

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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка концепції та дизайн персонажів комп'ютерної гри у стилі кіберпанку й
антиутопії «Dead heart»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДг2-21

Мороз М. С.

Науковий керівник к.філос.н., доц.

Слівінська А.Ф.

Рецензент д.мист., доц. Безгула Р. І

Київ 2025

АНОТАЦІЯ

Мороз М. С. Розробка концепції та дизайн персонажів комп'ютерної гри у стилі кіберпанку й антиутопії «Dead heart». – Рукопис

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

В кваліфікаційній роботі розроблено концепти персонажів та айдентику до оригінальної відеогри “Dead Heart” на основі стилістики кіберпанк та антиутопії із репрезентацією сучасних соціальних проблем. Усі візуальні концепти були розроблені за допомогою графічної програми Procreate із використанням традиційних матеріалів для начерків. Айдентика була розроблена у програмі для векторної візуалізації Adobe Illustrator. Був проведений детальний аналіз для вивчення процесу роботи концепт та наративних дизайнерів, а також проведено порівняльну роботу із вибіркою аналогів на ігровому ринку.

Ключові слова: *ігрова індустрія, відеоігри, концепт, наративний дизайн, кіберпанк, антиутопія.*

SUMMARY

Moroz M. S. Development of a Concept and Character Design for a Cyberpunk and Dystopian Video Game "Dead Heart". – The manuscript.

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

This qualification project presents the development of character concepts and identity design for the original video game "Dead Heart", created in the style of cyberpunk and dystopia with a focus on representing modern social issues. All visual concepts were created using the graphic software Procreate along with traditional sketching materials. The identity elements were developed in Adobe Illustrator using vector graphics. A detailed analysis was conducted to explore the workflows of concept and narrative designers, as well as a comparative study of analogous products on the contemporary video game market.

Keywords: *game industry, video games, concept design, narrative design, cyberpunk, dystopia.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ I. ДОСЛІДЖЕННЯ СТАНУ СУЧАСНОЇ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ НА СВІТОВОМУ РИНКУ РОЗВАЖАЛЬНОГО КОНТЕНУ.....	9
1.1.Наративний дизайн в ігровій індустрії: структура і функції.....	9
1.2.Аналіз процесу створення оригінального продукту в ігровій індустрії.....	14
Висновки до розділу 1.....	18
РОЗДІЛ II. ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ СТВОРЕННЯ КОНЦЕПТІВ ГРИ «DEAD HEART» З ЕЛЕМЕНТАМИ СТИЛЮ КІБЕРПАНКУ І АНТИУТОПІЇ	19
2.1.Аналіз аналогів дизайну зарубіжних і вітчизняних відеоігор розважального контенту.....	19
2.2.Особливості дизайну ігор з елементами стилю кіберпанку й антиутопії.....	29
Висновки до розділу 2.....	37
РОЗДІЛ III.ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦІЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ У СТИЛІ КІБЕРПАНКУ Й АНТИУТОПІЇ «DEAD HEART».....	38
3.1.Презантація айдентики гри як продукту компанії розробника.....	38
3.2.Розробка і презентація сеттингу й концептів гри.....	44
3.3.Розробка основного персонажа і його концепту.....	51
Висновки до розділу III.....	64
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	65
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	67
ДОДАТКИ.....	72

ВСТУП

Актуальність теми: На сьогоднішній день сфера ігрової індустрії є досить популярною, і з кожним роком користувачів на ігрових платформах стає лише більше і вони стають все більш прискіпливими до продуктів свого споживання. Згідно дослідженню Newzoo за 2024 рік кількість гравців на різноманітних ігрових платформах досягла 3.42 мільярда, що є на 4.5% більше, ніж минулого року. Більш того, дана індустрія є прибутковою, адже принесла у цьому році прибутку у розмірі 187.7 мільярда доларів, що є на 2.21% більше, у порівнянні з минулим. З кожним роком дані цифри будуть зростати, що пов'язують із зростанням доступності до продуктів ігрової індустрії та збільшенням користувачів ПК (персональний комп'ютер) [36].

Для розробки успішної гри більше не достатньо лише зручного геймплею. Відеоігри у сучасному розумінні стали окремим видом мистецтва, для їхньої основи часто використовують сюжети книг, фільмів чи історичних подій. Споживачі наразі потребують оригінальних ідей та історій, що відгукнуться у їхній свідомості. На фоні даних запитів актуально буде показати технологічне майбутнє, відзеркалюючи на нього сучасні проблеми та вад людства.

Мета і завдання дослідження: Метою кваліфікаційної роботи стало вивчення стилістики кіберпанк, використовуючи різноманітні джерела інформації, як літературні, так і наукові. Також великою частиною дослідження є аналіз аналогічних продуктів та головних аспектів їхньої успішності, що дало б зрозуміти, яким чином певні продукти стали зразком для майбутніх розробників, а певні, навпаки, зазнали невдачі. Головною метою став опис та розробка концептів до власної гри “Dead heart” і головних діючих персонажів у ній, а також презентація айдентики гри.

Для організованого досягнення поставленої мети були встановлені наступні **завдання:**

1. Дослідити стилістику кіберпанку та його основні риси
2. Проаналізувати аналогічні успішні та провальні продукти у ігровій сфері
3. Розробити айдентику до гри (логотип, шрифт, фірмові кольори)
4. На основі отриманих даних при дослідженні, розробити власні концепти до оригінальної гри “Dead heart”
5. Розробити детальні концепти персонажів до гри.

Об’єкт дослідження: За об’єкт дослідження була обрана безпосередня стилістика кіберпанку у сучасній культурі та використання її у відеоіграх. Необхідно визначити основні риси та характеристики, що відрізняють кіберпанк серед інших жанрів “панк” культур. Для поглибленого розуміння та більш детального дослідження було обрано розробити концепцію персонажів до оригінальної гри “Dead heart”, що буде виконано у антиутопічній стилістиці кіберпанку.

Предмет дослідження - безпосередня розробка концептів до гри “Dead heart” та особливо, розробка концептів персонажів до неї, з покроковим описом процесу та детальним планом, щодо створення продукту. За мету поставлено презентувати концепцію гри так, щоб вона була зрозуміла споживачу та торкалася проблем людяності та емпатичності серед людей.

Методи дослідження: оскільки тема кваліфікаційної роботи є різностороння, то й методи дослідження варто обрати різноманітні та підходити до теми з різних сторін. Найголовнішим методом є критичний аналіз джерел за темою (наукові статті, інтернет джерела, посібники). Також будуть детально опрацьовані та аналізовані ігрові продукт, що є аналогічні до продукту розробки задля визначення тенденцій і патернів. Задля розуміння процесу створення мультимедійного продукту у аналіз будуть включені артбуки, які описують створений продукт, або ж детально переповідають етапи його створення.

Елементи наукової новизни одержаних результатів: у роботі було представлено дизайн персонажів відеогри, при створенні якого застосовано принципи біоніки, а саме поєднання різних видів комах із гуманоїдними створіннями, перенесення їхніх особливостей у дизайн та функціональність.

Практичне значення одержаних результатів: використовуючи дані, що були отримані безпосередньо під час роботи над кваліфікаційною роботою, можна презентувати готову концепцію гри “Dead heart” для майбутніх споживачів і при правильному підході, почати реалізувати та розробляти гру для ігрових платформ.

Апробація результатів дослідження: задля апробації результати дослідження були представлені у доповіді на VII Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну», що відбулася 4 квітня 2025 року у Києві. За результатами наукового дослідження була підготовлені та опубліковані тези доповіді «Наративний дизайн у сучасні ігровій індустрії».

Структура і обсяг роботи: кваліфікаційна робота складається зі змісту, вступу, основної частини, яка включає у себе три розділи, висновку та додатків. Загальний обсяг роботи складає 86 сторінок (основна частина – 71 сторінок друкованого тексту).

РОЗДІЛ І

ДОСЛІДЖЕННЯ СТАНУ СУЧАСНОЇ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ НА СВІТОВОМУ РИНКУ РОЗВАЖАЛЬНОГО КОНТЕНТУ

1.1. Наративний дизайн в ігровій індустрії: структура і функції

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

Велика площа відповідальності наративного дизайнера включає у себе чималу кількість аспектів. Його робота починається із зародження ідеї та концепції, і закінчується на момент релізу гри на відповідні платформи. Безпосередня участь дизайнера необхідна під час створення середовища для гри та побудови всесвіту (world-building).

World-building у сфері відеоігор це процес створення ігрового світу, в якому у подальшому будуть розгортатися події сюжету. Даний процес включає у себе розробку історії, культури, економіки, географії, суспільних аспектів, технологій, релігії та багато інших. Чим детальніше пропрацьований всесвіт, тим більш насиченим буде ігровий досвід у фінальній версії.

Спочатку побудова світу (world-building) була притаманна іграм з розгорнутим наративом, зокрема рольовим (RPG), однак згодом цей підхід почали активно використовувати й в екшн-пригодницьких іграх масового сегменту. Проте не всі жанри відеоігор звертаються до цієї методики для занурення гравця у вигаданий світ. Наприклад, платформери чи головоломки

здебільшого залучають аудиторію завдяки динамічному геймплею, а не завдяки оповіді чи глибокому контексту. Натомість, у проектах зі складною наративною структурою та детально пропрацьованим світом, гравець поступово досліджує створений дизайнерами ігровий простір, розширюючи свої знання про географічні особливості та культурні аспекти віртуального середовища. Зрештою, через таку взаємодію користувач набуває розуміння внутрішньої логіки світу гри. Фактично, у процесі пізнання ігрової історії гравець виконує функцію дослідника, подібно до того, як історик аналізує джерела для реконструкції минулого [22].

Якщо у відеогрі використовуються вже існуючі місця, а сюжет розгортається на основі реальних подій, то процес world-building буде відрізнятися методами та різними підходами до побудови локацій. Розробники та дизайнера мають приділити увагу детальному вивченню історичних джерел, починаючи хронологією подій та закінчуючи деталізацією навколишнього середовища. Прикладом гарного вивчення історичних подій та використання їх у ігровій індустрії є серія ігор “*Assassin's Creed*”. Візитною карткою серії стали ігри пригодницького характеру, події кожної з яких розгортаються у різні часові проміжки, у різних місцях, протагоністи яких стають учасниками реальних історичних подій. Розробники давали можливість дослідити стародавній Єгипет, Флоренцію, Грецію, Японію, а добре пропрацьовані локації дають можливість зануритися у побут вікінгів, піратів чи французьких революціонерів. Наприклад, у *Assassin's Creed III*, дії якого відбуваються у США XVIII ст. В одній з місій надають можливість прийняти участь у такій історичній події як Бостонське чаювання—16 грудня 1773 року американські колоністи викинули за борт корабля партію чаю, на знак протесту проти податку на чай від Великої Британії. 342 викинутих ящика з провіантом надалі стали каталізатором Війни за Незалежність США [26] (див.рис1.1.).

Дана сцена не є довірно історичною реконструкцією, задля збереження уваги і цікавості гравця деякі деталі були свідомо втрачені, а деякі, навпаки, гіперболізовані з художньою метою. Такі маніпуляції дають можливість наблизитись до даного досвіду і стати безпосереднім учасником подій.



Рис. 1.1. Місія з історичним підтекстом у грі “Assassin's Creed III”, Бостонське чаювання [8]

Продовжуючи тему розділу, дизайнер має заповнити сюжетний простір деталями, проте не занадто щільно, щоб лишити гравцю місце для роздумів і власних здогадок. Таким чином не лише відбувається занурення гравця у ігровий всесвіт, а й продовження його думок про сюжет поза межами гри.

Наративний дизайн ставить за мету залучення гравця у гру та поглиблення його у сюжет. Найкращим способом досягнення поставленої мети є побудова емоційних зв'язків із гравцем. Складність полягає у збалансуванні епічних подій, ескалації і трансформацій, і при цьому, не загубити логічність структур. Під поняттям побудови емоційних зв'язків мається на увазі прикути увагу гравця до подій, в яких перебуває протагоніст та змусити відчувати симпатію до проблем головного героя. Якщо загострити увагу суто на цікавості геймплею та сюжетних поворотах, то емпатія що до протагоніста не буде розвинена, й відеогра вірогідніше буде залишати відчуття пустоти чи байдужості. Наприклад, у грі “*Detroit: become human*”, на початку гри виникає

завдання прибирання у домі. Дана місія не є цікавою з точки зору геймплею і в ній відсутній елемент “випробування”, що робить місію з перспективи гравця нудною. Основною метою є миття посуду, прибирання сміття та прання одягу (див.рис1.2.). Проте, дані дії мають свою надмету—через побутові справи гравець знайомиться з мовчазною дівчинкою Алісою, яка зазнає побутового насилля від свого батька, який у свою чергу, вживає наркотичні речовини (під час прання, у пральному порошку Кара знаходить психотропні речовини). Таким чином, розробники гри створюють передумови для розуміння основних подій та формують емпатію до персонажів, зокрема Аліси та Кари. Подальші дії гравця мотивуються необхідністю порятунку дитини, що стимулює його до подолання подальших труднощів разом із протагоністкою.



Рис. 1.2. Кадр з гри “Detroit: Become human” на якому показан список завдань гравця [37]

За час розвитку ігрової індустрії наративні дизайнери змогли знайти безліч інструментів щодо побудови сталих емпатичних зв’язків та визначення найефективніших з них. З них варто зазначити спосіб сумісної трансформації: коли гравець разом із протагоністом проходить етап метаморфози і таким чином прив’язується до персонажа емоційно. Психологічний трюк полягає у

ототожненні себе із головним героєм та прив'язці власних дій до виборів у грі [32].

Наративний дизайн також включає у себе побудову геймплею та установлення складності проходження. Якщо зробити рівні залегкими та одноманітними, то гравець з часом занудьгує, і не буде поглиблюватися у сюжет. Якщо ж навпаки, перестаратися, та зробити проходження навантаженим та заскладним, то неминуче гра буде викликати тривожність та роздратованість у гравця, що негативно відобразиться на засвоєнні та залученості у сюжет, рано чи пізно, змушуючи його покинути проходження. При збереженні балансу складності та нудьгою, геймплей мусить стати таким самим важливим інструментом наративного дизайну. Складність гри мусить підвищуватися пропорціонально навчикам протагоніста і часу гравця, проведеного у грі. Наприклад, у грі у тематиці середньовіччя, лицар на початку може бути у іржавій броні із залізним мечем, а під кінець проходження (коли гравець вже опанував механіки та поглибився у вивчення всесвіту), він ходить із здобутим сталевим мечем та золотій кольчужі. У такий спосіб гравець буде відчувати цінність здобутків, та буде мотивован у подальшому проходженні.

Загалом, одне з найважливіших понять наративного дизайну та гейм дизайну загалом це **агентивність гравця**. У науковому контексті, агентивність у відеоіграх — це рівень, до якого гра дозволяє гравцеві відчувати себе автором своїх дій та їхніх наслідків. Це один з головних механізмів, який робить гравця суб'єктом гри, а не його об'єктом. Якщо у процесі розробки відбувається втрата агентивності, то це потенційно призведе до втрати уваги гравця. Високий показник агентивності досягається як геймплейним шляхом (механіка бойовки, система бонусів за вдале виконане завдання) так і шляхом успішної роботи наративного дизайну та заохоченням [35].

У висновку варто зазначити, що наративний дизайн несе за собою безліч функцій та є активним компонентом на кожному етапі розробки. За умови

успішної роботи наративного дизайнера, гравець може закрити очі на деякі недоліки ігрового проекту, такі як не бездоганність графіки та залишитися зацікавленим у сюжеті, всесвіті, протагоністі та зрозуміє ідею, поставленою розробниками.

