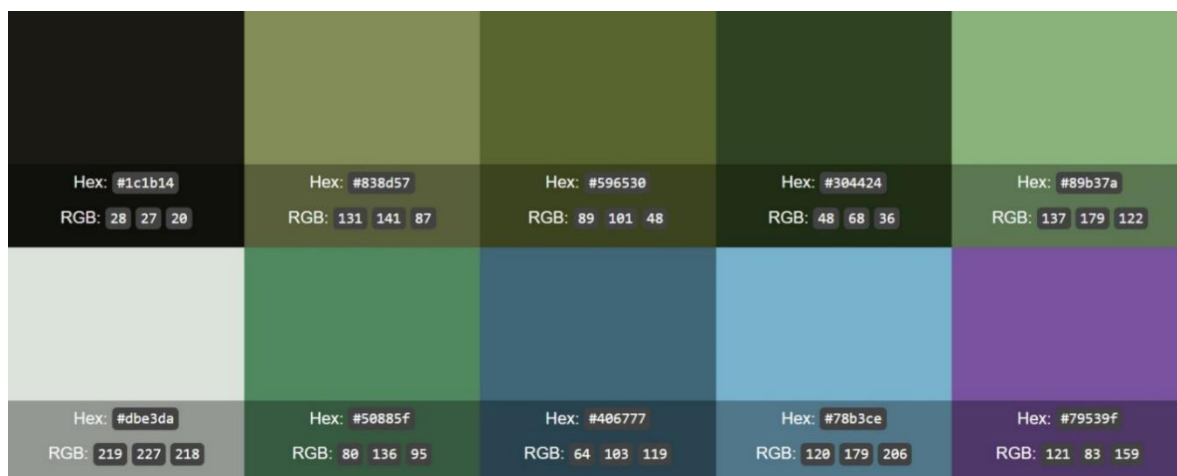


Рис. 3.5. Кольорова палітра ілюстрації навколишнього середовища.

Домінування синіх та зелених відтінків.

Художнє рішення проходило три етапи перегляду. Початковий варіант із деревом у центрі не мав достатнього наративного навантаження (див. рис. 3.6.). Другий, створений методом фотобашингу, розмістив кристали в тлі, але не мав достатньої глибини (див. рис. 3.6.). У затвердженій версії побудовано чіткий візуальний маршрут: від емоційної сцени на передньому плані – через середній план із кристалізованим руслом річки – до поселення вдалині. Контраст значень і світлотіньова композиція спрямовують погляд глядача у заданій послідовності.

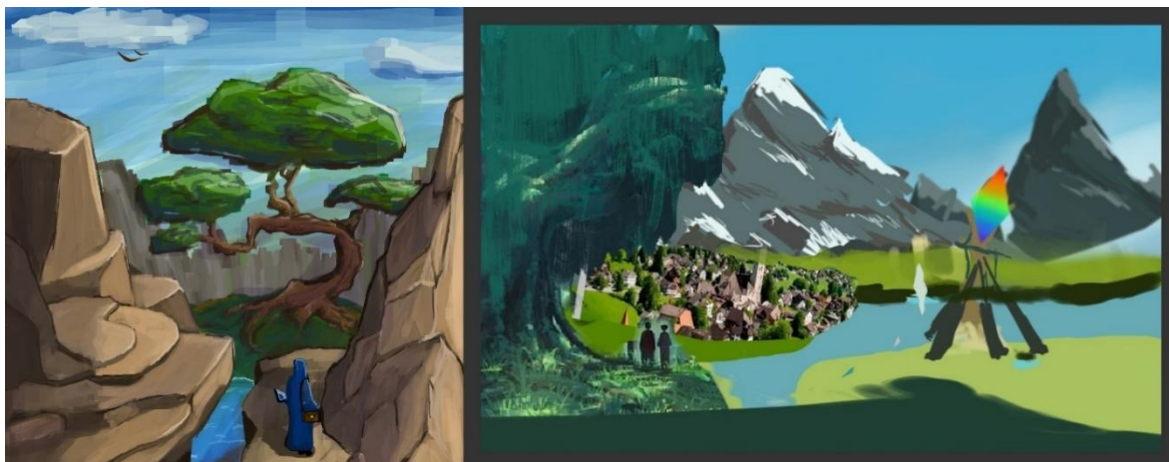


Рис. 3.6. Попередні варіанти ілюстрації навколишнього середовища.

Усі дизайн-рішення оцінювались за чотирма ключовими критеріями: розпізнаваність силуету в малих масштабах (важливо для геймплею), диференціація кольорів при зміні освітлення, наративна відповідність та технічна реалізованість. Уніформа Айріс ефективно передає велич через стриманість та геометрію. Костюм Хроме балансує між видимою шляхетністю і внутрішньою практичністю. Мініони виконують спеціалізовані бойові функції в межах цілісної біоморфної стилістики. Середовище забезпечує глибину і контекст, не перевантажуючи композицію надмірною фантастикою.

