

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Дизайн персонажів пригодницької комп'ютерної гри з елементами
хорору «Місто забутих вулиць»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДг2-21

Саковцева І.А

Науковий керівник канд. філос. наук, доц.

Слівінська А.Ф.

Рецензент д.мист., доц. Безугла Р.І.

Київ 2025

АНОТАЦІЯ

Саковцева І. А. Дизайн персонажів пригодницької комп'ютерної гри з елементами хорору «Місто забутих вулиць». – Рукопис.

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

У кваліфікаційній роботі на основі дослідження основних принципів створення персонажів пригодницьких комп'ютерних ігор розроблено концепт-арт та дизайн персонажів відеогри з хорором. В ході дослідження визначено як дизайн персонажу відображає його особистість та сюжет; проаналізовано дизайни аналогів персонажів у пригодницьких хорор-відеоіграх; розглянуто теоретичні аспекти дизайну персонажів та його роль для сюжету; визначено основні тенденції в дизайні персонажів; проаналізовано матеріально технологічну базу для створення проєкту. На основі результатів проведеного дослідження та аналізу його результатів створено дизайн трьох головних героїв для відео гри.

Ключові слова: дизайн, комп'ютерна гра, дизайн персонажів, концепт-арт відеогри, відеогра з хорором.

SUMMARY

Sakovtseva I. A. Design of characters for an adventure computer game with horror elements "City of Forgotten Streets". – Manuscript.

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

In the qualification work, based on the study of the basic principles of creating characters for adventure computer games, concept art and design of characters for a horror video game were developed. During the study, it was determined how the character design reflects his personality and plot; the designs of character analogues in adventure horror video games were analyzed; the theoretical aspects of character design and its role for the plot were considered; the main trends in character design were identified; the material and technological base for creating the project was analyzed. Based on the results of the conducted research and the analysis of its results, the design of three main characters for the video game was created.

Keywords: design, computer game, character design, video game concept art, horror video game.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1 ПЕРСОНАЖІ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ЯК ПРОДУКТ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ	9
1.1. Основні принципи дизайну персонажів комп'ютерних ігор.....	9
1.2. Роль і призначення дизайну персонажів у комп'ютерних іграх.....	14
1.3. Основні тенденції в дизайні персонажів комп'ютерних ігор	17
Висновки до розділу 1.....	22
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПТ-АРТ ПЕРСОНАЖІВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ З ЕЛЕМЕНТАМИ ЖАНРУ ХОРРОР «МІСТО ЗАБУТИХ ВУЛИЦЬ».....	23
2.1. Дизайн персонажів ігор з елементами хорор: жанрові особливості.....	23
2.2. Аналіз аналогів дизайну персонажів комп'ютерних ігор з елементами хорору.....	25
2.3. Сюжет, персонажі гри «Місто забутих вулиць» і їх концепт-арти.....	28
2.4. Пошукові ескізи і цифрові варіанти персонажів гри «Місто забутих вулиць».....	31
2.5. Обґрунтування кольорових, стилістичних, композиційних рішень у створенні фінальних варіантів персонажів гри «Місто забутих вулиць»	37
2.6. Кастомізація героїв комп'ютерної гри «Місто забутих вулиць».	45
Висновки до розділу 2.	48
РОЗДІЛ 3. РЕАЛІЗАЦІЯ КОНЦЕПТ-АРТУ ПЕРСОНАЖІВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ З ЕЛЕМЕНТАМИ ЖАНРУ ХОРРОР «МІСТО ЗАБУТИХ ВУЛИЦЬ»	49
3.1. Основні етапи створення і реалізації концепт-арту персонажів комп'ютерної гри «Місто забутих вулиць»	49
3.2. Матеріально-технологічне забезпечення реалізації проєкту.....	56
Висновки до розділу 3.....	60
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	61
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	63
ДОДАТКИ.....	69

ВСТУП

Актуальність теми: Сучасна ігрова індустрія стрімко розвивається - з простої розваги для дітей відео ігри перетворилися на повноцінний вид мистецтва, який охоплює безліч жанрів. Особливе місце серед численних жанрів займає хорор — він пропонує гравцям не лише захоплюючу історію та дослідження світу, але й психологічне занурення, напругу та емоційне наповнення. Важливу роль у створенні атмосфери таких ігор відіграє дизайн персонажів, саме завдяки дизайну персонажів гравець має змогу отримати повноцінний ігровий досвід.

У жанрі пригодницького хорору персонажі повинні бути не просто візуально привабливими чи страхітливими — вони мають «розповідати» свою історію, викликати емоції, відображати контекст гри й підтримувати загальну атмосферу. Комплексний підхід до дизайну персонажів забезпечує ефект занурення, викликає емпатію або, навпаки, тривогу, що є критично важливим для цього жанру.

Мета роботи: на основі елемента дослідження основних принципів створення персонажів пригодницьких комп'ютерних ігор розробити концепт-арт та дизайн персонажів відеогри з хорором.

Для досягнення мети поставлені наступні **завдання:**

- визначити як дизайн персонажу відображає його особистість та сюжет.
- проаналізувати дизайни аналогів персонажів у пригодницьких хорор-відеоіграх
- розглянути теоретичні аспекти дизайну персонажів та його роль для сюжету.
- визначити основні тенденції в дизайні персонажів
- проаналізувати матеріально технологічну базу для створення проекту
- на основі аналізу створити дизайн 3 головних героїв для відео гри.

Предмет дослідження: сучасні підходи до створення персонажів пригодницьких комп'ютерних ігор, концепт-арту персонажів та особливості його розробки.

Об'єкт дослідження: особливості створення концепт-арту персонажів комп'ютерних відео ігор з елементами хорору на прикладі розробки персонажів для гри «Місто забутих вулиць»

Методи дослідження: Порівняльний - було проведене порівняння дизайн концептів з фінальними зображеннями персонажів. Аналітичний - проведений аналіз сучасних відео ігор для визначення основних тенденцій. Графічний - створення концепт-арт персонажів.

Елементи наукової новизни одержаних результатів: розглянуто приклади комплексного, загально теоретичного та практичного підходів для створення концепт-арту персонажів, розроблено авторський концепт-арт персонажів відеогри з елементами хорору «Місто забутих вулиць»

Практичне значення одержаних результатів: отримані дані про особливості стилізації, анімації та сучасні тенденції в ігровому дизайні можуть бути використані для створення унікального дизайну, покращення емоційної виразності персонажів та підвищення загальної якості ігрового досвіду. В подальшому їх можна буде використовувати для створення вдалої та конкурентоспроможної гри на ринку.

Апробація результатів дослідження : результати дослідження були апробовані шляхом участі здобувачки в IV Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну», яка відбулася в Київському національному університеті технологій та дизайну 4 квітня 2025 року. У межах конференції було представлено тези доповіді на тему «Тенденції розвитку сучасного ігрового дизайну».

Структура та обсяг роботи: кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (45 найменувань) та додатків. Загальний обсяг текстової частини становить 68 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ПЕРСОНАЖІ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ЯК ПРОДУКТ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ

1.1. Основні принципи дизайну персонажів комп'ютерних ігор

У сучасній індустрії цифрових розваг дизайн персонажів відіграє вирішальну роль у формуванні загального сприйняття відеогри та емоційного залучення гравця. Успішна розробка персонажів не обмежується створенням естетично привабливого візуального образу, але охоплює ширший комплекс завдань: формування унікальної особистості, внутрішньої мотивації, інтеграцію в ігровий світ та відповідність ігровим механікам. В умовах сучасної ігрової індустрії та все зростаючої конкуренції на ринку розробникам необхідно створювати не лише візуально привабливих персонажів які існують просто щоб рухати сюжет, а й наповнювати їх більшими сенсами та ідеями [3, 10].

Суттєве значення має також адаптивність дизайну персонажів до різних ігрових жанрів. У пригодницьких іграх центральна увага приділяється емоційній глибині та особистісній трансформації героя, у той час як у багатокористувацьких проєктах ключовим стає рівень кастомізації та індивідуалізації аватара. Незалежно від жанрової належності, мета залишається спільною — створити персонажа, з яким гравець може ідентифікуватися, співпереживати або ж вступити у складну моральну взаємодію.

Проте варто брати до уваги що створення персонажів має свої основні принципи.

1. Візуальна впізнаваність та силует.

Одним із базових принципів дизайну персонажа є його впізнаваність. При створенні якої на допомогу може прийти силует. Силует- це зображення персонажу без деталізації для розуміння загальних форм. Згідно з матеріалами платформи Nuclino, добре спроектований персонаж має бути “миттєво

впізнаваним, навіть у периферійному полі зору гравця” [3]. Це особливо актуально в іграх з великою кількістю дійових осіб, де швидке візуальне розпізнавання персонажів дозволяє підтримувати безперервну увагу та не втрачати орієнтацію в просторі. Впізнаваний силует важливий для того щоб гравець міг впізнати персонажів навіть без деталей або при поганому освітленні [36].

Також варто додати що чіткий силует несе в собі ще й практичне значення, оскільки часто на перших етапах розробки дизайну художники створюють саме «силуетні» зображення персонажів для кращого розміння загального образу героя.

1. Персонажі відображають певні риси характеру та передісторію.

Сучасні ігри можна умовно поділити на два типи: сюжетні та не сюжетні. В перших персонаж має бути більше ніж просто «аватаром» гравця, а й повноцінною особистістю. Він має йти як самостійна наративна одиниця — суб’єкт із чітко окресленими рисами характеру, власною передісторією та внутрішньою мотивацією. Інтеграція повноцінної біографії з минулим, психологічними травмами, та просто відсилки на життя персонажа до початку основного сюжету завжди покращують відношення до нього. Такий підхід дозволяє не лише поглибити сюжетну структуру гри, а й створює передумови для емоційного залучення гравця у процес прийняття рішень.

В другому варіанті вся історія та характер персонажа може зводитись до його ігрової ролі та кількох характеристик які не впливають ні на сюжет ні на залучення гравця [8, 10].

3. Значення зовнішності персонажа

Зовнішній вигляд персонажів це перше з чим зіштовхується гравець а отже, персонаж має складати гарне враження на гравця. Саме візуальний образ задає тон сприйняттю персонажа ще до того, як розкривається його характер чи роль у сюжеті. Добре продуманий вигляд здатен одразу створити асоціацію з певними рисами — сміливістю, хитрістю, совісністю чи доброзичливістю. Деталі на кшталт зачіски, форми очей, елементів одягу або зброї мають

працювати не просто як прикраси, а як інструменти розкриття особистості героя. Також варто зазначити що деталі в образі героя можуть нести не тільки візуальну функцію, а й практичну. До прикладу з сумки чи рюкзака можна зробити інвентар.

Вибір кольорової гами також відіграє важливу роль, оскільки він це те що виділяє персонажа з поміж інших. Навіть найкращий силует та характер можуть перестати справляти враження якщо персонаж має не пасуючі йому кольори.

Кольори можуть дуже багато — іноді навіть більше, ніж слова. Теплі або яскраві відтінки часто підкреслюють відкритість, енергію чи доброзичливість персонажа, тоді як темні або приглушені кольори натякають на складну історію, загадковість чи загрозу. Проте далеко не всі розробники користуються цим правилом, завдяки кольору гравця часто можна ввести в оману. До прикладу дати антагоністу великого рожевого капелюха, а протагоністу чорний класичний костюм і от загальні ролі в грі мають повністю інший вигляд. Колористика також може позначати приналежність героя до певної фракції або групи в межах ігрового світу, що допомагає гравцю швидко орієнтуватися в ситуації [36].

Зовнішність — це не просто «обгортка», а спосіб передати щось глибше: минуле героя, його досвід, емоційний стан або навіть внутрішні зміни, яких він зазнає впродовж гри. Якщо все зроблено вдало, образ персонажа залишається в пам'яті надовго, викликає емоції й формується у впізнаваний символ в межах конкретного ігрового всесвіту. Іноді одного погляду достатньо, щоб зрозуміти, з ким маєш справу — і саме в цьому проявляється сила добре продуманого візуального дизайну [8].

4. Взаємозв'язок дизайну і геймплею

Приємний оку дизайн це ще не все, кожен персонаж має бути гармонічно вписаний в гру. Аксесуари, зброя та інші деталі мають бути не тільки гарними, а й нести практичну цінність. Елементи кастомізації можуть давати певні переваги, наприклад, покращувати захист або підвищувати інші навички

персонажа. Таким чином, кожен елемент вигляду не лише допомагає створити образ персонажа, а й підсилює його функціональність у процесі гри. Гармонійне поєднання естетики і геймплею допомагає створити глибший і цікавий досвід для гравця, де кожен елемент має свою роль і підтримує загальний стиль гри. Іншими словами завдяки зв'язку дизайну та геймплею гравець може отримати не лише приємний візуальний досвід, а й мати змогу дослідити різноманітні концепти та аспекти гри [8, 10].

5. Анімація

Анімації є ключовим етапом в створенні майже будь якого персонажа і не тільки. Вони роблять загальний процес гри набагато динамічним. Оскільки спостерігати за персонажем, що активно рухається, взаємодіє з оточенням, переживає різні емоції, завжди набагато цікавіше, ніж дивитися на статичний образ.

Через рухи, вирази обличчя та дії персонажа гравець може зрозуміти його настрій, емоції і навіть інколи наміри. Тому анімація виступає не тільки як інструмент для візуалізації персонажа, але й як спосіб передачі його внутрішнього стану. Наприклад, різні стилі рухів можуть вказувати на впевненість чи, навпаки, на сумнів, що автоматично підсилює візуальний образ [36].

Завдяки анімації, навіть прості дії, такі як ходьба, битва або взаємодія з об'єктами, набувають глибини та інтуїтивної зрозумілості, що покращує загальний ігровий досвід.

