

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка ілюстрацій для пригодницької гри
"Спадок Туата Де Дананн"

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДГ1-21

Гвоздінська І.В.

Науковий керівник к. іст. н.

Подлевський С.В.

Рецензент к. мист. н., доц. Кротевич О.В.

Київ 2025

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Спеціальність 022 Дизайн
Освітня програма Графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри графічного
дизайну

д.мист., доц. Руслана БЕЗУГЛА
“___” _____ 2025 року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Гвоздінській Ірині Вадимівні

1. Тема кваліфікаційної роботи Розробка ілюстрацій для пригодницької гри "Спадок Туата Де Дананн"

Науковий керівник роботи Подлевський Святослав Володимирович, к. іст. н., затверджені наказом КНУТД від «05» березня 2025 р. № 50 уч.

2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: наукові публікації та джерела за темою та дослідження візуальної складової комп'ютерних ігор

3. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити): Вступ, Розділ 1. Історія геймдеву, Розділ 2. Аналіз цільової аудиторії та аналогів на ринку. Основні принципи розробки візуалу для гри, Розділ 3. Дизайн ілюстрацій персонажів гри. Розробка логотипу компанії-розробника, Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки

4. Дата видачі завдання лютий 2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Терміни виконання етапів	Примітка про виконання
1	Вступ	лютий 2025	
2	Розділ 1. Історія геймдеву	березень 2025	
3	Розділ 2. Аналіз цільової аудиторії та аналогів на ринку. Основні принципи розробки візуалу для гри	квітень 2025	
4	Розділ 3. Дизайн ілюстрацій персонажів гри. Розробка логотипу компанії-розробника	травень 2025	
5	Загальні висновки	травень 2025	
6	Оформлення кваліфікаційної роботи (чистовий варіант)	травень 2025	
7	Подача кваліфікаційної роботи науковому керівнику для відгуку (за 14 днів до захисту)	травень 2025	
8	Подача кваліфікаційної роботи для рецензування (за 12 днів до захисту)	травень 2025	
9	Перевірка кваліфікаційної роботи на наявність ознак плагіату та текстових збігів (за 10 днів до захисту)	травень 2025	Коефіцієнт подібності _____% Коефіцієнт цитування _____% _____
10	Подання кваліфікаційної роботи на затвердження завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	червень 2025	

З завданням ознайомлений:

Студент _____

Ірина ГВОЗДІНСЬКА

Науковий керівник _____

Святослав ПОДЛЕВСЬКИЙ

АНОТАЦІЯ

Гвоздінська І.В. Розробка ілюстрацій для пригодницької гри "Спадок Туата Де Дананн". – 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 ілюстрації головних та другорядних персонажів для оригінальної пригодницької відеогри «Спадок Туата Де Дананн». Створено дизайн ігрового середовища та інших візуальних та функціональних елементів гри. Розроблено логотип і рекламний постер до відеогри, а також виконано розробку фірмового знаку, маскоту та інших складових айдентики для компанії-розробника відеоігор MythGame.

Ключові слова: *відеогра, комп'ютерна графіка, ілюстрації персонажів, дизайн візуальних елементів, візуальне рішення.*

SUMMARY

Hvozdisnka I.V. Development of illustrations for the adventure game "Legacy of the Tuatha De Danann". – The manuscript.

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

The qualification work included the development of illustrations for the main and secondary characters for the original adventure video game "Legacy of the Tuatha De Danann". The design of the game environment and other visual and functional elements of the game was created. The logo and advertising poster for the video game were developed, as well as the development of the brand name, mascot and other components of the identity for the video game development company MythGame.

Keywords: *video game, computer graphics, character illustrations, design of visual elements, visual solution.*

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1. ІСТОРІЯ ГЕЙМДЕВУ	10
1.1. Розвиток відеоігор та історія розквіту індустрії	10
1.2. Жанри та напрями пригодницьких ігор	12
1.3. Графіка у комп'ютерних іграх	14
Висновки до розділу 1.....	16
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ЦІЛЬОВОЇ АВДИТОРІЇ ТА АНАЛОГІВ НА РИНКУ. ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ РОЗРОБКИ ВІЗУАЛУ ДЛЯ ГРИ	19
2.1. Аналіз особливостей цільової аудиторії та актуальність промоцій української культури у відеоіграх	19
2.2. Аналіз ілюстрацій персонажів та візуального дизайну популярних пригодницьких ігор	23
2.3. Процес розробки ілюстрацій персонажів	33
2.4. Задум гри та особливості адаптації української та кельтської міфологій та культур під нього	36
Висновки до розділу 2.....	38
РОЗДІЛ 3. ДИЗАЙН ІЛЮСТРАЦІЙ ПЕРСОНАЖІВ ГРИ. РОЗРОБКА ЛОГОТИПУ КОМПАНІЇ-РОЗРОБНИКА	41
3.1. Дизайн головних персонажів та антагоністів гри	41
3.2. Дизайн другорядних персонажів гри	49
3.3. Розробка ескізів ігрового середовища та інших візуальних елементів гри	50
3.4. Дизайн айдентики компанії-розробника та логотипу для ігрового застосування	52
Висновки до розділу 3.....	57
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	58
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	60
ДОДАТКИ	66

ВСТУП

Актуальність теми. XXI століття – це епоха активного розвитку науки та технологій. Вони охоплюють усі сфери людського життя, починаючи від транспорту та медицини, і закінчуючи індустрією розваг.

Хоч розваги бувають різні, одним із найпопулярніших способів провести дозвілля вже кілька десятиліть років залишаються комп'ютерні ігри. З розвитком технологій та комп'ютерної графіки їхня популярність тільки зростає. Цьому також сприяє велика різноманітність жанрів, видів та механік відеоігор, завдяки чому буквально кожен зможе знайти гру на свій смак та побажання. Крім того, сама цільова аудиторія гейміндустрії складається із представників багатьох вікових груп – це як дошкільнята та підлітки, так і дорослі люди та люди похилого віку. А сама індустрія відеоігор постійно розвивається та презентує інноваційні технології у своїй сфері.

Особливо ігри можуть впливати на дітей та підлітків, адже сучасна молодь має постійний доступ до інформаційного простору та гаджетів. Саме тому ігри є одним із факторів впливу на культурну та соціальну свідомість молодих поколінь.

В контексті сучасних реалій повномасштабної війни в Україні, вкотре в історії загострилося питання національної єдності та культурної ідентичності українців. Велика кількість молоді почала активно цікавитись власною культурою та вивчати різні її аспекти.

На тлі такого підвищеного інтересу до теми можна скористатись моментом та зацікавити ще більшу кількість людей почати пізнавати власну культуру. Але цей процес повинен відбуватись не примусово, а за власним бажанням особи. Чудовим варіантом популяризації української культури можуть стати відеоігри. Адже ними цікавиться величезна кількість людей різних вікових груп, що може значно спростити процес та зробити його не тільки інформативним, але і цікавим. Отже, можна сказати, що створення гри з українською тематикою нині є актуальним способом її популяризації.

Мета дослідження: детально вивчити історію виникнення та розвитку комп'ютерних ігор, розглянути їхню жанрову класифікацію та проаналізувати популярні аналоги в ігровій індустрії. Поглиблено дослідити комп'ютерну графіку та процес розробки візуальної складової відеоігор та використати зібраний матеріал у розробці практичної частини проєкту.

Завдання дослідження:

- детально дослідити сферу відеоігор, починаючи з їхньої історії розвитку та закінчуючи дослідженням процесів створення важливих складових ігор, таких як графіка та ілюстрації персонажів;
- дослідити сучасні тренди на ігровому ринку;
- розглянути аналогічні проєкти на ігровому ринку та проаналізувати сучасні відеоігри зарубіжних та українських розробників;
- визначити задум гри та розробити ілюстрації головних та другорядних персонажів, дизайн ігрового середовища та інших елементів гри;
- розробити айдентику для компанії-розробника відеоігор MythGame та дизайн логотипу для відеоігри «Спадок Туата Де Дананн».

Об'єкт дослідження: основні візуальні складові відеоігри (ілюстрації персонажів, дизайн ігрового середовища та інші елементи гри).

Предмет дослідження: сучасні тренди та принципи у розробці візуальної складової відеоігор.

Методи дослідження: у процесі дослідження використовувалися наступні методи:

- аналіз та синтез, як взаємозв'язані методи, використано для дослідження, вивчення та узагальнення інформації, отриманої з різних джерел;
- історичний метод було використано у дослідженні історії та процесу виникнення та розвитку відеоігор у хронологічній послідовності, для поглиблення розуміння обраної теми;

- системний підхід для систематизації зібраної інформації та формуванню відповідного адекватного формулювання суті досліджуваних проблем;
- компаративний метод використано для порівняння різних характеристик аналогічних проєктів;
- метод гіперболи використовувався у процесі розробки дизайну персонажів для посилення емоційного та асоціативного сприйняття візуального образу.

Елементи наукової новизни одержаних результатів: Елементи наукової новизни полягають у комплексному дослідженні сучасних трендів у ігровій комп'ютерній графіці та системній організації аспектів процесу розробки ілюстрацій персонажів, бекграундів та інших візуальних елементів відеоігор, що включає змістовний аналіз художніх стилів та вплив сучасних технологій на розвиток гейміндустрії.

Практичне значення одержаних результатів: Практичне значення одержаних результатів полягає у можливості подальшого використання на практиці зібраного матеріалу та отриманих знань про процес розробки ілюстрацій для комп'ютерної гри. Матеріали цього дослідження можуть бути корисними для геймдизайнерів та художників, що працюють у напрямку розробки відеоігор, а також для студентів та науковців, які проводять дослідження на тему комп'ютерних ігор, індустрії геймдеву та комп'ютерної графіки. Розроблений графічний матеріал також може слугувати основою для майбутнього проєкту.

Апробація результатів дослідження. Робота представлена на всеукраїнській конференції: V Всеукраїнська конференція здобувачів вищої освіти і молодих учених «Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості» (Київський національний університет технологій та дизайну, м. Київ, Україна, 15.11.2024) - сертифікат учасника (Додаток А). Та на всеукраїнському конкурсі: Всеукраїнський конкурс соціального плакату «MENTAL HEALTH» в рамках Міжнародної науково-практичної конференції

«Актуальні проблеми сучасного дизайну» та в рамках Всеукраїнської програми підтримки ментального здоров'я українців «Ти як?» (Київський національний університет технологій та дизайну, м. Київ, Україна, 25.04.2024) – диплом 1 ступеня в номінації «Краще розкриття ідеї» (Додаток Б).

Публікації: Гвоздінська І. В. Сучасні тренди в графічному дизайні/ І. В. Гвоздінська, Я. І. Квашніна, А. В. Ольховик, Р. І. Безугла // Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості : матеріали V Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 15 листопада 2024 року. – Т. 1 . – Київ : КНУТД, 2024. – С. 49-55 (Додаток А).

Структура та обсяг роботи: кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (55 найменувань) та додатків.

РОЗДІЛ 1

ІСТОРІЯ ГЕЙМДЕВУ

1.1 Розвиток відеоігор та історія розквіту індустрії

Історія відеоігор пройшла довгий та насичений шлях свого розвитку. Від скромного початку в 1950-х роках та появи перших простих та примітивних аркадних ігор протягом 1950-1960-х років і до складних та неймовірно реалістичних ігор сьогодення. Та незважаючи на свою простоту, у свій час навіть ті прості ігри були великим досягненням, яке дало поштовх до розвитку майбутньої потужної індустрії у всьому світі. Новаторський винахід досить швидко продемонстрував свій потенціал та відкрив собі шлях до розвитку у сфері розваг.

У статтях редакторки Skvot Mag С. Кривко та користувача Karan у хронологічному порядку розглянуто історію появи та розвитку відеоігор, а також висвітлено основні ключові події в геймдев індустрії [12, 36].

У 1947 році Алан Тюрінг розробив перші комп'ютерні шахи, а вже у 1950 році Доктором Джозефом Кейтсом було створено гру у хрестики нулики – Bertie the Brain. Хоч обидва проєкти згодом закрили, вони поклали початок майбутній масштабній індустрії розваг [12].

Ще одними з перших комп'ютерних ігор були прості текстові пригодницькі ігри. В основному вони мали зовсім непривабливий вигляд. Щодо наповнення, то це були навчальні ігри, які мали науковий характер. До того ж, перші такі розробки створювалися за допомогою мейнфреймів [36]. За кембриджським словником «mainframe» – це потужний комп'ютер з великими об'ємами оперативної та зовнішньої пам'яті, який одночасно може використовуватись кількома людьми [26]. У 1962 році студентами Массачусетського технологічного інституту була створена перша повноцінна відеогра – Spacemar!. Це була космічна дуель для двох гравців, яка теж створювалася за допомогою мейнфреймів [12]. Звичайно, що у ті часи дуже

мало людей могли дозволити собі такі дорогі та складні в експлуатації прилади, що зробило ігри не загальнодоступним задоволенням. Так продовжувалося до наступного витку розвитку комп'ютерних технологій – появи домашніх комп'ютерів, які вже могла дозволити собі набагато більша кількість населення. Саме це сприяло активному використанню ігор та стало початком розквіту всієї ігрової індустрії у світі.

Наступним важливим кроком, який припав уже на 1980-ті роки, стало впровадження графічного інтерфейсу користувача (GUI). Таке нововведення зазнало великого успіху, адже сильно спростило користувачам взаємодію з іграми, тому розробники почали активно випускати все більше і більше нових [36]. Але у той самий час це призвело до кризи в індустрії, коли виробники, жهنучись за грошима, надавали перевагу кількості та випускали багато неякісних ігор, які перенасичили ринок [12].

Далі у 1990-х роках з'являється та стрімко набуває шаленої популярності 3D-графіка. Завдяки такому успіху трохи пізніше людство побачило вихід таких культових ігор, як Doom і Quake, продовження яких випускаються і досі. Наступний бум в ігровій індустрії відбувся вже у нульових. На початку 2000-х років стрімко зросла популярність онлайн-ігор, що стало поштовхом для розробників рухатися далі. Так почалась та успішно завершилась розробка перших багатокористувацьких онлайн-ігор (ММО), усім відомих World of Warcraft та EverQuest.

Ні для кого не стане відкриттям той факт, що на сьогоднішній день ігрова індустрія є однією з найбільш успішних та прогресивних сфер світу. Комп'ютерні ігри популярні всюди та досягли успіху, якого ще ніколи не бачили за весь довгий шлях розвитку. У всьому світі мільярди людей грають у найрізноманітніші ігри, а індустрія в цілому коштує мільярди доларів [36].

1.2 Жанри та напрями пригодницьких ігор

У період 1980-х – 1990-х років, коли у масовому доступі вже стабільно почало з'являтися все більше різноманітних ігор, виникла потреба у системі певного розподілу випущених ігор. Саме тоді з'явилося поняття ігрового жанру, яке значно спростило розробникам етап класифікації та покращило процес пошуку бажаних новинок геймерам. Особливо це стало доречним, коли після виходу та явного успіху якоїсь відеогри, на ринку починало з'являтися багато її аналогів. Різні розробники вносили від себе якісь власні доповнення, але ігрова механіка фактично не змінювалась. Це з часом почало створювати окремі прошарки відеоігор, схожих в певних характеристиках із проєктами своїх прототипів. Саме такі окремі групи з часом і сформували жанри.

Ігровий жанр – це сукупність ігор, що об'єднані у певні групи за притаманними їм спільними характеристиками геймплею, іншими словами, спільними технічними особливостями та механіками ігрового процесу. Переважно, основним критерієм в описі ігрового жанру є дія, яку повинен виконувати гравець під час проходження, що, до речі, відрізняється від, наприклад, класифікації літературних творів.

Цікаво, що деякі ігри можуть мати в собі характеристики кількох різних жанрів одночасно, тому вони не можуть бути класифікованими якимось одним конкретним. Те саме можна сказати і про ті жанри, характеристики яких вже давно не мають чітких меж через велику кількість різноманітних ігор, які випускались розробниками з певними оригінальними доповненнями, які врешті-решт сильно розмили межі жанру. Але навіть так жанрова система класифікацій сильно спрощує гравцям вибір гри. Це дає можливість зробити попередні висновки та зрозуміти, чи сподобається гра користувачеві, адже переважна більшість геймерів надають перевагу якомусь конкретному жанру [10].

Пригодницькі ігри – один з найбільш ранніх жанрів, який набув своєї популярності ще до появи 3D ігор. В таких іграх на перший план виходять сюжет, цікаві персонажі та атмосферність. Гравець взаємодіє з персонажами та навколишнім середовищем, розгадує різні таємниці та загадки, знаходячи підказки у квестах та часто пересуваючись по мапі світу, а битви та поєдинки практично відсутні [10].

Основним критерієм поділу пригодницьких ігор на піджанри виступають стиль та механіка геймплею. Якби розподіл відбувався за сюжетом чи тематикою, кількість піджанрів була б величезною. До того ж, в плані механік гри, ці ігри не дуже далеко відійшли від попередників, текстових ігор [18].

Під ними малися на увазі такі піджанри як текстові пригодницькі ігри (text adventures), мережеві текстові ігри (MUD) або інтерактивна фантастика. В таких видах ігор гравець повинен вводити команди у текстовому рядку. Прикладом таких ігор може слугувати популярна стара гра Zork.

Ще одним цікавим різновидом цього жанру є графічні пригодницькі ігри (graphic adventures), які замінили текстові квести, коли почався активний розвиток комп'ютерної графіки. В таких іграх основною механікою переважно була так звана «point-and-click» (наведи та натисни), що широко використовувалась у більшості ігор жанру.

Наступний підвид жанру – це візуальний роман (visual novel). Найбільшої популярності він набув у Японії та досі є там одним із переважаючих видів ігор. Йому притаманна статична графіка, хоча зараз можна зустріти проекти з простою анімацією. Переважно графіка таких ігор повторює аніме стиль. Якщо ж говорити про механіку, то вона зовсім не складна. Гравцеві лише потрібно обирати різні варіанти дій чи відповідей від особи персонажа. І від обраних варіантів залежатиме кінцівка роману.

Логічним продовженням візуальних романів можна назвати інтерактивні фільми (interactive movies). Механіка дуже схожа, але

замість статичної картинки гравець бачить заздалегідь створені та змонтовані відео відрізки та керує діями головного персонажа.

І, як останнє велике досягнення даного жанру, можна виокремити 3D пригоди в реальному часі (real-time 3D adventures), які з'явилися з появою 3D графіки та досі активно розвиваються. У цих іграх гравці можуть взаємодіяти із тривимірним світом та персонажами у реальному часі. Гравець може пересуватись по ігровій зоні за власним бажанням, впливати на певні предмети, наприклад, підняти чи кинути його і так далі [10].