3.3. Кольорові палітри, технічна реалізація та програмне забезпечення

Усі зображення персонажів і середовищ для Chromatic echoes були створені в програмі Krita. Робочі полотна мали розміри від 2000–2200 пікселів у ширину та 3500–4000 пікселів у висоту з роздільною здатністю 300 DPI, що забезпечувало достатній рівень деталізації для презентацій при збереженні стабільної продуктивності на доступному апаратному забезпеченні.

Використовувались три основні типи шарів:

- Normal — для базового кольору та лінійного контуру.
- Multiply — для нанесення тіней і глибини без спотворення основного кольору.
- Outline — для збереження чіткості країв ключових елементів.

Пензлі підбиралися з урахуванням ефективності робочого процесу. Стандартний круглий пензель Krita використовувався приблизно в 80% випадків, зокрема для органічних поверхонь — тканини, листя тощо. Спеціальні текстурні пензлі імітували традиційні художні матеріали, а штамп-пензлі прискорювали роботу за рахунок попередньо налаштованих шаблонів.

Колірна палітра була стандартизована для забезпечення візуальної узгодженості між різними типами об'єктів. Основні значення:

Хроме (див. рис. 3.7.):

- Плащ: #1e827a
- Сорочка: #fbf5f5
- Штани: #201e23
- Бронзові деталі: #ca8b46
- Шкіряна текстура: #5e362e

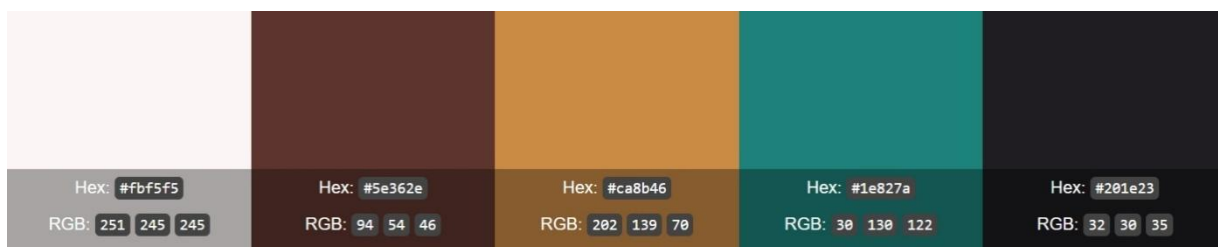


Рис. 3.7. Кольорова палітра персонажа «Хроме».

Айріс (див. рис. 3.8.):

- Основний білий: #f7f9da
- Золоті акценти: #fde9bc

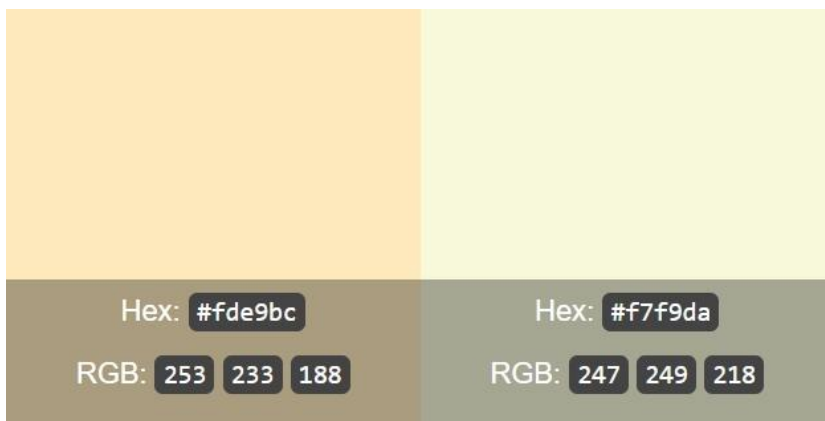


Рис. 3.8. Кольорова палітра персонажа «Айріс».

Монстри (див. рис. 3.9.):

- Каміння: #918996
- Листя: #6f7b57
- Дерев'яні елементи: #60412d

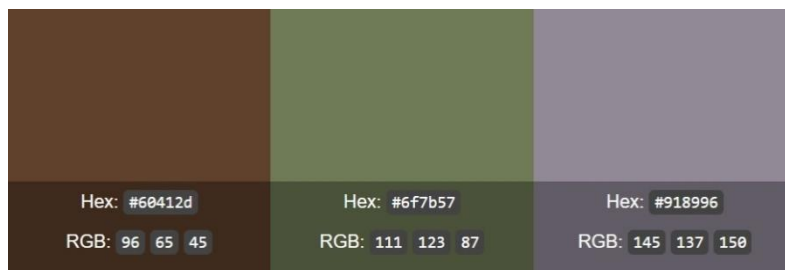


Рис. 3.9. Кольорова палітра монстрів.