6. Тестування

Після всіх етапів розробки персонажів — від задуму до візуального оформлення й анімації — настає момент істини: тестування. Саме тут стає зрозуміло, як персонаж «працює» в реальних умовах гри. На цьому етапі виявляються нюанси, які часто неможливо передбачити на етапі планування чи дизайну — наприклад, як герой виглядає в динаміці, чи зручно керувати ним, чи не заважають дрібні деталі інтерфейсу, а головне — чи справляє він те враження, яке планувалося. Як зазначає Гейб Ньюелл, співзасновник студії

Valve : «Тестування — це не просто виявлення багів, це можливість зрозуміти, як персонажі і геймплей взаємодіють у реальному світі, і чи все влаштовує гравця» [37].

Завдяки тестуванню виявляються проблеми, які можуть бути непомітні на попередніх етапах розробки, та надається можливість внести необхідні зміни до дизайну персонажа, щоб він краще інтегрувався в загальний ігровий процес. Це може стосуватися як візуальних аспектів (наприклад, анімацій), так і технічних (помилки у фізиці руху або взаємодії з об'єктами). І варто зазначити що студія Valve дійсно розбирається в тестуванні, ця студія була унікальною в своєму підході оскільки вони тестують ігри не лише в кінці виробничого процесу, а й на самому його початку. В цій студії переконані що чим раніше почати процес тестування тим раніше можна викрити більшість помилок, і тим менше багів доведеться «фіксувати» в подальшому. Тестування вимагає постійних коригувань і правок, оскільки частина проблем, які можуть виникати під час гри, не виявляються до того, як персонаж потрапляє до реального ігрового середовища. «Деякі з найбільших викликів ми знайшли лише після тестування. Як правило, виявляються елементи, яких не було видно на ранніх етапах. Це не лише про технічні проблеми, а й про те, як персонаж виглядає і веде себе в контексті гри.» говорить Майк Габбард [38].

Успішним прикладом добре організованого тестування персонажів є студія Valve, яка відома своїм високим стандартом тестування ігрових механік. У грі «Half-Life 2», наприклад, персонажі були ретельно протестовані на взаємодію з фізичним рушієм гри, що дозволило створити багатий, динамічний світ, де кожна дія персонажа мала реалістичні наслідки. "Ми змогли зробити механіку більш правдоподібною завдяки тестуванню та коригуванням рухів персонажів, що дозволило забезпечити найбільшу реалістичність світу", — говорить Джейсон Джонс, дизайнер Valve [37, 39].

Розглянемо також тестування іншої гри від цієї ж студії «Portal» та «Portal2». Відомо, що саме під час тестування ігрової механіки персонажі і взаємодії з ними стали однією з основних рушійних сил розвитку цих проектів.

Завдяки детальному тестуванню персонажів, було досягнуто балансу між технічними та емоційними аспектами гри, що дозволило зробити таку культову антагоністку з гри «Portal» Гладос неймовірно харизматичним і важливим елементом сюжету. "Нам потрібно було точно зрозуміти, як персонаж повинен реагувати на дії гравця. Тестування дозволило зробити його взаємодію з гравцем живою та правдоподібною", — зауважив Девід Хален, продюсер Portal [40, 38].

1.2. Роль і призначення дизайну персонажів у комп'ютерних іграх

Роль яку відіграє дизайн персонажа в будь якій відео грі не можна применшувати. Він не лише виконує візуальну функцію, а й відіграє важливу роль в контексті наративу та механік. Вдало створений образ може допомогти гравцю поринути в ігрову атмосферу. Головний герой в будь якій грі є основним відображення гравця, особливо це помітно в більш сюжетних іграх де гравець завдяки своїм вибором може впливати як на історію, так і на характер самого персонажа.

За останні роки ігрова індустрія та зазнала суттєвих змін, вони були уособлені різними факторами починаючи з фінансового, закінчуючи культурним. Разом з індустрією змінився також дизайн персонажів . Від простих піксельних фігур з мінімальним емоційним наповненням , до деталізованих і реалістичних персонажів чий історії можуть довести до сліз. У 1980-х роках герої ігор часто були максимально спрощеними — наприклад, Рас-Ман або Mario. Вони не мали характеру в традиційному сенсі, натомість виконували чітко задану функцію: бігати, стрибати, перемагати. Їхній образ формувався більше через механіку, ніж через особистість [8, 35].

Згодом, у 1990-х, коли технології дозволили використовувати більше графічних деталей і додати голос, персонажі почали набувати рис індивідуальності. Лара Крофт, наприклад, стала не лише обличчям серії «Tomb Raider», а й символом нової хвилі — персонажів, які мають власний характер,

стиль, бекграунд. У цей час з'явилися і перші намагання додати героям мотивацію та моральні вибори.

Починаючи з 2000-х і особливо після 2010-х, фокус змістився на емоційну глибину. Ігри на кшталт «The Last of Us», або «Detroit: Become Human» показали, що гравці готові слідкувати не лише за подіями, а й за внутрішнім зростанням персонажа. Герої більше не були однозначно “хорошими” чи “поганими” — вони стали складними, суперечливими, ближчими до реальних людей [35].

Із розвитком суспільних запитів зросло і прагнення до більшої репрезентації. У сучасних іграх з'являються герої з різними культурними коренями, сексуальними орієнтаціями, віком, формами тіла. Дизайнери поступово відмовляються від кліше й рухаються в бік багатогранності та автентичності. Як зазначає дослідники, що працюють платформі WebDevAndSEO - “сьогоднішній гравець хоче бачити в персонажі щось більше, ніж красиву обгортку — він шукає сенс, зв'язок, правду” [35].

У сучасних відеоіграх образ персонажа вже давно вийшов за межі простої функціональності. Він більше не виконує лише роль інструмента для виконання завдань — тепер це повноцінний носій емоційного навантаження, частина оповіді, а подекуди — й віддзеркалення самого гравця. Дизайн персонажів — це тонкий баланс між естетикою, змістом і психологією, який дає змогу не просто грати, а переживати досвід.

Сьогодні ключовою стає здатність персонажа викликати емоційну відповідь. Якщо гравець відчуває зв'язок з героєм, він залишається в грі найдовше, охочіше досліджує сюжет і більше занурюється в події. Як відзначають дослідники з журналу «Frontiers in Psychology», створення героя, з яким гравець може асоціювати себе, сприяє внутрішній мотивації й підсилює ефект залучення. Це може бути досягнуто не тільки через сюжетну подачу, але й за допомогою зовнішніх атрибутів — міміки, голосу, стилю поведінки. Все це формує живий образ, який не здається випадковим або штучним [13].

Також варто взяти до уваги що кастомізація персонажів це не лише про вибір зачіски чи кольору шкіри — часто це спосіб самовираження, створення персонажа, який або подібний до самого гравця, або втілює бажаний образ.

В дослідженні Селен Туркай взаємозв'язку між кастомізацією на основі аватарів, ідентифікацією гравців та мотивацією за авторством проводилося спостереження за гравцями, які в лабораторних умовах 10 годин по чотири підходи грали в масовій багатокористувацькій онлайн-грі «Володар кілець онлайн». В результаті збору інформації та проведення інтерв'ю з учасниками було визначено: «Результати показали, що і час, і кастомізація аватарів позитивно впливає на ідентифікацію гравців зі своїми персонажами. Мотивація гравців була передбачена в різних сесіях за різними вимірами ідентифікації, що свідчить про динамічний і ситуативний вплив ідентифікації на мотивацію.» [15].

Разом з тим, візуальна складова не менш важлива. Так, зовнішність персонажа здатна нести додаткову інформацію про його історію, характер чи навіть моральні принципи. Наприклад, темна кольорова гама, обірваний одяг чи вираз втомі можуть без слів розповісти про життєвий досвід героя. У таких глибоко сюжетних проєктах, як «The Last of Us» чи «Red Dead Redemption 2», дизайн персонажів тісно переплетений з наративом: навіть дрібні зміни у вигляді можуть мати символічне значення — показувати внутрішню трансформацію або наслідки виборів, зроблених упродовж гри [50].

Цікаво, що добре продумані персонажі не обмежуються лише головними героями. Другорядні персонажі, або ж NPC, також формують атмосферу гри. Якщо вони створені якісно, з урахуванням характеру, поведінки та індивідуальних реакцій, то світ гри стає значно переконливішим. Це сприяє ефекту “живого середовища”, де кожна взаємодія має значення. Такі персонажі перестають бути “декорацією” і починають функціонувати як справжні мешканці ігрового світу [17].

Окрім того, в ігровій індустрії дедалі більше уваги приділяється темам репрезентації та різноманіття. Розробники свідомо створюють персонажів із

різним походженням, статтю, віком, іноді з урахуванням фізичних чи психологічних особливостей. Це не лише відображення суспільних змін, але й відповідь на потребу гравців бачити в героях частину себе. Дизайн у цьому випадку працює як міст між реальним світом і віртуальним простором — допомагаючи відчувати, що гра говорить “з тобою і про тебе”.

Отже завдяки цьому можна зробити висновок що основне призначення дизайну персонажа це допомога гравцю з самоідентифікацією в рамках ігрового світу.

1.3. Основні тенденції в дизайні персонажів комп'ютерних ігор

Зі стрімким розвитком ігрової індустрії дизайн персонажів зазнає змін від простих піксельних фігур з плоскими характерами до неймовірного різноманіття стилів, розробки яскравих особистостей та захоплюючих історій. Сучасні персонажі не лише технічно досконалі, а й психологічно багатовимірні: вони мають мотивацію, внутрішні конфлікти та розвиток. Водночас художники та сценаристи дедалі частіше експериментують з унікальними стилістичними підходами, щоб підкреслити індивідуальність героїв і поглибити занурення у вигаданий світ.

Щорічна церемонія вручення нагород за досягнення в індустрії відеоігор «The Game Awards» є важливою подією, яка засвідчує зміни і тенденції розвитку цього напрямку дизайну. Нагороди в номінації «Гра року» отримували ігри: «Astro Bot» у 2024, «Baldur's Gate 3» у 2023, «Elden Ring» у 2022 та «It Takes Two» у 2021. Аналіз цих ігор, їх підходів до стилістики дозволить нам окреслити загальні тенденції розвитку сучасного ігрового дизайну.

По-перше, ці ігри демонструють прагнення до виразної стилізації та претензію на впізнаваність. Кожна з ігор відрізняється унікальними стилями від «милого» та «мультяшного» стилю до готичного та гротескного. Так прикладом такої стилізації є «Astro Bot» - відеогра про шоколадну фабрику Віллі Вонки; про чудову суміш експериментів і радості, яка не має загрози для

дитини«див.рис.1.1». Шоколадні смертельні трубки та газовані підйомні напої замінені воронками,що ведуть до скарбів і надувного друга. Саме так свій досвід гри описав Саймон Карді у своєму огляді гри, називаючи її переповненою різними формами та кольорами, несхожою на інші ігри [5].



Рис. 1.1. «Astro Bot»

Друга тенденція – це персоналізація та різноманіття. Гравці зацікавленні в персонажах, які відображають різноманітні спектри особистості, життєвого досвіду та зовнішності. Наприклад, у «Baldur's Gate 3» та «Elden Ring» гравці можуть кастомізувати персонажів (рис.1.2.), що додає ігровому досвіду індивідуальності.



Рис.1.2. Приклади кастомізації в «Baldur's Gate 3»

«It Takes Two» пропонує готових персонажів, але їх одяг змінюється в залежності від рівня гри (див.рис.1.3.). Хоча дизайн персонажів в «Astro Bot» і є мінімалістичним, має безліч костюмів, які змінюють головного героя [6, 7].



а

б

Рис.1.3. Зміна персонажів в «It Takes Two»:

а – звичайний вигляд персонажів; б – персонажі на зимовому рівні;

Третьою помітною тенденцією в сучасному ігровому дизайні є виразна анімація, яка дедалі частіше слугує не лише технічним засобом візуалізації дій, а й естетичним інструментом, що посилює емоційне занурення гравця в ігровий процес. Завдяки унікальному художньому стилю, такі ігри як Astro Bot та It Takes Two вирізняються особливо яскравою, подекуди гіперболізовано мімікою персонажів, що підсилює гумористичний ефект і робить персонажів більш жвавими та емоційно виразними. Анімація тут виконує функцію підкреслення наративного настрою гри, сприяє формуванню емпатії та дозволяє гравцеві глибше співпереживати подіям.

У свою чергу, такі проєкти як «Baldur's Gate 3» та «Elden Ring» пропонують інший підхід до анімації — з акцентом на кінематографічність (див.рис.1.4.)



Рис.1.4. Приклад кінематографічності в «Elden Ring»

Обидві гри активно використовують кат-сцени, які за своїм візуальним і емоційним рівнем наближаються до повноцінного кіно, розмиваючи межі між ігровим мистецтвом і кінематографом. Особливо показовим є приклад Baldur's Gate 3, де реалізовано застосування технології motion capture (захоплення руху), що дозволяє максимально точно передати міміку, жести й рухи акторів, додаючи персонажам глибини та реалістичності. На відміну від неї, Elden Ring меншою мірою спирається на цю технологію, зберігаючи певну дистанцію між гравцем і персонажами, що відповідає загальному стилістичному оформленню гри — стриманому, похмурому й епічному.

Отже, різні типи анімації, від гротескно виразної до кінематографічно стриманої, не лише збагачують ігровий досвід, а й відображають загальну естетичну концепцію кожного проєкту, слугуючи важливим компонентом у створенні глибокого та переконливого віртуального світу.

Четверта тенденція - це взаємодія дизайну персонажа та геймплею. Для гравців важливо бачити персонажів, які вписуються в ігровий світ й за дизайном. Досліджуються нові методи залучення дизайну персонажу до геймплею. Наприклад, в грі «It Takes Two» форма тіл персонажів в залежить від

рівня. «Baldur's Gate 3» та «Elden Ring» кастомізують персонажів за класом і расою, що впливає на навички персонажа та його роль в грі (рис.1.5).



Рис.1.5. Приклад вибору класу в «Elden Ring»

До прикладу при виборі класу «Него» розум гравця буде знижений, але сила значно виросте у порівнянні з іншими класами.