1.3 Графіка у комп'ютерних іграх

Комп'ютерна графіка – це один з найбільш розповсюджених сучасних видів мистецтва, що за допомогою використання різних програмних забезпечень та технологій дозволяє відтворювати графічні зображення на екрані комп'ютера. Це дуже різносторонній напрямок мистецтва, через що вивчення усіх його аспектів вимагатиме значних зусиль та часу. Але саме його багатогранність дозволяє людям створювати таке велике різноманіття графічних об'єктів, поєднуючи художні навички та технічне забезпечення. Найпоширенішими графічними редакторами є Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, Procreate, 3D Studio Max та ще безліч інших.

Комп'ютерна графіка застосовується у різних сферах людської діяльності. В першу чергу, вона використовується у всіх видах дизайну: графічний дизайн, дизайн одягу, взуття та ювелірних виробів, дизайн веб-сайтів, дизайн інтер'єру та у багатьох інших його напрямках. Крім того, комп'ютерна графіка широко використовується у медичній та науковій сферах, архітектурі, мультиплікації, кіноіндустрії та у розробці комп'ютерних ігор [5].

На прикладі ігрової індустрії можна побачити як розвивалась та покращувалась комп'ютерна графіка та дослідити її основні різновиди: комп'ютерну 2D-графіку, ізометричну графіку та комп'ютерну 3D-графіку.

Комп'ютерна 2D-графіка – це двовимірна графіка, тобто та, у якій використовується лише площина координат X та Y . Двовимірні зображення можуть бути растровими та векторними, а їхнє вимірювання відбувається лише за показниками висоти та ширини.

Попри стрімкий розвиток комп'ютерних технологій, 2D-графіка досі активно використовується у різних сферах, адже має наступні переваги:

- Створення образів у двовимірній графіці займає менше часу, ніж розробка та рендер об'ємних моделей та постійне їхнє редагування.
- Як наслідок першого пункту, вартість розробки проєкту у двовимірній графіці є значно нижчою, ніж у тривимірній, адже ціна прямо пропорційна часу, який витратили на виконання поставленої задачі.
- 2D-графіка – це також спосіб коротко та ємно донести потрібну інформацію в маси.
- Споживачам набагато легше запам'ятовувати 2D-графіку, що спрощує комунікацію з аудиторією та підвищує впізнаваність на ринку [16].

D. Allen, J. Filby, G. Huston та P.J. Molloy у своїй статті проаналізували сучасний ринок ігрової індустрії та визначили найкращі 2D ігри на платформі Steam. У списку популярних зараз 2D-ігор можна побачити наступні: Hollow Knight, Limbo, Sea of Stars, Inside, Dave the Diver, Terraria, Rimworld та ще велику кількість інших відеоігор на будь-який смак [22].

Ізометрична графіка – це вид графіки, також відомий як псевдо-3D або 2.5D. Його особливість полягає у способі імітації тивимірного простору, за допомогою побудови об'єктів у перспективі, опираючись на осі X , Y та Z . Таким чином створюється кут огляду гравця, а сама гра виглядає об'ємною за рахунок глибини простору.

Як і у випадку із 2D, ізометрична графіка відносно легка в реалізації та економить час та фінанси розробників. У свій час це стало основними перевагами для ігрових компаній, які почали активно випускати ізометричні

відеоігри різних жанрів та напрямів. Їхня популярність лише тимчасово зменшилась із виходом перших ігор, розроблених у 3D. Тим не менш, їх знову можна часто побачити у сучасних топах. Найвідомішими ізометричними іграми зараз вважаються: Hades, Baldur's Gate 3, The Age of Decadence, Dragon Age: Origins, Last Epoch та багато інших [47].

Комп'ютерна 3D-графіка – це тривимірна графіка, яка створюється за допомогою відображення геометричних даних та алгоритмів через програмні забезпечення та графічні редактори, які дозволяють створювати тривимірні моделі об'єктів на екрані комп'ютера. По закінченню роботи готові моделі також можна зберігати у форматі 2D-зображень [20]. Найкращими програмами для 3D-моделювання вважаються Autodesk 3ds Max, Blender, пакети програм SketchUp, Adobe Substance 3D та інші.

Створення 3D-моделей – це багатоетапний та кропіткий процес, який вимагає набагато більше часу, ніж робота у 2D чи 2.5D, але результат того вартий. На готову модель можна накладати кольори, світло та тіні, різноманітні текстури, фактури та використовувати інші графічні прийоми, завдяки яким модель виглядає неймовірно реалістично. Що і є основною причиною, чому гравці полюбили та досі обожнюють 3D, адже технологічний прогрес з роками лише покращує графіку та дозволяє створювати деталізовані моделі, які буває важко відрізнити від реальних об'єктів.

Найпопулярнішими 3D-іграми на сьогоднішній день можна вважати: Minecraft, Call of Duty: Mobile, Mortal Kombat X, Monument Valley II, Genshin Impact, Asphalt 9: Legends та багато інших [53].

Висновки до розділу 1

У першому, оглядово-аналітичному, розділі було наведено загальний огляд літератури за основними темами дослідження.

Детально вивчено історію появи та розквіту комп'ютерних ігор. На базі знайдених електронних статей та публікацій у хронологічному порядку

розглянуто основні етапи технологічного та культурного розвитку гейміндустрії.

Досліджено поняття ігрового жанру. Визначено передумови появи жанрової класифікації, її роль, функції та вплив на структуру ігрового ринку.

Детально розглянуто один із найпопулярніших жанрів – пригодницькі ігри. Перелічено та описано основні його характеристики та особливості. Також визначено 5 основних піджанрів пригодницьких ігор та досліджено їхні основні ігрові механіки.

Проведено комплексне дослідження галузі комп'ютерної графіки та детально розглянуто основні її види, а саме: 2D-графіку, ізометричну графіку та 3D-графіку. Надано їхні визначення, основні художні та технічні характеристики, а також розглянуто їхнє становище у історичному контексті та на сьогоднішній день. Наведено переваги кожного виду та перелік популярних на даний момент комп'ютерних ігор, створених за допомогою усіх трьох видів графіки.

У підсумку проведеного дослідження можна зробити наступні висновки:

1. З моменту появи перших відеоігор у 1947-1950 роках, гейміндустрія пройшла вражаючий шлях постійного розвитку та вдосконалення. Від примітивних шахів та ігор на мейнфреймах комп'ютерні ігри еволюціонували до одного із найпоширеніших та найдоступніших способів розваг, який поширився на весь світ та став глобальною індустрією.

2. Жанрова класифікація стала одним із важливих витків у історії відеоігор та досі грає важливу роль, допомагаючи поціновувачам орієнтуватись у величезній кількості різноманітних ігор, які з'являються на ринку. Поява жанрів у свій час також стала своєрідним показником попиту на товар.

3. Пригодницькі ігри – це один із найстарших жанрів комп'ютерних ігор, своєрідна «класика» індустрії, яка досі залишається актуальною. Цей жанр активно розвивався десятиліттями та має велику кількість піджанрів, що відрізняються, в основному, стилем та механікою гри. Основними

різновидами можна вважати текстові та графічні пригодницькі ігри, візуальні романи, інтерактивні фільми та пригоди в реальному часі.

4. Важливою складовою відеоігор є комп'ютерна графіка. Вона також має свої види, такі як двовимірна, ізометрична та тривимірна графіка, у кожній з яких є свої особливості та переваги. До прикладу, 2D та 2.5D є більш простими у реалізації, відповідно, вони вимагають менше часових та фінансових витрати. В той час як процес створення моделей у 3D-графіці більш кропіткий, але в результаті публіка отримує детальне реалістичне зображення, яке повністю виправдовує довший період розробки.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ЦІЛЬОВОЇ АВДИТОРІЇ ТА АНАЛОГІВ НА РИНКУ. ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ РОЗРОБКИ ВІЗУАЛУ ДЛЯ ГРИ

2.1 Аналіз особливостей цільової аудиторії та актуальність промоцій української культури у відеоіграх

Важливим етапом розробки комп'ютерної гри є визначення цільової аудиторії та вікового обмеження продукту. Системи вікових рейтингів було введено для попередження користувачів про можливу наявність в продукті певних специфічних сцен чи підняття тих тем, які для деяких людей можуть виявитися небажаними чи неприйнятними. Вікові обмеження також застосовуються задля запобігання перегляду представниками молодших вікових категорії неналежного для їхнього віку контенту (жахи, жорстокість, нецензурна лексика, еротика, теми наркотиків та алкоголю, тощо).

Так як комп'ютерні технології нині присутні у більшості сфер людської діяльності, діти та підлітки тепер постійно знаходяться під їхнім впливом. Ті ж самі комп'ютерні ігри є невід'ємною частиною дитячих розваг, тому, звичайно, це має певний вплив на психічний стан молодого покоління. Залежно від тематики та виду ігор, одні можуть викликати позитивні емоції та задоволення, а інші провокувати тривожність та страх [6].

Через сильні сплески емоцій під час гри, а також через присутність у відеоіграх сцен насильства, сприйняття навколишнього світу дитиною може змінитись, а рівень її агресії підвищитись. Нерідко діти можуть наслідувати негативні моделі поведінки, які вони бачать у відеоіграх. Це, в свою чергу, може стати причиною прояву фізичної та вербальної агресії.

Окрім того, на емоційний та психічний стан дітей може негативно впливати залежність від комп'ютерних ігор, яка виникає через постійне віртуальне занурення. Що також призводить до втрати навичок ефективної комунікації та появи проблем зі спілкуванням та соціалізацією.

Саме через перелічені вище наслідки важливо контролювати, скільки часу та у які комп'ютерні ігри грають діти та підлітки. Молоде покоління може легко піддаватися негативному впливу, що може привести до формування неправильного світогляду. Тому контроль вмісту відеоігор та дотримання правил вікового обмеження на контент є дуже важливим на сьогоднішній день, коли відеоігри стали невід'ємною частиною нашого життя [6].

Віковий рейтинг ігор у своїй статті розглянув А. Крючков. У його роботі досліджено ігровий ринок та наведено найпопулярніші організації, які займаються визначенням вікового рейтингу відеоігор. У статті також чітко викладено критерії, за якими визначається віковий рейтинг ігор [13].

У всьому світі використовуються різні системи вікових обмежень, які визначаються окремими організаціями, в залежності від регіону. П'ятьма найбільш відомими в світі організаціями вважаються:

- Entertainment Software Rating Board (ESRB), яка працює на територіях Північної Америки, включаючи США та Канаду. Її система рейтингів складається з наступних категорій: eC – Early Childhood (для дітей молодшого віку), E – Everyone (для всіх), E10+ – Everyone 10 and older (для всіх старше 10 років), T – Teen (для підлітків), M – Mature or Mature 17+ (для дорослих, або від 17 років), AO – Adults Only 18+ (тільки для дорослих), та RP – Rating Pending (рейтинг очікується) (рис. 2.1) [44].



Рис. 2.1 Позначки системи ESRB [44]

- Pan European Game Information (PEGI), система, що чинна з 2003 року та працює над оцінкою проєктів на ринку всієї Європи. Вона вказує рекомендований мінімальний вік користувача. Має рейтингову систему 3+, 7+, 12+, 16+ та 18+ (рис. 2.2). Також має систему маркувань, таких як «наси́льство», «лайливі слова», «страх», «азартні ігри», «секс», «наркотики», «дискримінація», «покупки в грі» (рис. 2.2) [55].



Рис. 2.2 Позначки системи PEGI [55]

- Computer Entertainment Rating Organization (CERO) – рейтингова організація, що діє на японському ринку. Має наступні класифікації: CERO A: for all ages (для всіх), CERO B: for 12-year-olds and above (від 12 років та вище), CERO C: for 15-year-olds and above (від 15 років та вище), CERO D: for 17-year-olds and above (від 17 років та вище) та CERO Z: for 18-year-olds and above only (тільки для дорослих) (рис. 2.3) [45].



Рис. 2.3 Позначки системи CERO [45]

- Australian Classification Board, яка дійсна виключно на ринку Австралії. Ця система має наступну структуру: E – Exempt from

classification (звільнено від класифікації), G – General (загальний показ), PG – Parental guidance recommended (рекомендується присутність батьків), M – Recommended for mature audiences (рекомендується для дорослої аудиторії), MA 15+ – Not suitable for people under 15 (тільки в супроводі дорослих), R 18+ – Restricted to 18 and over (обмежено для осіб молодше 18 років), X 18+ – (обмежено для осіб молодше 18 років, стосується виключно контенту сексуального характеру), RC – (відмова в класифікації) (рис. 2.4) [54].

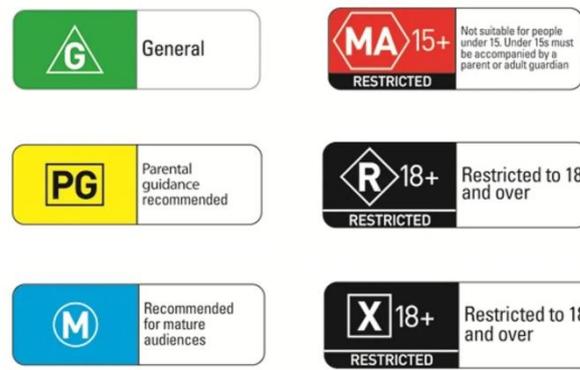


Рис. 2.4 Позначки системи Australian Classification Board [54]

- Korea Media Rating Board (KMRB) визначає рейтинг на території Південної Кореї. Рейтинг складається з таких класифікацій: All – (всі), 12 – (понад 12 років), 15 – (понад 15 років), 19 – (не для молоді) та Restricted screening (обмежено показ) (рис. 2.5) [13, 23].



Рис. 2.5 Позначки системи KMRB [23]

Враховуючи географічне розташування України та перспективу виходу проєкту гри «Спадок Туата Де Дананн» на міжнародний ринок, доцільніше буде орієнтуватись саме на рейтингову систему PEGI. Гра розраховувалась на

цільову аудиторію віком від 16 років, тому повинна відповідати офіційним вимогам.

Рейтинг PEGI 16 застосовують до продукції у випадку, коли її зміст демонструє зображення насильства або сексуальної активності, наближене до реального життя. Також цей рейтинг допускає присутність лайки та певний рівень вживання алкоголю, тютюну та наркотичних речовин [55].

Сучасна молодь має постійний доступ до інформаційного простору та майже не обмежений потік різноманітного контенту кожного дня. Саме тому теми, якими вони можуть цікавитися, є настільки різноманітними. Багатьох цікавлять книги та ігри про подорожі у видуманих світах, пригоди, сповнені пасток та випробувань, загадкові події, що приховують за собою купу таємниць і так далі. Велику кількість молодих людей цікавить надприродне. Багато із них люблять вивчати історію та легенди різних країн, дізнаватись щось цікаве про міфічних створінь та нечисть всіх народів світу.

З огляду на це, можна припустити, що ідея змусити молодь через гру цікавитися українською культурою та міфологією має право на існування та великі шанси на успіх. Особливо, враховуючи той факт, як гостро постало культурне питання з початком повномасштабного вторгнення. Що, в свою чергу, сприяло появі та прояву сильної соціальної та культурної свідомості у молодих українців.

Саме тому українські міфи, як важлива частина нашої культурної ідентичності, зараз знову набувають значної популярності та розголосу, як і в оригінальному вигляді, так і в переосмисленому на новий лад.

2.2 Аналіз ілюстрацій персонажів та візуального дизайну популярних пригодницьких ігор

Важливим етапом в розробці будь-якого дизайн проекту є дослідження процесу його створення та детальний аналіз аналогів на ринку. Крім технічних аспектів роботи, це також дозволяє зрозуміти як вподобання цільової

авдиторії та рівень попиту на майбутню продукцію, так і рівень конкуренції, який завжди важливо враховувати.

В контексті кваліфікаційної роботи доцільним буде комплексно розглянути візуал популярних нині ігор. Це дасть можливість зрозуміти особливості створення дизайну персонажів, важливі моменти процесу розробки художніх образів та ігрового середовища.

Першою для аналізу була обрана культова серія відеоігор The Witcher (укр. *Відьмак*), розроблена польською компанією CD Project Red та видана компанією CD Project [25]. Гра заснована на однойменному циклі книг польського письменника Анджея Сапковського.

Було проведено пошукову роботу та знайдено велику кількість офіційних графічних матеріалів з процесу розробки серії. Кінцевим предметом дослідження було обрано ілюстрації головного героя серії – Геральта з Рівії, взяті з офіційного арт буку по третій основній частині ігор – The Witcher 3: Wild Hunt (укр. *Відьмак 3: Дикий гін*) [24]. На представленому нижче зображенні можна побачити плідні результати художника, який створив таку велику різноманітність образів персонажа (рис. 2.6).

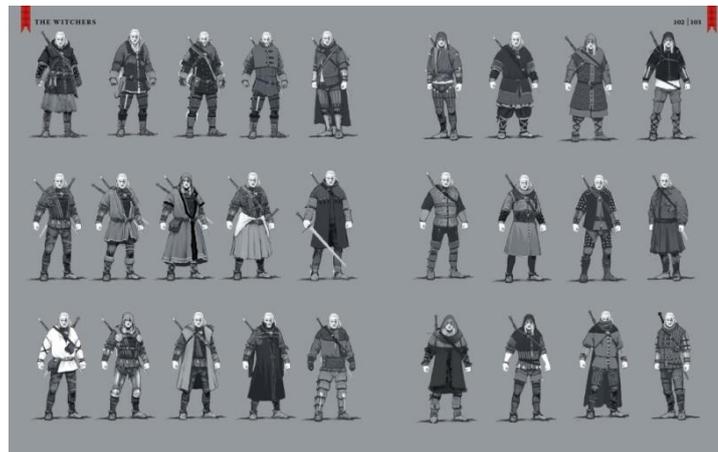


Рис. 2.6 Ілюстрації дизайнів Геральта з Рівії [24, с. 102-103]

На цих сторінках показано аж 27 різних дизайнів, але з упевненістю можна стверджувати, що це далеко не всі розробки, які були створені командою за весь час роботи над проєктом. Кожен дизайн індивідуальний, має

свою форму та силует. Підбрано різний одяг. В одних прикладах видно обладунки, в інших персонаж має тепле хутряне вбрання чи сорочку. Десь Геральт має 2 мечі за спиною, а на інших зображеннях має лише один, або тримає один у руці. Дизайнів дуже багато, але всі вони цікаві та дуже деталізовані. І в кожному із них читається характер головного героя, що свідчить про професійність художника та його серйозне ставлення до поставленої задачі.