Кристалічні ефекти вимагали окремої градієнтної системи з п'яти кольорів (див. рис. 3.10.):

- Базова світність: #a9ebf0, #8e7abc
- Вторинні відтінки для заломлення: #93efc8, #e2d1fd

- Акцентовані відблиски: #ffffff

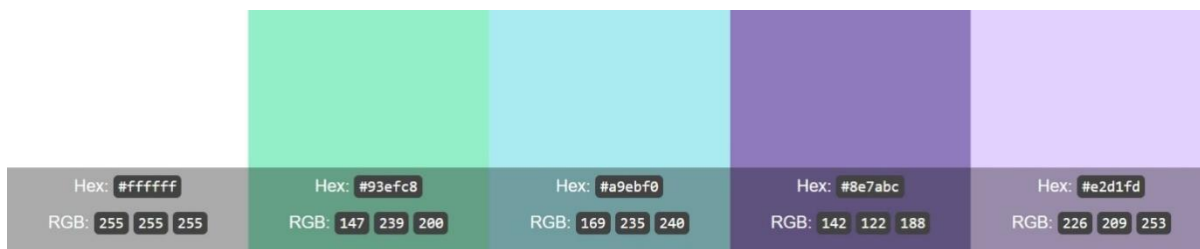


Рис. 3.10. Кольорова палітра кристалів.

Ця система використовувалась у кристалах навколишнього середовища, аксесуарах персонажів та вразливих зонах монстрів.

Техніка накладання кольору включала два основні підходи:

- Режими змішування шарів (blending modes) — використовувались для контролю прозорості та взаємодії світла, зокрема при створенні ефектів магічного сяйва.
- Color Dodge — дозволяв посилити світлові ефекти на гранях кристалів і призмових деталях у костюмі Айріс, зберігаючи точність відтінків під різним освітленням.

Оптимізація робочого процесу зосереджувалась на трьох аспектах:

- Уніфіковане використання кольорів зменшувало необхідність у частій зміні палітри.
- Набір власних пензлів дозволяв уникнути ручного повторення текстур.
- Групування шарів забезпечувало зручність редагування без погіршення продуктивності файлів.

Ці заходи разом гарантували стабільний та ефективний робочий процес у рамках заданих технічних обмежень.

Висновки до розділу 3

Дизайн персонажів і середовищ у Chromatic echoes формує цілісну візуальну мову шляхом структурованої адаптації ключових тем. Образ Хроме передає ілюзію аристократизму через відполіровані бронзові акценти та ретельно скроєний одяг, у якому водночас приховані практичні деталі, що натякають на його справжнє походження. Айріс уособлює контрольовану владу через поєднання академічних і монарших елементів: її плащ-сукня та кристалічний посох відображають цілеспрямовану трансформацію з дослідниці на правительку.

Дизайн монстрів побудований за чіткою візуальною ієрархією: розподіл кристалів і біоморфні форми розрізняють їх бойові функції, водночас підтримуючи загальну тематичну єдність. У зображенні середовищ досягнуто балансу між магічним і природним завдяки домінуванню певних кольорів та композиційній чіткості.

Технічне виконання орієнтувалося на функціональні вимоги без шкоди для художнього задуму: забезпечено розпізнаваність силуетів, контрастність кольорів і відповідність наративу. Усі фіналізовані дизайни виконують подвійну функцію — як інструменти візуального оповідання, так і повноцінні інтерактивні ресурси, що слугують основою для подальшої розробки.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У цьому дослідженні було ґрунтовно розглянуто процес створення дизайну персонажів шляхом поєднання теоретичного аналізу, порівняння сучасних відеоігор та практичного застосування отриманих знань під час розробки оригінальних персонажів для проєкту «Chromatic echoes». Робота повністю досягла поставлених цілей та надала корисні висновки, які можуть стати у пригоді майбутнім дизайнерам ігор.

Першим важливим результатом стало формування чіткої методики аналізу дизайну персонажів у відеоіграх. У першому розділі дослідження було закладено теоретичну базу шляхом розгляду технічних і культурних чинників, що впливають на створення образів. Було розглянуто основні принципи — такі як архетипи та риси характеру — які мають значення як для наративу, так і для емоційного зв'язку гравця з персонажем. Ці теоретичні основи стали базою для подальшого оцінювання ефективності дизайну.

Наступним внеском стало всебічне вивчення сучасних підходів до дизайну персонажів, що було викладено у другому розділі. Через аналіз успішних прикладів із незалежних і AAA-ігор було виявлено ключові закономірності у використанні силуету, кольору та деталей. Приклади показали, як професійні дизайнери поєднують художній стиль із вимогами геймплею. Результати засвідчили, що вдалий персонаж завжди зберігає впізнаваність і виконує свою функціональну роль у грі.

Особливо важливим є висновок про тісний зв'язок між зовнішнім виглядом персонажів, їхньою функціональністю в грі та емоційним впливом. Найкращі приклади довели, що візуальний образ має миттєво передавати як здібності, так і особистість персонажа. Такий підхід забезпечує швидке розуміння гравцем ролі персонажа та сприяє емоційному залученню.