1.2.Основні етапи розробки концепта відеогри

Створення та розробка відеогри це глибоко колективний процес, що залучає у себе безліч спеціалістів та професіоналів з різноманітних сфер на будь-якому кроці. Анатомія стандартної ігрової студії (якщо вона не направлена на одноразовий інді-проект) включає у себе продакшн (безпосередньо виробництво гри), дизайн різноманітного плану, програмування (реалізація гри у технічній галузі) та менеджмент, тобто керування вище вказаними процесами. Дані ланки поділяються на ще менші сфери, кожна з яких несе відповідальність за певну функцію гри. Наприклад, дизайн департамент поділяється на гейм дизайне, який відповідає за механіку гри, бойову систему та ігровий досвід. Наративний дизайн відповідає за сюжет, діалоги та текст у цілому. Візуальний дизайн розробляє інтерфейс, меню і логотипи, а концепт дизайн має на меті розробити концепти персонажів, локацій і загальної візуалізації гри для подальшого їх перенесення технічними дизайнерами.

Даний список є більшим, але для кваліфікаційної роботи необхідно зосередитися на конкретному аспекті: дизайн концептів. Дана галузь не конкретизується на розробці якогось одного виду концептів, а захоплює візуалізацію гри загалом. Найголовнішою метою концепт художників це зафіксувати певний настрій гри, який би відображався у всій грі загалом – від зовнішнього виду протагоніста до анімації.

Робота концепт художника починається з отримання технічного завдання.

Якщо на руках у розробників є попередні ескізи—ознайомтесь із ними, проаналізуйте помилки та деталі ескізів для розуміння напрямку руху вашої роботи.

Лише після виконання всіх вище перерахованих дій можна приступати до перших начерків. Вони робляться швидко і грубо, щоб сформувати каркас і відокремлюючі деталі персонажа. На цьому етапі не варто зосереджуватися на деталях, такі як візерунки чи прикраси. Концепт художник працює із силуетами і формами, щоб створити загальну композицію [6].

Далі етапи розробки можуть відрізнятися у процесі. Якщо ви працюєте із командою розробників, і даний проект є колективним завданням, то впродовж всієї роботи мають вестися дискусії, обговорюватися найкращі ідеї. У фіналі симбіоз команди має принести задовільний результат для замовника і перейти до етапу деталізації. Якщо ж за розробку концепції відповідає лише одна людини, то зворотній зв'язок отримується безпосередньо від замовника напряму.

На деякі деталі художники звертають особливу увагу, адже вони є вирішальними у впізнаваності героя. Наприклад, у відеогрі *Horizon: zero dawn* присутня функція зміна одягу шляхом екіпірування броні. Така функція є у більшості RPG ігор, і вона ускладнює задачу впізнаваності протагоніста у натовпі, так як спиратися на унікальність персонажа шляхом розробки лише одягу стає неможливим. У вище згаданій грі завдання ускладнене ще тим, що по суті, кожен NPC (non-playable character) має детальне та яскраве оздоблення зовнішнього вигляду. Оптимальним рішенням стало зробити ухил у деталізацію зачіски головної героїні Елой. Колір волосся був обрано насичений мідний, а об'ємна і деталізована зачіска з великою кількістю кісок стала її вирізняльною рисою (див.рис.1.4.). Як стверджує старший-концепт художник Ілля Голіцин, їхня задача полягала у тому, щоб Елой була помітна незалежно від вбрання та зовнішнього середовища, і волосся у даному контексті стало вирішальною рисою [18].



Рис. 1.4. Варіації зачіски Елої у кольорових рішеннях [18]

Після того, як ідею і каркас концепції затвердили, художники переходять до деталізації та доповнення. На цьому етапі розробляються аксесуари, пози, емоції, вирази обличчя і кольорова гама.

Під час презентації концепту, існують деякі правила, які роблять демонстрацію продукту найбільш ефективним [6]:

1. Вільний простір забезпечує максимальне чітке та ефективне донесення ідеї. Тому не варто перевантажувати сторінку показу деталями, це може призвести до пригнічення і переповненості.
2. Під час презентації корисно нумерувати та позначати ідеї, які представлені на одній сторінці. Це полегшить уникнути непорозуміння під час перегляду.
3. Невеликі примітки допоможуть уточнити ідею чи краще пояснити намір, але краще не зловживати цим інструментом. Концепт має казати сам за себе візуально, примітки можуть нести лише уточнювальний характер.
4. Відокремлюйте пози, вирази обличчя, емоції та кругові огляди, така презентація буде ефективніша у демонстрації

У підсумку варто зазначити, що не існує єдиної конкретної інструкції яка було б універсальна для будь якої команди і для будь-якого стилю. Варто пам'ятати, що розробка концептів все ще лишається творчим процесом, і

систематизації як такої не підглядає. Проте елементарна організація певних етапів призведе до спрощення і ефективного виконання роботи, яка була б візуально привабливою та комерційно успішною

Висновки до розділу I

Виходячи з інформації, отриманої дослідницьким шляхом у першому розділі, варто зазначити, що було ґрунтовно опрацьовано ключові поняття, які відіграють важливу роль у сучасній ігровій індустрії. Зокрема, йдеться про такі поняття, як наратив, world-building (побудова ігрового світу) та агентивність гравця. Кожен із цих елементів є фундаментальним у процесі формування глибокого сюжетного пласту та цілісного віртуального світу, що сприяє зануренню гравця у гру й емоційному зв'язку з нею.

Особливу увагу також було приділено візуальному аспекту створення гри, зокрема — роботі концепт-художників, які відповідають за формування загальної стилістики та візуального наповнення ігрового середовища. Було проаналізовано процес створення візуальних концептів на різних етапах розробки: від первинної ідеї й скетчів до фінального дизайну персонажів, об'єктів та локацій. Окремо розглянуто особливості командної взаємодії в рамках розробки гри, що охоплює взаємозв'язок між художниками, сценаристами, геймдизайнерами та технічними фахівцями.

Зібрані дані, а також аналітичний огляд сучасних підходів до побудови ігрових світів і створення персонажів, стануть основою для подальшого порівняльного аналізу аналогічних продуктів, представлених на глобальному ринку відеоігор. Це, у свою чергу, дозволить здійснити усвідомлену розробку оригінального візуального концепту персонажа, а також сформуванати дизайн-основу для власного проекту — гри «Dead Heart», яка міститиме елементи стилю кіберпанку й антиутопії.

РОЗДІЛ 2

ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ СТВОРЕННЯ КОНЦЕПТІВ ГРИ «DEAD HEART» З ЕЛЕМЕНТАМИ СТИЛЮ КІБЕРПАНКУ І АНТИУТОПІЇ

2.1. Аналіз аналогів дизайну зарубіжних і вітчизняних відеоігор розважального контенту

При підготовці власного незалежного проекту, який полягає у розробці концепції гри, необхідно на початку оцінити аналогічні продукти, у схожих жанрах та стилістиках. Оцінка чужого досвіду та аналіз особливостей різних продуктів є допоміжним інструментом у розробці. Це призведе до зменшенню кількості помилок, які були допущені при розробці більш глобальних проектів. Ринок розважальної ігрової індустрії кожен рік презентує нові проекти, які вирізняються масштабами, стилями та розробниками.

З розвитком індустрії відеоігор, її роль як платформи для осмислення футуристичних ідей та концептів помітно зросла. Відеоігри надають унікальну можливість взаємодії з потенційними технологіями майбутнього у формі інтерактивного досвіду, дозволяючи гравцеві зануритися у вигаданий світ і на власному досвіді відчувати наслідки використання таких технологій [6]. Саме тому для аналізу був обран продукт польської ігрової студії “CD Projekt Red” “Cyberpunk 2077”. Відеоігра була випущена в грудні 2020 року і отримала низку нагород та номінацій.

Гра розроблена на основі настільної рольової гри “Cyberpunk 2020”. Найт-сіті–місто, де відбуваються події гри, було списано з такого самого міста у настільній грі. Першоджерело послугувало великим натхненням і референсом для майбутнього проекту і розробники постаралися наповнити гру насиченим сеттингом і оригінальними локаціями (рис. 2.1).

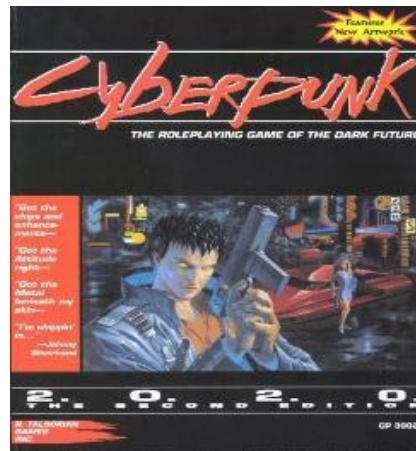


Рис. 2.1. Настільна гра “Cyberpunk 2020”, референс для розробки відеогри Cyberpunk 2077, що є своєрідним продовженням історії [7]

Сюжет гри розгортається в антиутопічному майбутньому, де беззаконня та глибока соціальна нерівність. Це світ, у якому традиційні державні інститути втратили свою силу й авторитет, а їхнє місце зайняли могутні транснаціональні корпорації. Вони фактично встановили новий порядок, де корпоративні інтереси стоять вище за права людини, моральні норми та закон. Ці мегаструктури не просто контролюють економіку — вони впливають на політику, медіа, технології та навіть безпеку суспільства. Їхня влада поширюється на всі сфери людського життя, а будь-який опір придушується безжально (рис. 2.2).



Рис. 2.2. Демонстрація локації у грі “Кіберпанк 2077” [14]

Варто відмітити, що автори розробили не лише сам світ, а й історію, детально описуючи війни і повоєнні періоди (Четверта війна корпорацій, Повоєння, Війни сталі) що відбувалися ще задовго до основного сюжету. Розробники гармонійно ввели ці особливості, наприклад, у діалоги із персонажами, які безпосередньо приймали участь у корпоративних війнах.

Особливу увагу було приділено ігровому світу, який для гравця обмежується мегаполісом Найт-сіті і невеликою його територією на пустирі. Величезне місто ділиться на шість районів, і кожен відрізняється архітектурою, людьми, що там проживають і стилістикою (рис. 2.3).



Рис. 2.3. Мапа Найт-Сіті, міста з гри “Cyberpunk 2077” [9]

Вотсон поєднує у собі азіатську культуру, але є досить бідним районом. Люди заробляють на життя роботою на місцевих фабриках. Вестбрук є найексклюзивнішим житловим районом, тут розташовані резиденції найвпливовіших людей Найт-сіті. Центр міста складається з офісних будівель і є бізнес центром. Гейвуд це район контрастів, де процвітає діяльність місцевих банд. Санто-Домінго є найстарішим районом, що найбільше зберігся від руйнувань і також Пацифіка, район втрачених можливостей, де інвестори витратили купу грошей у намаганнях побудувати новий центр туризму.

У плані геймплею гра досягла досить великої агентивності а сюжет є нелінійним. Рішення гравця у інтерактивних діалогах напряду впливають на хід історії, характер стосунків із другорядними персонажами та фінал історії. Гравця не змушують притримуватися певного стилю гри, розробники створили ігровий світ таким чином, що “*Cyberpunk 2077*” можливо проходити як у агресивний бойовий спосіб, так і тихим і непомітним стелсом, або ж взагалі, обрати дипломатичний шлях розв’язання конфліктів.

Саме у такий спосіб “*Cyberpunk 2077*” вирізняється серед інших творів жанру наукової фантастики, пропонуючи не лише споглядальну, а й інтерактивну форму осмислення майбутнього. Через ігровий процес користувач залучається до ситуацій, які відображають реальні проблеми технологічної епохи, зокрема — осмислення тем інвалідності, гендерної ідентичності, а також складних взаємин між людиною і машиною.

Ці теми розкриваються багатогранно і тонко, створюючи підґрунтя для глибоких етичних рефлексій. Таким чином, гра виконує не лише розважальну функцію, а й пропонує спекулятивну, а подекуди й прогностичну перспективу осмислення напряду розвитку технологічного прогресу [18].

Також до аналізу була долучена футуристична гра “*Remember Me*” (рис. 2.4).



Рис. 2.4. Кадр з гри “*Remember me*” [21]

Ця пригодницька гра, розроблена “Dontnod Entertainment” і опублікована “Sarcosm” у червні 2013 року. Гравці керують Ніліном, мисливцем за спогадами у футуристичному Парижі, який може красти та маніпулювати спогадами. Гра поєднує в собі елементи бою, платформер, стелс і розгадування головоломок (рис.2.4.).

У відеогрі реалізовано нетиповий підхід до системи бою, що поєднує елементи кастомізації, ритмічного геймплею та наративної інтеграції. Основною особливістю виступає так звана "Combo Lab" — внутрішньо ігрова механіка, яка дозволяє гравцеві самостійно формувати бойові комбінації шляхом конструювання послідовностей із базових елементів. Таким чином кожен користувач може побудувати власну систему, яка буде комфортна і зручна для кожного індивіду.

На відміну від традиційних бойових систем із фіксованими комбінаціями, Remember Me реалізує механіку так званого ритмічного бою, де успішне виконання комбо залежить від точного таймінгу натискань кнопок. Це створює своєрідний «бойовий танець» та підвищує залучення гравця до процесу.

Залежно від обраної тактики бою гравець змінює стиль та спосіб проходження гри. Таким чином агентивність гравця підвищується не через вплив на сюжет (присутній лінійний сюжет), а за допомогою геймплейного залучення, адже кожне проходження можна зробити унікальному, залежно від обраної тактики бою.

Вітчизняний ринок також відзначився у розробці ігрових проектів. Такі ігри як “Stalker: Shadow of Chernobyl”, “S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl” стали культовими у жанрі постапокаліптичного шутера і відкрили світові Україну як країну талановитих розробників. Проте саме друга частина є прикладом, як успішні проекти можуть бути реалізовані у найскладніших умовах.

Після випуску першої гри у серії “Stalker: Shadow of Chernobyl” (рис. 2.5.), які відзначилися феєричним успіхом (продажем понад 4 мільйонів копій), генеральний директор “GSC Game World”, Сергій Григорович повідомив про продовження серії ігор “Stalker”.



Рис. 2.5. Кадр з гри “Stalker: Shadow of Chernobyl” [28]

Вперше другу частину було анонсовано 2010 році, а її випуск був запланован на 2012 рік. Та через внутрішні і зовнішні складнощі, розробка гри розтягнулася більше ніж на десять років. Студія розробників зіткнулася із безліччю проблем, починаючи із конфліктів у середині команди, закінчуючи фінансовими проблемами та закриттям студії. У 2012 році було оголошено про скасування проекту “Stalker 2” узагалі, причиною стали розбіжності між інвесторами.

Проте концепція постапокаліптичного всесвіту, побудованого на основі всім відомої ядерної катастрофи глибоко засіла у свідомості поціновувачів першої частини, тому у 2018 році проект було відновлено, й у процесі було частково зібрано стару команду.

Проте труднощі на цьому не скінчилися. 22 лютого 2022 року відбулося вторгнення Росії в Україну, яке подалі розвернулося у повномасштабну війну між країнами. Через дані події студія “GSC Game World” була змушена

тимчасово призупинити роботу над проектом. Через деякий час студія перенесла свій офіс у Чехію, до Праги, де продовжила процес розробки.

Під час релізу гра зіткнулася із технічними труднощами. Користувачі жалілися на погану оптимізацію, яка відобразилася на функціональності, поведінка ігрових персонажів, яка контролювалася програмою на базі штучного інтелекту, була технічна некорректна.

Подолавши складний шлях розробки та незважаючи на всі виклики, “GSC Game World” продовжує підтримувати та оновлювати “S.T.A.L.K.E.R. 2”, прагнучи покращити ігровий досвід для гравців. Дана гра є прикладом того, як створити успішний продукт, незважаючи на нескінченні труднощі на шляху розробки. Це є доказом того, що найголовніше, це оригінальна ідея, яка може зберегти свою актуальність навіть через десятиліття (рис. 2.6).