Наступною для розгляду постане популярна зараз 2D гра Sea of Stars від канадської студії Sabotage Studio [46]. В якості предмету аналізу було взято ілюстрації дизайнів головних персонажів гри – Зейла (рис. 2.7) та Валері (рис. 2.8).

За сюжетом гри двоє головних героїв – діти сонцестояння, об'єднують сили сонця та місяця, щоб боротися проти спільного ворога. Перший персонаж – Зейл (рис. 2.7).



Рис. 2.7 Ілюстрація Зейла – головного героя гри Sea of Stars [48]

На малюнку його зображено як світловолосого юнака, який одягнений у вбрання, переважно теплих кольорів. Така кольорова палітра на підсвідомому рівні вказує на те, що він володіє силою сонця. Крім того, він має меч та елементи обладунків, які дають нам зрозуміти, що Зейл, імовірно, повинен боротися.

На відміну від попереднього прикладу концепт-артів Геральта з Рівії, Зейла зображено з двох ракурсів та у різних позах. Також, з правої сторони

зображення знаходяться 3 приклади різних емоцій персонажа, що дає нам додаткове розуміння характеру персонажа та наочно показує його у різних емоційних станах.

Тепер розглянемо головну героїню гри – Валері (рис. 2.8).



Рис. 2.8 Ілюстрація Валері – головної героїні гри Sea of Stars [48]

Вона зображена як дівчина із розпущеним світло блакитним волоссям. Як і у випадку із головним героєм, у Валері чудово підібрана кольорова гама, яка одразу дає зрозуміти, що їй належить сила місяця. Її вбрання переважно має холодні відтінки. Вона тримає у руках магичний посох та має елементи обладунків у своєму костюмі, що так само натякає нам на її шлях боротьби. З правої сторони арту також зображено 3 емоції героїні, що додає образу персонажа більш індивідуального вигляду.

Щодо двовимірної графіки також варто розглянути відеоігри від корейської студії MazM [38]. В епоху короткотривалого контенту, людям стає важче дізнаватись різні історії, читаючи книги, адже це займає більше часу. Тому проєкт MazM має на меті допомагати людям зануритись у відомі історії, подаючи їх у легкій та стислій формі, та спонукати представників різних поколінь читати книги.

Через свої ігри студія знайомить своїх користувачів з відомими творами класичної літератури. Легке занурення та цікава подача усім нам відомих сюжетів дозволяють подивитися на ці книги з іншого ракурсу та по-новому відчути задоволення від цих історій [38].

Для аналізу було обрано пригодницьку гру *Jekyll & Hyde* [40]. Компанія MazM розробила цю гру за мотивами готичної повісті англійського письменника Роберта Луїса Стівенсона «Химерна пригода з доктором Джекілом та містером Гайдом» (англ. «*Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*»).

Тому, хто працював над візуальною частиною гри вдалося передати містичну та трохи тривожну атмосферу твору на найвищому рівні.

Окремої уваги варті сюжетні ілюстрації, які гравець відкриває в процесі проходження. Вони несуть в собі не лише сюжетну цінність, а й додають напруги та емоційного забарвлення ключовим моментам гри, підігриваючи інтерес до історії та змушуючи користувача з нетерпінням чекати подальшого розвитку подій (рис. 2.9).



а

б

Рис. 2.9 Сюжетні ілюстрації з гри *Jekyll and Hyde* [39]

Стиль графіки, кольорова палітра, художні образи, композиція кожної сюжетної ілюстрації та живі емоції персонажів – все це продумане до дрібниць та змушує гравця із головою зануритись у процес проходження гри.

Художник застосовував цікаві художні рішення у кожній з ілюстрацій. Усі вони виконані, переважно, у темних приглушених тонах, що створює містичну атмосферу готичного Лондона 19 століття. А продумана композиція одразу привертає увагу до головного елемента. Іноді художник для цього використовував світло та тінь, в інших випадках можна побачити майже чорно-білі ілюстрації з яскравими акцентами.

Також часто можна помітити, як автор, для підсилення емоційного забарвлення використовує метафоричні образи, які додають загадковості та підсилюють інтригу (рис. 2.10).



Рис. 2.10 Метафоричний образ в одній із сюжетних ілюстрацій гри Jekyll and Hyde [39]

Завдяки кропіткій роботі художника, гра виділяється своїм впізнаваним стилем. А під час усього проходження на гравця чекає не тільки захоплюючий сюжет, а й неймовірно атмосферна візуалізація не менш вартої уваги готичної повісті.

В Україні за останні десятиліття індустрія геймдеву також активно розвивалась паралельно зі всім світом. Проаналізувавши український ігровий ринок було знайдено вітчизняні аналоги відеоігор для проведення досліджень.

Ghost of Viyk (укр. *Привид Виска*) [33] – не так давно анонсована дебютна розробка українського колективу trbkk, що поєднує у собі елементи екшену та мандрівної гри «роуг-лайк» (англ. *roguelike*). Головна героїня на ім'я Пташка йде шляхом протистояння Секті Чорної чуми. Вона подорожує світом, бореться із ворогами, прокачується та знаходить союзників, що є типовим шляхом героя у класичних мандрівних іграх [17].

Над 2D візуалом проєкту працювала дизайнерка персонажів Anastasiia Donets. Похмура та загадкова стилістика гри, натхненна українськими міфами та фольклором з головою занурює гравця у загадкову атмосферу світу. Як можна побачити у портфоліо художниці, вона ретельно підходить до процесу створення персонажів [30]. Вона розглядає різні форми та кольорові поєднання, продумує

деталі одягу, малює героя в різних ракурсах та динамічних позах, або створює мудборди як на (рис. 2.11).



Рис. 2.11 Перші скетчі Пташки з мудбордом персонажа [28]

На мудборді можна побачити референси елементів одягу персонажа – український традиційний стрій, вишиті сорочки та вінок. Також є приклади зовнішності та графічної стилістики, які разом формують візуальну концепцію майбутнього персонажа.

Не менш цікавими у виконанні художниці є ілюстрації антагоністів гри. Вони неймовірно колоритні та детально пропрацьовані. До того ж, у розроблених ілюстраціях багато гравців зможуть розгледіти досить чіткий натяк та підтекст (рис. 2.12).

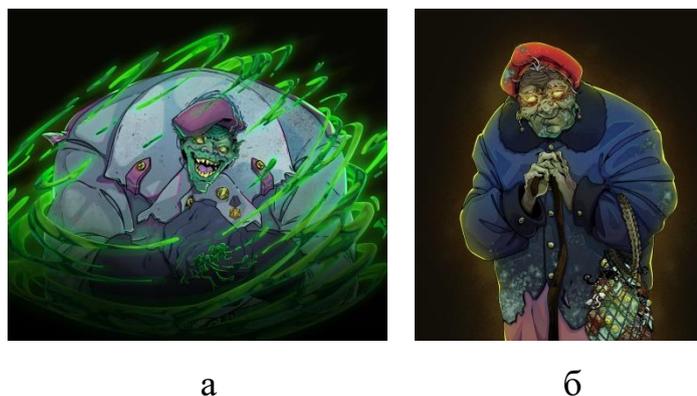


Рис. 2.12 Антагоністи гри Привид Виєка: а – Кабанін [28]; б – Чеканіна [28]

Інші сміливі експерименти з формами, стилістичні пошуки, скетчі, мудборди й покроковий процес створення ілюстрацій від ескізів і тональних замальовок до готового зображення також можна знайти у портфоліо дизайнерки [29, 30].

Другою українською грою для аналізу була обрана *Kami: Parade of Senses* (укр. *Камі: Парад почуттів*) – нелінійна візуальна новела з механікою Point&Click [35]. Студія *Kostrum Games* [37], яка розробляє гру, вже презентувала цікавий та водночас моторошний трейлер майбутнього психологічного горору [8].

Неповторного шарму грі додає моторошний візуал. Стилiстика персонажів чудово передає особливості жанру горор. Окремої уваги також варті деталізовані бекграунди, на яких майстерно зображена гра зі світлом і тінню, що додає постійної напруги та ще більше занурює в атмосферу жахів.

Для різноманіття у гру дуло додано не лише декілька локацій, а й використано різні види перспективи при розробці фонових ілюстрацій (рис. 2.13).



а

б

Рис. 2.13 Приклади бекграундів з гри *Kami: Parade of Senses*: а – бекграунд з фронтальною перспективою [35]; б – бекграунд у перспективі з двома точками сходу [35]

Для того щоб спростити подальший процес розробки гри, для кожного персонажа прийнято створювати так званий *Character design sheet* (укр. *Аркуш дизайну персонажа*). Це ретельно пропрацьована ілюстрація персонажа, на якій зображені усі його характеристики: зовнішність, риси обличчя, деталі одягу, пози, жести, вигляд з різних ракурсів та інші особливості героя. Колишній технічний директор української аутсорсингової компанії *RetroStyle Games* [32] А. Петравчук впевнений, що аркуші дизайну персонажа відіграють одну з ключових ролей у розробці відеоігор. Вони допомагають та значно

спрощують роботу художникам, які працюють над проектами. Ці аркуші слугують довідником для команди розробників та є зручним способом економії часу [43].

Для аналізу було обрано офіційні аркуші дизайну персонажів нині популярної новинки Solo Leveling: ARISE [52] від студії Netmarble, Південна Корея [41]. Для початку варто розглянути аркуші із дизайном головного героя – Sung Jinwoo та аркуш одного із босів відеогри (рис. 2.14).

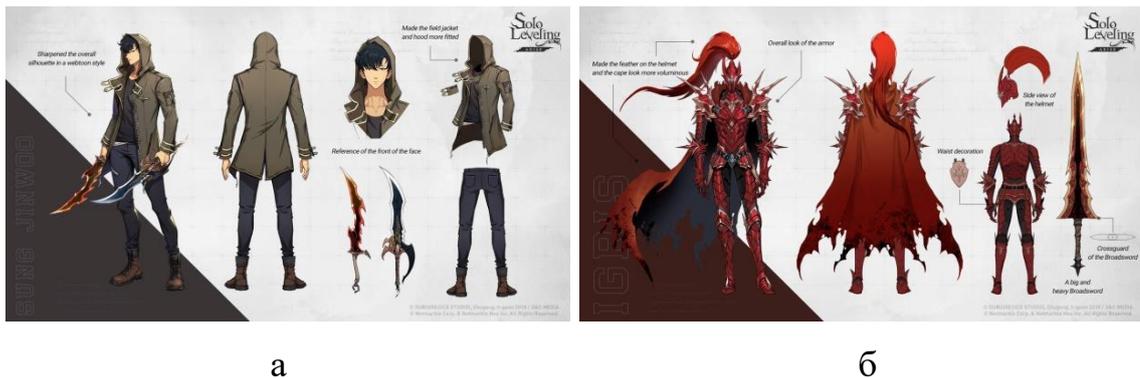


Рис. 2.14 Аркуші дизайнів двох важливих персонажів з гри Solo Leveling: ARISE: а – аркуш головного героя Sung Jinwoo [51]; б – аркуш одного з ігрових босів – Blod-Red Commander Igris [51]

На цій ілюстрації можна побачити все необхідне, що може знадобитись команді розробників – вигляд персонажа спереду та зі спини, голова персонажа крупним планом, окремі елементи одягу, зброя та текстові примітки дизайнера.

Цей же принцип прослідковується й в інших ілюстраціях персонажів. Аркуші мають повторювану спільну композицію, але в той самий час вони вдало відображають характерні індивідуальні риси героїв та несуть в собі додаткову інформацію.

До прикладу, на іншому аркуші, крім вигляду спереду та ззаду, присутнє також зображення персонажа збоку, що є хорошою підказкою для команди розробників, як їм слід зображати персонажа у просторі (рис. 2.15).



Рис. 2.15 Аркуш дизайну негативного персонажа Kang Taeshik з гри Solo Leveling: ARISE [51]

Звичайно, такі ілюстрації не виключають можливості отримання додаткових правок, в процесі створення моделей, але вони значно спрощують багато робочих процесів. І чим детальніші аркуші дизайнів персонажів, тим менше проблем може виникнути у розробників під час роботи.

Наприклад особисті атрибути персонажа, зображення голови з різних ракурсів та приклад розміщення персонажа в ігровому середовищі також спростять роботу аніматорам (рис. 2.16).



Рис. 2.16 Аркуш дизайну персонажа Статуї з гри Solo Leveling: ARISE [51]

Навіть якщо планується розробка гри за допомогою технологій 3D графіки, перші ілюстрації та моделі персонажів все одно можуть створюватись у 2D і навпаки. Так, наприклад, виконавчий директор проекту Сон-Кеон Джин та арт-директор Інхо Кім з компанії Netmarble у своєму інтерв'ю для Final Weapon розповіли, як експериментували із графікою під час

розробки Гігантської Кам'яної Статуї – важливого сюжетного персонажа гри Solo Leveling: ARISE (рис. 2.17) [50].



Рис. 2.17 Процес розробки 3D моделі Гігантської Кам'яної Статуї з гри Solo Leveling: ARISE [50]

Не досягнувши бажаного моторошного ефекту розробники вирішили поєднувати 2D і 3D, чергуючи їх, чим створили унікальний візуальний стиль [50].

2.3 Процес розробки ілюстрацій персонажів

Одним із ключових елементів візуальної складової більшості ігор є персонажі. Вони – обличчя та візитна картка гри. При створенні ілюстрацій персонажів важливо передати їхній характер та роль через форму, колір, позу, емоції, одяг, спорядження та інші графічні елементи та образи.

У книзі «Створення персонажів для індустрії розваг: Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх» автори К. Андерсон, Д. Кейді-Лі, С. Карре та Г. Менгерт провели змістовне дослідження на тему створення персонажів для індустрії розваг. У роботі вони представили велику кількість наочних графічних прикладів та покрокові процеси роботи над персонажами для різних цілей – для анімації, ілюстрації та відеоігор [3].

Дизайнерам, які працюють в індустрії розваг потрібні професійні навички, художнє чуття та смак і фантазія, адже їм доводиться створювати персонажів для різних вікових категорій, у різних стилях та для різних цілей

(кіно, книги, комп'ютерні ігри). Тому перед тим як братися за роботу, їм важливо визначити основні критерії проекту, його цільову аудиторію, та призначення майбутніх ілюстрацій, адже для різних типів медіа існують свої вимоги та принципи. Головне, варто пам'ятати, що дизайн персонажів – це про створення цікавих та незабутніх героїв, яких запам'ятовуватимуть незалежно від їхнього призначення [3, с. 12].

Тип медіа, або інформаційне середовище – це перше, на що дизайнер мусить звернути свою увагу. Основними середовищами є анімація, ілюстрація та ігри, і кожне з них має свої вимоги та аспекти роботи. [3, с. 21]. На наведеній нижче сторінці з книги можна побачити, як відрізняються розроблені персонажі, в залежності від цілей та типу медіа, для яких їх створювали (рис. 2.18).



Рис. 2.18 Ілюстрації персонажів для різних типів медіа від Д. Кейді-Лі, С.

Карре та Г. Менгерт [3, с. 13]

Українська компанія AV Games [21], яка розробляє ігри в жанрі f2p hidden object (безкоштовні казуальні ігри, суть яких полягає в пошуку захованих предметів) наглядно показала у своїй статті процес створення дизайну персонажів від першого кроку до готового результату [19].

Перший етап – розробка концептуальної ідеї. Ведеться активна робота з технічним завданням (ТЗ), зворотний зв'язок команди розробників та доопрацювання ідей та завдань. На цьому етапі продумуються основні характеристики персонажа: стать, зріст, раса, епоха та сеттинг середовища.

Також визначається яким буде персонаж – позитивним чи негативним, та яку роль він грає в сюжеті. Також обговорюється об’єм роботи, який повинна виконати художня команда, скільки ілюстрацій повинні розробити художниками, та якими вони мають бути.

Наступний етап – створення атмосфери. Тут команда працює над мудбордом, для кращого втілення задуманої атмосфери та емоційної прив’язки. Основне завдання – «спіймати» потрібний настрій, щоб у майбутньому вдало втілити його у роботах [19].

На третьому етапі вже починається детальна робота над персонажем. На початку процесу із цим добре допомагає рефборд, який вже є джерелом натхнення та конкретних референсів. Відбуваються художні та стилістичні пошуки пози, силуету, рис обличчя, одягу, аксесуарів, кольорових палітр та текстур. Якщо не вдається знайти вдалі референси чудовою альтернативою буде створити власні, як це робить команда AB Games. Рис. 2.19).



Рис. 2.19 Рефборд персонажа кіцуне для азійської акції у грі [19]

Основною перевагою такого підходу є економія часу, адже пошуки підходящої натури можуть надовго затягнутись, або взагалі виявитись марними.

По закінченню роботи над рефбордом на художників чекає ще немала частка роботи: пошукове ескізування, більш детальні скетчі та створення самого персонажа [19].

Ендрю Селбі, який працює в університеті Лафборо старшим викладачем з ілюстрації та анімації, у своїй книзі «Анімація» розповідає про роль та функції персонажів [4].

В першу чергу, персонаж є важливою складовою твору, тому він повинен цілісно працювати з іншими компонентами, а не бути окремим елементом. Головна роль персонажа – це змусити публіку хотіти дізнатись, що буде відбуватися далі. Саме тому будь-який персонаж повинен не просто існувати у творі, а бути рушієм сюжету та мати якесь значення для розвитку подій [4].

2.4 Задум гри та особливості адаптації української та кельтської міфологій та культур під нього

Сеттинг – важлива складова будь-якої пригодницької гри.

За словником Мерріама-Вебстера дається декілька визначень поняттю «сеттинг», а саме:

1. час, місце та обставини, в яких щось відбувається або розвивається;
2. час і місце дії літературного, драматичного чи кінематографічного твору;
3. декорації, які використовуються в театральній чи кінопостановці [27].

У контексті відеоігор найближчим буде 2 варіант трактування. Більш широке пояснення можна знайти в словнику літературних термінів, де зазначається, що сеттинг – це літературний художній елемент, який описує місце, час та обставини подій сюжету художнього твору (книга, п'єса, фільм, відеогра, тощо). Зазвичай його описують в експозиції твору, паралельно знайомлячи нас із персонажами, їхньою історією та життєвими обставинами [49].

Ігрова індустрія – це одна з найбільших сфер, яка покладається на принцип побудови сеттингу. Саме завдяки йому ігри перетворились із нудних та однотипних розробок на захопливі та оригінальні проекти, сповнені емоцій та цікавих сюжетів.