Висновки до розділу 1

У першому розділі досліджено фундаментальні аспекти дизайну персонажів комп'ютерних ігор як окремого напрямку графічного дизайну. Проаналізовано основні принципи створення персонажів, визначено їхню роль у формуванні ігрового досвіду та охарактеризовано сучасні тенденції, що формують підходи до візуалізації героїв у цифровому середовищі.

З'ясовано, що дизайн персонажів є комплексним процесом, який поєднує художні, технічні та наративні складові. Ефективне створення персонажа базується на таких ключових принципах, як візуальна впізнаваність, розкриття характеру та передісторії, продуманий зовнішній вигляд, взаємозв'язок із геймплеєм, якісна анімація та всебічне тестування. Усі ці чинники сприяють формуванню цілісного образу, який може взаємодіяти з гравцем не лише на візуальному а й на емоційному рівні .

Розглянуто також значення персонажа як засобу самоідентифікації гравця у віртуальному середовищі. Дослідження підтверджують, що можливість кастомізації аватара значно посилює емоційний зв'язок користувача з героєм, підвищуючи загальний рівень занурення в гру та мотивацію до продовження ігрового процесу.

Аналіз сучасних тенденцій у дизайні персонажів, проведений на прикладі ігор–лауреатів премії «The Game Awards», дозволяє виокремити чотири основні напрями розвитку: стилістична впізнаваність, персоналізація та різноманіття, виразна анімація, а також тісний взаємозв'язок між дизайном персонажа і функціональними особливостями геймплею.

Таким чином, дизайн персонажів у комп'ютерних іграх постає як важлива складова ігрового процесу, що виконує не лише декоративну чи естетичну функцію, а є ключовим елементом взаємодії гравця з ігровим світом, сприяє зануренню в наратив та забезпечує унікальний ігровий досвід.

РОЗДІЛ 2

КОНЦЕПТ-АРТ ПЕРСОНАЖІВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ З ЕЛЕМЕНТАМИ ЖАНРУ ХОРОР «МІСТО ЗАБУТИХ ВУЛИЦЬ»

2.1. Дизайн персонажів ігор з елементами хорор: жанрові особливості

Жахи – це один з найпопулярніших сучасних жанрів. Роками його розкривали в кіно, книгах та безлічі інших медіа яке включає в себе відео ігри. Жахи не просто так є однією з найбільш популярних жанрів для відео ігор. Завдяки їх використанню в інтерактивному середовищі — відкривається чудова можливість обговорити психологію гравця, міф про його діяльність, як фольклор і забобони відображають культурні цінності та колективні страхи. Так про цей жанр відгукнулася у своїй статті «10 уроків дизайну, отриманих за 30 років існування хорор ігор» Холлі Грінн [20].

Дизайн персонажів для цього жанру має деякі особливості та канони які тісно переплітаються з основним умовними кліше, які є притаманними жанру.

1. Умовне безсилля персонажа

Більшість культових хорор відео ігор мають одну спільну рису їх головний герой чи героїня не можуть на пряму протистояти небезпеці. Цей фактор часто може підкреслюватися в дизайні відсутність у героя будь якої зброї, або як часто це буває присутністю неефективної проти ворогів зброї.

Цей феномен був описаний у статті «Уроки дизайну з ігор жахів: Як створювати жах і захоплення» на інтернет ресурсі Токсигон . Ігри жахів часто позбавляють гравців їхньої сили. Ніякої зброї, жодних суперсил, лише ваша кмітливість і, можливо, ліхтарик. Ця вразливість робить кожну зустріч напруженою. До прикладу в грі «Чужий: Ізоляція» . Гравець протистоїть прибульцю, але він майже непереможний. Він не можете з ним боротися; він можете лише сховатися або втекти. Саме це безсилля впливає на багатьох гравців та викликає шок й страх [18].

2. Дизайн ворогів на основі реальних явищ

Створення дизайну ворогів це найвідповідальніший етап, оскільки саме вони впливають на те чи буде гра страшною. При створенні монстрів розробники можуть піти двома шляхами , створити щось повністю унікальне або взяти вже знайомі нам речі та змінити їх до непізнаваності. Йдеться про те, щоб взяти щось знайоме та перетворювати його, роблячи тривожним. Наприклад, як медсестри у «Silent Hill» чи «зомбі-клікери» у «The Last of Us» . Те що гравці асоціювали з захистом та комфортом, проте зараз ці явища набули нового та жахливого змісту.

До прикладу в доповіді Мейсона Сміта MORTIS 101: «Інструментарій дизайну жахів від FAITH» була дана одна важлива порада зрадити довіру гравця: «Ви можете визначити простори, які гравець вважає безпечними, а потім вторгнутися туди». І «FAITH» дійсно є чудовим прикладом цієї поради, хоч дизайни ворогів в цій грі і являють собою лиш кілька червоних пікселів , вони чудово вписуються в атмосферу та викликають потрібний ефект [18, 20, 27].

3.Дати гравцям простір для уяви

Звісно з розвитком технологій у дизайнерів з'являється все більше можливостей для деталізації персонажів. Проте тут варто не перестаратися та не забувати дати простір уяві. В інтерв'ю 2011 року з Крісом Графтом креативний директор «Dead Space 2» Райт Бегвелл прокоментував: «Найголовніше, що ви сказали, що дуже важко досягти у відеоіграх , — це дозволити гравцеві використовувати свою уяву, дозволити гравцеві думати, що відбувається щось більше, ніж є насправді. Тож звуки, які натякають на те, що в кімнаті з вами є істоти, коли їх фізично немає, — один із найкращих способів налякати гравців».

4.Комбінація реалізму та фантастики

При створенні будь яких персонажів важливо зберігати їх реалістичність. І мова далеко не завжди йде про зовнішність, а радше про реакцію героя на стрес та події з якими він зіштовхується. Оскільки саме подібні елементи підсилюють ефект жаху який можна викликати у гравця.

2.2. Аналіз аналогів дизайну персонажів комп'ютерних ігор з елементами хорору

Візуальний образ персонажа виконує не тільки естетичну а й наративну функцію. Хороший дизайн є однією з форм комунікації між гравцем та розробником. Особливо цікаво це виділяється в інди проєктах або в проєктах від невеликих студій, оскільки подібні проєкти часто використовують дизайн персонажа як додатковий метод сторітелінгу. Проаналізувавши загальний ігровий ринок було виявлено 4 гри які комбінують в собі унікальний візуальний стиль та елементи хоррору які напряду впливають на сприйняття персонажа.

Розглянемо персонаж - пригодницької гри «Fran Bow» в жанрі «вклажи та клацни» з нотками жаху від Killmonday Games [48]. Сюжет обертається навколо Френ, молодій дівчини, яка бореться з психічним розладом та несправедливою долею. Головна героїня це дівчина з коротким коричневим волоссям одягнена в жовту сукню, та строкаті панчохи (рис.2.1) . Загальний стиль викликає асоціації з роботами Тіма Бертон, головна героїня виглядає хворобливою проте зберігає свою дитячу наївність. Саме на це натякає її кольорова гама яка складається з досить бляклих проте все ще яскравих кольорів [29].



Рис. 2.1. Френ – персонаж гри «Fran Bow»

Проаналізуємо концепт арт персонажа гри «Alice: Madness Returns Review». Гра являє собою альтернативний та переосмислений світ «Аліси в країні див». Головна героїня це не та мила дівчинка, яка потрапляє в магічний світ Країни Див, а похмура та неврівноважена жінка яка пройшла через купу неприємного досвіду в житті, який залишив на ній свій слід. Як було вказано в офіційному арт-буці по грі «The Art of Alice: Madness Returns» від Американ МакГі. Аліса має два ключових образа : Лондонська Аліса- тендітна дівчина яка знаходиться в процесі реабілітації від травми, маючи справу з жахливим повсякденним життям міста. Аліса з Країни Див - витончений, але зібраний боєць, вона шукає пригоди але разом з цим має власні плани які вона переслідує [30]. В обох версіях головна героїня має чорне волосся та сукню по коліна. Лондонський дизайн складається з чорно - сірих кольорів, що передає як атмосферу міста так і загальний стан героїні (рис.2.2). Тим часом її дизайн в Країні Див був натхненним діснеївським дизайном Аліси, хоча ця його версія в грі є набагато бруднішою.

Цей дизайн є яскравішим ніж Лондонський що символізує те як змінюється життя героїні коли вона змінює світи.

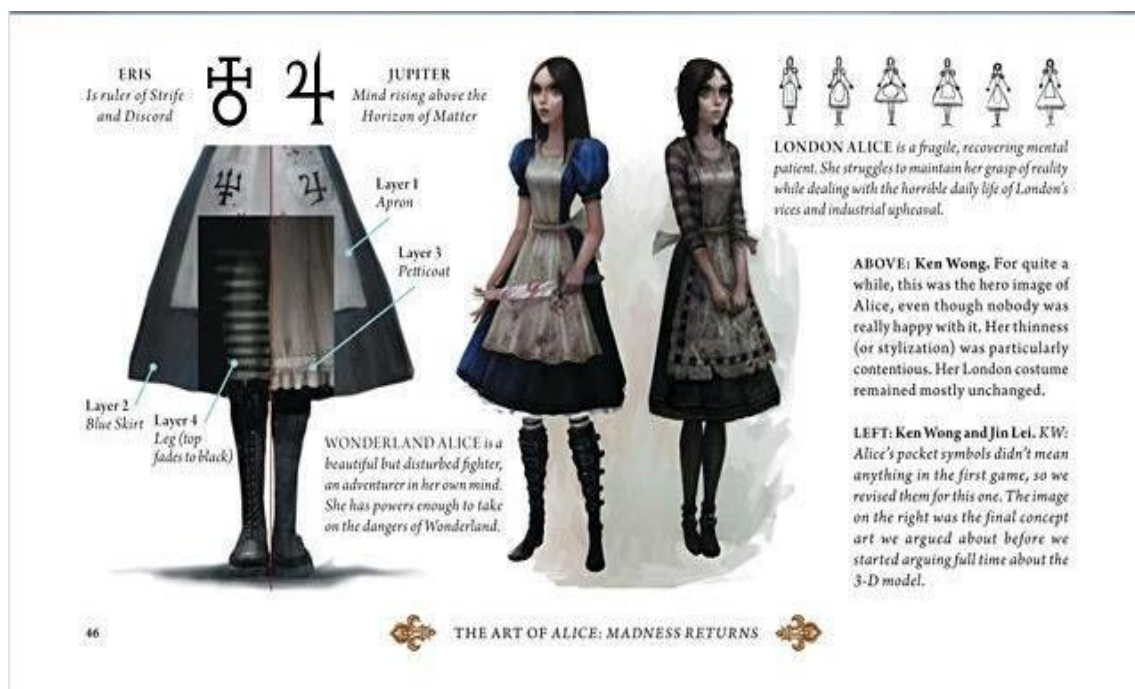


Рис. 2.2. Аліса - персонаж гри «Аліси в країні див»

Проаналізуємо концепт арт персонажа гри «Night in the Woods»

У грі «Night in the Woods» головні та другорядні персонажі — це антропоморфні тварини. обертається навколо Мей, неслухняної дівчинки-кішки з мультфільму, яка кидає коледж і повертається до свого рідного міста Поссум-Спрінгс після кількох років відсутності. Дизайн головної героїні мав бути особливим як описала в своїй статті «Night in the Woods Review» Кейсі Фут «Мей Боровскі, потребувала видатного дизайну, оскільки вона є персонажем, за яким ви стежите протягом усієї гри, і вона, безумовно, впоралася з цим завданням. Жвава та дещо бунтівна особистість Мей демонструється через її дизайн, наприклад, пучок хутра, пофарбований у червонувато-рожевий колір» (рис.2.3.) [31],[32].

Також завдяки своєму дизайну головна героїня чудово вписується в ігровий світ, але не зливається з ним (рис.2.3.б).



Рис. 2.3. Дизайн головної героїні у грі «Night in the Woods»

а – дизайн Мей; б – використання дизайну в грі

Проаналізуємо концепт арт персонажа гри «Sally Face».

Sally Face — це пригодницька гра з елементами детективу та хорору , головним героєм якої є підліток на ім'я Сал Фішер, більш відомий під

псевдонімом "Саллі Фейс". Головний герой має блакитне волосся, темний одяг, сережки та, що найхарактерніше, протезне обличчя у вигляді білої маски (рис.2.4).



Рис. 2.4. Дизайн головного героя у грі «Sally Face».

Кольори використані для цього персонажа досить стримані, темний одяг контрастує з блідою маскою та яскравим кольором волосся. Така візуальна побудова образу дозволяє акцентувати увагу на обличчі, яке, не зважаючи на свою статичність розкриває емоції персонажа [49].

2.3. Сюжет, персонажі та концепція гри «Місто забутих вулиць»

«Місто забутих вулиць» - це пригодницька відеогра з елементами хорору, яка несе в собі глибокий психологічний та соціальний підтекст. В основі гри лежить історія про дівчину що ненароком потрапляє в інший світ, та намагається прийняти рішення хоче вона в ньому залишитися чи якнайшвидше його покинути.

Сюжет. Основні події відбуваються у спотвореному та майже живому місті без назви, в яке потрапляють всі хто не в змозі вижити в тяготах реального світу. Гравець відіграє роль головної героїні на ім'я Коллі яка мала невдачу ненароком туди потрапити та тепер змушена шукати вихід. На своєму шляху

гравець зіштовхнеться з мешканцями цього міста, буде звинувачений у злочинах та змушений зробити вибір.

Наративно гра має нелінійну побудову, залежно від рішень гравця головна героїня може почати цінувати життя та мати надію на краще не зважаючи ні на що, або ж навпаки ще далі порине в ілюзію та відчай. Деякі з ігрових виборів можуть кардинально вплинути як на сюжет так і на загальний ігровий досвід гравця.

Елементи хорору в грі. «Місто забутих вулиць» - не являє собою класичну хорор гру, а радше справляє враження 2D-пригода з мультяшною графікою. Проте в ній насправді приховано глибокі елементи психологічного хорору. Один з основних це нелогічна реальність, розпад ідентичності на її фоні. Місто в якому опинилася головна героїня наповнене темними провулками які викликають почуття тривоги. Також гра включає в себе опис тілесних каліцтв, розповіді про смерть. Крім того через всю гру проходять різні додаткові квести часто пов'язані як з візуальним так і текстовим описом жорстокості.