Найголовнішим досягненням стало практичне застосування досліджених принципів у створенні оригінальних персонажів для «Chromatic echoes». У третьому розділі показано, як теоретичні знання перетворюються на реальний результат. Дизайн Хроме поєднує шляхетний зовнішній вигляд із деталями, що натякають на його справжнє походження. Одяг Айріс демонструє її розвиток від дослідниці до правительки, поєднуючи академічні та владні елементи. Дизайни монстрів створено відповідно до чітких візуальних правил, що забезпечують їхню впізнаваність та відповідність ігровим ролям.

Проект також сформував ефективні методи збереження цілісності між персонажами та оточенням. Завдяки продуманим колірним зв'язкам і вибору матеріалів, усі візуальні елементи «Chromatic echoes» виглядають частинами одного цілого. Це посилює атмосферу гри та підтримує наратив.

Упродовж усієї роботи було збережено тісний зв'язок між теорією та практикою. Кожне дизайнерське рішення в «Chromatic echoes» було обґрунтоване результатами дослідження. Це підтверджує, що глибоке розуміння принципів дизайну веде до створення ефективних та запам'ятовуваних персонажів.

Готові дизайни Хроме, Айріс і монстрів демонструють успішне втілення дослідження в практику. Вони виконують свої наративні функції та повноцінно працюють як ігрові елементи. Таким чином, проект не лише досяг усіх поставлених цілей, а й створив цінну методологічну базу для подальшого вивчення дизайну персонажів у відеоіграх.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Adams A. S. Needs met through role-playing games: A fantasy theme analysis of Dungeons & Dragons. *Kaleidoscope: A Graduate Journal of Qualitative Communication Research*. 2013. Т. 12, № 6. С. 69–86.
2. Aleksić V., Simeunovic V. The Pixel Art as Computer Graphics Artistic Expression in Digital Games. Faculty of Technical Sciences Čačak, University of Kragujevac, 2024.
3. All You Need to Know about Minimalist Game Art. Pixune. URL: <https://pixune.com/blog/minimalist-game-art-guide/> (дата звернення: 23.04.2025).
4. Amiri P. Review of rendering evolution of game engines in the 3D era. 2024.
5. Banks J., Bowman N. D. Avatars are (sometimes) people too: Linguistic indicators of parasocial and social ties in player–avatar relationships. *New Media & Society*. 2014. Т. 18, № 7. С. 1257–1276. URL: <https://doi.org/10.1177/1461444814554898> (дата звернення: 20.03.2025).
6. Bartle R. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*. 1996. Т. 1, № 1. С. 19.
7. Battle Chef Brigade. Trinket Studios. URL: <https://www.battlechefbrigade.com> (дата звернення: 28.04.2025).
8. Bleicher S. *Contemporary color: Theory and use*. Routledge, 2023.
9. Campbell J. *The Hero with a Thousand Faces*. New World Library, 2008. 419 с.
10. Dixon R. B. Achomawi and Atsugewi Tales. *The Journal of American Folklore*. 1908. Т. 21, № 81. С. 159. URL: <https://doi.org/10.2307/534634> (дата звернення: 08.05.2025).

- 11.Djamasbi S., Siegel M., Tullis T. Visual hierarchy and viewing behavior: An eye tracking study. Springer, 2011.
- 12.Duarte F. How Many Gamers Are There? (New 2025 Statistics). Exploding Topics. URL: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers> (дата звернення: 17.04.2025).
- 13.Frey H.-P., Honey C., König P. What's color got to do with it? The influence of color on visual attention in different categories. Journal of Vision. 2008. T. 8, № 14. С. 6–6.
- 14.Gladwell M. Blink: The Power Of Thinking Without Thinking. Allen Lane, 2005. 320 с.
- 15.Gosling S. D., Rentfrow P. J., Swann Jr W. B. A very brief measure of the Big-Five personality domains. Journal of Research in personality. 2003. T. 37, № 6. С. 504–528.
- 16.Gurney J. Color and light: A guide for the realist painter. Andrews McMeel Publishing, 2010. Т. 2.
- 17.Harper T. The culture of digital fighting games: Performance and practice. Routledge, 2013.
- 18.Identification with video game characters as automatic shift of self-perceptions / C. Klimmt та ін. Media Psychology. 2010. Т. 13, № 4. С. 323–338.
- 19.Isbister K. Better game characters by design: A psychological approach. CRC Press, 2022. 368 с.
- 20.Jansz J., Tanis M. Appeal of playing online first person shooter games. Cyberpsychology & behavior. 2007. Т. 10, № 1. С. 133–136.
- 21.Jenkins H. Game design as narrative architecture. Computer. 2004. Т. 44, № 3. С. 118–130.
- 22.Kim T. How Gamers' Health Fared During the Pandemic. New York Tech. URL: <https://www.nyit.edu/news/articles/how-gamers-health-fared-during->