Рис. 2.6. Кадр з другої частини ігор “Stalker: Heart of Chernobyl” [27]

Серед прикладів продуктів ігрової індустрії, що стали резонансом на світовому ринку була включена відеогра “*Horizon: zero dawn*”. Її розробники зі студії «Guerrilla Games» продемонстрували високий рівень інтеграції ігрових систем, художнього бачення та комунікації з аудиторією. Для користувачів дана гра запам’яталась саме інноваційною концепцією світу. Унікальний синтез постапокаліптичного сетингу з елементами доісторичного світу та високих технологій стали новінкою для ігрового ринку. Концепція світу базується на

ідеї постапокаліпсису після технологічної катастрофи, де природа відновила домінування, а залишки людства живуть у примітивних умовах, не усвідомлюючи справжньої історії світу. У цьому світі роботи у формі тварин і машин виконують екологічні функції, а технологічна спадщина минулої цивілізації — це міф та магія для нових поколінь (рис. 2.7).



Рис. 2.7. Кадр з гри “Horizon: Zero Dawn” [29]

Сучасні відеоігри стали значно складнішими та глибшими, вивчаючи складні соціальні питання і конфлікти, що можуть спричинити широкі дискусії в суспільстві, торкаючись етичних і моральних аспектів. Враховуючи це, до списку обов'язкових для аналізу продуктів ігрової індустрії був включений вищезгаданий проект “Detroit: Become Human”, який порушує важливі суспільні питання, аналогічні тематиці майбутнього проекту «Dead Heart». Зокрема, ця гра досліджує такі аспекти, як природа людяності та емпатії в контексті сучасного суспільства, соціальна нерівність, расизм, рабство та перспективи розвитку технологій у майбутньому.

Розробником гри є французька студія “Quantic Dream”. Гра стала революційною у жанрі інтерактивний фільм, адже кожна дія та вибір гравця може кардинально змінити сюжет та призвести до різних закінчень гри.

Події гри розгортаються у майбутньому, у місті Детройт (США), де

людиноподібні роботи стали невід'ємною частиною суспільства та виконують функції помічників у різних сферах діяльності. Ці роботизовані системи, відомі як андроїди, офіційно не визнаються суспільством як істоти, наділені емоціями та самосвідомістю.

Для їхньої ідентифікації застосовується спеціальне маркування: на скронях андроїдів розташовані круглі світлодіоди, а носіння ними людського одягу заборонене, лише спеціалізоване. У віртуальному просторі гри можна спостерігати рекламу новітніх моделей андроїдів, демонстрацію байдужого ставлення до роботизованих помічників, а також їхнє абсолютне підпорядкування власникам.

Гравцю відкривається можливість вести три сюжетні гілки із різними андроїдами: детективом Коннором, нянею-домогосподаркою Карою та особистим помічником відомого художника Маркусом. Через них гравець вивчає світ та будує власні висновки, щодо відносин андроїдів та людей. У результаті обраних шляхів розвитку, андроїди-протагоністи вистроять певну картину фіналу, та закриють арки у певних фінальних точках.

Гра “Detroit: Become Human” є прикладом вдалої роботи наративного дизайнера. Шлях гравця розпочинається не з епічних подій, а з показу буденного сумісного життя андроїдів і людей. Гравцю дають можливість побудувати емпатичні зв'язки із кожним з протагоністів, зрозуміти їхні проблеми, чи переваги, та розглянути життя андроїдів з різної перспективи. Через Кару було показано жорстоке та грубе ставлення до андроїдів, як звичайні користувачі не бачать в них особистість, а лише річ, на рівні із побутовою технікою. Із детективом Коннором гравець відправляється на завдання, і нам демонструють недовіру та гидливість, що до андроїдів у такій складній професії. Це можна трактувати як аллюзію на страх суспільства щодо заміни роботами людей у деяких сферах життя. Маркус є особистим помічником відомого художника, і через нього гравець проживає звичайний

день андроїда у суспільстві. Саме через Маркуса гравець може пройти вулицями Детроїта і оцінити рівень недбалості що до андроїдів. Протестувальники на вулицях злі на роботизованих помічників, бо ті внаслідок глобалізації та поширенням андроїдів втратили роботу, безпосередні користувачі ставляться холодно та жорстоко що до своїх роботів, а самі андроїди, не дивлячись на їхню беззаперечну схожість із людьми, не мають статусу особисті у суспільстві. Вони можуть носити лише уніформу для андроїдів, їм заборонено захищатися чи носити зброю, для них на вулиці існують спеціальні “паркувальні місця” на яких їх можна лишити, як річ. А в громадському транспорті їм заборонено їздити на рівні із людьми, для них окремо виділили місце для пересування, що відділяє їх від решти суспільства (рис. 2.8).



Рис. 2.8. Кадр з гри “Detroit: become human”, в якому демонструється нерівність між андроїдами та людьми [38]

Розробники поставили філософські та етичні питання самосвідомості суспільства та емпатійності, і дали можливість самостійно знайти відповідь. Правильного чи неправильного вибору не існує, є лише шлях, який гравець проходить власним розумом.

2.2. Особливості дизайну ігор з елементами стилю кіберпанку й антиутопії

У ігровій індустрії існує безліч стилів та жанрів, за допомогою яких розробники можуть гармонійно презентувати ідею, настрій та наратив у сюжеті. Оскільки запланований проект для кваліфікаційної роботи планується виконуватися у стилістиці кіберпанк, то саме вона буде детально опрацьована.

Кіберпанк — це піджанр наукової фантастики, який вперше виник у Америці в 1980-х роках і став популярним напрямом у літературі, кіно, мистецтві та відеоіграх. Кіберпанк став впливовим культурним явищем, що здобуло популярність завдяки творам, таким як роман Філіпа К. Діка («Чи мріють андроїди про електричних овець») [2], та кінематографічному твору, «The Matrix» [42] (рис. 2.9).



Рис. 2.9. Кадр з фільму «The Matrix», 1999 р., в якому головний герой Нео паніпулює простором і часом [42]

Термін «кіберпанк» побудований з двох слів: «кібернетика» (від грец. *kibernetikos*; — «управління») — науки про управління системами та інформацією, та «панк» — культурного молодіжного руху, що асоціюється з анархічними, субкультурними та антиутопічними настроями, проте в першу

чергу, який був направлений на висміювання застарілих устоїв в суспільстві і закликав до змін [21].

Панк в цьому випадку використовується для категоризації жанру творів, щоб позначити тематику альтернативного вигаданого всесвіту. Панк-твори визначаються за часом, місцем перебуванням подій, розвиненістю технологій і культур. Наприклад, жанр стімпанк характеризується побудовою парових машин, дизельпанк створен на основі Першої і Другої Світових Війнах, а ефіропанк побудован на поєднанні магії та наукової фантастики. В творах може бути поєднано кілька таких жанрів [20].

Повертаючись до теми кваліфікаційної роботи, кіберпанк описує майбутнє, в якому технологічний прогрес і впровадження інформаційних технологій у всі сфери життя суспільства відбувається на тлі соціальних, політичних і економічних проблем (таких як нерівність, корупція, глобалізація та корпоративна диктатура). Важливою частиною кіберпанку є тема *трансгуманізму*—інтеграція технологій у людське тіло задля його удосконалення (імпланти, протези, тощо). Цей філософський і культурний рух прагне покращити людську природу за допомогою передових технологій. Трансгуманізм напряду залежить від розвитку сучасних технологій, таких як генна інженерія, штучний інтелект, нанотехнології і т.д. Його прихильники вірять, що технології можуть значно покращити фізичні та розумові здібності людей, а також допомогти подолати обмеження, з якими стикається людство, такі як старіння, хвороби та навіть смерть. Однак концепція сверхлюдини шляхом впровадження технологічних інновацій викликає багато етичних і філософських дискусій та тему, наскільки суспільству потрібні дані покращення і наскільки сильний матиме вплив трансгуманізм на ієрархію і емпатію між індивідами [4].

Наприклад, у відеогрі “Cyberpunk 2077” дана філософія є провідною і у певних колах є досить спалюженою, повністю замінюючи людську частину на

технологічну. Трансгуманізм використовується не лише у позитивному ключі, для подолання вад людського тіла, а й для перетворення його у зброю (рис. 2.10).



Рис. 2.10. Приклад спалюваної філософії трансгуманізму у грі “Cyberpunk 2077” [10]

Кіберпанк вирізняється певними ознаками та аспектами, що виражаються не лише у візуальному плані, а й побудовою всесвіту в цілому:

1. Технології та кібернетика: високий рівень технологічного розвитку, зокрема в галузі кібернетики, штучного інтелекту, біотехнологій і віртуальних реальностей, що створює нові можливості для модифікації людської природи та її взаємодії з технологіями. Імпланти в тіло, високотехнологічні приладдя в кожному домі – це буденність в такому світі.

2. Антиутопічне суспільство: найчастіше кіберпанк зображує картину суспільства, де технології не є інструментом, що покращує життя пересічним громадянам, а навпаки, служать для збереження або поглиблення соціальної нерівності, а глобальні корпорації та держава мають майже абсолютну владу над людьми.

3. Підпільна культура та неоднозначні герої: у центрі багатьох творів

кіберпанку знаходяться індивіди (антигерої), часто з аутсайдерських прошарків суспільства — хакери, кримінальники, бунтарі. Вони борються проти системи та прагнуть здобути особисту свободу в умовах технологічного тоталітаризму.

4. Візуальні та естетичні риси: характерна естетика кіберпанку включає неонові вивіски, темні урбаністичні ландшафти, низький рівень освітлення, поєднання технологій з елементами візуального та культурного занепаду. Це створює контраст між високими технологіями та антигуманними умовами життя.

Оскільки кваліфікаційна робота являє собою в першу чергу створення графічних концепт персонажів, варто розібрати відмінності стилістики не лише у теоретичному плані, а й візуальному. Для аналізу була обрана робота одного з цифрових митців Bachzim на онлайн платформі ArtStation. Дана робота є прикладом вдалого зображення кіберпанку як через персонажа, так й через зовнішнє середовище (рис. 2.11).



Рис. 2.11. Робота у стилі кіберпанк “Nachi” художника Bachzim [8]

У центрі композиції присутня головна героїня, яка зображена з кібернетичними аксесуарами, такими як навушники з червоними світлодіодами і технологічна зброя у вигляді леза. Це підкреслює провідну тему кіберпанку—трансгуманізм. Її одяг комбінований із кількома видами матеріалів (шкіра й металеві вставки, яскраво рожевий жакет), що також є притаманним цьому жанру.

Події на зображені відбуваються у темному міському провулку з футуристичними архітектурними елементами (рекламні голограми та неонові вивіски).

Група озброєних персонажів, що оточують головну героїню, створюють атмосферу кримінального підпілля, характерну для антиутопічного міста в тематиці кіберпанку. Сама сцена виконана в неонових кольорах, таких як рожевий, фіолетовий і блакитний, які підкреслюють міське середовище високотехнологічного майбутнього. Такий візуальний стиль досить типовий для кіберпанку, оскільки він ілюструє перенасиченість міста рекламою та білбордами. Зanedбаний провулок, графіті на стінах і брудна дорога контрастують із високотехнологічною зовнішністю персонажів. Такий контраст характерний для теми кіберпанк.

Найчастіше стилістику кіберпанку презентують у антиутопічному світі, адже цей мотив дозволяє гравцеві дослідити критичне бачення майбутнього, в якому домінують контроль, антигуманість та моральні дилеми.

Концепція антиутопії сформувалася як ідейна протилежність до утопії, вперше окресленої у праці сера Томаса Мора. Якщо утопія репрезентує модель ідеального суспільного устрою, позбавленого конфліктів і суперечностей, то антиутопія постає її антитезою — художнім образом соціального устрою, в якому вади цивілізації доведені до крайнощів. Незважаючи на значну еволюцію суспільно-політичної думки, змістове наповнення понять «утопія» та «антиутопія» зберігає свої основні смислові характеристики [41].

Найперші антиутопічні твори виникли у кінці XIX – початку XX століття. Передумовами створення стали світові події, індустріалізацію, імперіалізм та в потребі критикувати надмірний технологічний прогрес без морального контролю. Саме соціальна критика стала головною функцією цього жанру, дослідження людяності у світі “ідеального порядку”.

Антиутопічні твори демонструють негативне майбутнє, яке може виникнути внаслідок тоталітаризму, зловживанням влади, знецінення людяності та деградації моральних цінностей. Це можна розцінювати як попередження до невірних рішень, щоб уникнути хибного розвитку подій.

Повертаючись до тем відеоігор, демонстрація антиутопічних світів відрізняється від літературних попередників, адже інструментарій розробників інший. На відміну від книжкових творів, у іграх відсутня функція опису жорстокості на несправедливості такого світу, ігрові студії можуть лише продемонструвати вади цього всесвіту, а ще краще, дозволити гравцю зануритися у антиутопічний світ шляхом інтерактивного залучення.

У грі із таким устроєм моделюється суспільство з пригніченням свободи особистості, жорсткою ієрархією, контроль думок, дій, чи тілесності. Відеогра *“BioShock Infinite”* є прикладом інтерактивного медіапродукту, у якому реалізовано класичні риси антиутопічного дискурсу. Сюжет гри розгортається у 1912 році в умовах альтернативної історії, де дію перенесено до вигаданого летючого міста-держави Колумбія. Це середовище постає метафорою суспільства, де ідеологія свободи та американської винятковості була доведена до крайніх форм тоталітарного контролю [31].

У Колумбії присутній культ особистості, що також притаманний для антиутопічного суспільства. Лідером диктатурної системи виступає харизматичний лідер — Закарій Комсток, чий культ особистості є одним із основних інструментів маніпуляції масовою свідомістю. Під риторикою патріотизму, релігійного фанатизму та мілітаризму приховується глибока соціальна і расова сегрегація, що структурує повсякденне життя міста.

Антиутопічний характер Колумбії посилюється через показ політичного та економічного пригнічення нижчих класів, репресивні методи контролю над громадянами та використання технологій як засобу зміцнення влади (рис. 2.12).



Рис. 2.12. Кадр з гри Bioshock: Infinite, який демонструє сцену публічного расизму та нерівності [31]

Таким чином, “BioShock Infinite” моделює антиутопічне суспільство, у якому відбувається спотворення первинних утопічних ідеалів свободи, рівності та прогресу. Гра слугує художнім інструментом соціальної критики, репрезентуючи негативні наслідки радикалізації ідеологічних доктрин у контексті політичної влади та масової культури. Також гра демонструє, що антиутопія не зобов’язана виглядати моторошно і відштовхуючи, як прийнято у свідомості більшості. У більшості відеогра виконана у яскравих і привабливих кольорах, які приємні для споглядання. Таким чином, жорстоке та диктатурні ідеї ховаються за приємною картинкою міста і архітектури, залишаючись непоміченими для більшості суспільства.

Як вже згадувалось раніше, найсильніший інструментарій гри це залучення гравця до світу шляхом інтерактивності. Ігри із антиутопічним устроєм часто підсилюють агентивність шляхом залучення гравця у вирішенні моральних дилем. Відеогра “*Papers, Please*” є знаковим прикладом ігрового продукту, що досліджує феномен моральних дилем в умовах тоталітарного соціального устрою. У центрі наративної конструкції гри перебуває вигадана держава Арстоцка, яка функціонує відповідно до принципів авторитарного контролю, жорсткої регламентації особистих свобод і тотальної бюрократизації повсякденного життя [33].