Ігрові механіки. Всього гра має 7 різних характеристик які можуть підвищуватися або понижуватися тим самим впливаючи на можливість вибору та характер головної героїні. Мінімальна позначка кожної характеристики це 1, хоча при специфічних обставинах, до прикладу велика кількість негативних виборів вона може впасти до 0, максимальна 6.

7 основних характеристик:

1. Авторитет

Характеристика від якої залежить те як оточуючі сприймають головну героїню, та те як вона сама себе презентує.

2. Інтелект

Характеристика яка впливає на аналітичне мислення та логічні здібності.

3. Емоційний інтелект

Характеристика яка впливає на емпатію, від неї залежить те наскільки добре героїня може розуміти як себе так і своє оточення.

4. Харизма

Характеристика яка впливає на вміння переконувати, спілкування з іншими, та лідерські якості. Варто зауважити що харизма також впливає на вміння персонажа брехати. Також харизма та авторитет хоч і мають спільні характеристики та можуть задіюватися в протилежних ситуаціях.

5. Інтуїція

Внутрішнє 6 чуття персонажки, до якого варто прислухатися, хоча при низьких показниках його легко можна сплутати з параноєю. Також ця характеристика впливає на загальний психологічний стан героїні.

6. Сила

Впливає на впевненість головної героїні в своєму фізичному стані, характеристика впливає на фізичну перевагу та загальну агресивність.

7. Самосприйняття

Характеристика яка визначає те як героїня сама думає про себе вона також впливає на загальний психологічний стан героїні.

Персонажі

Коллі – головна героїня є антропоморфною собакою, вона нещодавно роз'їхалася з матір'ю обірвавши всі контакти та почала жити нове життя. В свої 25 років вона не має постійної роботи, а також жодного бажання брати на себе будь-яку відповідальність.

Детектив – антропоморфна вівця неясного віку, він живе в Місті достатньо довго щоб стати його невід'ємною частиною. Він не має імені як і більшість жителів Міста, тільки його роль, а саме розслідувати злочини. Хоч на перший погляд він досить похмурий та саркастичний, проте з часом він розкривається з повністю протилежної сторони.

Мама-Коза – антропоморфна коза, що пережила жахливу трагедію яка назавжди змінила її як ззовні, так і зсередини. Вона дружелюбна та мила з кожним хто з тих чи інших причин відвідує її крамничку з різними дрібницями. Мама-Коза є першим реальним ворогом з якою має зіштовхнутися Коллі.

Концепція гри - в дослідженні дитячих травм, соціальних очікувань та втрати сенсу. Елементом жаху виступає як оточення героїні так і вона сама оскільки від виборів також залежить наскільки жорстокою може бути гра.

2.4. Мудборди, пошукові ескізи і цифрові варіанти персонажів гри «Місто забутих вулиць»

Як було зазначено раніше створення персонажів це довгий процес, а візуалізація це його заключна та найдільш відповідальна частина. Перед тим як робити ескізи варто зрозуміти яким ви бачите зовнішність персонажа та почати збір референсів та формування мудбордів. Це являє собою добірку зображень які мають те чи інше відношення до персонажа. Це може бути затяжний процес, проте як влучно підмічено на популярному інтернет ресурсі «Genius space», «Звісно, створення mood board потребує часу. Але в кінцевому підсумку ви заощаджуєте час, витрачений на працю, при цьому не жертвуючи якістю кінцевого результату. Ви навпаки, підвищуєте його. Також завдяки мудбордам можна підвищити власну креативність та мати більш відкритим до нових ідей. «Художник формує візуальну інформацію для розкриття теми: нюанси одягу, емоції, освітлення та атмосфера, кольори, тематичні декоративні елементи, цікаві форми. Тут варто пам'ятати, що багато референсів не буває, чим більше шукаєте тим цікавіші ідеї знаходите», - так описала процес створення мудбордів в своїй статті «Створення ігрового персонажа: від брифу до фінального полішингу» арт директор в геймдев-компанії «Smart Project» Іра Щербина [8],[32],[33].

Отже з цього можна зробити висновок що першим етапом для створення ескізу має бути створення мудборду. В процесі підготовки до розробки ескізу було створенно три мудборди які ідеально описують кожного з персонажів.

Перший мудборд був присвячений головній героїні Коллі (рис.2.5). Він передає її на перший вид безтурботну особу, проте під шарами безтурботності ховається її тривожна та невпевнена сторна.

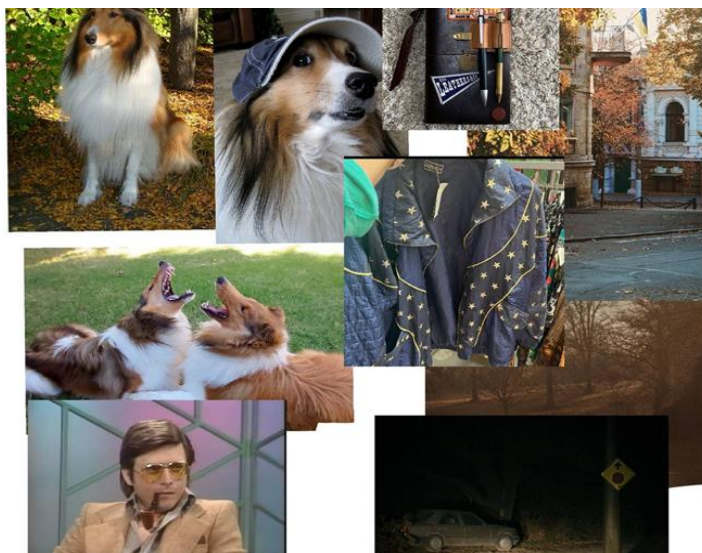


Рис. 2.5. Перший мудборд

Другий мудборд було присвячено Детективу. Було важливо передати той факт що не зважаючи на нетипово яскраву та святкову атмосферу яка його оточує, він має досить грубий характер та в цілому весь його образ будується на контрасті. Конфеті та святковий капелюх завжди виглядають недоречними на сценах злочину, але це і є однією з основних ознак цього персонажа (рис.2.6).



Рис. 2.6. Другий мудборд

Третій був створений для Мами-Кози. Від неї віє домашнім затишком, яблучними пирогами та турботою. Дизайн Мами-Кози, як і дизайн Детектива побудований на контрастах, її дизайн був спеціально створений для того щоб ввести гравця в комфортний стан, а потім підставити. В образі присутні рослинні мотиви та ніжні хоч і яскраві кольори (рис.2.7).



Рис. 2.7. Третій мудборд

Після створення мудбордів можна приступати до початку роботи над ескізами.

Ескізи персонажів відіграють важливу роль у будь-якому сюжетному творі — чи то роман, фільм, та звісно відео гра. Їх створюють не просто для краси чи формальності, а щоб краще зрозуміти, хто такий цей персонаж, що ним рухає, які у нього переживання, страх, бажання. Такий підхід додає глибини та робить історію переконливою.

Для самого автора це також інструмент, який допомагає не втрачати логіку розвитку героя. Якщо спочатку чітко усвідомити які елементи є важливими в дизайні персонажу, то в подальшому можна уникнути багатьох проблем з стилізацією.

Ще один важливий момент — це зв'язок із гравцем. Коли персонаж має свої «родзинки», у ньому видно справжню людину, аудиторія починає

перейматись його долею, емоційно залучається. Такі персонажі запам'ятовуються, викликають співчуття або навіть обурення — а це ознака хорошої роботи автора [34].

Створення пошукових ескізів

-Коллі-головна героїня

Створення головної героїні потребувало комплексного підходу, в основному через необхідність визначитися з тим в якому стилі мають бути створенні всі інші персонажі. На ескізі можна побачити декілька варіантів зачісок та начерк сумки яку носить головна героїня (рис.2.8). Важливо додати що сумка також виконує практичну роль оскільки саме вона виконує роль інвентаря.

Загалом можна сказати що загальний дизайн майже відразу набув потрібного вигляду та в подальшому зазнав мінімальних змін.



Рис. 2.8. Перші начерки головної героїні Коллі

Детектив-Гайд-персонаж / провідник

Дизайн детектива зайняв трохи більше часу ніж дизайн Коллі оскільки спочатку його роль в сюжеті відрізнялася. В перших задумках він мав бути журналістом який збирає всю інформацію про те що відбувається в місті. Та до певного моменту гри мав бути за кадром. На перших ескізах персонаж виглядав антропоморфна білка, хоча по начеркам можна було помітити що розглядалися варіанти зробити його гібридом та додати роги (див.рис.2.9.).

В подальшому дизайн персонажа зазнав значних змін починаючи від ролі в сюжеті закінчуючи зовнішнім виглядом.

На фінальних скетчах Детектив став антропоморфною вівцею з набагато більш кольоровим гардеробом та блокнотом в руках а якому він тримає всі важливі для розслідувань деталі (рис.2.10).



Рис. 2.9. Перший ескіз Детектива



Рис. 2.10. Фінальні ескізи Детектива

-Мама-Коза- морально-сіра антагоністка

Дизайн цієї героїні був одним з найбільш проблемних в створенні, на відміну від Детектива чий образ змінився разом з його роллю в сюжеті, сюжетна роль Кози залишилася незмінною. Проте те як вона себе в ній презентувало зазнало разючих змін. Варто зазначити що цей персонаж надихався казкою «Вовк та семеро козенят», проте в цій версії коза не встигає врятувати своїх дітей та й сама стає жертвою вовка. Проте вона виживає збирає себе по частинам та мститися кривднику.

На ескізі можна побачити різні варіанти силуету з затемненим обличчям, оскільки одна з перших ідей заключалася в створенні безликого персонажу обличчя якої з'явиться тільки під час фінальної битви, за результатами якої буде зрозуміло чи буде ця героїня допомогти гравцю в подальшому (рис.2.11). Її обличчя як і все тіло мало виглядати як погано зроблене опудало кози. Проте цю ідею довелося частково відкинути, через те що загальний візуальний образ

не працював. Замість того щоб визвати довіру та асоціюватися з матір'ю, персонажка радше скидалася на голову злочинної організації.

Отже при створенні другого ескізу були враховані всі недоліки першого та проведено масивний ре-дизайн (рис.2.12).



Рис.2.11. Перші та фінальні ескізи
Мама-Кози



Рис.2.12 Перші та фінальні ескізи
Мама-Кози

Після невеликого переосмислення було прийняте рішення показати вкрите шрами обличчя Мама-Кози, і це спрацювало героїня почала виглядати набагато краще, і завдяки цьому ефект від того що вона частково є антагоністкою буде набагато більшим.

2.5. Обґрунтування кольорових, стилістичних, композиційних рішень у створенні фінальних варіантів персонажів гри «Місто забутих вулиць»

У відеоіграх візуальний стиль відіграє одну з ключових ролей у формуванні вражень гравця. Також це допоможе чітко визначити місце гри на ринку та зрозуміти її цільову аудиторію. Персонажі в цій грі не лише передають сюжет, а й візуально втілюють його сенси.

Коллі

Як було зазначено раніше дизайн головної героїні зазнав мінімальних змін, основні з яких торкнулися її зачіски та комплекції. Героїня стала вищою та прямокутною.

Кольорова палітра

Загальна кольорова палітра цієї персонажки досить стримана, проте вона має яскраві жовті акценти. На початку розробки кольорової палітри куртка яку носить героїня має темно коричневий колір та блідо жовті зірки, проте цей дизайн був замінений на більш контрастну синю (рис.2.13. а).

Також Коллі має темно зелене волосся, яке було незмінним з першого скетчу. В подальшому були переглянуті інші варіанти фарбування, такі як світло рожеве, червоне та синє, проте вони не мали такого ж ефекту (рис.2.13. в).



Рис.2.13. Різні варіанти кольорового оформлення персонажу Коллі
а – перша версія; б – фінальні колори; в – варіанти фарбувань;

Стиль персонажа.

Загалом гра має 2 основних стилі, один піксельний для більшої частини геймплею, та інший для діалогів. Перший стиль являє собою спрощену версію персонажа з мінімумом деталізації (рис.2.14).

Для створення цього дизайну з образу головної героїні довелося прибрати кілька деталей. Таких як пляма у формі зірки на лобі та окуляри. Для др
стилю була використана повноцінна моделька персонажки яка й стала фінальним дизайном.



Рис.2.14. Піксельна модель героїні Коллі

Фінальна версія Коллі

Отже фінальний дизайн героїні Коллі майже в точності відтворює її версію з референсу. Проте рівень загальної деталізації значно підвищився. Також варто зазначити що цигарковий дим відіграє як практичну роль, так і композиційну. Варто зауважити що на фінальній версії роботи присутні загальні емоції персонажу, та те як вона виглядає під час діалогів. З огляду на досить динамічну позу складається враження ніби героїня знаходиться в русі (рис.2.15).



Рис.2.15. Фінальна версія персонажа Коллі

На основі фінальної версії персонажа була також створена ілюстрація (див. рис. Д - Г). Також образ головної героїні Коллі було використано для розробки ігрового меню та постеру для гри (див. рис. Б.), (див. рис. А).

Детектив.

Після того як персонаж прийшов через переосмислення та повністю змінив свій вигляд його образ було надзвичайно просто довести до готового варіанту. Всі зміни які були внесені після закінчення скетчу стосуються виключно загальних умовностей ігрового стилю.

Кольорова палітра

Загальна кольорова палітра персонажа побудована на контрастних кольорах. Червоний та фіолетовий було обрано відразу через те як ці два кольори взаємодіють один з одним, інтенсивність червоного та містичність фіолетового створюють необхідну для цього персонажа атмосферу. Колорове рішення було прийняте майже одразу проте, довелося випробувати різні відтінки обох основних кольорів. Перша версія мала темніші варіанти кольорів, світло сірий блокнот та відсутність незвичних елементів в очах, також варто зазначити що кількість жовтого набагато менша, через що персонаж виглядає майже фоновим (рис.2.16.а).