Сеттинг включає в себе дуже багато аспектів, і чим більше уваги приділено кожному із них, тим цікавішим та продуманим буде кінцевий результат. Це час та епоха в якій існує персонаж, його середовище та географічне розташування, культура та соціальна структура суспільства, в якому перебуває герой та багато інших прикладів. Сьогодні існує безліч відеоігор про минуле, теперішнє та майбутнє, про реальне та вигадане, про усі існуючі країни та вигадані світи, тощо [49].

Задум гри «Спадок Туата Де Дананн» полягає у тому, що події сюжету відбуваються у сеттингу сучасної України 21 століття, в якій, серед звичайних людей можуть проживати відьми, мольфари, характерники та нечисть різного штибу. Звичайні люди, що не мають магічних здібностей, не здатні помічати прояви магії, не розпізнають духів і бачать їх тільки у людській подобі, або ж зовсім їх не помічають, через що часто стають жертвами злої нечисті.

Для захисту простого населення України від лихих духів та істот, багато століть тому зібрались небайдужі чарівники та представники магічного світу, що об'єдналися в одну організацію та присяглися разом боронити свій народ від злих сил. Століття по тому світ змінювався, але небезпека залишалась, тож організація продовжувала існувати, передаючи свої ідеї наступним поколінням.

Основний сюжет гри розпочинається з того, що 23 березня 202X року за таємничих обставин зникає чоловік. Причетність нечистих сил до зникнення не підлягає сумнівам. Розібратися у цій справі відправляють двох молодих членів організації, відьму Зоряну та мольфара Дем'яна, які вперше працюватимуть разом та пліч-о-пліч долатимуть труднощі та небезпечні випробування.

У грі будуть переплетені дві основні міфології – українська та ірландська (кельтська). Хоча у сеттингу задуманого всесвіту можлива присутність на території України і нечисті з інших країн та культур.

Важливо буде зазначити, що гра не претендує на абсолютну історичну точність в інтерпретації міфологій та допускає певні авторські бачення.

Основним жанром гри «Спадок Туата Де Дананн» передбачено напрямок пригодницьких ігор із детективною складовою та елементами візуальної новели. Віковий рейтинг визначатиметься за системою PEGI6, тобто цільовою аудиторією будуть гравці віком від 16 років та більше.

Висновки до розділу 2

В другому, проєктно-аналітичному, розділі було досліджено основні аспекти об'єкту розробки. Значну увагу було приділено питанню вікових рейтингів та обмежень, а також впливу комп'ютерних ігор та їхнього вмісту на емоційне та психічне здоров'я дітей та підлітків. Досліджено 5 світових організацій, які займаються визначенням вікових рейтингів в ігровій індустрії та інших медіа.

Значну увагу було приділено порівняльному методу дослідження. Детально проаналізовано художню складову аналогічних проєктів на зарубіжному та вітчизняному ігровому ринку. На прикладі чотирьох зарубіжних та двох українських комп'ютерних ігор, детально розглянуто різні графічні елементи відеоігор та основні процеси їхньої розробки.

На базі теоретичних джерел та прикладів реальних кейсів детально розглянуто основні процеси розробки ілюстрацій персонажів для комп'ютерних ігор.

Розглянуто поняття сеттингу, його роль та основні складові. Визначено основний задум гри «Спадок Туата Де Дананн» та її орієнтовний віковий рейтинг.

У результаті проведених досліджень зроблено наступні висновки:

1. Віковий рейтинг є дуже важливою складовою будь-якої гри. Він є не лише показником, який обмежує коло цільової аудиторії продукту, але і може вказувати на певні категорії контенту, який може бути небажаним для перегляду тією чи іншою категорією користувачів. Тому і розробникам, і гравцям потрібно дотримуватись юридичних та законних обмежень контенту в комп'ютерних іграх, щоб запобігти негативних наслідків для обох сторін.

2. Вміст комп'ютерних ігор, який не відповідає віку гравця може негативно впливати на його психіку та емоційний стан, що особливо стосується дітей та підлітків. Надмірна жорстокість, нецензурна лексика, жахи, еротика та інші елементи, що бувають присутні у дорослих відеоіграх, можуть сформувати у дитини викривлене сприйняття навколишнього світу та соціуму. А відсутність контролю вмісту ігор зі сторони батьків може мати такі наслідки, як підвищена агресія, проблеми соціалізації та комунікації, неконтрольовані емоційні сплески та залежність від комп'ютерних технологій, що мають довготривалий негативний вплив на якість життя неповнолітніх.

3. Візуал комп'ютерних ігор – це не тільки готові персонажі, яких гравець бачить на екрані. Це і безліч пошукових ескізів героїв, які не увійдуть в готовий проект, але ляжуть в його основу. Робота з кольором та формою, експерименти з композицією та стилістикою. Створення аркушів дизайнів персонажів, які мають на меті спростити роботу команді розробників. Розробка бекграундів, які доповнюють атмосферу гри та допомагають зануритися у її проходження. Поєднування різних технік та видів графіки, для отримання потрібного результату і ще багато інших нюансів, які разом створюють цілісну картинку, яку бачить гравець.

4. Розробка ілюстрацій персонажів – це кропіткий та покроковий процес, який вимагає довгих пошуків референтів, концепції, стилістичних та художніх рішень та самої розробки готових зображень.

5. Продуманий сеттинг – запорука успіху для пригодницьких ігор. Він грає важливу роль у сюжеті, та допомагає гравцю відчувати атмосферу, яку

хочуть передати розробники. Сеттинг має багато складових, і чим більше їх розкривається користувачу, тим більш захоплюючим буде його проходження. Тому важливо добре продумати час, місце, обставини подій та інші аспекти сеттингу, щоб у результаті отримати гру, яка буде виглядати цілісною та захопливою.

РОЗДІЛ 3

ДИЗАЙН ІЛЮСТРАЦІЙ ПЕРСОНАЖІВ ГРИ. РОЗРОБКА ЛОГОТИПУ КОМПАНІЇ-РОЗРОБНИКА

3.1 Дизайн головних персонажів та антагоністів гри

Як раніше було зазначено, основний жанр гри «Спадок Туата Де Дананн» – це детективна пригодницька гра яка також матиме механіку візуальної новели. Віковий рейтинг орієнтовно визначатиметься за системою PEGI та обмежуватиме у доступі користувачів, молодших за 16 років.

На початку гри «Спадок Туата Де Дананн» користувачу надається вибір між двома ігровими персонажами: відьма Зоряна та мольфар Дем'ян. При виборі одного з них, інший автоматично стає NPC та членом команди гравця, що допомагатиме користувачу протягом всієї гри.

На самому початку розробки проєкту було створено перші три ілюстрації основних позитивних персонажів гри (рис. 3.1).



Рис. 3.1 Перші ілюстрації персонажів: а – Зоряна; б – Дем'ян; в – Юстина

Стиль перших ескізів доволі простий. Йому притаманні прямі лінії, відсутність великої кількості деталей, чіткі тіні та спрощена анатомія. Все це мало за собою на меті пришвидшити процес створення малюнків. Але коли

приблизні образи героїв були готові, було прийнято рішення працювати у більш деталізованому стилі.

Визначившись із сюжетом гри, коли вже можна приблизно зрозуміти, що чекатиме на головних героїв та якою буде кульмінація та кінцівка усього проходження, можна переходити до наступного етапу роботи – розробки нових ескізів персонажів (рис. 3.2).

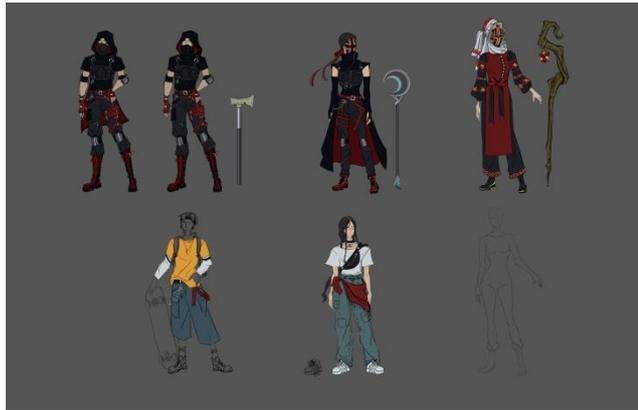


Рис. 3.2 Ескізи позитивних персонажів

Враховуючи особливості сеттингу гри, для основних персонажів було розроблено по 2 образи. Для позитивних героїв – це зображення у цивільному одязі та в робочій уніформі організації. А для антагоністів – їхня божественна подоба та вигляд, який вони приймають, маскуючись під людей.

На наступному етапі вже починається більш детальне опрацювання образів головних та другорядних героїв (Зоряни, Дем'яна та Юстини), а також створення ілюстрацій ще одного другорядного персонажа та двох антагоністів (слов'янської богині зла та смерті Мари та ірландської богині війни Морріган).

Перший розроблений дизайн одного з головних персонажів гри (на вибір) – образ молодої відьми Зоряни (Додаток В). Вона молода зеленоока дівчина, з довгим чорним волоссям. У її цивільному одязі немає нічого особливого. Звичайний та зручний одяг – джинси, футболка, бананка через плече та роликові кросівки. В образі також є елементи, що додають персонажу українського колориту. Це червона хустка, пов'язана на поясі дівчини, гердан

та довге чорне волосся, зібране у дві пишні коси. Зоряна також має дві срібних сережки, які є її бойовими артефактами, що за її бажанням можуть перетворитись на зброю.

Друга ілюстрація Зоряни – це образ в уніформі (Додаток Г). За зброю вона має два бойові серпи з подовженими руків'ями. Уніформа Зоряни може нагадувати одяг у стилі техно, або techwear – трендовий стиль одягу, що комбінує у собі практичність та функціональність, створюючи унікальний урбаністичний образ. Особливою деталлю спеціального костюму Зоряни є маска ляльки мотанки, яка повністю закриває її лице й одночасно виконує функцію захисного артефакту проти сил злої нечисті. Саме через цю маску дівчина і отримала своє кодове ім'я «Мотанка». Схожий оберіг має і наставниця Зоряни – стара відьма Юстина.

Іншим варіантом вибору головного ігрового персонажа є молодий мольфар Дем'ян, або за кодовим ім'ям – «Спірит» (Додаток Е). Його цивільний одяг, як і у Зоряни, не вирізняється нічим особливим. Він одягнений в жовту футболку, одягнену поверх білої кофти, подовжені шорти, кеди та носить пов'язку на лобі. Має руде волосся, блакитні очі та шрам на лівій брові. Із собою має рюкзак. Їздить на скейтборді. На шиї у нього висить кулон з маленьким топірцем, який насправді є його бойовим артефактом у деактивованому стані. Щоб підкреслити Дем'янове походження та професію його зброєю став традиційний гуцульський топірець – бартка.

Уніформа Дем'яна має багато спільних рис з формою Зоряни, але водночас є унікальною та індивідуальною. Схожі характеристики, такі як кольорова гама, повторювані елементи одягу та стиль костюму підкреслюють їхню приналежність до однієї організації та навіть одного покоління (Додаток Ж).

Роль антагоніста у грі є не менш важливою, за роль головного героя. Цікаву думку, яка влучно описує суть антагоністів, колись висказав один із найвідоміших режисерів 20 століття – Альфред Гічкок. Він сказав наступне: «Що успішніший лиходій, то успішніший фільм» [1]. Хоч його вислів

стосувався сфери кіноіндустрії, доречно буде вважати, що він залишається дотичним і до індустрії комп'ютерних ігор.

Цікавий злодій, з аргументованою мотивацією, харизматичним образом та власними поглядами завжди додає колориту грі та робить проходження цікавим та інтригуючим. Добре продуманий антагоніст, коли його мотивація зрозуміла та обґрунтована, а не взята з пустого місця, часто може отримати від гравців визнання та симпатію. У когось він навіть може стати улюбленим персонажем усієї гри.

Лиходій історії – це рушій сюжету. Він створює та розвиває конфлікт, з яким повинен боротися головний герой. В той самий час антагоніст не повинен бути уособленням «абсолютного зла». Він може мати достатньо позитивних рис, але його основна задача – протистояти головному герою історії.

По задумці сюжету в грі «Спадок Туата Де Дананн» буде двоє антагоністів – підставний (Мара), яка довгий час для гравців здаватиметься головною лиходійкою, та основний (Морріган), особистість якої розкриється вже ближче до фіналу гри, коли гравцю здаватиметься, що розгадка вже близько.

При створенні ілюстрацій Марі та Морріган велику увагу було приділено схожості обох їхніх подоб – істинної божественної та фальшивої людської. Важливо було залишити їх впізнаваними та адаптувати притаманні їм риси характеру та зовнішності під умови сучасного світу.

Першим антагоністом та підставною лиходійкою по сюжету гри виступить слов'янська богиня зла та смерті Мара.

У своїй електронній статті В. Демидюк розглянула Мару – одну з найвідоміших богинь української язичницької міфології. У тексті наведено основні відомості про богиню, приклади найвідоміших легенд та опис її сприйняття тогочасним суспільством [9].

Про неї (Мару) збереглося дуже багато легенд та міфів, адже вона була одним із головних божеств української язичницької міфології. Іноді її

порівнюють з іншою богинею слов'янського пантеону, Ладюю, розділяючи їх на «добро» та «зло». Проте, це не зовсім правильне осмислення тогочасного порядку речей. Мара не була протилежністю богині Ладі, а скоріше була їй рівнею.

Мара, або як ще її іноді кличуть, Марена, у дохристиянські часи була відома як богиня зла, ночі та смерті. Велична володарка Наві – Підземного Світу. Вона вважалася уособленням хвороб, жаху та мороку, покровителькою нечисті та злих сил.

Марі приписували здатність сіяти серед людей брехню, ілюзії, сварки та недуги. А за мотивами однієї з легенд, вона могла вночі бродити по вулицях селищ, тримаючи у своїх руках чийось відірвану голову, та викрикувати імена місцевих жителів. Усім, хто їй озвався, судилося померти [9].

Щодо зовнішності, Мару описували красунею неабиякої вроди. Струнка та бліда дівчина з темним волоссям, уособлення жіночої сили та гідності. Із настанням зими вона вступала у свої володіння, повеліваючи усіма снігами та водоймами.

Важливо зазначити, що у язичницькій міфології «ніч» та «смерть» не ототожнювалися із «абсолютним злом». Ні те, ні інше не є кінцем усього, а лише частина циклу. Після кожної ночі настане день, після кінця зими прийде весна, а після смерті буде переродження. Тому і Мара не вважалася суцільним злом, а лише важливою частиною життєвого циклу людей та гармонії всесвіту [9].

Розроблений образ богині має дещо гіперболізований вигляд. Видовжені кінцівки, дуже бліда шкіра, що плавно затемнюється до чорних пазуристих долонь та копит, червоні очі, білі роги, що формою імітують півмісяць. Вона має довге та пряме волосся, темне, мов п'ятьма глибокої ночі. Все це, разом із розірваною сукнею, створює жахаючий образ богині. Як і в легендах, Мара також тримає в руці відірвану голову, що лише додає моторошності усій постаті (Додаток II).

У сучасному світі серед людей її можна побачити одягненою в чорну шкіряну куртку, синій корсет та світлі штани, на поясі яких пов'язана синя спідниця-баска. Як натяк на її оригінальну форму з копитами, Мара носить високі підбори з платформою. Вона також має коротке темне волосся з кількома пофарбованими у синій колір пасмами. У руці, замість голови, тримає сумку. На її шиї вона носить гарну срібну прикрасу з мотивами молодого півмісяця (Додаток К).

Основним антагоністом гри виступить Морріган – ірландська богиня війни.

Якщо трохи дослідити історію ірландських народів, можна дізнатись, що стародавні кельти не вважали війну лише чоловічою справою. Існує багато досліджень, які довели факт того, що кельтські жінки були досить войовничими та брали активну участь у найрізноманітніших битвах. Про це також свідчать багато легенд, історичних подій та навіть кельтський пантеон богів, у якому можна знайти багато богинь війни.

Однією із них є войовнича дівка Морріган (з ірландської *Mór-ríoghain* перекладається як «Велична Королева Воронів», або ще можна зустріти варіант «Велична Пані Ворон»). Вона – верховна кельтська богиня, яку зображали у військових обладунках та зі списом у руках. Її грізний бойовий клич лунав на полі бою, наче крик десяти тисяч воїнів [2].

За легендами Морріган мала кілька подоб, у яких з'являлась і серед богів і серед смертних. Вона приходила і у своїй істинній подобі, і у своїх улюблених формах – в образі чорної ворони або сірого ворона. А бувало і таке, що поставала вона у вигляді прекрасної дівки, вбраної у довгі зелені шати. Так вона надихала героїв на подвиги та своїми чарами допомагала їм визначити результат битви [2].

В одній старовинній поемі можна знайти захоплюючі рядки, у яких розповідається як Морріган, прибувши на поле битви, пробуджувала бойовий дух війська:

«Над головою його вопила,

Підскакувала і металась відьма,
Ширяючи над списами і над щитами,
О, то була сива Моррігу».

Богині також були притаманні чари ясно бачення і замовляння та дар провидіння. Як войовниче божество Морріган була присутня на полі бою в обох легендарних битвах при Маг Туїред та допомогала племенам Дани ("Туата Де Дананн"). Відомо також, що культу Морріган були притаманні різноманітні магичні ритуали та військові обряди [2].

Для створення образу Морріган у її божественній подобі також було досліджено історію традиційних татуювань піктів та кельтів.

Пікти – народ, який у період з 7000 р. до н. е. до 845 р. н. е. населяли Європу, на території сучасної Шотландії. Свою назву вони отримали від римлян, які називали їх «Pictii» (з лат. «розмальовані»). Представники цього племені з ніг до голови покривали свої тіла складними татуюваннями у формі птахів, риб та інших звірів, що населяли ті землі (рис. 3.3). Їхні татуювання, як і кельтські, також були синього кольору. Імовірно, що чорнила створювалися з тої ж рослини – «вуад», а самі малюнки наносилися на тіла за допомогою гострих кісток, якими проколювали шкіру, попередньо зануривши їх у фарбу [31].



Рис. 3.3 Жінка-пікт, автор Теодор де Брі, 1588 р. [31]

Кельти – це племенний народ, який в період з 1200 по 700 рр. до н. е. пересувалися Європою та осіли на території сучасної Ірландії. У них була

широко розповсюджена культура татуювань, тому багато представників племені наносили великі татуювання на все тіло чорнилами синього кольору, які добували із рослини, відомої як «вуад». В основному практика татуювань використовувалась як засіб захисту воїнів під час боїв та протидії злим духам. Самі татуювання робили у вигляді кельтських вузлів, які символізували життєві шляхи, якими люди шли протягом своїх життів. Також зустрічалися спіральні візерунки та складні переплетіння ліній у формі кіс [31].