Ігровий процес моделює буденну діяльність інспектора прикордонної служби, завданням якого є перевірка документів осіб, що намагаються перетнути кордон. Попри зовнішню простоту, така механіка є основою для розгортання складних морально-етичних ситуацій, у яких гравцеві доводиться балансувати між виконанням службових обов'язків та власними моральними переконаннями (рис. 2.13).



Рис. 2.13. Кадр з гри Papers, Please, який демонструє ігровий процес [33]

У простій піксельній грі розгортаються складні й моральні конфлікти, гравець має обирати між гуманізмом та професійною діяльністю, будувати етичний компроміс заради виживання, вирішити стати співучасником гнітючої тоталітарної системи чи боротися проти неї. Правильних виборів у грі не існує, адже гравець сам обирає шлях розвитку подій, і пізніше несе відповідальність за власні дії. Такий спосіб підвищує агентивність гравця і занурює його у світ з антиутопічним устроєм, змушуючи особисто відчувати правила і складнощі даного всесвіту.

У підсумку варто зазначити, що кіберпанк відображає як оптимістичні, так і песимістичні погляди на розвиток технологій та їх вплив на суспільство, зокрема на взаємодію між людьми та технологіями. Хоча кіберпанк часто асоціюється з деструктивними сценаріями, він також піднімає питання етики, особистої свободи, конфлікту між особистістю та корпораціями чи державами, а також місця людяності та емпатії в умовах постійної технологічної еволюції.

Висновки до розділу 3

Узагальнюючи отримані дані внаслідок проведеної аналітично-дослідницької роботи, варто зазначити, що мета другого розділу була успішно досягнута. Було здійснено всебічний аналіз ігор-аналогів, які репрезентують футуристичні, кіберпанкові та антиутопічні світобудови. Вибірка охоплювала проекти, створені різними студіями з різних країн, а також ігри, випущені в різні роки, що дало змогу отримати широке бачення еволюції жанру. Такий підхід дозволив розглянути кожен продукт з різних ракурсів, порівнявши як їхні естетичні та наративні рішення, так і сильні та слабкі сторони концептуального підходу.

У результаті проведеного аналізу було встановлено, що футуризм як явище у відеоіграх не є новим, однак продовжує активно розвиватися, адаптуючись до сучасного соціального контексту. Його інтерпретація у медіа є багатогранною, варіативною і глибоко пов'язаною з культурними, філософськими та етичними викликами сучасності.

Окрему увагу було приділено розгляду понять кіберпанку та антиутопії, як тісно пов'язаних жанрових напрямів. Для досягнення більшої глибини дослідження було залучено не лише зразки з ігрової індустрії, а й літературні та кінематографічні джерела, що дало змогу простежити міжмедійні зв'язки та тематичні паралелі. Аналіз показав, що кіберпанк найчастіше функціонує у зв'язці з антиутопією, створюючи образ темного, технологізованого майбутнього, де панує нерівність, моральна деградація, контроль та ізоляція особистості.

На підставі дослідження було виділено ключові жанрові характеристики обох напрямів — зокрема, трансгуманізм, етичні дилеми, соціальну критичність, урбаністичну гнітючу атмосферу. Саме ці критерії ляжуть в основу подальшої розробки концептів до оригінальної гри “Dead Heart”, що інтегрує стилістику кіберпанку з елементами антиутопічної візії.

РОЗДІЛ 3

ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦІЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ У СТИЛІ КІБЕРПАНКУ Й АНТИУТОПІЇ “DEAD HEART”

3.1.Розробка й презентація айдентики гри як продукту компанії розробника

Будь-яка відеогра, не залежно від її жанру, цільової аудиторії та студії в першу чергу починається з її айдентики. Адже перше, що бачить гравець, це логотип гри, його загальний фірмовий стиль, інтерфейс і для подальшого продовження вивчення продукту, гравці має бути емоційно залучені із самого початку.

Айдентика відеогри деякими рисами схожа на обкладинку книги. Вона формує перше враження і залучає гравця/читача до атмосфери твору. Якісне візуальне оформлення формує довіру: споглядаючи на гарно скомпонований інтерфейс дає зрозуміти гравцю, що продукт розроблений професіоналами.

За словами Хендерсона і Кота, логотип має викликати впізнаваність, емоційний відгук та мати сенсовність, а також відображати суть організації, яку він представляє. Він повинен також викликати позитивні реакції і мати однакове значення для різних людей і в різних ситуаціях. Розвиваючи цю ідею, ван Грінсвен і Дас виявили, що частіше знайомство з логотипом підвищує впізнаваність бренду і формує більш позитивне ставлення, особливо якщо логотип є складним [24].

На фоні високої конкуренції на ринку ігрової індустрії, сильна айдентика забезпечує впізнаваність гри і зробить її унікальною на фоні сусідніх аналогів. Прикладом успішного використання айдентики для впізнаваності і для просування є серія ігор “The Witcher”. Головний герой: відьмак на ім'я Геральт завжди носить медальйон на шії у формі вовчої голови. У ігровому

світі це обумовлено тим, що Геральт демонструє своє походження з так званої школи вовків, а також, даний медальйон допомагає виявити приховану магію. Та окрім ігрової функціональності вовча голова стала символом франшизи, і при згадці про гру, у граця одразу виникає асоціація із медальйоном (рис. 3.1).



Рис. 3.1. Логотип серії ігор “The Witcher”, який забезпечив впізнаваність іграм [15]

Для створення айдентики власного проекту, я відштовхнулася від самої назви гри: “Dead heart”. Heart з англійської перекладається як серце, отже за основу варто взяти саме цей символ. Як відомо, серце може бути схематично зображено у два способи: наближено до реалістичного органу, або ж більш спрощеного, суцільно прийнтного символу. Оскільки гра і концепти до неї будуть виконані і антиутопічному стилі і для більш зрілої аудиторії, то вирішено було зупинитися на першому варіанті.

Для початку було зображено і занотовано вигляд серця у детальній формі, з усіма клапанами і формами (див.рис.3.2). Це було зроблено із метою зафіксувати найважливішу частину органу чуття, щоб під час його спрощення, пересічний користувач зрозумів лише за допомогою силуету, що перед ним людське серце.

Якщо узагальнити характерні ознаки форми серця, можна стверджувати,

що вона являє собою овальноподібну структуру з м'якими вигинами, від якої висхідно відходять трубчасті елементи. Така форма є візуально впізнаваною й символічно навантаженою, оскільки візуальна репрезентація серця глибоко вкорінена в культурному та графічному контексті. Варто також зазначити, що зображення серця не є цілісним і монолітним — воно складається з кількох взаємопов'язаних елементів, що накладаються один на одного. Це свідчить про те, що загальна впізнаваність форми зберігається навіть при її умовному поділі на частини.

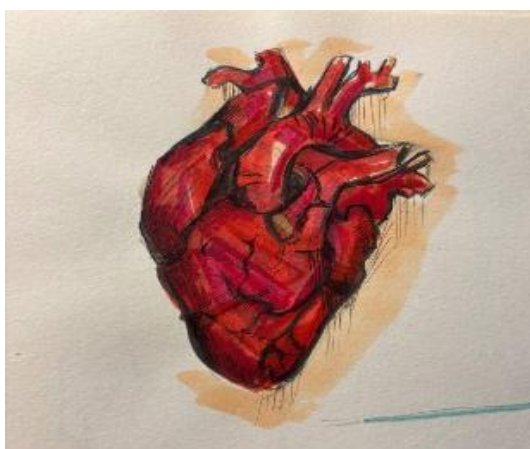


Рис. 3.2. Замальовка серця на папері

Розробка кількох ескізів логотипу це важливий етап. Перший варіант рідко коли буває вдалим, а ескізи допомагають візуалізувати альтернативні рішення. Вони дозволяють ширше дослідити ідею, розширити варіативність та уникнути помилок при пошуку оптимальних рішень. Саме у пошуку найкращого варіанту логотипу через ескізи полягає шлях до створення унікального і впізнаваного знаку бренду.

Наступним етапом стало спрощення форми. Також у задумі було додати натяк на головного героя гри, щоб дати гравцю зрозуміти всю важливість протагоніста, навіть ще не почавши гру. Оскільки головний герой (по сумісництву, аватар гравця) є гуманоїдний робот на ім'я Метелик, то логічним стало рішення використати візуальний образ даної комахи. Спрощений образ

метелика було обрано зобразити у правому верхньому кутку, в тому ж самому місці, де й у справжнього серця розташовані трубки, що доставляють кров до органу. Це ще одне вдале використання символізму: протагоніст (метелик) “доставляє” нас у світ історії (серця), так само як еритроцити і тромбоцити долають свій шлях до серця (рис. 3.3).

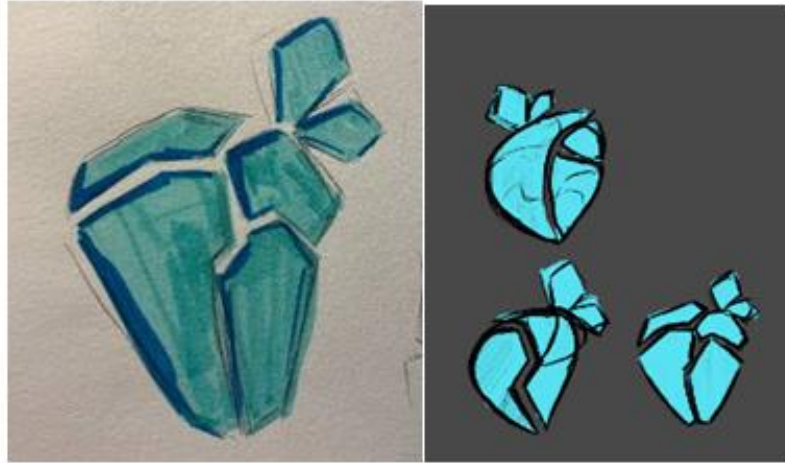


Рис. 3.3. Спрощена замальовка серця на папері та на графічному планшеті

Метелик зображено у невеликому масштабі, у порівнянні із серцем. Таке рішення було прийнято з огляду на те, що головною в грі “Dead Heart” в першу чергу є історія та сюжет, а головний герой, тобто, Метелик, хоч і грає важливу роль, та насамперед є провідником у ігровий всесвіт.

Для кольорів було обрано яскраві холодно-неонові кольори, які притаманні стилю кіберпанк. Основний колір став неово лазурний, адже коли гравець побачить логотип із таким кольоровим рішенням, то в одразу виникне асоціативний ряд: дана гра є футуристичною, розповідає про далеке майбутнє.

Після аналізу і глибокого дослідження усіх варіантів, було обрано той, який найкраще передає ідею гри. Наступним кроком стане перенесення ескізу у діджиталізовану форму у векторному форматі. Векторна графіка є пріоритетна у розробці айдентики і логотипів, адже зумовлена технічними та

функціональними перевагами. Це напряду впливає на універсальність візуального контенту.

Векторна графіка базується на математичних описах кривих, ліній і форм, що забезпечує можливість масштабування зображення до будь-яких розмірів без втрати чіткості чи деталізації. Це критично важливо для логотипів, які використовуються у широкому спектрі носіїв — від іконок на пристроях до друкованої продукції[4, с. 26]. У практиці графічного дизайну та айдентики використання векторної графіки для створення логотипів є професійним стандартом, рекомендованим міжнародними асоціаціями дизайнерів та закріпленим у більшості брендбуків (рис. 3.4).

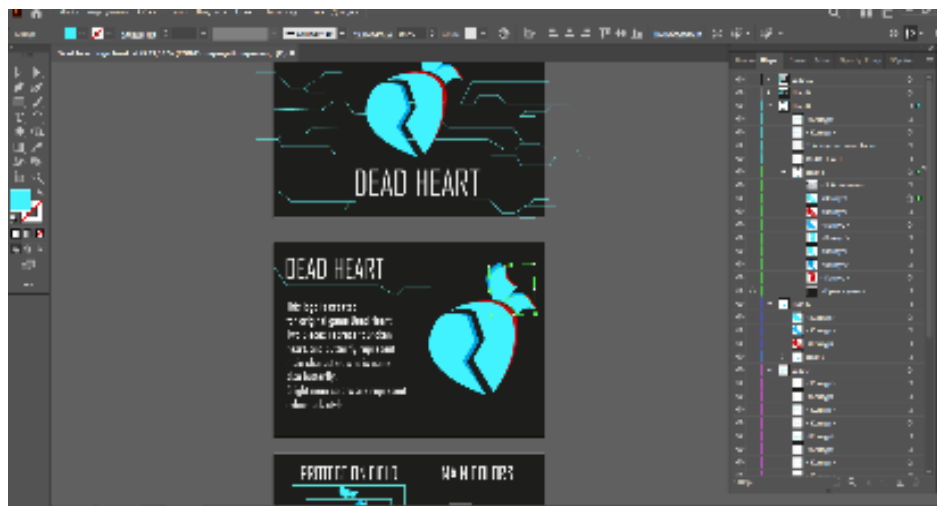


Рис3.4. Процес роботи над логотипом

На фінальній стадії відбувається оформлення брендбуку безпосередньо. Оптимальним рішенням стало зобразити логотип на чорному фоні, адже таким чином неоновий яскравий колір добре контрастує і додає зображенню більш футуристичного відчуття. Також на зображенні можна помітити червоні та сині лінії на краях логотипу. Це було зроблено з ціллю додати об'єму та так названого 3-D ефекту. Даний прийом створює візуальну ілюзію та додає об'єму та глибини двовимірному зображенню (рис. 3.5).



Рис.3.5. Фінальний варіант логотипу “Dead heart”

Ще одним важливим кроком у розробці айдентики це підбір шрифтів. Він несе вирішальне значення, адже є носієм візуального стилю. Шрифт формує та доповнює характер логотипу, його впізнаваність та асоціативність. Існують два шляхи оформлення шрифтів: розробка власного, або ж підбір вже існуючого на інтернет платформах. При першому варіанті бренд досягне максимальної унікальності, проте, повна розробка (а особливо з нуля) займає більше часу та фінансових ресурсів. Дана опція не є оптимальною для невеликих студій і є вирішальним фактором впізнаваності.

Для даного логотипу був обран шлях пошуку існуючих шрифтів. Ціллю було знайти шрифт, який не затьмарює собою логотип, проте доповнює естетику кіберпанку. Після аналізу і проведених пошуків був обран шрифт Agency FB (див.рис.3.6.).

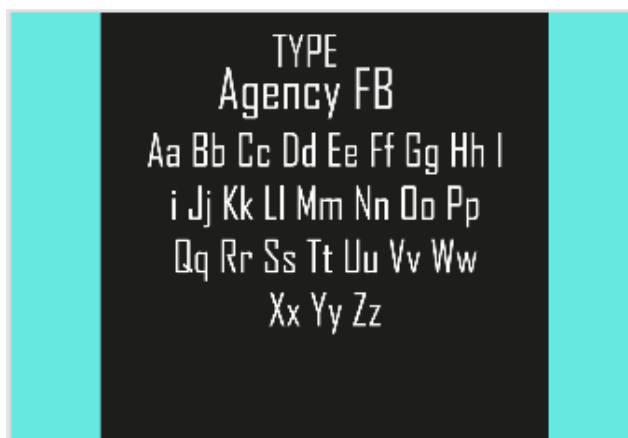


Рис.3.6. Демонстрація обраного шрифту для айдентики

Даний шрифт ідеально підібран під стилістику, адже лінії не є лаконічними, рівно побудованими і не широкими. Він підкреслює футуристичність гри та є зручним у використанні.

Айдентика є ключем до впізнаваності та просування ігрової продукції: трейлери, банери, сторінки на ігрових платформах, постери й обкладинки. Якщо це все буде узгоджено із загальним стилем, то ігровий продукт стане на крок ближче до успіху на момент релізу.