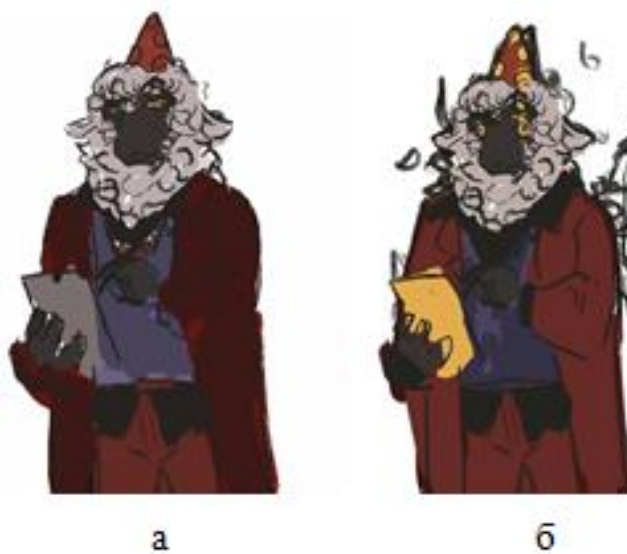


Рис.2.16. Різні варіанти кольорового оформлення персонажу Детектива

а – перша версія; б – фінальні кольори

Фінальні кольори для персонажа стали яскравішими, хоча загальна темнота образу збереглася. Було також додано більше жовтих елементів як от кола на капелюсі та жовтий блокнот. Очі персонажа також змінили вигляд та мають структуру майже як у «лава-ламп». Це рішення було більш стилістичним ніж сюжетним, і його основна ціль була в тому щоб ще більше підкреслити сю реалістичність та загальну неправильність всього що відбувається (рис.2.16.б).

Стиль персонажа

Піксельна моделька героя зображує його спрощену версію героя та не зазнала особливих стилістичних змін (рис.2.17). Основна причина цього - у відсутності великої кількості деталей. Єдина зміна яку можна прослідкувати це відсутність блокноту та ручки які присут, проте це радше умовність ніж дійсні стилістичні зміна.

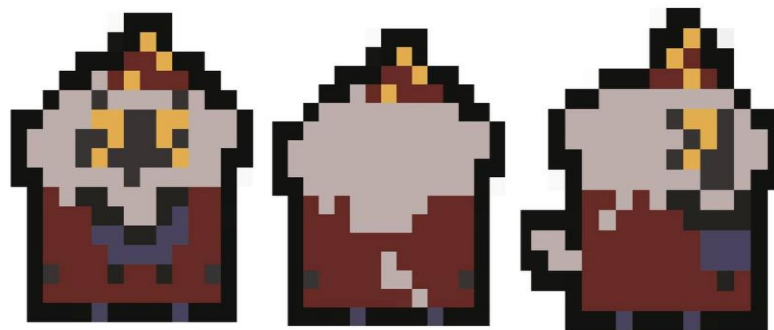


Рис.2.17. Піксельна модель персонажа Детектива

Фінальна версія Детектива

Фінальна версія персонажа також зазнала невеликих змін, тут також зображенні емоції персонажа. З них можна зрозуміти що це далеко не найбільш емоційний персонаж в грі (рис.2.18).

На основі фінальної версії персонажа була також створена ілюстрація (див.рис.В.).



Рис.2.18. Фінальна версія персонажа Детектива.

Мама-Коза

Ця героїня зазнала найбільшу кількість змін в своєму дизайні, від концепції, до фінальної версії майже кожен елемент зазнав змін. Ця героїня зазнала суттєвих змін навіть після затвердження кольорової палітри та закінчення основних дизайнерських робіт.

Кольорова палітра

При виборі кольорової палітри було важливо тримати в голові того ким є ця героїня, а саме турботливою жінкою якій є що приховувати. Перші версії кольорового скетчу несли в собі відголоски того як виглядала персонажка в минулому, а саме велика кількість темно рожевого та чорного (див.рис.2.19, а).

Також варто додати що довгий час персонаджка мала червоне волосся з білими пасмами які імітують сідину. Проте було прийняте рішення відмовитися від цієї ідеї на користь блонду.

Другий варіант вже виглядав ближче до фінального, весь образ наповнився ніжними відтінками рожевого та зеленого. На фартух та сорочку були додані рослинні елементи та й в цілому образ став більш цілісним (рис.2.19.б).

Також важливим елементом дизайну є червона нитка з голкою саме цей елемент дизайну є відсилкою на те що ця героїня має свою темну сторону.



Рис.2.19. Різні варіанти кольорового оформлення персонажу Мами-Кози
а – перша версія; б – фінальні кольори

Стиль персонажа

Піксельна версія героїні була зроблена на основі фінального дизайну, а якщо точніше то дуже спрощена її версія. Через загальну велику, деталізацію як обличчя, так і образу. Піксельна версія має менш деталізовані шрами, також варто зазначити що в піксельному дизайні набагато сильніше видно її повязку на око (див.рис.2.20.).

Також варто зазначити що форма рогів також трохи видозмінена задля того щоб краще підходити до загального піксельного стилю.



Рис.2.20. Піксельна модель персонажа Мама-Коза

Фінальна версія Мами-Кози

Фінальне зображення героїні зазнало значних змін у порівнянні з її першими версіями та начерками. Вона стала повноцінною блондинкою та отримала добріший вираз обличчя. Її аутфіт наповнився рослинними елементами та темно бордовим бантом (рис.2.21).

Варто зауважити що як і у головної героїні фінальна версія Мами-Кози має динамічну позу, а якщо точніше то вона презентує її за шиттям. Червона нитка тепер не просто задіяна як бездумний елемент дизайну вона показана в роботі, а саме нею зшивається дивна тканина схожа на хутро. Це одна з відсилок на те чим займається героїня, а саме опудалами.



Рис.2.21. Фінальна версія персонажа Мама-Коза

На основі фінальної версії персонажа була також створена ілюстрація (див. рис. Д.).

2.6. Кастомізація героїв комп'ютерної гри «Місто забутих вулиць»

У світі комп'ютерних ігор, що розвивається, персоналізація особистості фактично стала важливим компонентом, надаючи гравцям можливість створювати та налаштовувати свої ігрові аватари. Цей аспект ігрового дизайну не лише покращує залучення гравців, але й сприяє глибшому емоційному зв'язку з грою [15].

Персоналізація персонажа є основною функцією сучасних відеоігор, що дозволяє гравцям налаштовувати численні аспекти своїх аватарів. Ці налаштування варіюються від фізичного вигляду, як-от риси обличчя, відтінок шкіри та форма тіла, до одягу та аксесуарів, що відображають стиль гравця. Ступінь кастомізації може варіюватися від простих естетичних змін до більш складних модифікацій, які впливають на механіку ігрового процесу та здібності персонажа [15].

У теоретичному контексті кастомізація постає як інструмент самовираження, а також як спосіб формування ігрових механік. Її можна класифікувати на: явну— зміну зовнішнього вигляду, одягу, раси, статі, тощо і приховану — розподіл характеристик, моральний вибір, стиль ведення діалогу чи бою.

Прикладом використання цих двох методів є гра «Disco Elysium». Розроблена та випущена в 2019 р. естонсько-британською студією ZA/UM гра швидко отримала всесвітнє визнання та стала феноменом в ігровій індустрії.

Гра відмовляється від класичної зовнішньої кастомізації, натомість пропонуючи глибоку внутрішню настройку персонажа, що базується на психологічному профілі. Проте варто зауважити що різні предмети одягу можуть підвищувати або знижувати певні навички, що дозволяє адаптувати персонажа до різних ситуацій. Це додає гнучкості у проходженні гри та відкриває нові можливості для взаємодії з оточенням [41].

«Місто забутих вулиць» натхненно системою кастомізації з «Disco Elysium». І хоча зовнішність головної героїні не можна повноцінно змінювати,

проте впродовж гри у гравця є можливість знайти різні речі які вона може одягнути на героїню. Всі ці образи можуть підвищувати різні внутрішні навички, наприклад наявність на голові капелюшка для вечірок дасть гравцю змогу легко знаходити спільну мову з дітьми, хоча авторитет серед дорослих явно знизиться.

Також в грі велика роль надається прихованій кастомізації оскільки вся гра наповнена моральними виборами, через які формується характер головної героїні. Як було вказано раніше в грі «Місто забутих вулиць» можна знайти одяг, в різних місцях, а отже гравець має змогу формувати різні образи (рис.2.22).

При розробці різних образів було прийняте рішення спочатку створити швидкі скетчі 3 різних аутфітів. Всі вони були натхненні різними моментами з гри, хоча варто зауважити що зміна образу не несе великого впливу на сюжет, вона може підвищувати ігрові характеристики.

При розробці скетчів був задіяний характер головної героїні а також одні з її перших дизайнів які існували виключно в якості концепції на етапі продумування гри. Як було вказано вище одяг також можна знайти в різних ігрових локаціях чи придбати в магазинах.



Рис. 2.22. Скетчі можливих образів

До прикладу на початку гри гравець може знайти трикутний капелюшок, який понижає авторитет, але дає плюс до харизми (рис.2.23.а). Далі по сюжету гравець може отримати змогу придбати червоний костюм в крамничці у Мами-Кози, його досить важко отримати, але він підвищує інтелект та авторитет, хоча понижує силу (рис.2.23. б). Також впродовж гри гравець буде мати змогу знайти і більш кумедні речі, як от гавайська сорочка з незрозумілим квітковим принтом, яка підвищує всі характеристики на 1 та не має побічних ефектів (рис. 2.23.в).



Рис. 2.23. Приклади кастомізації Коллі

а – капелюшок; б – червоний костюм; в – гавайська сорочка;

Підсумовуючи можна заявити що хоч «Місто забутих вулиць» і не дає повної кастомізації головної героїні, вона надає змогу майже повністю сформувати її характер, через що кожне проходження гри може бути унікальним.

Висновки до розділу 2

У результаті дослідження жанрових особливостей дизайну персонажів у відеоіграх з елементами хорору було виявлено низку важливих принципів, які впливають на ефективність сприйняття та емоційне залучення гравця. Зокрема, було визначено, що дизайн персонажів у хорор іграх ґрунтується не лише на візуальній складовій, але й на наративній, психологічній та культурній функціях.

Основними жанровими прийомами, що активно використовуються у створенні персонажів, є демонстрація безсилля гравця перед загрозою, спотворення звичних і безпечних образів, апеляція до уяви замість прямого зображення страху, а також створення реалістичних реакцій персонажів на стресові ситуації. Такі техніки дозволяють посилити ефект занурення у гру та пробудити глибокі емоційні реакції.

Аналіз аналогів показав, що незалежно від технічного рівня реалізації, якісний дизайн персонажів здатен формувати унікальну атмосферу гри та глибше розкривати її тематику. Приклади з ігор демонструють, як візуальні образи здатні працювати як інструмент сторітелінгу, підсилюючи основний сюжет.

У практичній частині було розроблено концепцію, наративну структуру, а також візуальні образи персонажів для авторської гри «Місто забутих вулиць». Через ретельне опрацювання мудбордів, ескізів та змістовного наповнення персонажів, вдалося створити цілісний стиль, що відповідає жанровим вимогам хорору та підкреслює ідеї про втрату, психологічні травми та пошук сенсу в абсурдному світі.

Загалом, дизайн персонажів у жанрі хорору відіграє ключову роль у створенні емоційного досвіду гравця, а його ефективність визначається балансом між візуальними образами, контекстом та індивідуальною історією кожного героя.

РОЗДІЛ 3

РЕАЛІЗАЦІЯ КОНЦЕПТ-АРТУ ПЕРСОНАЖІВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ З ЕЛЕМЕНТАМИ ЖАНРУ ХОРРОР «МІСТО ЗАБУТИХ ВУЛИЦЬ»

3.1. Основні етапи створення і реалізації концепт-арту персонажів комп'ютерної гри «Місто забутих вулиць»

Процес створення та реалізації персонажів у відеоіграх тісно пов'язаний з розробкою самої гри, оскільки персонажі є одними з центральних елементів ігрового світу. Він охоплює різноманітні галузі від програмування до графічного дизайну та маркетингу. Всіма цими процесами може керувати як велика команда з розробників, так і всього одна людина. Від концепту до повноцінної інтеграції в гру, персонажі проходять через низку етапів, кожен з яких вимагає залучення спеціалістів різного профілю.

Розробка гри — це складний, тривалий і делікатний процес, що охоплює широке коло галузей і всі вони прямо чи опосередковано впливають на те, як виглядатимуть і функціонуватимуть персонажі. Наприклад, дизайн героя залежить не лише від художнього стилю, а й від технічних обмежень рушія, жанру гри та цільової аудиторії.

Іншими словами розробка відео ігор це процес , створення відео ігри від концепції до готового продукту. Цей процес може тривати як кілька місяців так і десятиліття в залежності від масштабів проекту та розмірів студії.

Проте загалом процес розробки можна умовно поділити на 3 етапи:

1.*Попереднє виробництво.* Попереднє виробництво — це фундаментальний етап розробки комп'ютерної гри, під час якого закладаються всі ключові ідеї та формується чіткий план дій. Навіть найкраща концепція гри без належної структури та стратегічного підходу може залишитися нереалізованою. Саме тому першим кроком у створенні гри є розробка детального плану, який охоплює як креативну, так і технічну складову. На цьому етапі формується загальне бачення гри: вигадуються основні ідеї щодо

механік, сюжету, стилістики, цільової аудиторії та унікальних особливостей. Окрему увагу приділяють персонажам — визначаються їхні ролі, характери, зовнішній вигляд та функціональна участь у грі. Паралельно розробляються початкові прототипи середовища — прості візуалізації локацій, які допомагають уявити структуру світу гри, його масштаб і атмосферу.