- [the-pandemic/#:~:text=The%20onset%20of%20COVID-19,severe%20lockdowns%20and%20social%20isolations](#) (дата звернення: 13.03.2025).
23. Learning curves: analysing pace and challenge in four successful puzzle games / C. Linehan та ін. 2014.
24. Localization and Global Marketing: Adapting Digital Strategies for Diverse Audiences / I. Okonkwo та ін. Journal of Digital Marketing and Communication. 2023. Т. 3, № 2. С. 66–80. URL: <https://doi.org/10.53623/jdmc.v3i2.311> (дата звернення: 24.04.2025).
25. Lupton E. Design is storytelling. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 2017. 159 с.
26. Minkinen T. Basics of Platform Games. 2016.
27. Nieminen M. Psychology in character design: Creation of a Character Design Tool. 2017. С. 7, 9
28. Nominees. The Game Awards. URL: <https://thegameawards.com/nominees> (дата звернення: 25.03.2025).
29. Nonyerem. The Gaming Industry. Medium. URL: <https://medium.com/widom-writers/the-gaming-industry-18a383a72546#:~:text=In%202023,%20the%20global%20gaming,the%20film%20and%20music%20industries> (дата звернення: 25.04.2025).
30. Okami. Video Games Artwork. URL: <https://www.videogamesartwork.com/games/okami> (дата звернення: 29.04.2025).
31. Persistence and Evolution Within Interactive Design: An Integrated Approach to ICT Innovations in Emergent Game Narratives / M. Zou та ін. Technologies. 2025. Т. 13, № 5. С. 179. URL: <https://doi.org/10.3390/technologies13050179> (дата звернення: 09.05.2025).

32. Petric D. Psychological archetypes. Open Journal of Medical Psychology. 2023. Т. 12, № 1. С. 1–16.
33. Player Experience of Needs Satisfaction (PENS) in an Immersive Virtual Reality Exercise Platform Describes Motivation and Enjoyment / К. Іjaz та ін. International Journal of Human–Computer Interaction. 2020. Т. 36, № 13. С. 1195–1204. URL: <https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1726107> (дата звернення: 16.04.2025).
34. Playing online games against computer- vs. human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment / D. Weibel та ін. Computers in Human Behavior. 2008. Т. 24, № 5. С. 2274–2291. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2007.11.002> (дата звернення: 19.03.2025).
35. Rogers S. Level Up! The guide to great video game design. John Wiley & Sons, 2014. 492 с.
36. Schell J. The Art of Game Design. 3-тє вид. New York : A K Peters/CRC Press, 2019. 652 с. URL: <https://doi.org/10.1201/b22101> (дата звернення: 05.05.2025).
37. Sharpe D. T. The psychology of color and design. Nelson-Hall, 1974.
38. State Machines vs Behavior Trees: designing a decision-making architecture for robotics. Polymath Robotics. URL: <https://www.polymathrobotics.com/blog/state-machines-vs-behavior-trees> (дата звернення: 20.03.2025).
39. Steam Hardware & Software Survey. Welcome to Steam. URL: <https://store.steampowered.com/hwsurvey/Steam-Hardware-Software-Survey-Welcome-to-Steam?platform=combined> (дата звернення: 5.05.2025).
40. The Art of Hades. Point'n Think. URL: <https://www.pointnthink.fr/en/the-art-of-hades-en/> (дата звернення: 29.04.2025).
41. The convergence of gaming and television: Redefining entertainment. Advanced Television | Digital Media Delivery. URL: <https://www.advanced->

- [television.com/2025/03/04/the-convergence-of-gaming-and-television-redefining-entertainment/](https://www.britannica.com/2025/03/04/the-convergence-of-gaming-and-television-redefining-entertainment/) (дата звернення: 23.04.2025).
42. The Editors of Encyclopaedia Britannica. Loki | Mythology, Powers, & Facts | Britannica. Encyclopedia Britannica. URL: <https://www.britannica.com/topic/Loki> (дата звернення: 19.03.2025).
43. The Significance of Color Symbolism in Different Cultures. The Shutterstock Blog. URL: <https://www.shutterstock.com/blog/color-symbolism-and-meanings-around-the-world> (дата звернення: 27.03.2025).
44. Tillman B. Creative character design. 2-ге вид. CRC Press, 2019. 224 с.
45. Tompkins J. E., Martins N. Masculine Pleasures as Normalized Practices: Character Design in the Video Game Industry. Games and Culture. 2021. С. 155541202110347. URL: <https://doi.org/10.1177/15554120211034760> (дата звернення: 17.04.2025).
46. Vogler C. The Writer's journey. Michael Wiese Productions Studio City, CA, 2007.
47. Zagal J. P., Deterding S. Definitions of “role-playing games”. Role-playing game studies. 2018. С. 19–51.
48. GLOBALink | Motion capture crew behind the Chinese video game "Black Myth: Wukong". Xinhua – China, World, Business, Sports, Photos and Video | English.news.cn. URL: <https://english.news.cn/20240831/acbd58bf30e340369e35111e61736d47/c.html> (дата звернення: 12.03.2025).
49. Grafit Studio. URL: <https://www.grafitart.com> (дата звернення: 16.04.2025).
50. Scott Flanders. ArtStation. URL: <https://www.artstation.com/scottflanders> (дата звернення: 20.03.2025).
51. Admin V. V. U. Loki. Valhalla Vikings. URL: <https://valhalla-vikings.co.uk/blogs/norse-mythology-gods/loki> (дата звернення: 16.04.2025).