3.2.Розробка і презентація сеттингу й концептів гри

Як відомо, головний герой гри не може існувати у вакуумі, як і будь-який інший персонаж, не залежності від формату чи жанру. Саме тому було обрано розробити начерки і ескізи всесвіту, в якому б взаємодіяли герої, та який би захопив увагу гравця.

Наступним важливим завданням у процесі розробки є визначення єдиного жанрового та стилістичного оформлення, яке формуватиме цілісну атмосферу проекту. У контексті ігрової індустрії цей комплексний підхід отримав назву «сеттинг» (англ. *setting* — обстановка, антураж), що охоплює сукупність різноманітних елементів, які однозначно ідентифікують світ, де розгортаються події художнього твору, відеогри чи настільної рольової гри [43].

Ключові поняття, які включає у себе сеттинг і які мають бути пропрацьовані розробниками це час, місце, технології, атмосфера, природні та загальні закони. Вони можуть будуватися на основі реальних подій, історичних, або ж бути повністю розроблені автором. Для розробки власного сеттингу було вирішено створити таблицю, в якій детально було розписані головні закони всесвіту для гри “Dead Heart” (див.табл.3.1.).

Таблиця 3.1

Сеттинг “Dead Heart”, розписаний за ключовими поняттями

Складова	Характеристика
Час	Майбутнє, приблизно 2100 рік
Місце	Катаїр, вигадане місто, яке захоплене високими технологіями і є одним з найвпливовішим і найбільш розвинутим
Технології	Максимально розвинуті: біонічні протези, штучний інтелект, високотехнологічна інженерія, усе впроваджено у людське буття
Атмосфера	Темно-антиутопічна, футуристична, кіберпанк
Природні закони	Не відрізняються від реального світу
Устрій	Чиста монархія: у голові уряду імператорська династія, вони контролюють усі ланки суспільства (поки що)

Таким способом, було розподілено найголовніші фактори ігрового світу, які дадуть розробникам певну картину бачення всесвіту.

Всесвіт “Dead Heart” вирізняється особливим поширенням біонічних протезів як для функціональності, так і з естетичних розумінь. Їхня популярність було спершу зумовлено великою кількістю скалічених ветеранів, які прибули з війн. Держава не бажала втрачати таку велику кількість досвідчених бійців, так як зовнішня загроза все ще була актуальна. Технологічний розвиток дозволив розробити різноманітні протези, які не тільки замінювали втрачені кінцівки, а й покращити людські здібності (рис. 3.7).

Окрім людей-кіборгів, у Катаїра є поширені і роботи із штучним інтелектом. Роботизовані системи є розповсюдженими як у виробничих підприємствах, так і соціальних. Одним з найяскравіших прикладів у всесвіті гри є тілоохоронці імператриці. Їхня основна мета це збереження безпеки імператриці та повне підкорення. Дані роботи це передова розробка у галузі кібернетики, і були розроблені ексклюзивно для імператорської родини, і поєднують у собі досконалість володіння бойових мистецтв, та граціозність танцю.

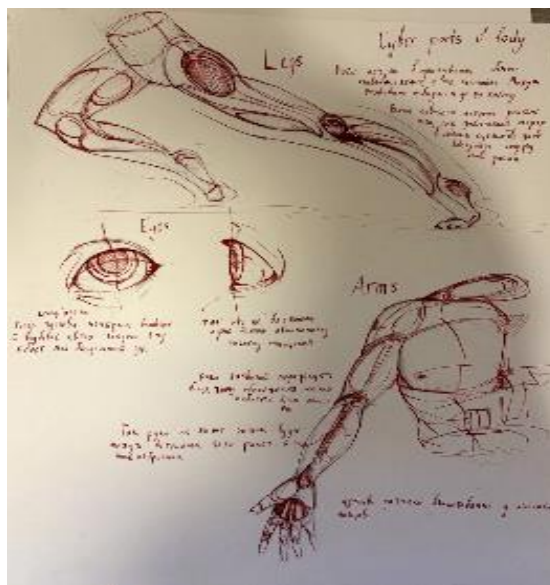


Рис. 3.7. Начерки біонічних частин людини

Важливою частиною будь-якої історії є антагоніст. Саме він затверджує головний конфлікт та змушує головного героя (або ж гравця) рухатися до досягнення певної мети, а його перемога вважається головним призом по досягненню фіналу. Звичайно ж, антагоніст може бути виражений в якості природного лиха, або ж погано склавшимися обставинами, проте у випадку сеттингу “Dead Heart” він буде зображений у одній особі.

Найвища ланка влади стане за яскравого антагоніста для історії, так як буде презентувати усі вади технологічного суспільства: жадібність, зловживання владою, жорстокість і відсутність людяності. Мей Лун, імператриця і голова династії вбере ці якості в себе і буде символом, проти чого буде боротися головний герой (рис. 3.8.).

Гострі лінії, яскраві, і навіть трохи агресивні кольори із зловживанням золота і товстий шар макіяжу стануть індикаторами для гравця: по перше, даний персонаж є верхівкою суспільства, багатий та впливовий. По друге, гравцю буде зрозуміло—персонаж є негативним і вже займає певну ланку у історії.



Рис.3.8. Імператриця Катаїру Мей Лун із своїми тілоохоронцями, по сумісництву головний антагоніст історії

Під час розробки було розроблено певну кількість ескізів з ціллю опрацювання образу антагоніста. Головними референсами стали східно азійські мотиви та пекінська опера. Це найвідоміший вид традиційного китайського театру, який поєднує музику, вокал, міміку, танець, акробатику та бойові мистецтва. Вона сформувалась у XIX столітті, отримавши розвиток за часів династії Цін. Цей жанр вирізняється не лише музичним і вокальним супроводом, а й яскравістю нарядів.



Рис. 3.9. Оформлення корони у пекінській опері [23]

Натхненням для створення корони Мей Лун стали масивні головні уоори з опери (див. рис. 3.9.). Їхній дизайн є складним, і зазвичай складається з кількох частин і безліччю маленьких доповнень. Щоб розкішність вбрання було видно зі сцени глядачам, убір оздоблюють дорогоцінним камінням та сяючими шпильками.

Підхід оформлення нарядів акторів пекінської опери є доречним для дизайну імператриці, адже його гіперболізація і вишуканість стане вдалим способом демонстрації помпезності та могутності династії.

Наступним кроком стала розробка героя-ментора, який би допомагав протагоністу освоїтися на новій території, а гравця обучити головним ігровим механікам. Такий тип персонажу має бути приємним для споглядання і викликати емпатію у гравця. Плавні лінії і спокійні кольори з мінімальною контрастністю зможуть допомогти під час розробки архетипів таких персонажів.

За основу була взята бабка–приємна на вигляд комаха (див. рис. 3.10.). Щоб імітувати тулуб комахи, було прийнято рішення зробити костюм глянцеvim, з переливами у різні кольори. Замість довгих крил будуть виступати довгі коси.



Рис. 3.10. Комаха бабка у природі

На відміну від персонажа Метелика, образ Бабки характеризується меншою фізичною будовою та водночас виявляє ширший спектр емоційних реакцій. Така відмінність створює контраст між цими двома образами, поглиблюючи їх індивідуальність та функціональну роль у загальній візуальній композиції. Якщо Метелик передає стан спокою, грації або внутрішньої рівноваги, то Бабка демонструє жвавість, імпульсивність і більш виражену емоційність, що відображається як у її зовнішньому вигляді, так і в пластичності рухів або міміці.

З метою глибшого розуміння та порівняння цих персонажів було створено ескіз, на якому обидва образи зображені поруч. Такий підхід дозволяє візуалізувати ключові відмінності між ними, зокрема пропорції тіла, виразність рис обличчя, динаміку поз та характерну подачу емоцій. Ескіз виконує не лише ілюстративну, а й аналітичну функцію, адже на його основі можна зробити висновки про концептуальні засади, покладені в основу дизайну персонажів (рис. 3.11).

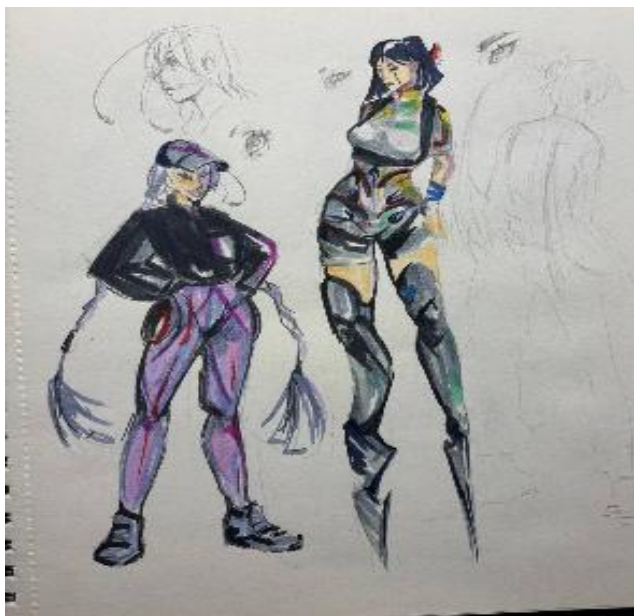


Рис. 3.11. Приклад зображення двох персонажів разом з метою порівняння

Бабка, як представник комах, характеризується високими аеродинамічними показниками та значною швидкістю польоту, що обумовлено особливостями її морфології та будови крил. Враховуючи цю біологічну особливість, зазначена риса була адаптована у концепті персонажа для відтворення аналогічного ефекту у візуальному дизайні. З метою підвищення мобільності персонажа було прийнято рішення інтегрувати умовні "турбіни" пристрої у конструкцію нижніх кінцівок, що забезпечують додаткове прискорення під час руху.

Оскільки експлуатація подібних механізмів на високих швидкостях передбачає суттєве теплове навантаження, виникає потреба у реалізації ефективної системи охолодження. Задля вирішення даної задачі у концепті було передбачено впровадження системи циркуляції спеціалізованої охолоджувальної рідини червоного кольору, яка проходить по всьому тілу персонажа. Такий підхід дозволяє підтримувати робочі температурні показники та запобігати перегріванню конструктивних елементів під час пікових навантажень (рис. 3.12.).



Рис.3.12. Концепт персонажу Бабка

У фінальному варіанті маємо персонажа, що відповідає вищезазначеним критеріям.

Проведена робота над створенням концепції персонажа в кіберпанку дозволила систематизувати ключові аспекти дизайну персонажа та дослідити їх значення в рамках формування естетики та інтерактивності за межами ігрового процесу. Стиль кіберпанк, як складне і багате культурне явище, відкриває широкі можливості для створення образів персонажів, поєднуючи в собі грубий урбанізм і неоновий шик. Ці елементи не лише відображають специфіку візуального світу, а й втілюють його ідеї через наратив, емоційний зв'язок та дизайн.

Під час практичної частини, яка включала у себе створення концепції персонажа, було підтверджено важливість рівностороннього підходу, який включає аналіз літературних, культурних і соціальних аспектів стилю. У результаті розвиток персонажа стає інструментом для передачі ключових ідей гри та створення емоційного зв'язку з гравцями.

Отримані знання дозволяють не тільки розробити концепцію персонажа, а й поглибити розуміння специфіки стилю кіберпанк та його впливу на компоненти візуального та ігрового дизайну відеоігор.

3.3.Розробка основного персонажа і його концепту

У процесі створення персонажу для відеогри, саме він відіграє ключову роль як рушій сюжету та засіб комунікації з аудиторією. Розробка концепту персонажа — це не лише визначення його зовнішності, а й формування особистості, мотивацій, історії, а також його функцій у наративі. Саме на цьому етапі закладаються основи емоційного зв'язку між гравцем і вигаданою особою.

Даний підрозділ включає у себе безпосередньо розробку головного протагоніста у оригінальній грі “Dead heart” та його презентацію. Виходячи зі встановлених обмежень і критеріїв, головний персонаж має відображати антиутопічний настрій усієї гри, а продумана деталізація змусить гравця бути зацікавленим у персонажі та зробити його історію глибоку та цікаву [31].

Створення, й навіть сама ідея починається не з ескізу, а з продумання функціоналу героя, та розуміння навіщо він існує у ігровому всесвіті. Воглер у книзі “Подорож письменника: міфологічна структура для письменників” розподілив типи персонажів на декілька архетипів: герой, ментор, вартовий порога, вісник, перевертень, тінь, союзник, ошуканець [1, с. 28]. Дані архетипи є найбільш розповсюдженими, і з’являються у будь-якій історії, не зважаючи на її формат, відрізняються лише способи їх презентації та рівень взаємодії із користувачем. Таким чином, будь-якого персонажа можна класифікувати, та наділити його своєю цінністю.

Оскільки даний підрозділ стосується теми створення протагоніста, то герой буде виступати провідним архетипом. Даний архетип вирізняється пошуком своєї особистості та ідентичності, він відрізняється прагненням дослідити власний розум [1, с. 31]. Найчастіше саме завдяки його діям вдається розв’язати головний конфлікт історії, і саме через нього гравець проходить етапи метаморфози, розвитку та видозмінення всесвіту [40].

У рамках практичної частини даного підрозділу ідея полягає у створенні концепції неоднозначного протагоніста, чий сюжетний шлях будується навколо пошуків і реконструкції власної ідентичності. Основний конфлікт зосереджується на внутрішній трансформації персонажа: прагнучи віднайти своє минуле «я», героїня поступово формує нову версію себе.

Важливим елементом концепту є взаємозв’язок персонажа з ігровим всесвітом, де соціальні та моральні проблеми зовнішнього середовища безпосередньо впливають на її особистісний розвиток і світогляд. Таким чином,

внутрішня еволюція героїні віддзеркалює загальний стан ігрового світу, поглиблюючи емоційний зв'язок гравця з історією.

Образ протагоніста, на ім'я Метелик, був обраний як символічний інструмент художньої гіперболізації та засіб акцентування уваги на ключових проблемах наративу. У багатьох давніх культурах метелик мав важливе символічне значення. Наприклад, у давньогрецькій міфі про богиню Психею вона зображується з крилами метелика. Грецьке слово «психе» означає «душа», і в культурі Давньої Греції метелик символізував душу та нове життя. Вважається, що крила метелика передають легкість душі, а в мистецтві його часто зображували, як він ширяє над тілом померлого, уособлюючи душу, що залишає тіло. В культурах Мікен і Мексики також вважалося, що метелик символізує душу. Його коротке життя ще більше підсилює уявлення про відродження та нове життя, додаючи глибини цьому символу. Також зазначено, що важливою особливістю життєвого циклу метелика є швидке перетворення – метаморфоз [30].

Варто також зазначити, що використання цієї комахи є не новою практикою у світі відеоігор. Так, наприклад, грі *“Life is Strange”* метелик виступає ключовим символом, що виконує як сюжетну, так і концептуальну функцію. Його образ пов'язаний із низкою філософських та культурних значень, зокрема з ідеєю змін, душі, смерті та трансформації. Центральне символічне навантаження метелика у грі зумовлене зверненням до концепції "ефекту метелика", яка походить із теорії хаосу й означає здатність незначної події спричинити великі наслідки у майбутньому [39]. Цей мотив у грі реалізується через ігрову механіку — головна героїня Макс отримує здатність повертатися в часі, змінюючи хід подій, що водночас породжує нові, часто драматичні наслідки (рис.3.13).

Цей образ віддзеркалює також внутрішній стан інших персонажів, зокрема учасників банди, яка носить символічну назву «Комахи» — групи

маргіналізованих осіб, які відчують себе беззахисними перед лицем тоталітарного суспільства та соціальної несправедливості.



Рис.3.13. Кадр з гри Life is Strange, в якому продемонстровано використання образу метелика [19]

Перед створенням візуалізації задуму надзвичайно важливо попередньо окреслити ключові аспекти образу, щоб мати чітку опору на базові характеристики персонажа. Такий підхід дозволяє не лише систематизувати наявну інформацію, а й уникнути суперечностей під час подальшої роботи з образом, стилістикою, емоційним тоном і функціональним навантаженням героя у загальному наративі.

З метою спрощення цього процесу та для забезпечення зручності в подальшій роботі була створена узагальнена таблиця з основними характеристиками персонажа. У ній відображено ключові елементи — мотивація, минуле і конфлікти. Такий формат дозволяє мати чітке уявлення про персонажа вже на етапі концептуального розроблення, що значно спрощує подальшу побудову візуального стилю та художнє оформлення (табл. 3.2).

Таблиця 3.2

Головна інформація про персонажа Метелика

Мотивація	Минуле	Конфлікти
Метелик хоче знайти і помститися тому, хто завантажив у неї вірус ерозії, змушуючи тепер переховуватись від колишніх товаришок і піддаватися впливу неконтрольованих емоцій	Метелик це колишній бойовий робот, функціями якої була безпека та збереження життя імператриці Катаїру	Новоотриманні емоції є незрозумілими і заплутаними, задача Метелика або прийняти їх і наблизитися до людської сутності, або ж побороти, знову перетворюючись на машину вбивцю

Отже згідно отриманих даних виходить, що персонаж робот, на ім'я Метелик, створений для бойових і охоронних цілей. Проте, вона не просто бойова машина. Її основна ціль: залякування і демонстрація можливостей власника, а саме тому у дизайні має бути присутня не лише видима зброя, а й елементи помпезності.

Варто пам'ятати що робот на початку історії (гри) є вигнанцем у своїх рядах, а отже, вигляд має мати як злочинець, що переховується. Елементи бойового елітного робота мають бути приховані маскуванням, пошкодженнями, чи взагалі, можуть бути замінені іншими запчастинами (кінцівки, чи, наприклад, металевими пластинами).

Для того, щоб запам'ятати усі ідеї і відмітити найголовніше було створено детальний мудборд (див.рис. 3.14).

Як тільки закінчена робота по підборі референсів і комбінування ідей, можна приступити до начерків персонажу, його силуетного ескізу, починаючи роботу з глобального, й поступово переходячи до маленьких деталей.



Рис.3.14. Мудборд для створення персонажу Метелик

Персонаж в першу чергу є бойовим роботом, отже варто уникати заокруглених форм і надати перевагу чітким й гострим формам і лініям, адже саме вони допоможуть створити враження небезпечності і суворості, що є характерним у розробці концепту.

У гармонійного персонажа обов'язково присутній розвиток, він має відображатися не лише через особистість, а й має бути візуально зрозумілий глядачу[6].

Якщо метелик почав своє існування саме у формі бойового робота, то й розробити перший етап концепту варто саме у її першорідній формі (рис. 3.15).

Акцентувати увагу варто на найпомітнішій особливості персонажу, а саме ноги леза, щоб глядачу це миттєво впадало у око і запам'ятовувалося.

Костюм, як такий, відсутній. Частини тіла повністю розроблені зі сталі і металу, і не потребують ніякого тканинного покриття. На суглобах, в районі колін та ліктів можна побачити так звані “шарніри”, що й забезпечують високу рухомість. Замість ступні—цільне лезо, завдяки яким гравцю буде зрозуміло, що персонаж є небезпечним і озброєним. Обличчя не позбавлено

людяності, але повністю чорні очі, червоні зіниці і металеві вставки роблять лице більш схоже на “лялькове”. Зачіска присутня, темне волосся зібрано ззаду і закріплено шпильками.



Рис. 3.15. Метелик у вигляді бойового робота

Концепт є симетричним і виконано здебільшого строгими прямими лініями, що добре відображає сутність персонажа, як бездушного робота-солдата.

Другий етап являє собою розробку основного концепту. При роботі над даною частиною стояла задача зобразити бойового робота, але з елементами асиметрії та занедбаності, щоб зміни у Метелику були помітні неозброєним оком.

Отримавши емоційний інтелект, Метелик відшукує таку функцію, як вподобання. Їй починають подобатися деякі речі, а деякі викликають невідому до цього відразу. Саме тому у образ персонажу можна додати нераціональних деталей, які до цього їй були непритаманні (рис.3.16).



Рис. 3.16. Метелик після зараження ерозії

Перше, що можна помітити, це сірий комбінезон. Він вкриває ноги і тулуб, і служить не лише як маскування залізного тіла, а й як елемент олюднення (роботам не потрібен одяг, він створений суто для людей). На кінцівках гравець бачить синю ізолену. Така маленька деталь багато скаже про місце перебування Метелика і її статусу. Гарний механік не буде нічого лагодити ізоленою, а значить, ремонт проводиться підручними засобами у підпільних умовах. На тілі помітні потертості, деякі пластини замінені металевими вставками (зсередини правого стегна), ліва кисть руки має спрощений варіант. Зачіска також отримала зміни, у вигляді короткого каре з заколкою із червоним метеликом.

Завершуючий етап створення загального образу, це більша деталізація персонажу. Варто приділити увагу найголовнішій речі цього концепту—плащ метелика. За основу був обраний метелик монарх.

Він вирізняється розмірами та яскравою розцвіткою: від помаранчевого до яскраво червоного із чорними візерунками (рис. 3.17.).



Рис. 3.17. Метелик монарх у дикій природі [35]

Одним із ключових елементів образу головної героїні є плащ, який виконує не лише функціональне, а й символічне навантаження, безпосередньо відсилаючи до її імені та концептуальної основи персонажа. Саме тому розробка цього елемента одягу потребувала окремого опрацювання в контексті загальної візуальної стилістики.

Основним завданням при проектуванні плаща стало гармонійне поєднання мотивів крил метелика з естетикою футуристичного середовища. При цьому важливо було досягти балансу між органічністю природних форм та технологічною стилізацією, притаманною жанру кіберпанк. Яскраві кольори, характерні для крил метеликів, органічно вписуються у візуальну палітру кіберпанкової стилістики, підкреслюючи акцентність образу.

Натомість декоративні елементи, зокрема характерні для крил плавні та витончені лінії, вимагали переосмислення. Враховуючи урбаністичний, агресивний характер ігрового світу, було прийнято рішення стилізувати ці орнаменти, зробивши їх більш грубими та геометризованими. Такий підхід дозволив зберегти асоціативний зв'язок із природним прототипом, водночас адаптувавши образ до стилістичних особливостей ігрового середовища (рис. 3.18.).



Рис. 3.18. Плащ метелика

У концепті персонажа плащ виконує не лише декоративну, а й функціональну роль. Одним із його основних завдань є маскування обличчя героїні, що обумовлюється як сюжетними потребами (переховуватись від ворогів, наприклад), так і загальною атмосферою ігрового світу. З цією метою було передбачено використання імпровізованого капюшона, інтегрованого у конструкцію плаща. Таке дизайнерське рішення дозволяє забезпечити необхідну варіативність образу, поєднуючи елементи захисту та анонімності з цілісністю силуету. Додатково цей елемент підсилює асоціацію з образом метелика, втілюючи мотив прихованості та вразливості, що є важливими складовими наративної концепції героїні (рис. 3.19.).



Рис. 3.19. Метелик у плащі

Після того, як візуал Метелика готов, необхідно зрозуміти, як вона рухається і взаємодіє із світом. Метелик, і її живий прототип є вільною у переміщенні: гнучке тіло та ідеальне відчуття балансу дозволяє персонажу швидко подорожувати ігровим світом через висотні будівлі. Так як гра буде з елементами файтингу, то для показу рухів обов'язково треба зобразити дії під час драки та активного руху (рис. 3.20).

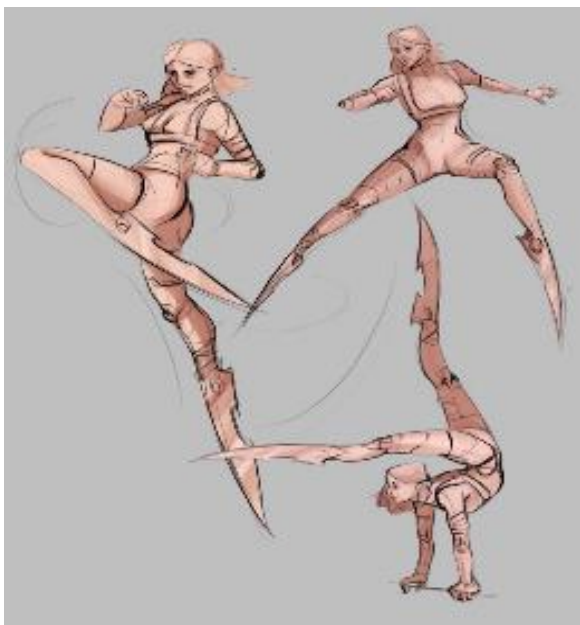


Рис. 3.20. Замальовки рухів і переміщення метелика

Основною зброєю персонажа Метелик у бойовій системі є її ноги, стилізовані під леза. Завдяки високому рівню рухливості та пластичності, вона здатна виконувати широкі амплітудні удари в різних напрямках, що робить її особливо ефективною в ближньому бою. Її бойова техніка вирізняється динамікою, різкою зміною траєкторій руху та акцентом на несподівані атаки, які важко передбачити супернику. Леза, інтегровані в її ноги, виступають не лише як зброя, а й як елемент стилізації, що посилює її образ — стрімкий, небезпечний, елегантний.

Однак Метелик не обмежується лише ударами ногами. В разі необхідності вона активно залучає і руки — як у вигляді рукопашного бою, так і при використанні вогнепальної зброї. Її бойовий стиль передбачає гнучкість у

виборі тактики: вона вміє адаптуватися до обставин, змінювати дистанцію та переходити від швидких акробатичних атак до точкових ударів кулаками або стрільби. Така універсальність робить Метелика багатофункціональним персонажем, здатним ефективно діяти в різних бойових ситуаціях, що особливо цінне у рамках файтингового жанру.

Вираз обличчя персонажа відіграє надзвичайно важливу роль у процесі створення візуального образу, оскільки саме обличчя є першим елементом, на який звертає увагу гравець. Міміка дозволяє ідентифікувати емоційний стан персонажа та формує уявлення про його особистість. На основі міміки, жестів та постви можна зробити висновок, чи є персонаж позитивним (протагоністом), чи негативним (антагоністом).

Дослідження виразів обличчя є ключовим аспектом у вивченні характеру персонажа. Дизайнери нерідко використовують практику спостереження за власними міміками перед дзеркалом, зосереджуючись на таких деталях, як положення брів, очей, рота та рухи голови. Ці елементи суттєво впливають на визначення емоційного стану персонажа. Крім того, форма обличчя також відіграє важливу роль у візуалізації характеру, допомагаючи передати особливості його особистості [31].

Концепт персонажу також вимагає розробки емоційного листа. Він направлений на створення різних виразів обличчя для одного й того самого персонажу, для розуміння спектра емоційності, міміки і особливостей обличчя персонажа[6]. Міміка Метелика є не дуже яскравою, вона все ще робот, а отже виказувати свої почуття через емоції для неї нове і не є притаманним (рис. 3.21).



Рис. 3.21. Емоційний лист Метелика

Фінальна робота має вигляд повноцінного концепту, із персонажем у повний зріст, кольоровими рішеннями. Саме концепти такого типу зазвичай демонструються для аудиторії у артбуках чи щоденниках проекту, у разі їх затвердження (рис. 3.22).



Рис. 3.22. Фінальна версія персонажу Метелика

Слід зазначити, що представлений продукт не є готовим до використання у виробничих процесах професійної студії, оскільки виконує функцію суто концептуального зразка. Основною метою його створення є презентація ідеї замовнику, а також формування візуального та змістовного орієнтиру для подальшої роботи команди розробників. Даний концепт визначає загальний стиль, наративний напрям і художні рішення, які можуть бути детально опрацьовані та адаптовані у процесі повноцінної розробки проекту.

Висновки до розділу 3

Підбиваючи підсумки фінального розділу, варто зазначити, що на основі ретельно проаналізованих теоретичних джерел та матеріалів, викладених у попередніх розділах, було успішно реалізовано практичну частину проекту — створено оригінальні концепти до комп'ютерної гри “Dead Heart”. Отримані в ході дослідження знання, зокрема з питань побудови ігрового світу, жанрової специфіки кіберпанку й антиутопії, а також принципів роботи концепт-художників, були ефективно застосовані для візуалізації авторських ідей.

Завдяки логічно структурованому підходу, вдалося досягти цілісності між наративом, візуальним стилем та ідеологічним наповненням гри. Було розроблено ключові елементи ігрової айдентики — логотип, кольорова палітра, стиль оформлення персонажів, які не лише відповідають обраній стилістиці, але й підсилюють загальний образ і атмосферу гри.

Айдентика “Dead Heart”, створена у футуристичному стилі з характерними елементами кіберпанку, виконує не лише естетичну, а й комунікативну функцію — вона формує перше враження про гру, допомагає користувачеві ідентифікувати її серед аналогів, а також відображає ключові сюжетні й візуальні концепти, що лежать в основі проекту. Завдяки цьому айдентика може відігравати важливу роль у майбутньому маркетинговому просуванні продукту, створюючи впізнаваність бренду та привертаючи увагу цільової аудиторії на ринку ігрової індустрії.

Загалом практична реалізація проекту продемонструвала здатність інтегрувати теоретичні знання у креативний процес, забезпечивши не лише художню цінність, а й потенціал для подальшого розвитку гри як повноцінного медіапродукту. Робота над “Dead Heart” стала прикладом успішного поєднання дослідницької, аналітичної та творчої діяльності в рамках одного цілісного проекту.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі було проведене комплексне дослідження актуальності теми розробки продуктів для ігровій індустрії, і доведено, що попит на дані цифрові товари буде лише зростати, а загальна доступність до технічних приладів різного характеру зробить відеоігри досяжними для будь-якої аудиторії. Завдяки широкій вибірці та детальному аналізу конкурентів було доведено, що даний ринок багатий на різноманітні жанри, і що розробка якісний і фінансово прибуткових ігор відбувається не лише за кордоном, а й на вітчизняному ринку.

Був проаналізований покроковий процес створення ігор зі сторін наративного і концептуального дизайнерів від отримання задачі і до випуску гри на ігрові платформи. Був виявлений зв'язок між різними сферами дизайну у ігрових студіях і доведено, що будь-який його аспект є важливим у розробці ігрового продукту і не може існувати відокремлено. Так само було вивчено та проаналізовано таке поняття, як агентивність гравця і за результатами проведених досліджень шляхом порівняння ігрових продуктів із різною ступеню агентивності було доведено, що високий рівень агентивності забезпечить увагу гравця та зберегти інтерес до всесвіту гри.

Детальне вивчення роботи наративного дизайнера допомогло зрозуміти та використати його інструментарій для розробки вдалих і продуманих концептів для власного проекту. Лише детальне вивчення матеріалу, за яким планується розроблятися візуальні частини гри зможе дати основу для побудови оригінальних та логічних концептів, які б були впізнаваними для гравця.

За мету кваліфікаційної роботи було поставлено дослідження стилістики кіберпанку та антиутопії, що було успішно виконано у процесі роботи. Були наведені прикладі успішних продуктів у даній стилістиці і опрацьована їхня

візуальна подібність та вилучені основні ознаки, які могли б виділити дану стилістику серед інших. Їхній аналіз дав змогу зрозуміти, чому неоднозначні тематики захоплюють аудиторію і як досягти схожого ефекту у розробці власного продукту.