Важливою частиною цього процесу є ігрова документація, оскільки всі ідеї та етапи розробки мають бути сформовані для загального розуміння. З документації починається майже будь-який проєкт і залишається його важливою частиною до самого завершення. Такі документи можуть містити, загальну інформацію про проєкт, опис механік для розробників, та загальна інформація про проєкти яка може допомогти зрозуміти на якому етапі розробки він зараз знаходиться [32].

2.Виробництво. Виробничий етап — це ключова фаза у створенні гри, коли всі ідеї, концепції та плани, розроблені на попередньому етапі, починають втілюватися в реальний, функціональний продукт. Цей період вважається найтривалішим і найресурсоємнішим усього процесу розробки, адже саме тут формується ігровий досвід у його цілісному вигляді.

Розробники активно працюють над написанням вихідного коду, створенням та налаштуванням ігрової механіки, програмуванням фізики, систем управління, штучного інтелекту та інших ключових функцій. Паралельно з технічною частиною ведеться інтенсивна робота над візуальними елементами: дизайнери створюють 2D- і 3D-моделі персонажів, оточення, інтерфейси, а також анімації для рухів, бойових дій чи взаємодії з об'єктами. Звукові дизайнери додають музику, звукові ефекти та голосові озвучки, що формують атмосферу гри.

Також у цей період будуються рівні ,налаштовуються внутрішні ігрові події та тестується взаємодія між різними компонентами гри. Співпраця між програмістами, художниками, сценаристами, гейм-дизайнерами та звукорежисерами є особливо важливою, адже успішна реалізація гри вимагає злагодженості та постійної комунікації. У результаті виробничий етап формує

основу фінального продукту, який згодом буде оптимізовано, протестовано та підготовлено до випуску.

Саме на виробничому етапі відбувається основна частина роботи над грою, і він вимагає найбільших витрат часу, ресурсів і зусиль усієї команди.

3. Постпродакшн. Після виходу фінальної версії гри вона переходить на заключний етап процесу розробки гри – постпродакшн.

Основною метою цього етапу є обслуговування гри, яке в основному включає виправлення помилок. Не зважаючи на кропітку роботу тестувальників, декілька перших місяців після виходу гри розробники витрачають більшу частину часу на виявлення та виправлення помилок та різноманітних багів. Постпродакшн також включає регулярні оновлення програмного забезпечення для гри, починаючи від патчів для балансування гри [3].

Розуміти ці процеси важливо оскільки, створення концепт-арту персонажів має до них пряме відношення. При створенні концепт-арту персонажів комп'ютерної гри «Місто забутих вулиць» були пройдені такі етапи:

1. Формування ідеї та концепту персонажів.

На початковому етапі визначається загальна концепція персонажів відповідно до жанрових особливостей, сюжетної логіки гри та стилістики ігрового світу. Також визначається яку роль в грі відіграватиме персонаж.

Протагоніст— головна дійова особа, з якою гравець зазвичай ідентифікує себе. Протагоніст є рушієм сюжету, його дії визначають хід гри і завдяки йому гравець може впливати на світю. Важливою особливістю є наявність внутрішніх мотивацій, конфліктів і цілей, які визначають емоційне наповнення сюжету. В контексті створення концепту гри «Місто забутих вулиць» ця роль дісталася персонажці Коллі. Саме через неї гравець має змогу познайомитися з ігровим світом розвиватися та взаємодіяти з іншими героями.

Антагоніст — персонаж або сутність, що протистоїть протагоністу та створює основне джерело конфлікту. Антагоніст може бути як індивідуальним

суб'єктом (наприклад, головний ворог), так і системним уособленням зла, влади або стихії. Комплексний образ антагоніста сприяє створенню глибшої сюжетної напруги та розвитку моральних дилем у грі [51]. Існує 6 основних видів антагоністів:

1. Класичний – лиходії. Класичний тип антагоністів, яким притаманний садизм жадібність та гордість. Цей тип персонажів зробить все заради перемоги та утримання влади. Часто основою їх невдачі є завищене відчуття переваги, а програш служить умовним уроком який хоче дати історія. Прикладом такого антагоніста може бути Джокер з фільму «Темний Лицар». Він є втіленням хаосу і злоби, квінтесенція лиходія який зробить все заради перемоги над головним героєм [51].

2. Антагоніст – Союзник. Цей тип антагоністів часто не є повноцінним злодіями вони мають «сіру» мораль, та ідеали які відрізняються від бажань головного героя. Їхні мотиви часто випливають з помилкової моралі, особистих амбіцій або непорозуміння — як-от грабіжник, який збирає гроші на стоматологічну школу, або помічник, який намагається привернути до себе увагу[51]. Одна з проблем цих героїв це їх неможливість побачити цілу картину, проте часто ці персонажі можуть пройти через моральний ріст та стати на сторону головного героя. Прикладом такого персонажа може бути Зуко персонаж з анімаційного серіалу «Аватар: Останній захисник». Спершу він був керований бажанням здобути честь і схвалення батька, проте поступово він усвідомлює аморальність війни в якій приймав участь. З часом він обирає шлях вилуплення та встає на сторону головного героя.

3. Авторитетні особи. Це той тип персонажів який часто віддає накази, а також часто вони слугують посередниками для більш масштабних проблем та ще більш авторитетних фігур. Вчителі, керівники на роботі і навіть батьки в залежності від історії авторитетні особи завжди мають бажання зберегти контроль, страх змін, особиста корупція або навіть фанатизм. Вони часто негнучкі, їм бракує емпатії або вони не бажають адаптуватися [51].

4.Сили природи. У деяких історіях антагоніст — це не людина, а найвеличніша сила, відома людству: сама природа . Чого цим антагоністам бракує в традиційних мотиваціях, вони компенсують своєю холодною, неблаганною силою. Вони є безсторонніми перешкодами, що випробовують стійкість, винахідливість та силу волі головного героя. До прикладу Білий кит з книги «Мобі Дік». Кит — це буквальный і символічний антагоніст, що втілює байдужість природи до людських амбіцій. [51].

5.Протагоністи як антагоністи. Тип головного героя який усвідомлює що найбільша його проблема це він сам. Невпевненості та страхи головного героя ось що лежить в корені історій з такими антагоністами. Прикладом такого антагоніста є Гетсбі з «Великий Гетсбі» Його нездатність відпустити минуле та насолоджуватися сьогоденням зрештою призводить до його падіння [51].

6.Неживі антагоністи. Ці антагоністи включають предмети або надприродні сутності, які створюють перешкоди для головного героя. Прокляті амулети, дивні будинки та палаючі автомобілі , всі подібні предмети все це є частиною неживих антагоністів. Також подібні предмети часто виступають в ролі метафори до тих чи інших реальних явищ. На приклад, настільна гра «Джуманджі» з однойменного фільму. Бере на себе роль антагоніста, переносячи вигадані небезпеки в реальний світ. Хоча гра не є розумною, вона має чітку індивідуальність та правила, яких повинні дотримуватися її гравці. [51].

З огляду на всі ці типи антагоністів було важливо обрати один і правильно його використати. При створенні концепту гри «Місто забутих вулиць» було прийняте рішення використувати антагоніста - союзника як основу для персонажа. Таким чином була створена антагоністка гри «Місто забутих вулиць» Мама-Коза.

Супровідний персонаж — це герой, який взаємодіє з протагоністом, допомагає у досягненні цілей, підтримує сюжетну лінію або слугує засобом розкриття внутрішнього світу головного героя. Такі персонажі часто мають власні міні-арки, характери, репліки та анімації, що надає глибини наративу.

Саме ця роль при розробці концепту гри була надана персонажу Детективу, він допомагає головній героїні, а також надає більшу частину необхідної для проходження гри інформації.

Не ігрові персонажі— це персонажі, які не контролюються гравцем, але виконують важливу роль у побудові світу гри, інформуванні, та надання квестів, а також вони створюють антураж для того чи іншого місця. Завдяки ним гравець може краще усвідомити де саме він знаходиться. До прикладу завдяки тому що на вулицях з'явилося більше людей в костюмах гравець може зрозуміти що наближається до офіційної установи.

Після огляду різних типів персонажів було сформовано характеристику персонажів, що включає в себе короткий опис історії та характеру персонажів, а також їх ігрову роль, головна героїня, провідник та антагоністка. На основі цього були зібрані 3 мудборди які підкреслювали унікальні характеристики персонажів та дають базове уявлення про їх зовнішність.

Розробка попередніх ескізів. На цьому етапі здійснюється пошук образу через створення серії швидких начерків Вони можуть відрізнятися за пропорціями, силуетом, позою, елементами одягу та аксесуарами, або взагалі бути повною протилежністю фінальній версії героя. При розробці попередніх ескізів починає складатися чітке уявлення про персонажів. Також варто додати що перший та другий етап чітко пов'язані та часто доповнюють один одного. Наприклад, під час створення головної героїні гри «Місто забутих вулиць» – персонажа на ім'я Коллі – першочергово був створений скетч. Саме цей візуальний образ слугував відправною точкою для подальшого опрацювання її особистості: характеру, стилю спілкування, реакцій на події тощо. Таким чином, характер був «підлаштований» під зовнішність, що дозволило зберегти естетичну цілісність персонажа.

Натомість, при розробці Детектива та Мами-Кози – було застосовано зворотній підхід. Так Детектива було створено з ідеї про надійного хоча й закритого персонажа. При створенні Мами-Кози був зібраний повноцінний образ персонажа з милою зовнішністю але темною частиною .

4.Визначення кольорової гами.

На основі попередньої роботи здійснюється підбір кольорової палітри. Було створено кілька кольорових варіантів персонажів, з них було обрано ті які найкраще підходять до задуму гри та відображають персонажів. Завдяки використанню кольорової теорії та роботи з контрастами всі три образи мають свої особливості, деталі та елементи завдяки яким їх можна розпізнати навіть у зменшених піксельних модельках.

У головної героїні Коллі це її волосся яке пофарбоване в зелений та темно синя куртка. Детектив виділяється своїм капелюшком, а також контрастними фіолетовими та червоними кольорами які фігурують в дизайні. Для Мами-Кози це її повязка на око яка контрастує з загальною ніжною та пастельною палітрою.

Таким чином завдяки проведеній роботі концепт-арти персонажів гри «Місто забутих вулиць» мають унікальні кольорові палітри які вписуються в загальну картину ігрового світу.

5.Створення фінального зображення персонажа.

Після повного формування ескізів та визначення кольорової гами можна було перейти до створення фінального зображення. На цьому етапі всі основні рішення щодо композиції, пропорцій, стилістики та палітри вже були ухвалені, що дозволило зосередитися на деталізації та завершенні роботи. Фінальні зображення персонажів було створено у 2D-стилі з використанням айпаду та цифрових інструментів для ілюстрації, зокрема програми Procreate . Основну увагу приділено точності лінійного контуру, чистоті кольорового заливання, а також застосуванню світлотіні для надання об'єму та виразності. Окремі деталі, як-от текстури одягу, міміку обличчя та дрібні аксесуари, було промальовано з особливою ретельністю, щоб максимально підкреслити характер кожного персонажа. Таким чином, фінальне зображення є підсумком всіх попередніх етапів розробки.

6.Підготовка до анімації та інтеграції в ігрове середовище

Усі три концепт-арти персонажів для комп'ютерної гри «Місто забутих вулиць» було розроблено з урахуванням подальшої анімації та безпосередньої інтеграції в ігрове середовище. Основна мета цього етапу полягала у тому, щоб візуальні образи не лише відповідали стилістиці гри, а й були технічно придатні для гнучкої адаптації у рушії. Для цього кожному персонажу була створена окрема піксельна модель у форматі, що повністю сумісний із ігровим рушієм, що використовувався у проєкті.

Структура моделей враховувала необхідні параметри: чіткий поділ на анімовані частини, узгоджені розміри спрайтів, а також прозорість фону, що дозволило уникнути додаткової обробки під час імпорту. Такий підхід забезпечував максимально ефективний перехід від концепту до функціонального ігрового елементу, що готовий до анімації, програмування поведінки та подальшої інтеграції у сцену гри.

3.2. Матеріально-технологічне забезпечення реалізації проєкту

Матеріально-технологічне забезпечення відіграє ключову роль у забезпеченні якісної реалізації сучасних комп'ютерних ігор. Вона охоплює як апаратне, так і програмне забезпечення, включаючи ігрові рушії, графічні редактори, системи керування версіями, інструменти для озвучення та засоби захоплення руху. Від рівня оснащення команди розробників залежить не лише візуальна й функціональна складність проєкту, а й ефективність розробки, підтримки та масштабування ігрового продукту.

Найпоширенішими рушіями у сучасній індустрії є:

Unreal Engine 5 — продукт компанії Epic Games, що підтримує надвисоку деталізацію завдяки віртуалізованій геометрії Nanite та глобальному освітленню Lumen у реальному часі. Застосовується переважно в розробці AAA-проєктів завдяки високій продуктивності та фотореалістичній графіці. Завдяки цим інструментам художники можуть працювати без необхідності

спрощувати геометрію об'єктів або створювати додаткові карти освітлення, що значно пришвидшує та спрощує процес розробки.

Рушій також підтримує передові функції для анімації, системи поведінки персонажів, кінематографічні інструменти та повноцінну інтеграцію віртуальної реальності, що робить його надзвичайно гнучким для різних типів ігор. Платформа активно використовується не лише в геймдеве, а й у кіноіндустрії, архітектурній візуалізації та віртуальному продакшені. Іншими словами це той рушій до якого звертаються більшість великих ігрових студій [45].

Unity — це потужний багатоплатформний ігровий рушій, який здобув широку популярність серед незалежних розробників (інді-розробників) завдяки своїй доступності, гнучкості та великій підтримці спільноти. Однією з головних переваг Unity є відносна простота в освоєнні: розробники, навіть із базовим рівнем знань програмування, можуть швидко розпочати створення власних проєктів. Докладна документація, навчальні матеріали, відеоуроки та активна підтримка користувачів у форумах значно спрощують навчання.