Божеественний образ Морріган також побудований на її міфічних описах, з доданням власного бачення персонажа (Додаток Л). Вона висока, світловолоса, що було притаманно кельтам, жінка, одягнена в зелену сукню, яка іноді зустрічалось в оповідах про неї. Низ спідниці та рукава заплямовані кров'ю, а в руці вона тримає списа, що натякає на її присутність на полі бою. Вона також має традиційні татуювання по всьому тілу, нанесені синьою фарбою, а на її плечах одягнута масивна пір'яна накидка, що є натяком на її уміння перетворюватись на ворону та відсилається на її популярне звання Велична пані Ворон. Це також підкреслює ворона, яка підлетіла до богині та готова приземлитись на протягнуту праву руку.

В її людському образі зберігається притаманна їй зелена сукня, щоправда, більш сучасного крою (Додаток М). В одній руці вона тримає гвинтівку, що нагадує нам про її спеціалізацію на війні, а також натякає на її сучасний рід зайнятості – відомого кримінального авторитету та торговця зброєю. Це також має своє підґрунтя, адже, за легендами, Морріган не брала участі у битвах напряду, а лише підтримувала одну зі сторін та допомагала їм перемогти, не вступаючи у бій самостійно. Тому і в сучасному світі вона не зраджує своєму минулому. Морріган надає потрібні ресурси та інформацію, розпалює ворожнечу, маніпулює, але не бере участі у сутичках.

Для Зоряни та Дем'яна також було розроблено по аркушу дизайну персонажа (Додаток Д) та (Додаток З) відповідно.

3.2 Дизайн другорядних персонажів гри

Важливу роль у пригодницьких іграх ще грають другорядні персонажі.

Вони додають колориту ігровому світу та роблять проходження цікавішим. До того ж вони – NPC (англ. *Non-Player Character*), часто грають не останню роль у процесі гри, адже часто саме з їхньою допомогою гравець може отримувати підказки, завдання та важливу для сюжету інформацію.

Першим другорядним, але не менш важливим для гри персонажем постає досвідчена відьма Юстина, на кодове ім'я «Берегиня».

Юстина – висока жінка, худорлявої статури з довгим світлим волоссям. Вона вдягнена в білу сорочку із зав'язками, бордовий традиційний стрій зі спідницею та керсеткою з візерунком та двосторонню крайку на поясі. Її шию прикрашають традиційні українські прикраси-обереги – масивні намиста, коралі та згарди. У лівій руці вона тримає люльку.

Зброєю Юстини є дерев'яний посох з громової палиці, перев'язаний оберегами, який зберігся ще з часів її молодості. Також, як згадувалося раніше, Юстина також має маску ляльки мотанки, яка захищає її від злих чар (Додаток Н).

Ще одним другорядним персонажем гри, який матиме важливу роль для сюжету, постає Грінка Олексій Федорович – чоловік, зниклий безвісти за таємничих обставин. Він – звичайний офісний працівник середнього віку. Має каштанове коротке волосся та трохи запущену щетину. У нього втомлені сірі очі та густі прямі брови. Він носить окуляри та звичайний комплект працівника офісу – блакитна сорочка, синій піджак, помаранчева краватка та іменний пропуск. Весь його образ натякає на втому та незадоволення своїм становищем.

Саме розслідуванням його містичного зникнення займатиметься гравець (від лица головного героя), якому з самого початку гри буде надано лише фото Олексія (Додаток П).

3.3 Розробка ескізів ігрового середовища та інших візуальних елементів гри

Не менш важливим елементом гри є бекграунд (від англ. *background* — «тло», «задній план»). Його розробка почалася з ескізних пошуків для тих моментів гри, які включатимуть у себе елементи візуальної новели.

На початку тематикою основного бекграунду, на тлі якого відбуватиметься більшість подій, було обрано вигляд детективної кімнати головних героїв та розроблено перший ескіз (рис. 3.4, а). Продовжуючи пошуки було розроблено другий ескіз, який ліг в основу готового бекграунду. На ньому повністю змінено композицію кімнати, додано передній та задній план фону. А також детальніше пропрацьовано декорації, кольорові рішення, світло та тіні (рис. 3.4, б).

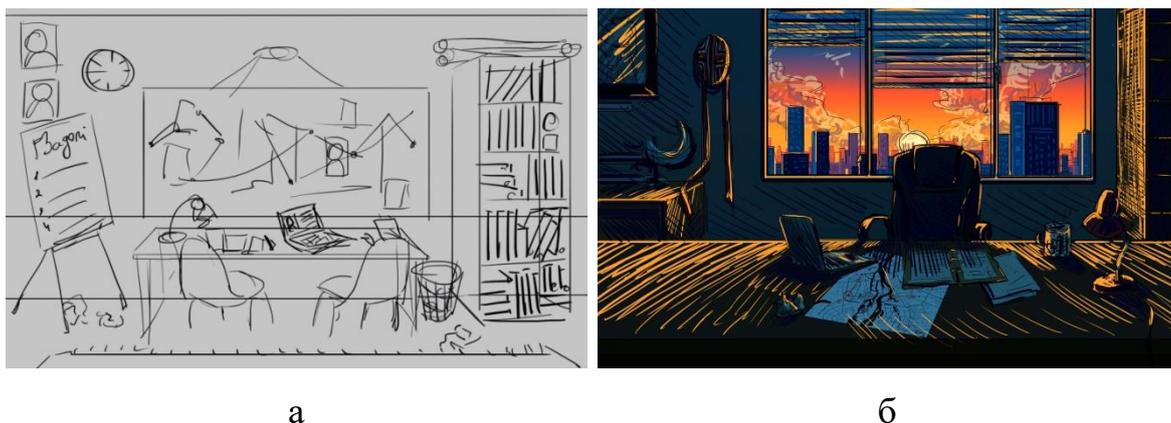


Рис. 3.4 Ескізи бекграунду : а – перший ескіз бекграунду; б – другий ескіз бекграунду

По образу другого ескізу створювалась чистова ілюстрація готового бекграунду (Додаток Р). Та візуалізація бекграунду у самому процесі гри (Додаток С).

Також було розроблено макет папки речових доказів по справі, яку буде розслідувати гравець. По задумці, вона буде одним із найважливіших функціональних елементів гри.

Механіка її використання передбачена простою та інтуїтивно зрозумілою. Після натискання гравцем на відповідну кнопку на ігровому полі (рис. 3.5), на екрані з'явиться вікно із зображенням закритої папки.

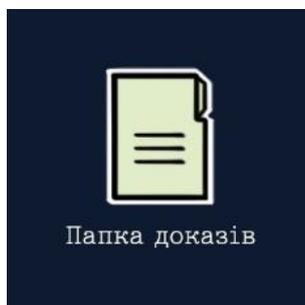


Рис. 3.5 Кнопка, яка відкриватиме папку доказів

Відкрити та перегортати папку можна буде просто клікаючи у відповідному напрямку гортання сторінок (право та ліво).

Сама папка матиме кілька окремих розділів, кожен з яких міститиме ту чи іншу інформацію, пов'язану з розслідуванням. В процесі проходження гри гравець знаходитиме речові докази, інформацію, свідчення очевидців та підозрюваних, тому у папці буде поступово з'являтися нова інформація. З цієї ж причини на початку проходження деякі розділи будуть заблоковані або частково засекречені й будуть розблоковані лише після того, як гравець виконає потрібні для цього вимоги.

Всього було створено 7 розворотів папки: обкладинка; розворот з особовою справою зниклого (Олексія); тимчасово засекречений розділ «???» для інформації про місце злочину; розворот з доказами; розворот зі свідками та записами їхніх свідчень; ще один засекречений розділ для інформації про підозрюваних; зворотна сторінка обкладинки (Додаток Т). Також створено ілюстрацію, на якій показано, як виглядатиме пака речових доказів у процесі гри (Додаток У).

Крім того, було розроблено емблему організації, у якій працюють головні герої (Додаток Ф).

3.4 Дизайн айдентики компанії-розробника та логотипу для ігрового застосунку

Дослідники М. Гніденко та В. Колесніков у своїй статті, опублікованій у Віснику КНУТД, розглядають логотип як основу фірмового стилю, а також аналізують та ґрунтовно пояснюють суть та роль фірмових знаків. Як центральний елемент фірмового стилю, лого, в першу чергу, забезпечує ефективність айдентики компанії та виконує іміджеву, інформаційну та психологічну функції [7, с. 77].

Ідеально, коли навіть з роками чи десятиліттями логотип залишається актуальним. Для цього важливо розробити гармонійний дизайн логотипу, в якому будуть цілісно об'єднані шрифтові, символічні та іконічні образи. Також важливо врахувати культурні аспекти, такі як символізм кольорів, знаків та тренди у дизайні [7, с. 77].

З активним розвитком дизайну з'являється все більше різних стилів зображувальних знаків. Деякі тренди вичерпують себе швидко і перестають бути популярними, а інші існують вже давно, але все ще можуть дивувати публіку своєю оригінальністю.

Мінімалізм вже давно зберігає свою популярність і ще протягом багатьох років буде актуальним, адже багато великих компаній та брендів зараз надають перевагу спрощеному лаконічному дизайну.

Геометричні форми досі є актуальним методом створення логотипів. Завдяки простим геометричним формам можна втілити цікаві кольорові та композиційні рішення.

Логотип, як центральний елемент фірмового стилю, повинен бути впізнаваним та лаконічним. Крім того, варто враховувати, що товарний знак може розміщуватись на елементах та предметах різних розмірів, тому він повинен бути універсальним та добре масштабуватись.

Одним із завдань практичного розділу також є створення логотипу компанії-розробника ігор MythGame. Ця компанія створюватиме комп'ютерні

ігри за мотивами різних міфологій та легенд, або з оригінальними сюжетами, пов'язаними з культурами народів світу, як у випадку зі «Спадок Туата Де Дананн».

Дослідивши теоретичні матеріали та сучасні тренди у дизайні, одразу було прийнято рішення працювати у мінімалістичному стилі з використанням геометричних форм. Основним критерієм в ескізних пошуках стало дотримання лаконічності. З усіх отриманих результатів перевагу було надано ескізу, який був побудований по схемі ізометричної проєкції (рис. 3.6). Саме він став основою для майбутнього логотипу.

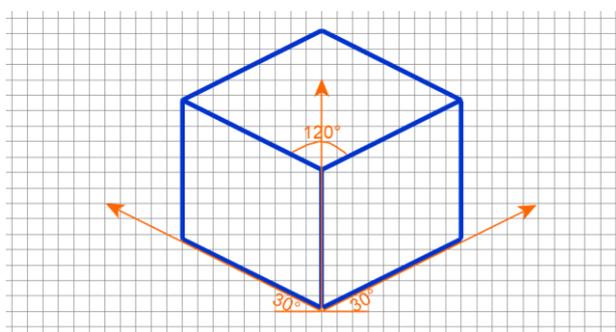


Рис. 3.6 Приклад схематичного ізометричного зображення [34]

Структура логотипу виглядає наступним чином. Назва компанії написана вертикально в два стовбці – MYTH та GAME. Між літерами та між словами немає звичайних пробілів та пропусків, що об'єднує слова в одну цільну композицію. Обидва вертикальні блоки слів розміщені як на ізометричній проєкції, наведеній вище. Перший варіант логотипу був створений повністю у чорному кольорі (рис. 3.7).



Рис. 3.7 Чорно-білий макет логотипу компанії MythGame

І вже потім було почато пошуки кольорової гами. Було розглянуто багато варіантів, з яких пізніше виокремлено 5 кольорових комбінацій. У всіх варіантах слово «GAME» виконане чорним кольором, який символізує універсальність ігор, які планує випустити компанія-розробник. В той час як забарвлення частини «MYTH» змінюється. У трьох варіантах воно виконане різними відтінками фіолетового, який часто асоціюється із містикою, магією та міфами. Два інших варіанти мають забарвлення жовтих відтінків, що символізують радість та задоволення. Саме ті емоції, які компанія бажає подарувати гравцям під час проходження розроблених нею ігор (рис. 3.8).

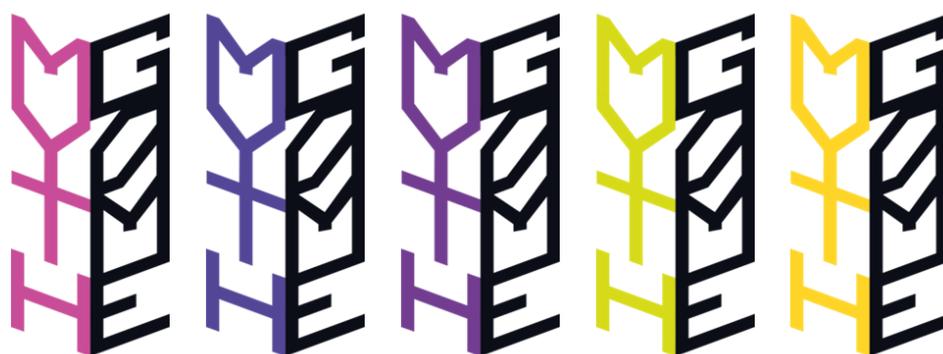


Рис. 3.9 Вибір кольорової гами логотипу компанії MythGame

Остаточним логотипом компанії MythGame було обрано п'ятий представлений варіант. Приємна комбінація теплого жовтого відтінку із чорним кольором, яка символізуватиме задоволення від процесу гри та універсальність проєктів компанії (Додаток X).

Крім логотипу для компанії також було розроблено дизайн маскота – брендового персонажа, який є одним із візуальних інструментів комунікації з аудиторією [14]. На початку такі персонажі були популярні у спорті. У кожній команді був свій герой-талісман, що символізував команду, піднімав бойовий дух гравців та розважав глядачів на змаганнях. Маркетологи побачили, що продаж сувенірів з маскотом користується популярністю та приносить немалі гроші спортивним клубам, і невдовзі брендових персонажів уже можна було побачити у багатьох рекламних кампаніях [15].

Хоч маскот не є обов'язковим елементом бренду, він виконує багато важливих функцій. В першу чергу, через нього комунікація з аудиторією компанії відбувається буквально через спілкування зі споживачами, що будує емоційні зв'язки. Чудовим прикладом можна назвати цукерки M&M's, які у рекламі розповідають про товар, акції та інші новини компанії.

Через маскот бренд також може просувати свої ідеї та принципи, як це робить, до прикладу, фіолетова корівка Milk, яка постійно підкреслює у рекламі натуральність та ніжність шоколадних виробів Milka. А завдяки впізнаваності маскота, можуть значно збільшитись продажі товару, як, наприклад, відомий усім енергійний рожевий кролик із батарейкою компанії Duracell, яка активно залучає його до всіх своїх рекламних кампаній.

Відома українська лисичка, яка є символом магазинів Фокстрот, використовується не лише в рекламі, а і в інструкціях та гайдах, допомагаючи покупцям та підтримуючи доброзичливу комунікацію з аудиторією [14].

Важливо розуміти, що маскот, фактично і є сам бренд, його живий образ, який запам'ятовують люди. Саме тому його просування та розвиток теж дуже важливі, адже розвиваючись разом із брендом, маскот втілює і прогрес компанії [15].

Так як компанія MythGame спеціалізується на іграх з міфічним контекстом, було прийнято рішення розробляти нереалістичний образ. Маскот повністю відповідає основному стилю компанії. Він розроблений у тих самих кольорах, що і логотип, його форма проста та без зайвих деталей (Додаток Ц).

Усі розроблені елементи айдентики також представлені на мокапах, для кращого розуміння, як вони виглядатимуть на готовій продукції компанії (Додаток Ш).

На відміну від мінімалістичного логотипу компанії-розробника, знак самої відеогри було вирішено розробляти більш деталізованим. Одразу було прийнято рішення розробляти саме комбінований знак, тобто той, що міститиме в собі і текст, і графічні образи. Основною метою було відобразити

у логотипі колорит гри, тому було вирішено об'єднати як українську, так і кельтську символіку.

Центровим елементом графічної частини логотипу виступають два кельтських знаки – Триксел, що символізує життя, смерть та відродження та Трикветр, який символізує вічне духовне життя, що не має ні початку, ні кінця (рис. 3.9).

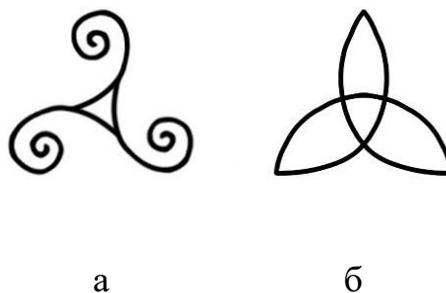


Рис. 3.9 Кельтські знаки: а – Триксел; б – Трикветр

В логотипі знак Триксел симетрично розміщений всередині знаку Трикветра.

Для назви було обрано шрифт українського походження – «Rutenia_Nezalezna», авторства Василя Чебаніка. Такий вибір шрифту зумовлений бажанням підкреслити той факт, що гра належить українському розробнику та є надбанням сучасної української культури. Сам шрифт дуже колоритний та цікавий, що чудово підходить для використання його в дизайні логотипу, який повинен відображати культуру та походження проєкту (Додаток Щ).

Для проведення рекламної кампанії відеогри було також розроблено постер присвячений анонсу її виходу (Додаток Ю) і тематичний мерч у вигляді акрилових стендів та значків із зображенням персонажів гри.

Висновки до розділу 3

У третьому, практичному, розділі велася активна робота над створенням візуальних елементів відеогри «Спадок Туата Де Дананн». У результаті було розроблено:

- По 2 ілюстрації для головних героїв – Зоряни та Дем’яна, по 2 дизайни антагоністів гри – Мари та Морріган і по 1 ілюстрації для другорядних персонажів – Юстини та Олексія, що загалом складає 10 ілюстрацій для 6 персонажів гри;

- По 1 аркушу дизайну персонажа для головних героїв;

- Дизайн бекграунду, який буде використано для моментів гри, які включають в себе механіку візуальної новели;

- Папку речових доказів – функціональний елемент гри, який складається із 7 розворотів та буде активно використовуватись у процесі гри;

- Візуалізацію бекграунду та папки речових доказів в ігровому процесі;

- Знак організації, до якої належать головні позитивні персонажі;

- Логотип гри «Спадок Туата Де Дананн»;

- Плакат анонсу гри та мерч у вигляді акрилових стендів та металічних значків, для проведення рекламної кампанії.