Головною метою даної кваліфікаційної роботи стала розробка оригінальних концептів гри на персонажів до неї під назвою “Dead Heart”. Задачею були дотримання заданою стилістики, яка була опрацьована у теоретичній частині, та також розробити персонажів, чия концепція була б цікава і неповторна. Склавши детальний мудборд та проаналізувавши інтернет джерела, був обраний найкращий з розроблених ескізів. Варто зазначити, що для симбіозу футуристичного стилі і деяких видів комах були опрацьовані енциклопедії та різні джерела, які допомогли зробити дане злиття логічним, обґрунтованим та оригінальним. У результаті, більша частина роботи була виконана на графічному планшеті у спеціалізованих програмах. Частина, що стосується створення айдентики була розроблена у програмі з використанням векторних інструментів.

Фінальний результат графічної частини відповідає затвердженням на початку критеріям і є прикладом успішної проведеної роботи над джерелами у різних сферах, аналізу продуктів конкурентів і якісно виконаної візуальної частини.

Підбиваючи підсумки, варто зазначити, що результати проведеного дослідження підтверджують досягнення поставленої мети та можуть бути використані у науковій і практичній діяльності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Воглер К. Подорож письменника : міфологічний шлях сценариста : навч. посіб. / пер. з англ. Я. Машико. Arthuss, 2023. 498 с.
2. Дік Ф. Чи мріють андроїди про електричних овець? : роман. Komubook, 2016. 272 с.
3. Загед Р. Артбук Мистецтво «Любові, Смерті + Роботів» Рамін Загед / ред. М. Рябикіна ; пер. з англ. А. Журавльова. ArtHuss, 2023. 248 с.
4. Кісельова Т. Перспектива трансгуманізму: концепції постлюдини. Філософія. Філософські перепити. 2023. № 68. С. 45–51. DOI: <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2023-68-5>.
5. Ключевська А. В., Дубрівна А.п. Особливості сучасного графічного проектування комп'ютерних ігор. Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості : матеріали II Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 18 листопада 2021 року. – Т. 1. – Київ : КНУТД, 2021. – С. 272-276.
6. Створення персонажів для індустрії розваг: дизайн персонажів для анімації, ілюстрування та відеоігор : навч. посіб. / К. Андерсон та ін. ; ред. О. Плаксії ; пер. з англ. Л. Коцюк, О. Пелипенко. Arthuss, 2023. 304 с.
7. [Cyberpunk 2020]. BGG. URL: <https://boardgamegeek.com/image/904557/cyberpunk-2020> (дата звернення: 04.04.2025).
8. Bachzim. [Hachi], 2021. Artstation. URL: <https://www.artstation.com/artwork/mqe16d> (дата звернення: 10.03.2025).
9. Batylda M. World of Cyberpunk 2077 : артбук. Dark Horse Comics, 2020. 192 с.
10. Blaszcak M. Cyberpunk 2077 - Maelstrom ganger, 2021. Artstation. URL: <https://www.artstation.com/artwork/WKzVNE> (date of access: 15.04.2025).

11. Bordallo López M., Casado C. A. A Cyberpunk 2077 perspective on the prediction and understanding of future technology. Entertainment computing. 2025. Т. 54, № 100952. С. 16. URL: <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.100952> (дата звернення: 25.04.2025).
12. Boulivet A. FX Pose: the place to share your digital art. ImagineFX.. URL: https://pocketmags.com/us/imaginefx/april-2025/articles/fx-pose?srsltid=AfmBOorFxx7daKaT0iGvpC5ba1rN3TJ3C6Av2E40eDd7F-gvYe4qc_0g (дата звернення: 19.03.2025).
13. Case J. Story mode: the creative writer's guide to narrative video game design. Bloomsbury Publishing Plc, 2024.
14. CD PROJEKT RED. Cyberpunk 2077. CD PROJEKT RED, 2020. URL: https://store.steampowered.com/app/1091500/Cyberpunk_2077/ (дата звернення: 19.03.2025).
15. CD PROJEKT RED. The Witcher 3: Wild Hunt. CD PROJEKT RED, 2015. URL: https://store.steampowered.com/app/292030/The_Witcher_3_Wild_Hunt/ (дата звернення: 25.04.2025).
16. Cyberpunk explained – origins, characteristics and themes. StudioBinder. URL: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-cyberpunk-definition/> (дата звернення: 09.04.2025).
17. Daly III J. [MISC Character Concept Art- Cyberpunk 2077], 2021. Artstation. URL: <https://www.artstation.com/artwork/oAdqYq> (дата звернення: 23.04.2025).
18. Davies P. The Art of Horizon Zero Dawn. London : Titan Books, 2017. 192 с.
19. Deck Nine. Life is strange. Remastered. Square Enix, 2022. URL: https://store.steampowered.com/app/1265920/Life_is_Strange_Remastered/ (дата звернення: 22.04.2025).

20. Different punk: A to Z of punk genres - Sorcerer of Tea. URL: <https://sorcereroftea.com/punkpunk-a-to-z-of-punk-genres> (дата звернення: 23.05.2025).
21. DONTNOD Entertainment. Remember me. Capcom, 2013. URL: https://store.steampowered.com/app/228300/Remember_Me/ (дата звернення: 22.04.2025).
22. Exploring player agency in educational video games / A. Joshi та ін. Entertainment computing. 2025. Т. 52, № 100754. С. 12. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952124001228> (дата звернення: 13.03.2025).
23. Feng J. [Peking opera headpieces], 2023. Women of China - All China Women's Federation. URL: <https://www.womenofchina.cn/res/womenofchina/2301/23013281.jpg> (дата звернення: 29.04.2025).
24. From the brand logo to brand associations and the corporate identity: visual and identity-based logo associations in a university merger / A.-M. Erjansola та ін. Journal of brand management. 2021. Т. 28, № 3. С. 241–253. DOI: <https://doi.org/10.1057/s41262-020-00223-5>.
25. FromSoftware I. I. Sekiro: shadows die twice official artworks. Mana Books, 2020. 304 с.
26. Gibson S. The boston tea party | DPLA. Digital Public Library of America. URL: <https://dp.la/primary-source-sets/the-boston-tea-party> (дата звернення: 06.04.2025).
27. GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl. GSC Game World (worldwide), 2024. URL: https://store.steampowered.com/app/1643320/STALKER_2_Heart_of_Chornobyl/ (дата звернення: 19.04.2025).

28. GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. GSC Game World, 2007. URL: https://store.steampowered.com/app/4500/STALKER_Shadow_of_Chernobyl/ (дата звернення: 19.04.2025).
29. Guerrilla. Horizon zero dawn™. Complete Edition. PlayStation Publishing LLC, 2020. URL: https://store.steampowered.com/app/1151640/Horizon_Zero_Dawn_Complete_Edition/ (дата звернення: 14.04.2025).
30. Haynes D. The symbolism and significance of the butterfly in ancient Egypt : thesis. 2013. 121 с. URL: <http://hdl.handle.net/10019.1/79920> (дата звернення: 27.04.2025).
31. Irrational Games, Virtual Programming (Linux). BioShock Infinite. 2K, 2013. URL: https://store.steampowered.com/app/8870/BioShock_Infinite/ (дата звернення: 19.04.2025).
32. Jørgensen K. Game Characters as Narrative Devices. A Comparative Analysis of Dragon Age: Origins and Mass Effect 2. Eludamos: journal for computer game culture. 2010. Т. 4, № 2. С. 315–331. DOI: <https://doi.org/10.7557/23.6051/>
33. Lucas Pope. Papers, please. 3909, 2013. URL: https://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/ (дата звернення: 22.04.2025).
34. Michera M. Design a fierce robot concept. ImagineFX. 2025. URL: https://gb.readly.com/magazines/imagine-fx/2025-01-14/677f154061290f8adaea59fe?srsltid=AfmBOoohGZNpEuutRGht08Rvd-3RE-UcdWA1us_azWIyUm3i_qMMD0fX (дата звернення: 22.04.2025).
35. Monarch butterfly. Encyclopedia.com | Free Online Encyclopedia. URL: <https://www.encyclopedia.com/environment/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/monarch-butterfly> (дата звернення: 07.05.2025).

36. Newzoo. 2024 global games market report. 2024. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version> (дата звернення: 07.05.2025).
37. Press R2 to view your objectives., 2019. Game Pressure. URL: <https://www.gamepressure.com/detroit-become-human/a-new-home/zeaeec> (дата звернення: 28.04.2025).
38. Quantic Dream. Detroit: become human. Quantic Dream, 2020. URL: https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit_Become_Human/ (дата звернення: 14.04.2025).
39. Rouvas-Nicolis C., Nicolis G. Butterfly effect. Scholarpedia. URL: http://www.scholarpedia.org/article/Butterfly_effect (дата звернення: 21.04.2025).
40. Skolnick E. Video game storytelling: What every developer needs to know about narrative techniques : навчальний посібник. New York : Watson-Guptill, 2014. 208 с.
41. Tablang K. The evolution of the dystopian novel. The Science Survey. URL: <https://thesciencesurvey.com/arts-entertainment/2021/11/15/the-evolution-of-the-dystopian-novel/> (дата звернення: 09.05.2025).
42. The Matrix [Video] / directed by L. Wachowski, L. Wachowski. — USA: Warner Bros. Pictures, 1999. — 136 min.
43. Ubisoft Entertainment. Assassin's Creed® III. Remastered. Ubisoft Entertainment, 2019. URL: https://store.steampowered.com/app/911400/Assassins_Creed_III_Remastered/ (дата звернення: 06.05.2025).
44. Yintion. butterfly, 2014. Artstation. URL: <https://www.artstation.com/artwork/ZeRlG> (дата звернення: 08.05.2025).
45. Zeegan L. Complete digital illustration: a master class in image-making. Rockport Publishers, 2010. 288

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис. А.1. Приклад персонажів, розроблених для стилю кіберпанк у якості референсу [17]

Додаток Б



Рис. Б.1. Приклад розробки персонажу із поєднанням метелика у образі

[44]

Додаток В



Рис. В.1. Концепт персонажу у артбукці “Любов, смерть і роботи” [82]

Додаток Г



Рис. Г.1. Концепт персонажу у артбуці “Sekiro: shadows die twice” [25]



Рис. Г.2. Приклад готового персонажу з електронного журналу “ImagineFX” [12]

Додаток Г



Рис. Д.1. Приклад розробленого роботизованого персонажу з електронного журналу “ImagineFX” [34]

Додаток Е



Рис. Е.1. Концепт розробки середовища для гри “Dead Heart”