ДОДАТКИ

Додаток А

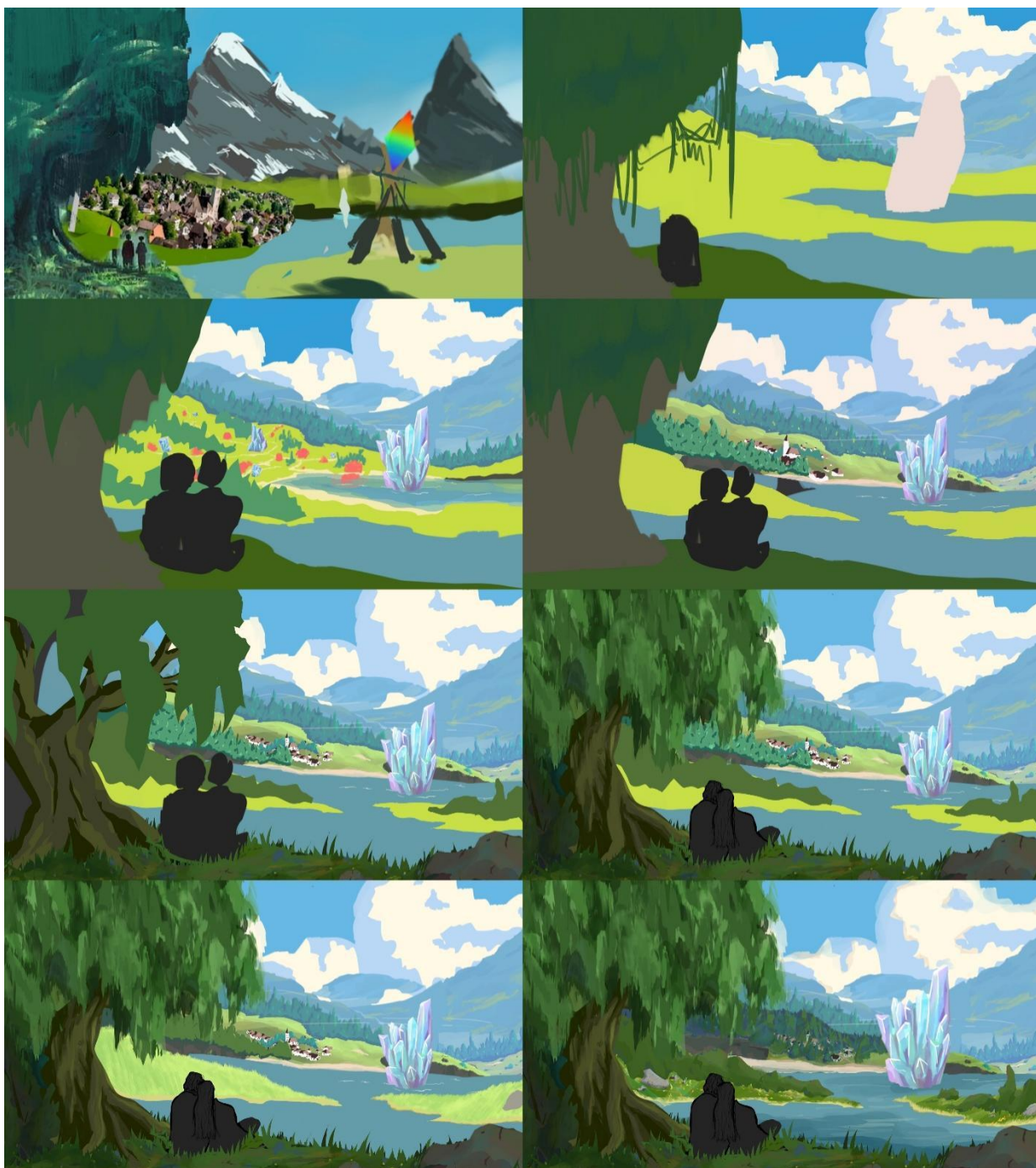


Рис. А.1. Поетапний процес створення основної ілюстрації середовища для гри «Chromatic echoes»



Рис. А.2. Остаточна версія ілюстрації середовища для гри «Chromatic echoes»

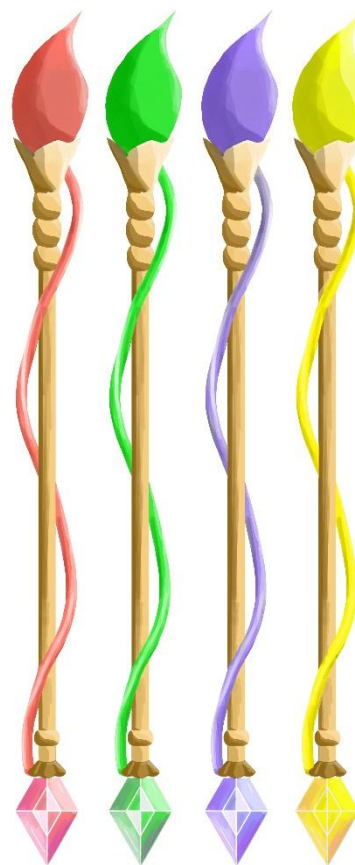
Додаток Б



а



б



в

Рис. Б.1. Попередні варіанти персонажа «Хроме»: а – Силуети; б – концепт персонажа; в – концепт пензля, основної зброї персонажа.

Додаток Б



а



б

Рис. Б.2. Остаточний варіант персонажа «Хроме»: а – персонаж у повний зріст; б – дизайн пензля.

Додаток В

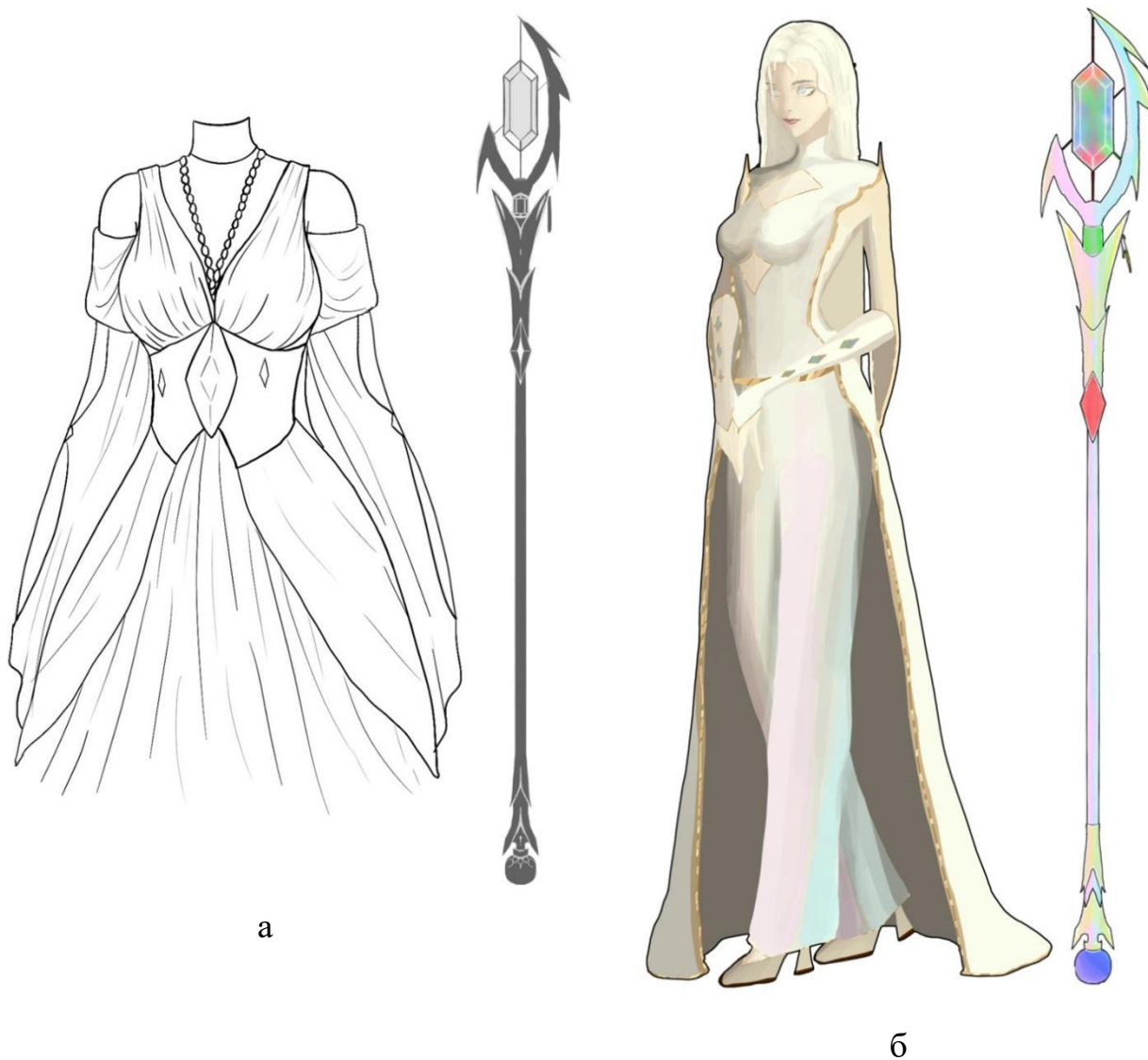


Рис. В.1. Попередні варіанти персонажа «Айріс»: а – початкові концепти одяжі та зброї; б – узагальнені ідеї дизайну персонажа та зброї.