Також було створено айдентику для компанії-розробника комп’ютерних ігор MythGame, яка складається з:

- Логотипу;

- Маскота;

- Візуалізації розроблених елементів на мокапах.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У ході кваліфікаційної роботи було проведено всебічне теоретичне дослідження на тему комп'ютерних ігор, проаналізовано велику кількість літературних джерел та аналогічних проєктів на ігровому ринку та виконано практичне завдання. Підводячи підсумки виконаної роботи можна зазначити наступні результати та висновки:

1. Було детально досліджено сферу гейміндустрії. Вивчено історію та хронологію розвитку відеоігор як окремої галузі культури та технологічного прогресу. Досконало розглянуто питання жанрової класифікації та досліджено найпопулярніший вид ігор – пригодницькі відеоігри та підвиди цього жанру.

2. Поглиблено досліджено комп'ютерну графіку та основні її види – 2D-графіку, ізометричну графіку та 3D-графіку. Визначено їхні переваги, недоліки та проаналізовано стан розвитку та популярності цих видів графіки станом на сьогоднішній день.

3. Детально розглянуто усі аспекти вікового обмеження у гейміндустрії. Проведено дослідження на тему впливу контенту відеоігор на психіку та емоційний стан дітей та підлітків. Доведено появу негативних наслідків у випадку відсутності контролю вмісту ігор зі сторони батьків та споживання дітьми неналежного їхньому віку контенту.

4. Досконало проаналізовано візуальну складову чотирьох зарубіжних та двох українських комп'ютерних ігор. Розглянуто дизайни персонажів, бекграунди, стилістичні рішення та експерименти художників із формою, світлом та текстурами. На прикладі аналогічних проєктів досліджено складний процес розробки персонажів. Розглянуто основні етапи та нюанси роботи над ілюстраціями.

5. Ґрунтовно досліджено поняття сеттингу та його роль у комп'ютерних іграх. Доведено його важливість та визначено пряме

співвідношення добре продуманого сеттингу до успіху гри та позитивних оцінок користувачів.

6. Проведено кропітку роботу над практичною частиною проєкту. Розроблено 10 ілюстрацій для 6 персонажів гри. 2 аркуші дизайнів персонажів для головних героїв. Дизайн бекграунду. Макет функціонального елементу гри – папки речових доказів, що складається із 7 розворотів. Візуалізації ігрових процесів та знак організації, членами якої є головні герої.

7. Створено айдентику компанії-розробника комп'ютерних ігор MythGame. Для неї було розроблено дизайн логотипу, маскоту та приклад візуалізації цих елементів на мокапах.

8. Для проведення рекламної кампанії до виходу гри, було розроблено плакат та мерч з головними героями (акрилові стенди та металічні значки).

Підводячи підсумки, можна сказати, що гейміндустрія – це масштабна галузь, яка вимагає від розробників не лише художньої креативності, а і значної теоретичної та технічної бази знань у всіх напрямках. Процеси розробки ілюстрацій персонажів та інших елементів гри складні та часто мають кілька етапів, кожен з яких є важливим та може напряму вплинути на готовий результат. Візуальна складова є запорукою комерційного успіху гри.

Завдяки своїй популярності комп'ютерні ігри є чудовим способом просування української культури та традицій у широкі маси населення, що є важливою ідеєю у нашому сьогоденні. Розроблений проєкт орієнтований на просування наших традицій та культури та зацікавлення молоді ще більше дізнаватися про українські легенди та міфи, адже вони є важливою та невід'ємною частиною нашої історії та ідентичності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 10 дотепних цитат Альфреда Гічкока про кіно. *Vogue* URL: <https://vogue.ua/article/vogueman/kino/10-kmitlivih-citat-alfreda-gichkoka-pro-kino-49558.html> (дата звернення: 22.10.2024).
2. Амазонки і богині кельтів: від Морріган до Бдікки. *Інформаційно-аналітичний, культурно-просвітницький портал Spadoc.org.ua* URL: <https://spadok.org.ua/kelty/amazonky-i-bogyni-keltiv-vid-morrigan-do-budikky> (дата звернення 15.10.2024).
3. Андерсон К., Кейді-Лі Д., Карпе С., Менгерт Г. Створення персонажів для індустрії розваг: Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх. Київ : ArtHuss, 2023. 304 с.
4. Анімація: основи дизайну персонажів - Уривок із книги Ендрю Селбі. *ArtHuss* URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/animatsiya-osnovy-dyzaynu-personazhiv> (дата звернення: 26.04.2025).
5. Бонк М. Комп'ютерна графіка – визначення, основні принципи та важливість в сучасному світі. *MEDIACOM світ новин* URL: <https://mediacom.com.ua/kompyuterna-grafika-viznachennya-ta-osnovni-printsipi/> (дата звернення: 26.10.2024).
6. Вплив комп'ютерних ігор на психічний стан дітей – наслідки та рекомендації *PSYHOLOGIST Психологічна допомога* URL: <https://psychologist.com.ua/vpliv-kompyuternix-igor-na-psixichnij-standitej-naslidki-ta-rekomendatsii> (дата звернення: 27.04.2025).
7. Гніденко М.С., Колесніков В.В. Дизайн логотипу як основи фірмового стилю. *Вісник Київського національного університету технологій та дизайну*. Київ, 2015, №1 (82). С. 73-78.
8. Данилов О. Kami: Parade of Senses – українська візуальна новела з елементами Point&Click. *Mezha.Media* URL: <https://mezha.media/2024/01/17/kami-parade-of-senses/> (дата звернення: 26.04.2025).

9. Демидюк В. Мара в українській міфології: легенди, міфи, трактування. *Інформаційний ресурс VCBIT* URL: <https://vsviti.com.ua/ukraine/90503> (дата звернення 15.10.2024).
10. Ігрові жанри. *QATestLab training center* URL: <https://training.qatestlab.com/blog/technical-articles/games-genres/> 2023 (дата звернення 20.10.2024).
11. Комп'ютерна графіка – визначення, основні принципи та важливість в сучасному світі. URL: <https://mediacom.com.ua/kompyuterna-grafika-viznachennya-ta-osnovni-printsipi/> (дата звернення: 26.10.2024).
12. Кривко С. Історія геймдеву ХХ століття: від Spacewar! до Sonic the Hedgehog. *Skvot* URL: <https://skvot.io/uk/blog/istoriya-geymdevu-hh-stolittya-vid-spacewar-do-sonic-the-hedgehog> (дата звернення: 26.04.2025).
13. Крючков А. Віковий рейтинг ігор: як створити гру та не порушити закон. *Klona* URL: <https://klona.ua/uk/blog/game-design-uk-2/vikovyj-rejtyng-igor-yak-stvoryty-gru-ta-ne-porushyty-zakon> (дата звернення: 29.11.2024).
14. Маскот – персонаж з індивідуальністю. *Boolat Play* URL: <https://boolatplay.com/uk/article/maskot> (дата звернення: 27.04.2025).
15. Маскот, персонаж, талісман: навіщо брендам потрібні герої. *CASES* URL: https://cases.media/en/article/maskot-personazh-talisman-navisho-brendam-potribni-geroyi?srsltid=AfmBOor7jACKsrz__9rAV_4COGgofNoIo0jjC7zJQjFkPUtafm62454r (дата звернення: 27.04.2025).
16. Мелешкевич С. Дизайн 2D персонажів. *Avada Media* URL: <https://avada-media.ua/services/dyzaun-personazhey-2d/> (дата звернення: 27.04.2025).
17. Степорук Н. Анонсовано Ghost of Viyk — стильний мандрівний бойовик в антуражі українського фольклору. *GameDev DOU* URL: <https://gamedev.dou.ua/news/ghost-of-viyk-announcement/> (дата звернення: 26.04.2025).

18. Усі жанри комп'ютерних ігор. *Інформаційний онлайн ресурс UA Play* URL: <https://uaplay.com.ua/usi-zhanry-pc-ihor/> (дата звернення 16.10.2024).
19. Як створювати унікальний світ гри через дизайн персонажів. *AB Games* URL: <https://ab-games.com/2021/01/12/yak-stvoryuvati-unikalnij-svit-gri-cherez-dizajn-personazhiv/> (дата звернення: 27.04.2025).
20. 3D computer graphics. *ScienceDaily*. URL: https://www.sciencedaily.com/terms/3d_computer_graphics.htm (дата звернення: 29.10.2024).
21. AB Games URL: <https://ab-games.com/> (дата звернення: 27.04.2025).
22. Allen D., Filby J., Huston G., Molloy PJ. The Best 2D Games On Steam. URL: <https://www.thegamer.com/2d-video-games-best-steam-according-metacritic/> (дата звернення: 28.10.2024).
23. Categories. *Korea Media Rating Board* URL: <https://www.kmr.or.kr/eng/CMS/Contents/Contents.do?mCode=MN023> (дата звернення: 01.12.2024).
24. CD projekt RED. The Witcher 3: Wild Hunt : *Artbook*. 2015. P. 198 URL: <https://online.pubhtml5.com/qfck/wgdi/#p=1> (дата звернення 22.10.2024).
25. CD projekt RED. URL: <https://www.cdprojektred.com/en> (дата звернення 22.10.2024).
26. Definition of “mainframe”. *Cambridge Dictionary*. URL: <https://dictionary.cambridge.org/uk/dictionary/english/mainframe> (дата звернення: 21.11.2024).
27. Definition of “Setting”. *Merriam-Webster Dictionary* URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/setting> (дата звернення 22.10.2024).
28. Donets A. Ghost of Viyk – Character Art (in process). *ArtStation* URL: <https://www.artstation.com/artwork/aownK9> (дата звернення: 23.04.2025).
29. Donets A. Ghost of Viyk early production illustration. *ArtStation* URL: <https://www.artstation.com/artwork/OGrYaJ> (дата звернення: 23.04.2025).

30. Donets A. Portfolio. *ArtStation* URL: <https://www.artstation.com/liliaground> (дата звернення: 23.04.2025).
31. From Slaves to Royalty: A Brief History of European Tattoos. *Cloak and dagger London* URL: <https://www.cloakanddaggerlondon.co.uk/slaves-royalty-a-brief-history-of-european-tattoos/> (дата звернення: 07.03.2025).
32. Game Art Outsourcing Company. *RetroStyle Games* URL: <https://retrostylegames.com/> (дата звернення: 27.04.2025).
33. Ghost of Viyk. *Steam* URL: https://store.steampowered.com/app/2024920/Ghost_of_Viyk/?curator_clanid=43011665 (дата звернення: 26.04.2025).
34. Isometric Graph Drawing. *Yworks* URL: <https://www.yworks.com/pages/isometric-graph-drawing> (дата звернення: 02.12.2024).
35. Kami: Parade of Senses. *Steam* URL: https://store.steampowered.com/app/2764320/Kami_Parade_of_Senses/?curator_clanid=43011665 (дата звернення: 26.04.2025).
36. Karan. The Evolution of Game Development. *Medium* URL: <https://medium.com/@2022a1r009/the-evolution-of-game-development-е6e1e1b292ad> 2023. June 30. (дата звернення 14.10.2024).
37. Kostrum. URL: <https://kostrum.itch.io/> (дата звернення: 27.04.2025).
38. MazM The best story games ever! *MazM* URL: <https://www.storymazm.com/> (дата звернення: 02.12.2024).
39. MazM: Jekyll and Hyde screenshots. *Steam* URL: <https://steamcommunity.com/app/1178150/screenshots/> (дата звернення: 29.11.2024).
40. MazM: Jekyll and Hyde. *Steam* URL: https://store.steampowered.com/app/1178150/MazM_Jekyll_and_Hyde/ (дата звернення: 28.10.2024).
41. Netmarble URL: <https://company.netmarble.com/> (дата звернення: 27.04.2025).

42. Notice! Congratulations! You have now become a player. Behind-the-Scenes of Development: EP 1.Character Unveiled! *Netmarble* URL: https://ch.netmarble.com/Eng/Games/Detail?post_seq=4713&bbs_code=1018 (дата звернення: 27.04.2025).

43. Petravchuk A. Character Design Sheets for Video Games. *RetroStyle Games* URL: <https://retrostylegames.com/blog/character-design-sheets-video-game/> (дата звернення: 27.04.2025).

44. Raiting Guide. *Entertainment Software Rating Board* URL: <https://www.esrb.org/ratings-guide/> (дата звернення: 01.12.2024).

45. Rating System. *Computer Entertainment Rating Organization* URL: <https://www.cero.gr.jp/en/publics/index/17/> (дата звернення: 01.12.2024).

46. Sabotage Studio. URL: <https://sabotagestudio.com/> (дата звернення 22.10.2024).

47. Sammut M. The Best Isometric RPGs, Ranked. *The Gamer* URL: <https://www.thegamer.com/best-isometric-rpgs-games-ranked/> (дата звернення: 27.10.2024).

48. Sea of Stars Art Gallery. *Creative Uncut Video Game Art Library* URL: https://www.creativeuncut.com/art_sea-of-stars_a.html (дата звернення: 29.11.2024).

49. Setting: Definition & Examples. *Literary Terms* URL: <https://literaryterms.net/setting/> (дата звернення 22.10.2024).

50. Solo Leveling: ARISE Interview with Netmarble's Seong-Keon Jin and Inho Kim. *Final Weapon* URL: <https://finalweapon.net/2024/04/23/solo-leveling-arise-interview-netmarble-seong-keon-jin-inho-kim/> (дата звернення: 27.04.2025).

51. Solo Leveling:ARISE. Official Page. X URL: https://x.com/Sololv_ARISE_GL (дата звернення: 27.04.2025).

52. Solo Leveling:ARISE. URL: <https://sololeveling.netmarble.com/en> (дата звернення: 27.04.2025).

53. Top 10 3D games for Android You can't miss. *Invogames*. URL: <https://invogames.com/blog/3d-games-for-android/> (дата звернення: 28.10.2024).

54. What are the Ratings? Advisory ratings for films and computer games.

Australian Classification Board URL:
<https://www.classification.gov.au/classification-ratings/what-are-ratings> (дата
звернення: 01.12.2024).

55. What do the labels mean. *Pan European Game Information* URL:

<https://pegi.info/uk/what-do-the-labels-mean> (дата звернення: 29.11.2024).

ДОДАТКИ

Додаток А Сертифікат учасника V Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених «Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості» та текст опублікованої статті.

за сприяння міжнародного проекту INTREPID-HEI

Supported by

 Urban Mobility

 Funded by the European Union

 INNOVATION CAPACITY BUILDING
EIT HEI Initiative
eit-hei.eu
FOR HIGHER EDUCATION

СЕРТИФІКАТ

учасника конференції

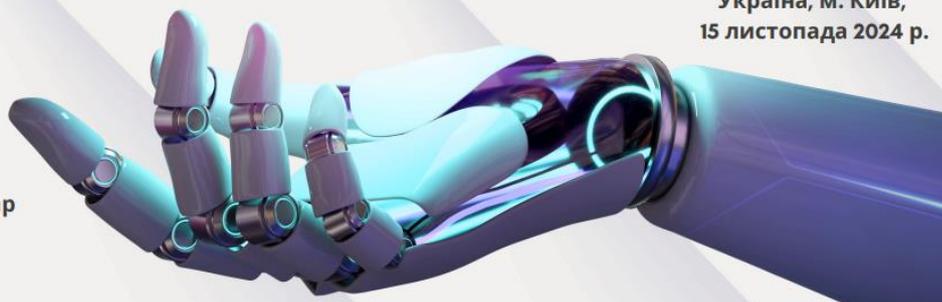
Цей сертифікат засвідчує, що

ГВОЗДІНСЬКА ІРИНА

взяв (ла) участь у роботі
V Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених
“Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості”,
що відбулася на базі Київського національного університету технологій та дизайну

Україна, м. Київ,
15 листопада 2024 р.


Олена ЄРШОВА,
відповідальний секретар
Організаційного
комітету конференції



*Гвоздінська І. В., бакалавр, Квашніна Я. І., бакалавр,
Ольховик А. В., бакалавр, Безугла Р. І., доц.*

Київський національний університет технологій та дизайну

СУЧАСНІ ТРЕНДИ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Анотація. Стаття присвячена дослідженню сучасних трендів в графічному дизайні. Визначено основні стилі ілюстрацій які користуються популярністю у дитячої та підліткової аудиторії. Досліджено види графіки, що найчастіше використовуються в сучасних комп'ютерних іграх. Проаналізовано сучасні тенденції книжкового та ігрового ринку з врахуванням найбільш популярних та затребуваних ілюстрацій та графічних зображень.

Ключові слова: графічний дизайн, ілюстрація, персонажі, стилізація, оверлеї, абстракція, кольорова гама, комп'ютерна графіка, відеоігри.

Hvozdińska I. V., Kvashnina Y. I., Olkhovuk A. V., Bezuhla R. I.

Kyiv National University of Technologies and Design

CURRENT TRENDS IN GRAPHIC DESIGN

Abstract. The article is dedicated to the study of current trends in graphic design. The main styles of illustrations are identified, which are popular among children and adolescent audiences. We have identified the types of graphics that are most often used in modern computer games. The current trends of the book and game market are analyzed, taking into account the most popular and popular illustrations and graphic images.

Keywords: graphic design, illustration, characters, stylization, overlays, abstraction, color scheme, computer graphics, video games.

Вступ. Дигіталізація та глобальна комп'ютеризація сучасного суспільства значно вплинули не тільки на розвиток дизайну як феномена та сприяли появі нових напрямів дизайну, але й змінили мислення дизайнера, його уяву й рівень інтуїтивності при моделюванні результату проектних і практичних дій. З кожним днем стає все важче втримати увагу аудиторії, на яку розрахована продукція. Щоб цього досягнути треба створювати об'єкт, який з першого погляду змусить потенційного споживача зупинитись і приділити час на те, щоб роздивитись і придбати його. Одним із методів досягнення такої цілі може бути слідування трендам, за допомогою яких можна спостерігати за змінами в суспільстві та визначити напрям розвитку різних галузей. Наприклад, в мистецтві тренди звертають увагу мистців на нові вподобання споживачів та вимагають швидкого реагування. Також, це можливість для пошуку інноваційних методів проектування продукції та її вдосконалення. Це може допомогти ефективніше розвиватись та пропонувати те, що відповідає запитам конкретного ринку. Також, важливим чинником є успішна комунікація із споживачами, яка досягається до допомогою розуміння потреб та вподобань цільової аудиторії для якої створюється дизайнерський продукт. Аналіз сучасних тенденцій допоможе зрозуміти, що більше впливає на зміну вподобань аудиторії, технології чи соціальні установки тощо.