Додаток Є



Рис. Є.1. Процес розробки персонажу Метелик, перші начерки

Додаток Ж

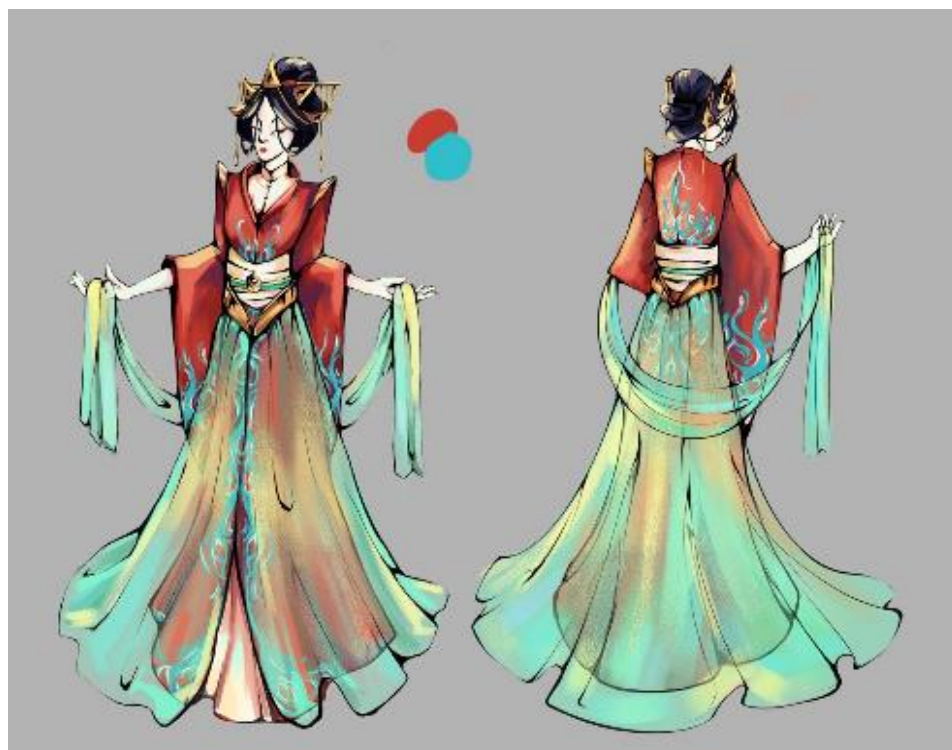


Рис. Ж.1. Процес розробки імператриці Мей Лун, перші начерки

Додаток 3



Рис. 3.1. Концепт персонажу Бабки у одязі

Додаток И



Рис. И.1. Концепт персонажу Бабки у русі

Додаток II



Рис И.2. Плащ персонажу Метелик, вид спереду

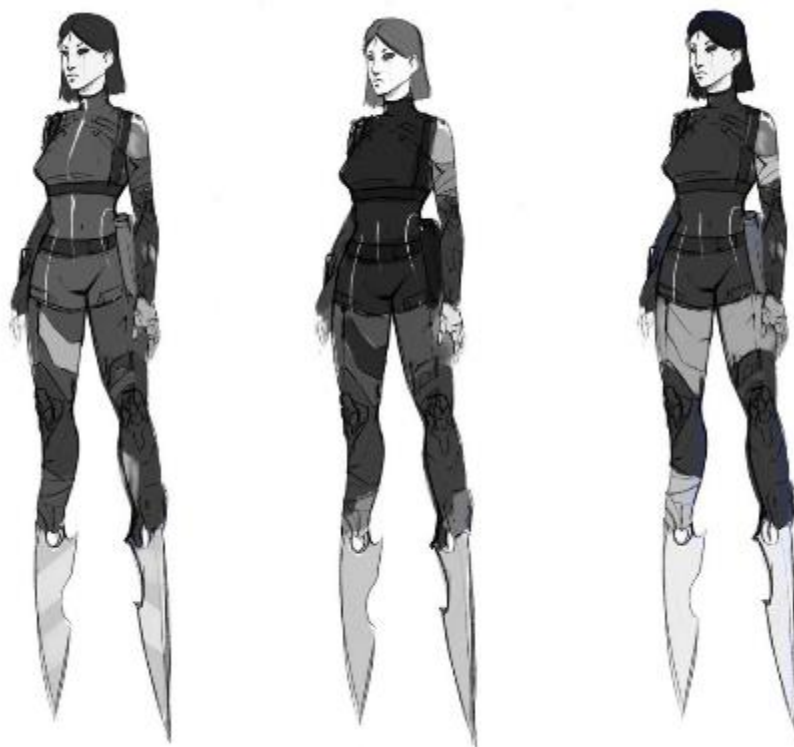


Рис. И.3. Етап розробки персонажу Метелик, вирішення контрасту

Додаток И

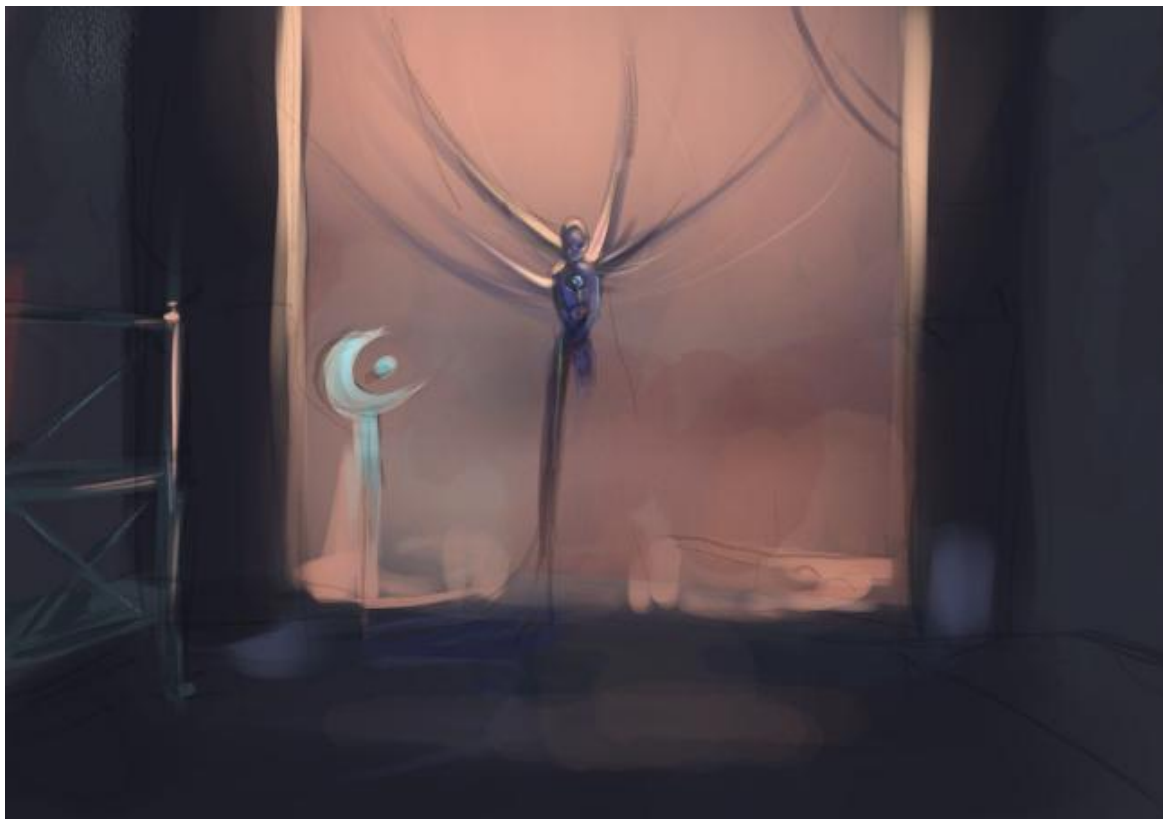


Рис. И.4. Розробка середовища для гри “Dead Heart”, покинута будівля

Додаток II

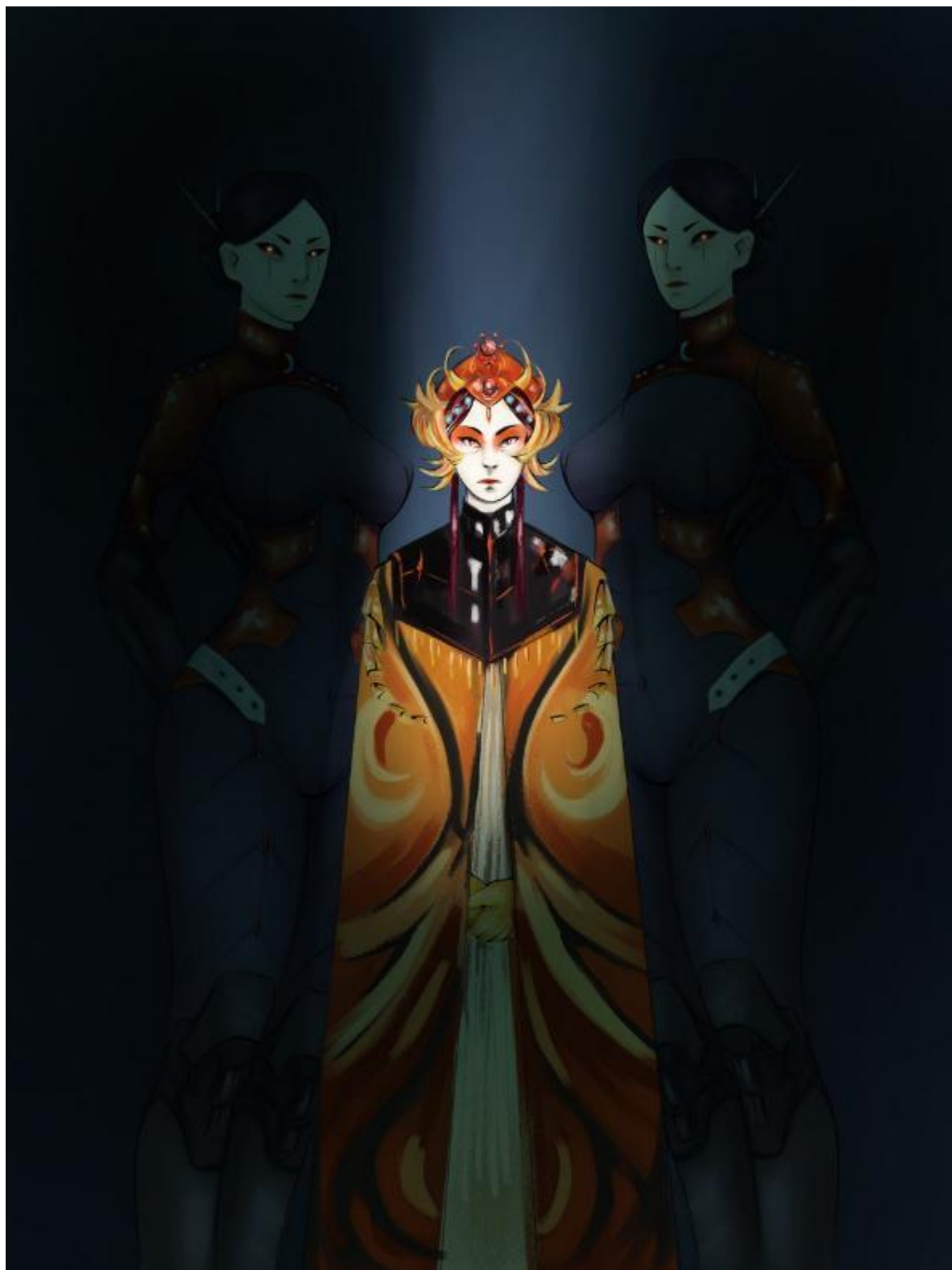


Рис. И.5. Імператриця Катаїру, Мей Лун, повний зріст

Додаток И

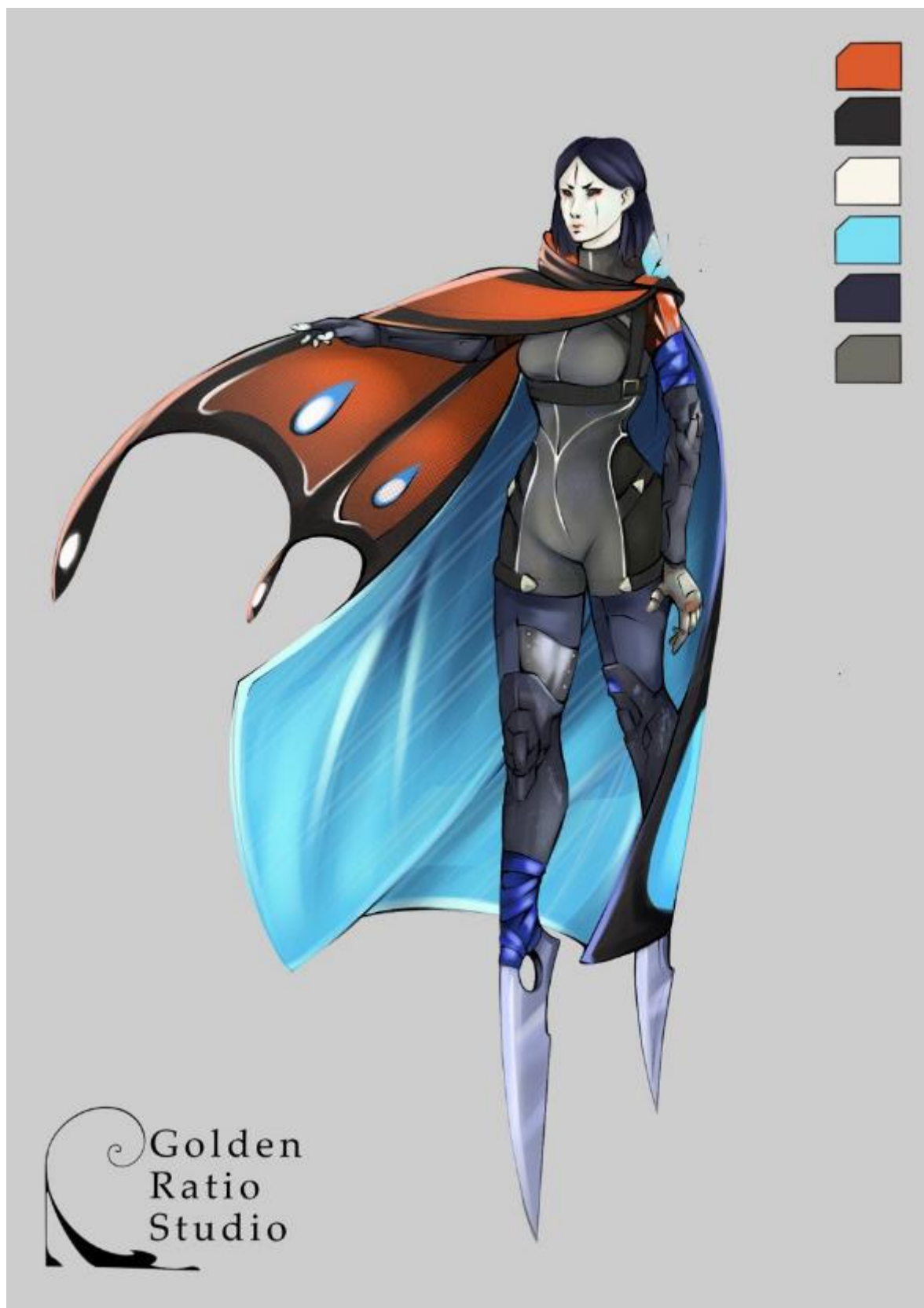


Рис. И.6. Концепт персонажу Метелик у повний зріст

Додаток К



Рис. К.1. Сертифікат учасника конференції



УДК 7.091

НАРАТИВНИЙ ДИЗАЙН У СУЧАСНІЙ ІГРОВІЙ ІНДУСТРІЇ

МОРОЗ Мар'я, СЛІВІНСЬКА Аліна

Київський Національний Університет Технологій та Дизайну, Київ, Україна
sharlotta24@gmail.com, alivinska.af@knuutd.edu.ua

Стаття розкриває розуміння особливостей наративного дизайну, його ролі та призначення у сфері відеоігор. На основі аналізу відеоігор «Red Dead Redemption 2 (Rockstar 2018)» викремлено основні напрямки і прийоми створення наративного дизайн-проекту.

Ключові слова: геймдизайн, дизайн персонажів, ігрова індустрія, візуалізація, наративний дизайн, сторітелінг.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою роботи є дослідження особливостей наративного дизайну і його ролі і призначення у створенні відеоігор.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

У розумінні пересічного гравця, наративний дизайнер є письменником ігрового сюжету. На відміну від сценариста, який лише описує історію, наративний дизайнер розкладає цю історію з перспективи співучасті до неї гравця і знаходження візуальних способів її розповіді. Наративні дизайнери розробляють навколишнє середовище, взаємодію героїв, ігрову механіку, текст, художню візуалізацію, створюючи повноцінну історію, співачником якої стає гравець, який робить вибір цінностей між милосерддям і жорстокістю, божуством і жорстокістю тощо.

Для аналізу особливостей наративного дизайну сучасних відеоігор пропонуємо звернутися до розгляду особливостей дизайну відомої серії відеоігор «Red Dead Revolver» (Rockstar 2010), «Red Dead Redemption» (Rockstar 2010), «Red Dead Redemption 2 (Rockstar 2018)». Остання робота цієї серії Red Dead Redemption 2 (Rockstar 2018) занурює гравця в події, які відбуваються на дикому заході Сполучених Штатів у 1899 році. У ролі головного героя виступає Артур Морган – бандит, найманець і член банди Ван дер Линда. Артур зводить концепції особистої свободи і засуджує наступачку у країну цивілізацію. Дизайн відображає основні риси характеру головного героя історії Артура Моргана, а саме: грубість, жорстокість, відданість та відповідальність. Дії гри відбуваються у відкритому світі (жанр відеоігор, де гравець може пересуватися віртуальним світом вільно, на власний розсуд), де кожен NPC (non-playable character) має власні дані справи і реагує на дії гравця відповідно. Запропонована система "Честі" базується на виборі гравця, що впливає на майбутню долю Артура Моргана. Сторітелінг створено через розробку навколишнього середовища: гравець по всій карті може знаходити старі листи, оголошення і пошкоджені будинки, що залучають його до подій минулого. На рідку з використанням різноманітних технік візуального сторітелінгу керуючою силою наративного дизайну залишаються ігрові

1



персонажі. Повертаючись до наративного дизайну, розробники використовують різноманітні техніки візуального сторітелінгу для найкращого результату: освітлення, гра з формами, символами, перспектива тощо. Але найефективнішим та найважливішим елементом пошуку залишається розробка та дизайн персонажів. Персонажі у навколишньому середовищі створюють емоційний зв'язок із гравцем. Спостереження за протагоністом історії допомагає викликати у гравця емоції, почуття, емпатію і «включити» в історію, які майже не відрізняються від стосунків гравця у своєму реальному житті. Наративний дизайнер розробляє способи забезпечення емоційного зв'язку між протагоністом та гравцем, наприклад, змушує розділити шлях розвитку і метаморфоз разом із головним героєм. Вибір невідомої рішення у ігровому світі і зустріч із наслідками своїх дій разом із протагоністом будувати сильний емоційний та психологічний зв'язок гравця. Презентація передісторії протагоніста надає його діям сенсу та мотивації. Завдяки такому прийому гравець відчуває себе «людиною у відріз» і вже викликає симпатію та розуміння. Основний напрям наративного дизайну, який забезпечує емпатію гравця – це розробка цікавих та глибоких персонажів [3].

ВИСНОВКИ

Наративний дизайн у підсумку складається із сукупості різноманітних напрямків і елементів, що у результаті відображається у вигляді гармонійно поєднаного візуалу, аудіо та графічного контенту. При успішному наративному дизайні кожен елемент гри об'єднується та створює унікальну захоплюючу історію, забезпечує емпатію, емоційну причетність гравця до подій і чинників персонажів гри. Наративний дизайнер створює кожну частину гри як спосіб оповіді.

ЛІТЕРАТУРА

1. The Art of Video Games - Smithsonian American Art Museum. URL: <https://americanart.si.edu/exhibitions/games> (дата звернення: 2025)
2. Red Dead Redemption 2 - RockStar Games. URL: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/info> (дата звернення: 2025)
3. Game Characters as Narrative Devices: A Comparative Analysis of Dragon Age: Origins and Mass Effect 2. URL: <https://www.semanticscholar.org/reader> (дата звернення: 2025)

MOROZ M., SLIVINSKA A. NARRATIVE DESIGN IN MODERN GAME INDUSTRY

The article reveals an understanding of the peculiarities of narrative design, its role and purpose in the creation of video games. Based on the analysis of the video game "Red Dead Redemption 2 (Rockstar 2018)", the main directions and techniques for creating a narrative design project are highlighted.

Key words: game design, character design, game industry, visualization, narrative design, storytelling.

2

Рис. К.2. Мороз М., Слівінська А. "Наративний дизайн у сучасній ігровій індустрії"/ Матеріали VII міжнародної науково-практичної конференції конференції «Актуальні Проблеми сучасного дизайну». К., 2025.