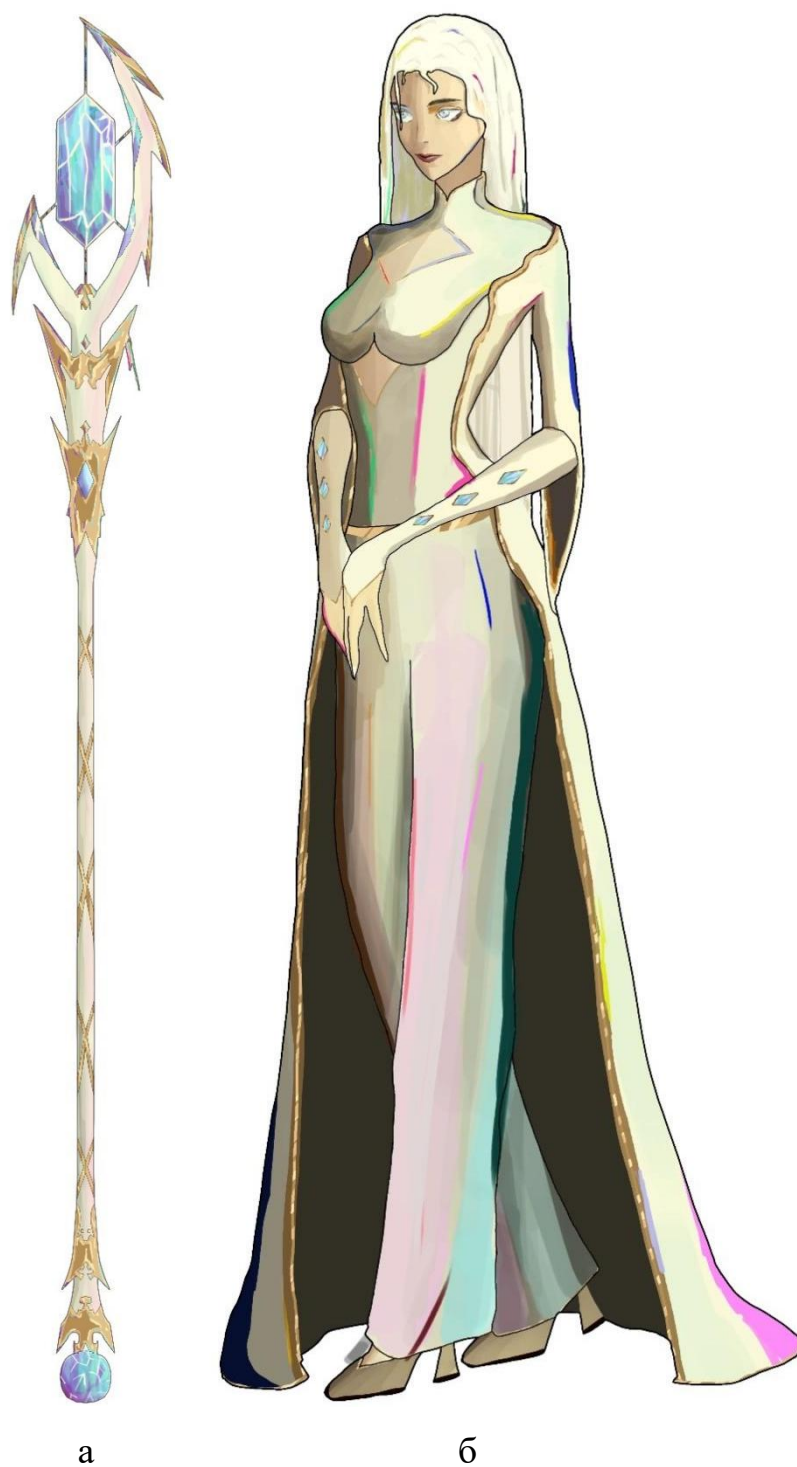


Рис. В.2. Остаточний варіант персонажа «Айріс»: а – дизайн посоха; б – персонаж у повний зріст.

Додаток Г



а



б

Рис. Г.1. Міньйони, породжені силою «Айріс»: а – концепт монстрів; б – остаточна версія.

Додаток Д



Рис. Д.1. Сертифікат за участь у всеукраїнській студентській науковій конференції 18 квітня 2025 року, м. Львів.