Постановка завдання. Виходячи з наведеного вище, метою дослідження є аналіз трендів та стилів сучасних книжкових ілюстрацій, які користуються попитом, та дослідження популярної комп'ютерної графіки на прикладі відеоігор.

Результати досліджень. Книжкова графіка – це вид мистецтва до складу якого входять ілюстрації, обкладинки, суперобкладинки, типографіка та декоративні елементи, зокрема заставки, кінцівки, рамки, форзац тощо. Одним із видів книжкової графіки є дитяча книжкова ілюстрація. Розглянемо її основні тренди в 2024 році.

Проведене дослідження дозволило виокремити три основні тенденції, які є домінуючими в сучасній книжковій графіці. По-перше, це обмежена кольорова гама [1]. Наприклад, ілюстрації Віолетти Борігарді в книзі «Авіа, пташиний диспетчер» [5] де переважають сині та коричневі кольори. На першій ілюстрації співвідношення 90/10, на другій – 30/70. Таким чином, використання обмеженої кольорової гами забезпечує утримання фокусу уваги дітей на персонажах та основних елементах, краще передається емоційність історії та відчувається гармонія в композиції.



Джерело: [5].

Рис. 1. Приклад ілюстрації з книги «Авіа, пташиний диспетчер» Оксани Луцешівської

По-друге, це абстрактні та сюрреалістичні ілюстрації [12]. Такий підхід до ілюстрації дозволяє більше зануритись в емоційність історії та зрозуміти її по-своєму. Прикладом такого напрямку в малюванні є ілюстрації Владислава Єрко [3].



Джерело: [10].

Рис. 2. Приклад ілюстрації з книги «Снігова королева» Ганса Христіана Андерсена

Перевагами такого підходу до створення ілюстрацій є:

- 1) розвиток у дитини уяви та мислення, що досягається нестандартним підходом до малювання, який не має чітких форм та меж;
- 2) емоційне сприйняття відбувається на глибшому рівні, завдяки відображенню різних світів, що спонукає читачів досліджувати власні почуття та реакції;
- 3) формування у дитини власного погляду на навколишнє середовище. Сильне викривлення ілюстрацій або звичних речей стимулює дитину сформувати власну думку та критичне сприйняття візуальної інформації;
- 4) розвиток абстрактного мислення відбувається через незвичну для дитини образну сферу, що дозволяє сформувати кілька відповідей на одне запитання.

По-третє, екологічна та соціальна обізнаність. В наш час існує багато нагальних питань, як психологічне здоров'я, зміна клімату, війни в світі, соціальна рівність тощо. Такі ілюстрації сприяють розвитку поваги до навколишнього середовища та екологічної свідомості. Часто увага акцентується на таких соціальних проблемах, як рівність прав між чоловіками і жінками, толерантність, різноманітність культури, інклюзивність. Таким чином, діти вчаться приймати інших таким, якими вони є. Також можуть бути присутні такі проблеми, як бідність та голод, важливість соціальної відповідальності та справедливості у світі. Зображення персонажів, які допомагають іншим вирішувати соціальні проблеми, виховують у дітей почуття відповідальності до світу навколо них. Ілюстрація – гарний інструмент, щоб донести до дитини важливість вищеописаних тем. До прикладу можна віднести ілюстраторку Олійку Грасю, яка часто зображує в своїх роботах війну в Україні [4].



Джерело: [4].

Рис. 3. Приклад ілюстрації Олійки Грасі

В контексті нашого дослідження також вдалось з'ясувати, що на сучасному ринку також почала зростати популярність на книжкові ілюстрації і серед підлітків. Янг едалт (*yound adult*) – досить поширений термін у наш час, яким позначають художню літературу для зростаючого покоління (від 12 до 18 років). При цьому жанрове різноманіття янг едалт не обмежене – це можуть бути як і романтичні прози, так і детективи або фентезі. Проте така література залишається популярною і серед дорослих [11]. Наразі сучасні ілюстрації в янг едалт літературі є важливим маркетинговим інструментом, що відображає особливості молодіжної культури та естетичні смаки покоління. Ілюстрації не лише доповнюють текст, а й глибоко занурюють читача в історичний світ та викликають емоційний відгук ще до того, як він почне читати. Переглянувши останні новинки в книгарнях можна помітити наскільки яскравою, чіткою та насиченою стала книжкова графіка.

Розглянемо останні популярні книжкові ілюстрації, які користуються попитом на сучасному книжковому ринку та які саме ілюстрації подобаються аудиторії.

По-перше, це ілюстровані персонажі або сюжетні елементи. На обкладинках книг часто зображені герої, сцени або ключові предмети по'язані з самою історією, які відображають атмосферу та настрій твору. В ілюстраціях часто використовуються сучасні художні техніки, які резонують з молоддю. Обкладинки з персонажами нагадують читачам про героїв ще до того, як вони почнуть читати.

Ілюстрації до книг допомагають не тільки дітям, а і більш дорослій аудиторії. У таких жанрах, як фентезі чи романи з історичними елементами, ілюстрації створюють візуальне тло, яке дозволяє читачеві краще уявити світ, в якому відбуваються події. Вони роблять світ книги більш відчутним і реальним.



Джерело: [6, 8].

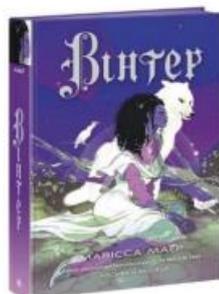
Рис. 4. Художник обкладинки: Карсон Ловміллер



Джерело: [2].

Рис. 5. Художник ілюстрації Марія Колосова

По-друге, розвиток сучасної книжкової ілюстрації також призвів до появи нових стилів і тенденцій у цій галузі. Останніми роками зростає попит на більш графічні та стилізовані ілюстрації з використанням жирних ліній та яскравих кольорів. Використання текстур (наприклад, матових або глянцевих) та сучасних графічних елементів на обкладинці робить книгу візуально привабливою і додає їй «глибини». Молодь надає перевагу незвичним шрифтам, візуальним вставкам та абстрактним обкладинкам з цікаво підбраною палітрою, що робить книгу арт-об'єктом, а не просто текстом [17].



Джерело: [13].

Рис. 6. Художник обкладинки: Томер Ханука

По-третє, наразі з'являється нова тенденція серед сучасної молоді – це оверлей до книг. Оверлей – це кольорова декоративна ілюстрація, яка розміщується або вклеюється поміж сторінок [18]. Зазвичай попит на такі окремі книжкові ілюстрації зростає серед шанувальників фентезійних серій, ромкомів або інших книг, і тому фанати готові придбати все, що пов'язано з улюбленою історією. Деякі видавці та дизайнери створюють обкладинки, щоб залучити більше читачів і підвищити інтерес до своїх книг. Це може бути частиною маркетингової кампанії, пов'язаної із запуском серії, екранізацією або новою темою в літературі. Лише пару років назад це була не така вже і актуальна тема серед молоді, проте в наші часи кількість читаючих зростає, як і з'являються нові тенденції, що дає більше можливостей для реалізації дизайнерам та художникам.



Джерело: [9].

Рис. 7. Набір оверлейів до «Каравал» Стефані Гарбер

Іншим популярним різновидом графіки у наш час є комп'ютерна графіка. Це широко розповсюджений вид мистецтва, який являє собою графічні зображення, створені та оброблені за допомогою комп'ютерних технологій, графічних редакторів (Adobe Photoshop, GIMP, Adobe Illustrator, Corel Draw, AutoCAD, 3D Studio Max тощо) та інших програмних забезпечень. Комп'ютерна графіка – це дуже об'ємна галузь, вивченню якої доведеться приділити багато часу та зусиль. Проте, поєднуючи технічні аспекти з художніми елементами та принципами, можна створити велике різноманіття візуальних ефектів і цікавих графічних об'єктів.

Зазначимо, що комп'ютерна графіка знаходить своє застосування у найрізноманітніших сферах людського життя, починаючи з більшості видів дизайну (графічний дизайн, веб-дизайн, моушн-дизайн, дизайн середовища та інтер'єру, дизайн одягу, тощо) та закінчуючи сферою реклами, медицини, архітектури, кіно та ігровою індустрією [7]. Далі, саме на прикладі останньої зазначеної сфери і буде розглядатись комп'ютерна графіка, її різновиди та тренди.

Сьогодні одним із найпоширеніших способів проведення дозвілля є комп'ютерні ігри. Їх популярність вже протягом кількох поколінь залишається беззаперечною. Крім того, завдяки великій різноманітності в жанрах і тематиці, комп'ютерні ігри широко розповсюджені серед представників усіх вікових категорій: від ще зовсім малих дошкільнят до людей похилого віку.

За останні десятиліття активного розвитку ігрової індустрії якість та візуальна привабливість комп'ютерної графіки значно покращились. Завдяки сучасним

технологіям, розробникам вдається створювати настільки реалістичні зображення, що іноді стає важко відрізнити їх від реальних.

З роками покупець стає все більш вибагливим не тільки до технічного аспекту гри, а й до її візуального наповнення. Саме тому якісно створена картинка виконує не лише естетичну функцію, а також є важливим засобом просування продукту на ігровому ринку. Для багатьох геймерів важливим критерієм вибору та оцінки відеоігри, крім жанру, сюжету та механіки, також є її візуальна складова. Якісна графіка та впізнаваний стиль сильно збільшують шанси гри довше залишатись у рейтингу популярності та приваблювати нову аудиторію.

Коротко розглянемо найпопулярніші види комп'ютерної графіки, які застосовуються у сучасних відеоіграх, а саме:

- 2D-графіка;
- Ізометрична графіка;
- 3D-графіка.

Комп'ютерна 2D-графіка – це вид графіки, в якому для створення зображень використовують двовимірні векторні та растрові моделі, тобто ті, що розташовані на площині координат X та Y. Хоч, у зв'язку з появою та розвитком тривимірної графіки, 2D-ігри на певний час втратили свою популярність у минулому, зараз вони знов актуальні та мають значну кількість відданих фанатів. До прикладу, одними з найвідоміших 2D-ігор на сьогоднішній день вважаються Sea of Stars, Dave the Diver, Inside, Rimworld, Hollow Knight, Terraria, Celeste, Limbo та багато інших [15].

Ізометрична графіка (або 2.5D чи псевдо3D) – це вид графіки, в якій об'єкти будуються по проєкціям осей X, Y та Z. Кутами між цими осями імітується точка зору з певної перспективи, що створює видимість глибини та об'єму. Саме завдяки своїй порівняно легкій реалізації, у свій час ізометричні відеоігри набули значної популярності. Пізніше, так само, як і 2D, ізометрична графіка тимчасово поступилася популярністю новому досягненню розробників – 3D-графіці. Проте, зараз ізометричні ігри знову можна побачити у топах.

Яскравими прикладами таких відеоігор можна назвати наступні: Last Epoch, Transistor, Wildermyth, The Age of Decadence, Hades, Dragon Age: Origins, Baldur's Gate 3, тощо [16].

Комп'ютерна 3D-графіка – це вид графіки який за допомогою спеціальних програмних забезпечень та графічних редакторів використовує геометричні дані та алгоритми для створення тривимірних моделей об'єктів, які в подальшому можуть перетворити у 2D зображення [14]. Завдяки накладанню на тривимірну модель різних фактур, текстур, тіней, освітлення та інших графічних елементів можна досягнути ефекту неймовірної реалістичності, що і є однією з основних причин, чому публіка так поллюбила цей вид графіки. Незважаючи на складний та кропіткий процес створення таких моделей, результат, безумовно виправдовує витрачені зусилля.

Найпопулярнішими іграми, що створені за допомогою тривимірної графіки, на сьогоднішній день вважаються: Asphalt 9: Legends, Minecraft, Monument Valley II, Call of Duty: Mobile, Genshin Impact, Mortal Kombat X та інші [19]. Неймовірна реалістичність та поєднання текстур й інших художніх елементів у дизайні цих ігор захоплює погляд та вкотре доводить, що технологічний прогрес не стоїть на місці.

Висновки. Підводячи підсумки, можна стверджувати, що слідування трендам є важливим чинником успіху на сучасному ринку. Популярні тенденції мінливі, але доки вони зберігають свою актуальність, це важливо враховувати. Також, варто відзначити, що найвдаліші тренди у графіці бувають циклічними. Вони можуть довгий час утримувати свою популярність, після чого поступитися місцем новій тенденції. Але

згодом вони повертаються з новими цікавими рішеннями, прогресивними підходами та переосмисленою концепцією, знову захоплюючи увагу публіки.

Часто на тренди також впливає вік та вподобання цільової аудиторії. На прикладі дитячих та підліткових книжкових ілюстрацій можна впевнитися, що відповідність графіки віковій групі споживача є дуже важливою. Ілюстрації в книгах, що розраховані на різні вікові групи, мають свої власні завдання та функції, залежно від задуму автора. До прикладу, щоб утримати увагу дитини, можна використати обмежену кольорову гаму в ілюстрації. А достатньо прості та примітивні, або, навпаки, сильно викривлені та деталізовані ілюстрації можуть по-своєму сформувати у дитини бачення світу. В той самий час, як ілюстрації для *янг едалт* літератури мають набагато більше свободи, адже мають на меті не сконцентрувати підлітка на собі, а зацікавити та задовольнити їхні естетичні смаки. Це досягається шляхом використання цікавих художніх технік та стилів, креативних рішень в композиції та оформленні.

Не менш важливим чинником впливу на тренди у графіці є технологічний прогрес. З розвитком технічного обладнання, перед розробниками відкривається безліч нових можливостей. Як приклад вище було наведено постійний розвиток комп'ютерної графіки в ігровій індустрії. Як бачимо, на сучасному етапі розвитку розробники комп'ютерних ігор користуються усіма вище зазначеними видами комп'ютерної графіки (2D, ізометрична, 3D), оскільки кожен з них має свої переваги, а розвиток технологій дозволяє використовувати ці переваги максимально ефективно.

Список використаної літератури

- 10 трендів ілюстрації у 2020 році. URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/10-trendiv-ilyustratsiyi-u-2020-rotsi>.
2. Безніч. Книга 1. URL: <https://book-ye.com.ua/catalog/fentezi/beznich-knyha-1/>.
3. Владислав Єрко – книги та біографія. URL: https://book-ye.com.ua/authors/vladyslav-erko/?srsId=AfmBOoqTziymV3xO67uJOE13f_MHOqXU3tFysspzpj6W15Mvsrj3LWju.
4. Інстаграм Олійки Грасі. URL: https://www.instagram.com/grasya_oliyko/
5. Книга «Авіа, пташиний диспетчер». URL: https://www.yakaboo.ua/ua/avia-ptashinij-dispetcher.html?gad_source=1&gclid=Cj0KCOQjwm5e5BhCWARIsANwm06i3UauTBCMveWQypq6oX-4VWIMVX3l2Om3YhX3uAkoMZtULjvyxxRwaAIGPEALw_wcB.
6. Книжки та кістяний пил. Limited edition. URL: <https://artbooks.ua/knyzhky-ta-kistianyi-pyl-limited-edition>.
7. Комп'ютерна графіка – визначення, основні принципи та важливість в сучасному світі. URL: <https://mediacom.com.ua/kompyuterna-grafika-viznachennya-ta-osnovni-printsipi/>
8. Легенди та лате. Limited edition. URL: <https://artbooks.ua/lehendy-ta-late-limited-edition>.
9. Набір оверлеїв до «Каравал» Стефані Гарбер. URL: <https://book-ye.com.ua/catalog/overlevi/nabir-overlevi-do-karaval-stefani-garber/?srsId=AfmBOoqjplXNAjN60YxaWcK63XjaMNX8MxFpAC5ZiqqCny4sTMV9Mxy>.
10. Снігова королева (художник Владислав Єрко). URL: <https://book-ye.com.ua/catalog/avtorski-kazky/snihova-koroleva-khudozhnik-vladyslav-yerko/>
11. Така важлива, але дещо незвідана young adult література. URL: <https://www.ranok.com.ua/blog/taka-vazлива-ale-deshho-nezvidana-young-adult-literatura-1252.html?srsId=AfmBOor84RgnDBiEu6Vxi2fBn01VAhmyk2PuR91MIG72ucXp7ilY1Ukx>.
12. Тренди ілюстрації 2024. URL: <https://dizz.in.ua/uk/trendi-ilyustraczi-2024/>
13. Хроніки Місяця. Книга 4. Вінтер. URL: https://book-ye.com.ua/catalog/pidlitkova-fantastyka/khroniky-misyatsya-knyha-4-vinter/?gad_source=1&gclid=Cj0KCOQjwm5e5BhCWARIsANwm06he0dly8fBG4BzXX5L-Wv12ghzA9rEqgm2Mh5IYSHUuGXbDtdel6bAaAkvHEALw_wcB (дата звернення: 01.11.2024).
14. 3D computer graphics. SienceDaily. URL: https://www.sciencedaily.com/terms/3d_computer_graphics.htm
15. Allen D., Filby J., Huston G., Molloy PJ. The Best 2D Games On Steam. URL: <https://www.thegamer.com/2d-video-games-best-steam-according-metacritic/> (дата звернення: 28.10.2024).
16. Sammut M. The Best Isometric RPGs, Ranked. Jul 12, 2024. URL: <https://www.thegamer.com/best-isometric-rpgs-games-ranked/>.
17. The Rise Of Modern Book Illustration And Its Impact On The Industry. *Usillustrations*. URL: <https://www.usillustrations.com/blog/the-rise-of-modern-book-illustration-and-its-impact-on-the-industry>.

**ПЛАТФОРМА ІННОВАЦІЙНИЙ РОЗВИТОК
ОСВІТИ, КУЛЬТУРИ ТА КРЕАТИВНИХ
ІНДУСТРІЙ УКРАЇНИ В УМОВАХ ВОЄННОГО ТА
ПІСЛЯВОЄННОГО ВІДНОВЛЕННЯ**

**У ВСЕУКРАЇНСЬКА КОНФЕРЕНЦІЯ ЗДОБУВАЧІВ
ВИЩОЇ ОСВІТИ І МОЛОДИХ УЧЕНИХ
«ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, НАУЦІ ТА БІЗНЕСІ:
ВИКЛИКИ ТА МОЖЛИВОСТІ»**

18. Overlay. *Cambridge Dictionary*. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/overlay>.

19. Top 10 3D games for Android You can't miss. *Invogames*. Jan 2, 2024. URL: <https://invogames.com/blog/3d-games-for-android/>

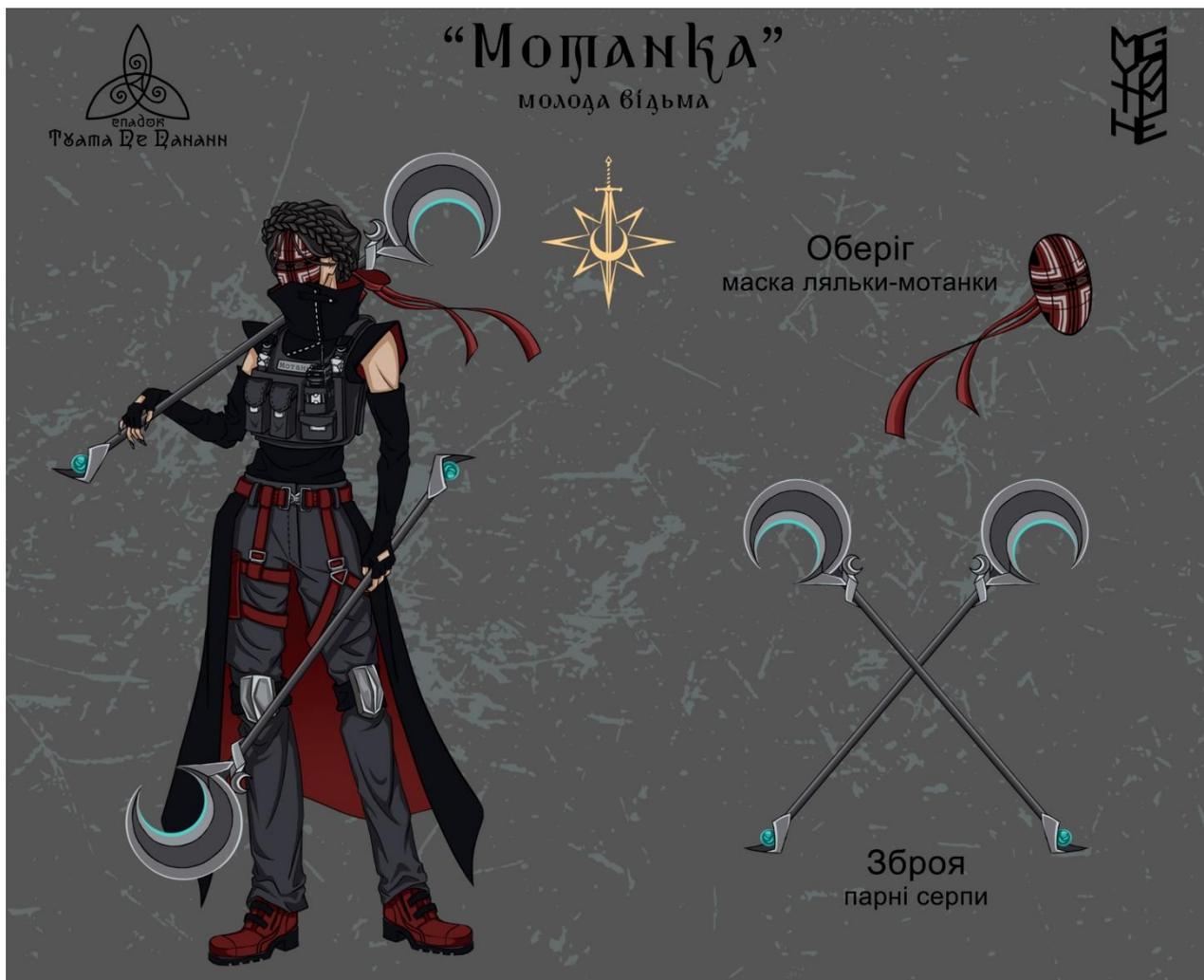
Додаток Б Диплом 1 ступеня в номінації «Краще розкриття ідеї» за
Всеукраїнський конкурс соціального плакату «MENTAL HEALTH»



Додаток В Ілюстрація першого головного персонажа, Зоряни, у цивільному одязі



Додаток Г Ілюстрація першого головного персонажа, Зоряни, в уніформі



Додаток Д Аркуш дизайну першого головного персонажа Зоряни



Додаток Е Ілюстрація другого головного персонажа, Дем'яна, у цивільному одязі



Додаток Ж Ілюстрація другого головного персонажа, Дем'яна, в уніформі



Додаток 3 Аркуш дизайну другого головного персонажа Дем'яна



Додаток И Ілюстрація першого антагоніста, Мари, у божественному образі



Додаток К Ілюстрація першого антагоніста, Мари, у цивільному образі



Додаток Л Ілюстрація другого антагоніста, Морріган, у божественному образі



Додаток М Ілюстрація другого антагоніста, Морріган, у цивільному одязі



Додаток Н Ілюстрація другорядного персонажа, Юстини



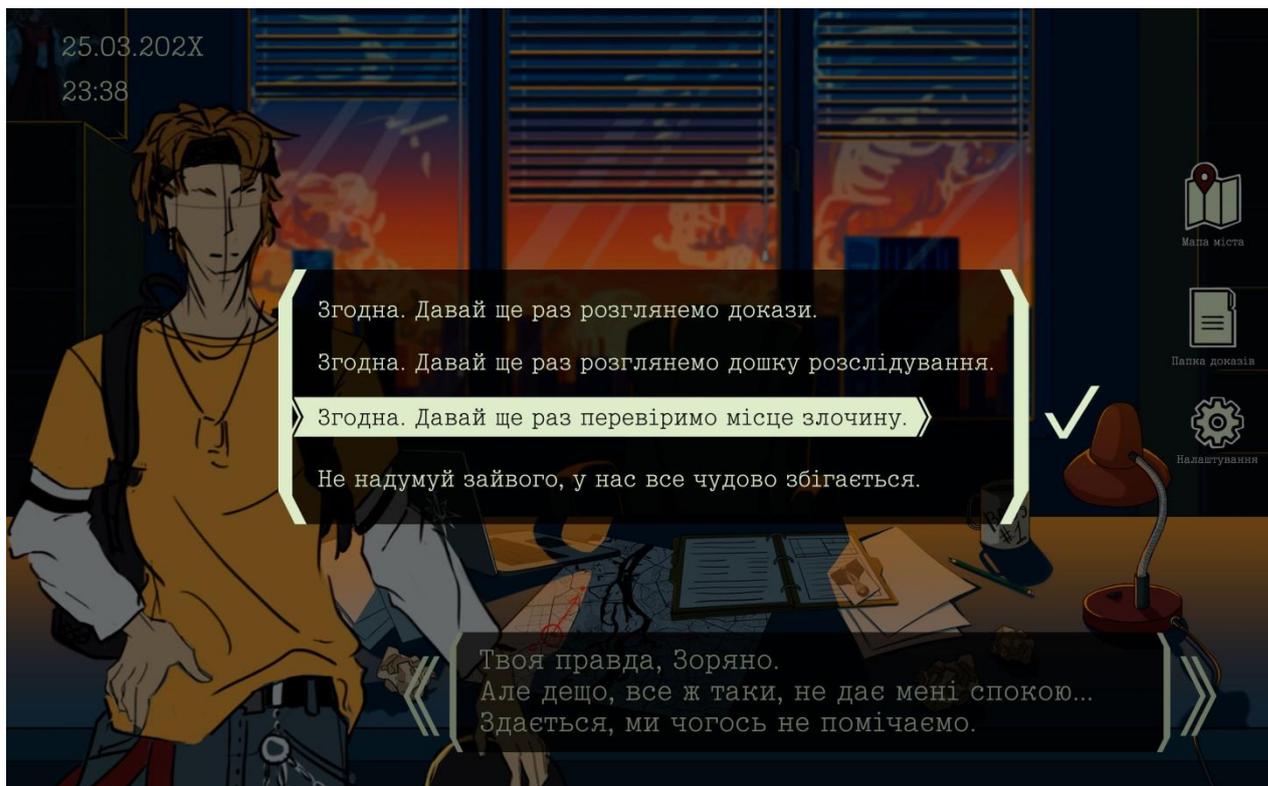
Додаток II Ілюстрація другорядного персонажа, Олексія



Додаток Р Ілюстрація бекграунду



Додаток С Візуалізація моментів ігрового процесу, що включають механіку візуальної новели



Додаток Т Макет розворотів функціонального елемента гри – папки речових доказів

013/25



СПРАВА
№ 013/25

Зникнення
Грінки Олексія Федоровича

Слідчі: Мотанка
Спірит

Особова справа
? ? ?
Докази
Свідки / свідчення
? ? ?

013/25

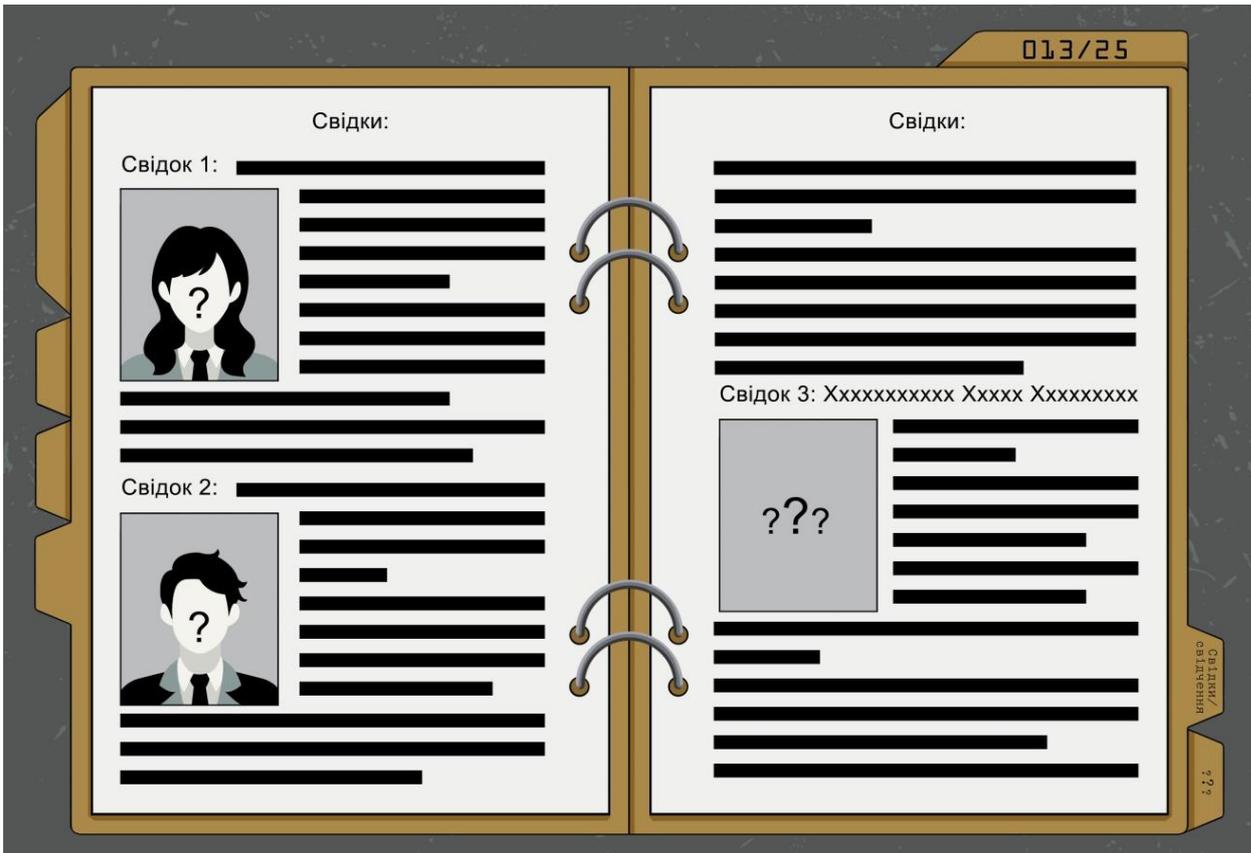


Грінка
Олексій Федорович
13 травня 1998
37 років
Україна, м. Суми
чоловік
067-583-21-13

Місце роботи Приватна компанія "**** **"
Посада Молодший помічник Бойко М. В.
у центральному філіалі компанії
Стаж роботи 8 років на посаді

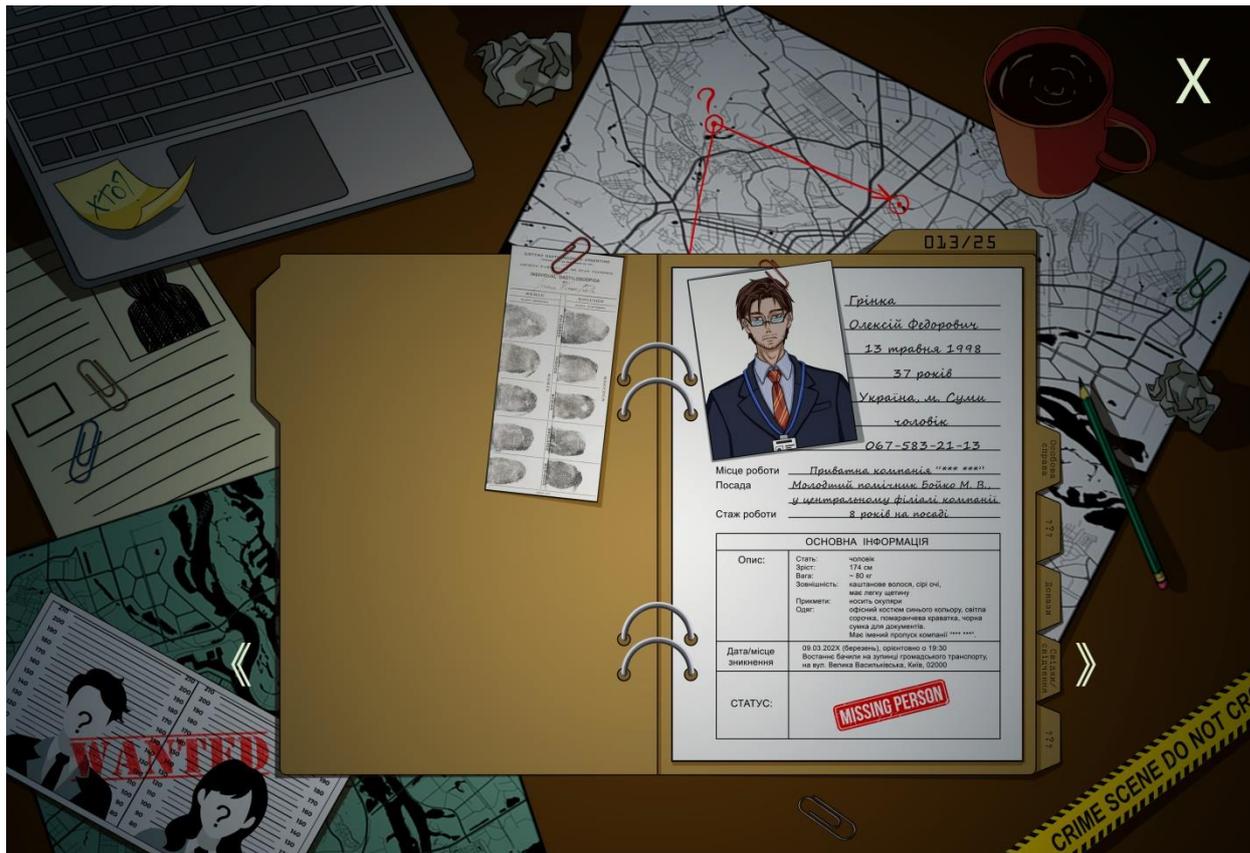
ОСНОВНА ІНФОРМАЦІЯ	
Опис:	Стать: чоловік Зріст: 174 см Вага: ~ 80 кг Зовнішність: каштанове волосся, сірі очі, має легку щетину Примети: носить окуляри Одяг: офісний костюм синього кольору, світла сорочка, помаранчева краватка, чорна сумка для документів. Має іменний пропуск компанії **** **
Дата/місце зникнення	09.03.202X (березень), орієнтовно о 19:30 Востаннє бачили на зупинці громадського транспорту, на вул. Велика Васильківська, Київ, 02000
СТАТУС:	MISSING PERSON

Особова справа
? ? ?
Докази
Свідки / свідчення
? ? ?

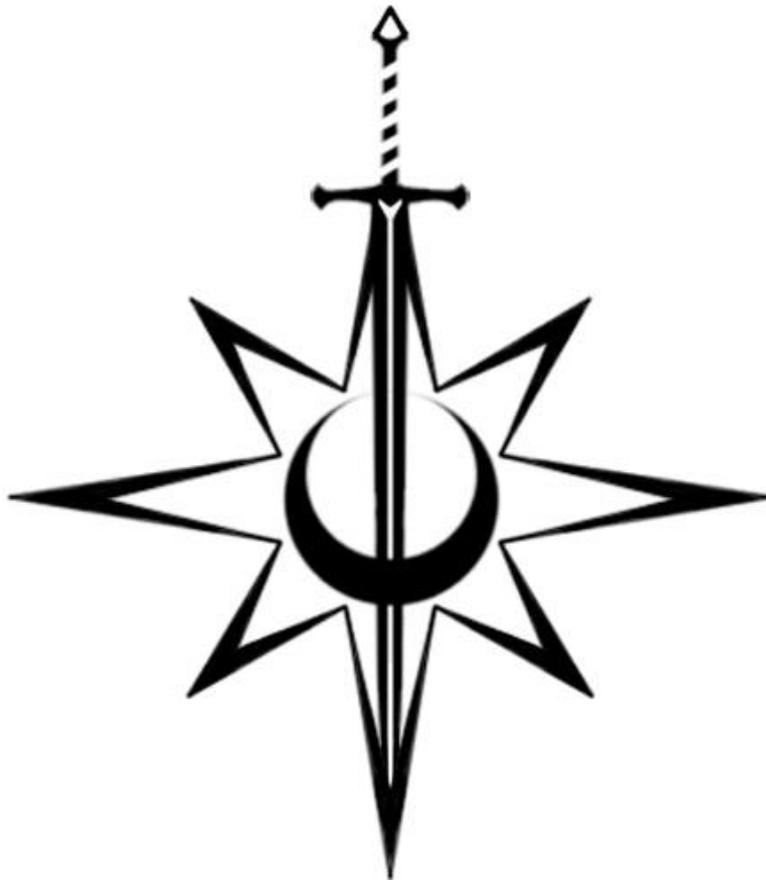




Додаток У Візуалізація папки речових доказів в ігровому процесі



Додаток Ф Емблема організації



Додаток X Логотип компанії-розробника відеоігор MythGame



Додаток Ц Маскот компанії MythGame



Додаток Ш Візуалізація айдентики компанії на мокапах



Додаток Ш Логотип відеогри «Спадок Туата Де Дананн»



Додаток Ю Рекламний постер, присвячений виходу відеогри