Unity підтримує як 2D, так і 3D розробку, що робить його універсальним інструментом для створення різноманітних типів ігор — від мобільних платформерів до повноцінних тривимірних пригодницьких проєктів. Вбудований фізичний рушій, система частинок, анімаційний інтерфейс, навігація, освітлення та підтримка VR — усе це дозволяє реалізувати складні механіки без необхідності створення власних рішень з нуля [44].

Godot Engine — це безкоштовний ігровий рушій з відкритим програмним кодом, який надає розробникам гнучкі та потужні інструменти для створення 2D- і 3D-ігор. Його головна перевага полягає у повній відсутності ліцензійних внесків чи роялті: незалежно від масштабів чи прибутковості проєкту, розробники можуть вільно використовувати Godot без фінансових зобов'язань. Це робить рушій особливо привабливим для інді-розробників, студентів, освітніх установ і всіх, хто працює над експериментальними і некомерційними ігровими проєктами.

Серед ключових особливостей — зручний візуальний редактор сцени, вбудовані інструменти для анімації, систем частинок, UI-дизайну, а також чітка розділеність 2D та 3D середовищ. Godot також дозволяє експорт ігор на різні платформи (Windows, Linux, macOS, Android, iOS, HTML5), що забезпечує широке охоплення аудиторії без складної адаптації [46].

Важливо усвідомлювати та враховувати це при створенні персонажів оскільки кожен з ігрових рушіїв створений для роботи з різними типами ігор та має свої особливості.

Отже при створенні гри важливо розуміти на якому рушії вона буде зроблена. Після проведення аналізу було визначено що Unity є найкращим рушієм для створення 2D проєктів будь-якої складності.

Після цього було варто обрати графічний редактор який є сумісним з Unity, а також має все необхідне для реалізації задуманого проєкту.

Було зроблено огляд на найпопулярніші графічні редактори серед них:

Adobe Photoshop — один із найуніверсальніших графічних редакторів, який використовується для розробки спрайтів, текстур, фонових зображень, інтерфейсних елементів тощо. Його функціонал дозволяє художникам реалізовувати як реалістичну, так і стилізовану графіку. Photoshop також має гнучку інтеграцію з іншими продуктами Adobe, що сприяє оптимізації виробничого процесу.

Krita — безкоштовний графічний редактор що орієнтований на цифрове малювання. Програма надає потужні інструменти для концепт-арту, покадрової анімації та ілюстрацій. Krita вирізняється широким спектром кистей та можливістю налаштування інтерфейсу під потреби користувача, що робить її зручною для художників, які працюють у стилізованій манері [52].

Procreate — популярний графічний редактор, розроблений спеціально для планшетів iPad. Завдяки інтуїтивно зрозумілому інтерфейсу, високій продуктивності та широкому набору художніх інструментів, Procreate активно використовується у створенні концепт-арту, ілюстрацій, а також базових

елементів 2D-анімації. Додаток підтримує функцію покадрової анімації що, та дає змогу створювати піксельні зображення[47].

Clip Studio Paint — професійне програмне забезпечення для цифрового малювання, що особливо популярне серед ілюстраторів, мангак і художників коміксів. Програма поєднує в собі потужні інструменти для створення як статичних ілюстрацій, так і покадрової анімації, забезпечуючи високу точність і контроль над деталями. Clip Studio Paint вирізняється гнучкою системою кистей, зручними функціями для малювання ліній, інтелектуальними інструментами для розкадровки та розмітки сторінок, а також підтримкою 3D-моделей для створення референсів. Можливість адаптації інтерфейсу та розширення функцій через плагіни робить програму універсальною для художників із різними стилістичними підходами — від стилізованої графіки до фото реалізму [53].

Після огляду всіх графічних редакторів було обрано додаток який є зручним у використанні а також сумісним з цим рушієм Unity, а саме Procreate.

Саме його було застосовано для створення як перших ескізів так і готових концептів персонажів та піксельних модельок.

Завдяки багатому вибору пензлів Procreate дав змогу застосовувати різні види текстур і мати змогу працювати в різних стилях. Іншими словам це незамінний інструмент який відкриває широке поле для експериментів. Одні з основних його функцій які були задіяні при створенні концепт-арту персонажів «Місто забутих вулиць» були функції пов'язані з кольором.

Завдяки вбудованому вибору кольорів можна було побачити цікаві та унікальні колорові комбінації. В той же час як мапа градієнтів давала змогу відразу приміряти їх на персонажів.

Висновки до розділу 3

У процесі дослідження було проаналізовано основні етапи створення відеоігор, зокрема особливості розробки персонажів як одного з ключових елементів ігрового процесу. Встановлено, що виробництво відеогри охоплює три основні фази: попереднє виробництво, виробництво та постпродакшн. На кожному з цих етапів розробка персонажів відіграє важливу роль — у формуванні концепції до інтеграції у готовий ігровий продукт.

Особливу увагу було приділено концепт-арту персонажів, створенню начерків, вибір кольорів та створенню фінального зображення. Визначено, що розробка персонажа передбачає тісну взаємодію між дизайном, художнім оформленням, технічною реалізацією та тестуванням.

Окремо розглянуто матеріально-технічну базу, необхідну для реалізації повноцінного ігрового проєкту. З'ясовано, що сучасні ігрові рушії у поєднанні з додатковими інструментами забезпечують широкі можливості для створення високоякісного ігрового контенту, включно з деталізованими персонажами.

Таким чином, результати дослідження підтверджують, що успішна реалізація відео гри потребує комплексного підходу до розробки персонажів, що поєднує креативні та технічні аспекти, а також ефективного використання наявної технологічної бази.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У ході виконання дипломної роботи було здійснено всебічне дослідження дизайну персонажів комп'ютерних ігор як важливої складової візуальної комунікації в цифровому середовищі. Теоретичний аналіз підтвердив, що персонаж у відеогрі виконує не лише декоративну чи суто функціональну роль, а виступає як комплексний засіб залучення гравця до ігрового процесу, заснованого на глибокому емоційному, психологічному та символічному зв'язку. Створення переконливого та ефективного персонажа є результатом взаємодії кількох ключових аспектів — художнього образу, драматургії, технічного виконання та відповідності жанровим особливостям.

У першому розділі дипломної роботи було охарактеризовано фундаментальні принципи дизайну персонажів, їхню роль у створенні цілісного ігрового досвіду, а також розглянуто сучасні тенденції візуалізації персонажів у провідних ігрових проєктах. Зокрема, було встановлено, що серед основних засад створення якісного персонажа домінують такі елементи, як впізнаваний силует, продуманий зовнішній вигляд, стилістична цілісність, відповідність до ігрових механік, а також глибоке психологічне опрацювання. Окрему увагу було приділено дослідженню кастомізації як засобу підвищення емоційного залучення гравця.

Другий розділ був присвячений вивченню специфіки дизайну персонажів у жанрі хорору. Проведений аналіз показав, що в таких іграх персонажі часто слугують ключовими тригерами психологічного впливу. Через використання деформації звичних образів, ігри з елементами жахів створюють атмосферу загрози та напруги, де персонажі — як головні герої, так і антагоністи — відіграють роль носіїв страхів і фобій гравця. Встановлено, що серед жанрових прийомів найбільш ефективними є апеляція до уяви гравця, обмеження інформації про ворога, а також моделювання реакцій персонажів на екстремальні умови. Аналіз успішних прикладів підтвердив, що навіть з милим та «дитячим» стилем ігри все ще можуть викликати тривогу та жах.

Також були створенні концепт арти для 3 персонажів гри «Місто забутих вулиць», прописані їх характери та розказана історія формування дизайнів.

Третій розділ було присвячено розгляду практичної реалізації процесу створення персонажів. Проаналізовано основні етапи життєвого циклу ігрового проєкту — від перед виробничої фази до фінальної інтеграції персонажів у ігровий рушій. Особливу увагу приділено технологічному забезпеченню — інструментам, які забезпечують створення, тестування та оптимізацію персонажів. У межах практичної частини було розроблено авторську концепцію гри «Місто забутих вулиць», у якій було реалізовано сучасний підхід до побудови персонажів, орієнтований на вираження тем втрати, екзистенційного страху та пошуку сенсу в межах абсурдного, деформованого світу.

Таким чином, на основі проведеного дослідження можна зробити висновок, що дизайн персонажів у комп'ютерних іграх становить собою міждисциплінарний феномен, який поєднує мистецтво, технології та психологію. Він не лише визначає естетику ігрового середовища, а й формує спосіб, у який гравець інтерпретує події, взаємодіє зі світом гри та занурюється в наратив. Успішне створення персонажів вимагає не лише володіння технічними навичками, а й глибокого розуміння жанрової специфіки, культурних контекстів та механік емоційного впливу. Результати дипломної роботи засвідчили актуальність обраної теми й довели, що дизайн персонажів є критично важливим чинником у забезпеченні якості сучасних відеоігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Wom, D. Spieleentwicklung: Ein Einblick in den kreativen Prozess • Das Wissen. Das Wissen. URL: https://das-wissen.de/spieleentwicklung-ein-einblick-in-den-kreativen-prozess/#google_vignette (дата звернення: 05.03.2025).
2. Павленко Б. Все що треба знати про геймдизайн-документацію. Поради спеціаліста. DOU. URL: https://gamedev.dou.ua/articles/all-about-game-design-documentation/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 05.03.2025).
3. The ultimate guide to game development. URL: <https://www.nuclino.com/articles/game-development> (дата звернення: 05.03.2025).
4. Сінгаєвський, Я. З чого починаються відеоігри: складаємо вдалий концепт-документ. High Bar Journal. URL: <https://journal.gen.tech/post/concept-document-game-dev> (дата звернення: 05.03.2025).
5. Cardy S. Astro Bot Review. URL: <https://www.ign.com/articles/astro-bot-review> (дата звернення: 1.05.2025).
6. Prescott S. It Takes Two wins Game Of The Year at The Game Awards. URL: <https://www.pcgamer.com/it-takes-two-wins-game-of-the-year-at-the-gameawards/#> (дата звернення: 05.03.2025).
7. Tassi P. 'Elden Ring' Review (PS5): Game Of The Generation, So Far. URL: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2022/05/12/elden-ring-review-ps5-game-of-the-generation-so-far/> (дата звернення: 09.03.2025).
8. Juegoadmin A comprehensive guide to character design in video games. Juego Studio. URL: <https://www.juegostudio.com/blog/video-game-character-design> (дата звернення: 09.03.2025).
9. Dim. Основи ігрового дизайну: практичний посібник – BASED. URL: <https://www.based.ua/uk/osnovy-igrovogo-dyzajnu-praktychnyj-posibnyk> (дата звернення: 09.03.2025).
10. How to Create Video Game Characters: 2025 Step-By-Step Guide. Milanote. URL: <https://milanote.com/guide/game-design-character-profile> (дата звернення: 09.03.2025).

11. Колеснік П. Сталкер-манія. Чому гра S.T.A.L.K.E.R. така популярна у світі і як вона змінила все. РБК-Україна. URL: <https://www.rbc.ua/rus/stylar/stalker-maniya-chomu-gra-s-t-a-l-k-e-r-taka-1732197784.html> (дата звернення: 09.03.2025).

12. Author. Вплив історій персонажів на емоційне залучення гравців. peerdh.com. URL: <https://peerdh.com/uk/blogs/programming-insights/the-impact-of-character-backstories-on-player-emotional-investment-1> (дата звернення: 09.03.2025).

13. Böffel C., Würger S., Müsseler J., Schlittmeier S. J. Character customization with cosmetic microtransactions in games: subjective experience and objective performance. *Frontiers in Psychology*, 12. URL: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.770139> (дата звернення: 09.03.2025).

14. Turkey S. The Relationship between Avatar-Based Customization, Player Identification, and Motivation. Harvard. URL: https://www.academia.edu/99092564/The_Relationship_between_Avatar_Based_Customization_Player_Identification_and_Motivation (дата звернення: 15.03.2025).

15. Кастомізація персонажів в іграх: Техніки проектування гнучких 3D-моделей. URL: <https://www.ranktracker.com/uk/blog/character-customization-in-games-techniques-for-designing-flexible-3d-models> (дата звернення: 15.03.2025).

16. Inventory (Concept) – Giant Bomb. Giant Bomb. URL: <https://www.giantbomb.com/inventory/3015-513> (дата звернення: 15.03.2025).

17. McCoy A. L. A Narrative Designer's Approach to NPCs. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/a-narrative-designer-s-approach-to-npcs> (дата звернення: 15.03.2025).

18. Toxigon. Design Lessons from Horror Games: Crafting Terror and Engagement. Toxigon. URL: <https://toxigon.com/design-lessons-horror-games> (дата звернення: 15.03.2025).

19. Чумаченко Д. Покрокова інструкція зі створення персонажа для української горор-гри про Першу світову. DOU. URL:

<https://gamedev.dou.ua/blogs/creating-models-for-the-game> (дата звернення: 19.03.2025).

20. Green H. 10 Design Lessons Learned from 30 Years of Horror Games. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/10-horror-game-design-tips> (дата звернення: 19.03.2025).

21. Nonplayer Characters. 5eSRD. URL: https://5esrd.kyiv.ua/docs/gamemaster_rules/nonplayer_characters.html (дата звернення: 19.03.2025).

22. Birk M. V., Atkins C., Bowey J. T., Mandryk R. L. Fostering Intrinsic Motivation Through Avatar Identification in Digital Games. *Proceedings of the 34th Annual CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2982–2995. URL: <https://doi.org/10.1145/2858036.2858062>.

23. Improving the Efficacy of Cognitive Training for Digital Mental Health Interventions Through Avatar Customization: Crowdsourced Quasi-Experimental Study. URL: <https://www.jmir.org/2019/1/e10133/> (дата звернення: 19.03.2025).

24. Birk M. V., Atkins C., Bowey J. T., Mandryk, R. L. Fostering Intrinsic Motivation Through Avatar Identification in Digital Games. 1, 2982–2995. URL: <https://doi.org/10.1145/2858036.2858062>.

25. Hartmann, T. Effectance, self-efficacy, and the motivation to play video games (January 2006). URL: https://www.researchgate.net/publication/284789921_Effectance_self-efficacy_and_the_motivation_to_play_video_games (дата звернення: 03.04.2025).

26. Eddy. The Secrets behind Character Design: Insights from Industry Leaders. RMCAD. URL: <https://www.rmcad.edu/blog/the-secrets-behind-character-design-insights-from-industry-leaders/> (дата звернення: 03.04.2025).

27. MORTIS 101: “FAITH’s” Horror Design Toolkit. URL: <https://www.gdcvault.com/play/1027195/MORTIS-101-FAITH-s-Horror> (дата звернення: 03.04.2025).

28. Graft K. The New Theory of Horror: Dead Space 2's Creative Director Speaks. URL: <https://www.gamedeveloper.com/audio/the-new-theory-of-horror-i-dead-space-2-i-s-creative-director-speaks> (дата звернення: 03.04.2025).

29. Fran Bow Review. Rock Paper Shotgun. URL: <https://www.rockpapershotgun.com/fran-bow-review> (дата звернення: 10.04.2025).

30. Admin. The Art of Alice: Madness Returns | Concept Art World. Concept Art World. URL: <https://conceptartworld.com/books/the-art-of-alice-madness-returns/> (дата звернення: 10.04.2025).

31. Night in the Woods Review – IGN. URL: <https://www.ign.com/articles/2017/02/25/night-in-the-woods-review> (дата звернення: 10.04.2025).

32. Project S. Створення ігрового персонажа: від брифу до фінального полішингу – Smartproject. URL: <https://smartproject.com/stvorenniya-igrovogo-personazha-vid-brifu-do-finalnogo-polishingu> (дата звернення: 16.04.2025).

33. Troicky V. Що таке мудборди і як вони спрощують життя графічному дизайнеру. Genius.Space. URL: <https://genius.space/lab/shho-take-mudbordi-i-yak-voni-sproshhuyut-zhittya-grafichnomu-dizajneru/> (дата звернення: 16.04.2025).

34. What is the importance of character sketches? Quora. URL: <https://www.quora.com/What-is-the-importance-of-character-sketches> (дата звернення: 16.04.2025).

35. Admin, & Admin. 50 років ігрової індустрії | Етапи розвитку ігор . WEB DEV & SEO. URL: <https://webdevandseo.com/50-years-of-the-gaming-industry-stages-of-game-development/> (дата звернення: 19.04.2025).

36. Wall S. What is Character Design? CG Spectrum. URL: <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-character-design> (дата звернення: 19.04.2025).

37. Valve Corporation. URL: <https://www.valvesoftware.com/uk/> (дата звернення: 19.04.2025).

38. Amirkhani J. (2022, April 3). Interview with Valve's Doug Lombardi: Playing With Portals. CGMagazine. URL:

<https://www.cgmagonline.com/interviews/playing-with-portals-an-interview-with-valves-doug-lombardi/> (дата звернення: 19.04.2025).

39. *Half-Life 2 Review* – IGN. (2020, December 7). URL: <https://www.ign.com/articles/2004/11/15/half-life-2-review> (дата звернення: 19.04.2025).

40. Wiki C. T. H. GLaDOS. *Half-Life Wiki*. URL: <https://half-life.fandom.com/wiki/GLaDOS> (дата звернення: 23.04.2025).

41. Williams C. *Character Creation – Disco Elysium: The Final Cut – Guide and Walkthrough*. (2023). URL: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/308314-disco-elysium-the-final-cut/faqs/79943/character-creation> (дата звернення: 23.04.2025).

42. Meakin E. (Video Game Structural Layers for Narrative Design and Articulation. *Digital Creativity*, 2024. 35(4), 321–340. URL: <https://doi.org/10.1080/14626268.2024.2411222> (дата звернення: 23.04.2025).

43. *Scripting in Unity for Experienced C# & C++ Programmers*. Unity. URL: <https://unity.com/how-to/programming-unity> (дата звернення: 23.04.2025).

44. *Unreal Engine 5*. URL: <https://www.unrealengine.com/en-US/unreal-engine-5> (дата звернення: 07.05.2025).

45. Engine G. *Godot Engine – Free and Open Source 2D and 3D Game Engine*. Godot Engine. URL: <https://godotengine.org/> (дата звернення: 07.05.2025).

46. *What Is the Best Software for Sculpting and Its Corresponding Tutorials?* Blender Artists Community. (2024, November 9). URL: <https://blenderartists.org/t/what-is-the-best-software-for-sculpting-and-its-corresponding-tutorials> (дата звернення: 07.05.2025).

47. *Procreate – Art is for Everyone*. URL: <https://procreate.com/> (дата звернення: 07.05.2025).

48. Killmonday Games. (2023, November 8). *Fran Bow – KillMonday Games*. URL: <https://killmondaygames.com/fran-bow/> (дата звернення: 07.05.2025).

49. D'Alessandro A. *The Psychological Horror of Sally Face*. Indie Game Reviewer. (2020). URL: <https://indiegamereviewer.com/sally-face-review/> (дата звернення: 07.05.2025).

50. The Last Of Us | Official Trailer | Max. (n.d.). [Video]. PlayStation. <https://www.playstation.com/de-de/the-last-of-us/> (дата звернення: 10.05.2025).

51. 6 Types of Antagonists in Storytelling (with Examples) | NowNovel. (n.d.). NowNovel. <https://nownovel.com/types-of-antagonists/> (дата звернення: 10.05.2025).

52. Digital painting. creative freedom. (n.d.). Krita. <https://krita.org/en/> (дата звернення: 11.05.2025).

53. CLIP STUDIO PAINT - More powerful drawing. (n.d.). CLIP STUDIO PAINT - More Powerful Drawing. <https://www.clipstudio.net/en/> (дата звернення: 11.05.2025).

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис. А.1 Плакат для гри «Місто забутих вулиць»

Додаток Б

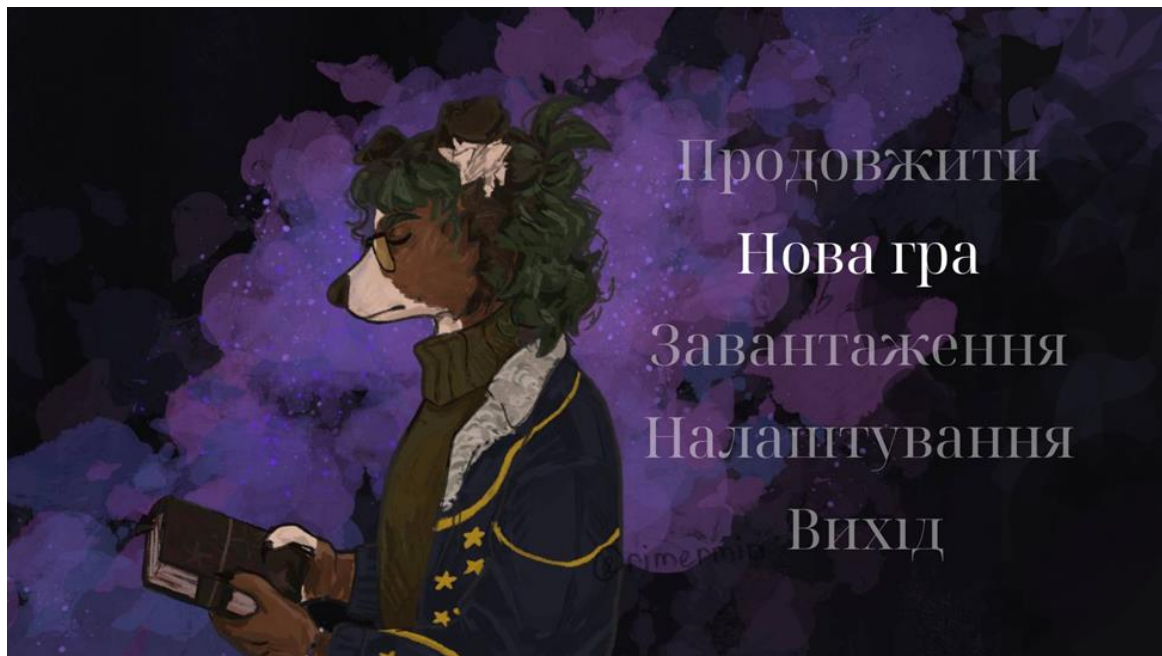


Рис. Б.1. Головне меню гри «Місто забутих вулиць»

Додаток В



Рис. В.1. Ілюстрація персонажу Детектив

Додаток Г



Рис. Г.1. Ілюстрація персонажу Коллі

Додаток Д



Рис. Д.1. Ілюстрація персонажу Мама-Коза

Додаток Ж



VII Міжнародна науково-практична конференція
«АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ»
Київ, КНУТД, 04 квітня 2025 р.

УДК 7.794:004

ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО ІГРОВОГО ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ

САКОВЦЕВА Ірина, СЛІВІНСЬКА Аліна
Київський Національний Університет Технологій та Дизайну, Київ, Україна
iryna.sakovtseva@gmail.com, slivinska.af@knutd.edu.ua

У роботі проведено аналіз сучасного дизайну персонажів для відео ігор. Дослідження включає огляд робіт переможців на платформі ігрового шоу «The Game Awards» з 2021 по 2024 роки та визначення основних тенденцій в дизайні персонажів.

Ключові слова: персонаж, різноманітність, візуальний стиль, відео ігри.

ВСТУП

Персонажі завжди були невід'ємною частиною більшості відеоігор і такими, що в першу чергу відображають сучасних тенденцій дизайну. Розуміння важливості дизайну персонажів у сучасних відеоіграх як основного елемента, який забезпечує успіх відеоігри, призвело до посиленої уваги до розробки персонажів. Персонажі сьогодні виглядають реалістичними, технологічними, складними.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою роботи є дослідження основних тенденцій у дизайні персонажів на основі аналізу комерційно успішних ігор «Astro Bot», «Baldur's Gate 3», «Elden Ring» та «It Takes Two»

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Зі стрімким розвитком ігрової індустрії дизайн персонажів зазнає змін від простих піксельних фігур з плоскими характеристиками до неймовірного різноманіття стилів, розробки яскравих особистостей та захоплюючих історій.

Щорічна церемонія вручення нагород за досягнення в індустрії відеоігор «The Game Awards» є важливою подією, яка засвідчує зміни і тенденції розвитку цього напрямку дизайну. Нагороди в номінації «Гра року» отримували ігри: «Astro Bot» у 2024, «Baldur's Gate 3» у 2023, «Elden Ring» у 2022 та «It Takes Two» у 2021. Аналіз цих ігор, їх підходів до стилістики дозволить нам окреслити загальні тенденції розвитку сучасного ігрового дизайну.

По-перше, ці ігри демонструють прагнення до виразної стилізації та претензію на впізнаваність. Кожна з ігор відрізняється унікальними стилями від «милого» та «мультяшного» стилю до готичного та гротескного. Так прикладом такої стилізації є «Astro Bot» - відеогра про шоколадну фабрику Віллі Вонки; про чудову суміш експериментів і радості, яка не має загрози для дитини. Шоколадні смертельні трубки та газовані підйомні напої замінені воронками, що ведуть до скарбів і надувного друга. Саме так свій досвід гри описав Саймон Карді у своєму огляді гри, називаючи її переповненою різними формами та кольорами, несхожою на інші ігри [1].

Друга тенденція – це персоналізація та різноманіття. Гравці зацікавлені в персонажах, які відображають різноманітні спектри особистості, життєвого досвіду та зовнішності. Наприклад, у «Baldur's Gate 3» та «Elden Ring» гравці можуть кастомізувати персонажів, що додає ігровому досвіду індивідуальності. «It Takes Two» пропонує готових персонажів, але їх одяг змінюється в залежності від рівня гри. Хоча дизайн персонажів в «Astro Bot» і є мінімалістичним, має безліч костюмів, які змінюють головного героя [2,3].

Третя тенденція - виразна анімація. Завдяки своєму стилю ігри «Astro Bot» та «It Takes Two» приваблюють гравців виразною та місцями гіперболізованому мімікою. В свою чергу ігри «Baldur's Gate 3» та «Elden Ring» мають майже кінематографічні кат-сцени. Варто зазначити, що на відміну від «Elden Ring», «Baldur's Gate 3» використовує технологію «motion capture» для анімації персонажів, що додає емоціям реалістичності

Четверта тенденція - це взаємодія дизайну персонажа та геймплею. Для гравців важливо бачити персонажів, які вписуються в ігровий світ й за дизайном. Досліджуються нові методи залучення дизайну персонажу до геймплею. Наприклад, в грі «It Takes Two» форма тіл персонажів в залежить від рівня. «Baldur's Gate 3» та «Elden Ring» кастомізують персонажів за класом і расою, що впливає на навички персонажа та його роль в грі.

ВИСНОВКИ

Аналіз означених вище відеоігор дозволяє стверджувати, що сучасний дизайн персонажів орієнтується не лише на візуальну привабливість, а й на функціональну роль у геймплеї та взаємодію з ігровим світом. Стилізація орієнтована на впізнаваність, персоналізація, анімація, взаємодія дизайну персонажа та геймплею розглядаються в роботі, як основні тренди дизайну.

ЛІТЕРАТУРА

1. Cardy S. Astro Bot Review URL: <https://www.ign.com/articles/astro-bot-review> (Дата звернення: 2025)
2. Prescott S. It Takes Two wins Game Of The Year at The Game Awards URL: <https://www.pcgamer.com/it-takes-two-wins-game-of-the-year-at-the-game-awards/#> (Дата звернення: 2025)
3. Tassi P. 'Elden Ring' Review (PS5): Game Of The Generation, So Far URL: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2022/05/12/elden-ring-review-ps5-game-of-the-generation-so-far/> (Дата звернення: 2025)

SAKOVITSEVA I., SLIVINSKA A.

TRENDS OF MODERN GAME CHARACTER DESIGN

This paper analyzes the modern character design for video games. The research includes a review of the winners' works on the platform of The Game Awards from 2021 to 2024 and the identification of the main trends in character design.

Keywords: character, diversity, visual style, video games.



Рис. Ж.1. Сертифікат за участь в IV Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну»