

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра мультимедійного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

Розробка дизайну персонажів та середовища для відео гри "The way to the Vyriu"

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма мультимедійний дизайн

Виконала: студентка групи БДм1-22

Сідляр І. В.

Науковий керівник к.т.н., доц. Хиневич Р.В.

Рецензент к.т.н., доц. Слітюк О.О.

Київ 2026

АНОТАЦІЯ

Сідляр І. В. Розробка дизайну персонажів та середовища для відео гри "The way to the Vyriu". – Рукопис.

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

Робота присвячена створенню дизайн-рішень для відео гри. Мета - розробка дизайну персонажів та середовища для концепту відео гри «The Way to the Vyriu» на основі елементів українського фольклору. Розглянуто, основні принципи дизайну у сфері ігор, роль анімації та елементів мультимедійного дизайну у візуальному представленні таких проєктів. Дослідження аналізує різноманіття підходів та дизайн рішень у створенні художніх аспектів у відео іграх, окремо фокусуючись на таких аспектах у медіа що базуються на фольклорі та міфології. В кваліфікаційній роботі наведений аналіз дизайну персонажів та середовища провідних проєктів, досліджено важливість та методи застосування мультимедійних елементів у таких проєктах, виконано додаткове дослідження аспектів культури та міфології України. На цій базі, розроблено концепт-арт персонажів, відтворено бекграунди та підібрано вдалі анімаційні рішення, для раніше вказаних елементів відео гри «The Way to the Vyriu».

Ключові слова: *мультимедійний дизайн, концепт арт, анімація, кінематографічна мова.*

SUMMARY

Sidliar. I. V. Character and environment design development for the video game "The way to the Vyriu". – The manuscript.

Bachelor's degree project in specialty 022 Design - Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2026.

The work is devoted to the creation of design solutions for a video game. The goal is to develop character and environment designs for the concept of the video game “The Way to the Vyriu” based on elements of Ukrainian folklore. The work examines main principles of design in the field of games, the role of animation and multimedia design elements in the visual presentation of such projects. The study analyzes the variety of approaches and design solutions in creating artistic aspects in video games, focusing specifically on such aspects in media based on folklore and mythology. The thesis provides an analysis of the design of characters and the environment of leading projects, investigates the importance and methods of using multimedia elements in such projects, and conducts additional research into aspects of Ukrainian culture and mythology. On this basis, the concept art of the characters is developed, backgrounds are recreated, and successful animation solutions are selected for the previously mentioned elements of the video game “The Way to the Vyriu”.

Keywords: *multimedia design, concept art, animation, cinematic language.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ТА СЕРЕДОВИЩА У СФЕРІ ВІДЕО ІГОР.....	11
1.1. Поняття та роль дизайну персонажів	11
1.2. Основні принципи дизайну у сфері створення персонажів та середовища для відео ігор.....	13
1.3. Роль анімації та мультимедійного дизайну у візуальному представленні гри	18
Висновки до першого розділу.....	24
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ДИЗАЙН-РІШЕНЬ У СФЕРІ ВІДЕО ІГОР.....	26
2.1. Аналіз дизайну персонажів та середовища у провідних відеоіграх.....	26
2.2. Використання аспектів аудіовізуальних прийомів у тизерах до відеоігор	34
2.3. Дослідження проєктів з суміжним культурним аспектом та формування стилістичної бази проєкту	45
Висновки до другого розділу.....	55
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ТА СЕРЕДОВИЩА ДЛЯ ВІДЕО ГРИ «THE WAY TO THE VYRIU».....	58
3.1. Створення та уніфікування загальної стилістики гри.....	58
3.2. Дизайн концепт-арту персонажів та середовища.....	62
3.3. Розробка анімаційних елементів для персонажів та середовища.....	66
Висновки до третього розділу.....	68
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	70
СПИСОК ЛІТЕРАТУРНИХ ДЖЕРЕЛ.....	72
ДОДАТКИ.....	79

ВСТУП

У сучасному медіа просторі відеоігри є однією з провідних форм комп'ютерних розваг, що поєднує елементи дизайну, анімації, сюжету та технологій. Особливу роль у формуванні ігрового досвіду гравця відіграє візуальна складова, зокрема дизайн персонажів та ігрового середовища. Саме ці елементи визначають загальне сприйняття гри, створюють настрій та забезпечують цілісність художнього образу ігрового світу.

Актуальність обраної теми зумовлена тим, що в сучасних умовах розробка унікального та якісного візуального стилю відеоігри стає необхідною умовою для формування впізнаваного продукту на висококонкурентному ринку. Дизайн персонажів та середовища є основою візуальної комунікації між авторами та аудиторією, а також важливим інструментом передачі змісту, настрою і художньої ідентичності проєкту. Особливої ваги це набуває у випадку ігор, що зокрема, пов'язані з культурною спадщиною, де візуальна концепція повинна не лише відповідати жанровим особливостям, а й підкреслювати оригінальність та етнічну ідентичність творчого задуму. Де дизайн стає шляхом не лише комунікації, а й розповіді історії що стосується конкретного народу, шляхом відображення елементів традиційного орнаменту, стилю та міфології. Саме тому дослідження та практична розробка дизайну персонажів та середовища для відеоігри «The Way to the Vyrii» є актуальними як з теоретичної, так і з практичної точки зору.

Мета дослідження: розробка дизайну персонажів та середовища для концепту відео гри «The Way to the Vyrii» на основі елементів українського фольклору.

Завдання дослідження:

1. Дослідити теоретичні засади дизайну персонажів та середовища у сфері відеоігор.
2. Розглянути основні актуальні принципи дизайну у сфері дизайну для відеоігор.

3. Дослідити особливості анімованих елементів у дизайні персонажів та середовища для проєктів відеоігор.
4. Проаналізувати важливість використання кінематографічної мови у тизерах відеоігор.
5. Проаналізувати референси суміжних проєктів, де культурні аспекти були використані в елементах дизайну.
6. Розробити загальний стиль гри на основі традиційних елементів та авторського стилю.
7. Розробити дизайн персонажа з анімованими спрайтами та дизайн середовища з анімаційними елементами.

Об'єкт дослідження: дизайн персонажів та середовища у сфері відео ігор.

Предмет дослідження: інструменти розробки анімаційних елементів для дизайну ігрових персонажів та середовища.

Методи дослідження. На різних етапах дослідження було використано такі методи: теоретичні – аналіз, порівняння, узагальнення, систематизація, класифікація наукової літератури, що дали змогу визначити стан розробленості досліджуваної проблеми; метод системного аналізу, систематизації та конкретизації – задля уточнення базових понять дослідження «character design», «анімація», «motion graphics»; узагальнення – для формулювання висновків за результатами дослідження. А також практичні методи: метод концептуального проєктування, ескізування – задля створення прототипів дизайн концепцій; візуального моделювання – для втілення концептів персонажів та бекграунду; практичної апробації художніх рішень, у вигляді подачі робіт на конкурс, у процесі створення дизайн-концепції.

Елементи наукової новизни полягають у комплексному дослідженні принципів дизайну персонажів та середовища у відео іграх на основі поєднання теоретичних засад дизайну, кінематографічної мови та етнічно-міфологічних елементів. В межах даного дослідження, розглянуто взаємодію персонажа та середовища як єдиної художньої системи. Матеріали дослідження доповнюють

теорію та практику дизайну новими аналітичними даними щодо функціонування мови форм, силуетної легітимності та світлової режисури в ізометричних ігрових просторах. Здійснений компаративний аналіз світових візуальних кейсів (Ghost of Tsushima, Disco Elysium, Hades II, Kena: Bridge of Spirits) формує цілісний методологічний посібник. Запропоновано алгоритм переведення усної народної творчості та історичних артефактів у площину цифрових графічних кодів (спрайтів, вертексних сіток, колірних скриптів), що відкриває нові напрямки для міждисциплінарних наукових досліджень на межі культурології, етнології та цифрових мистецтв.

Практичне значення одержаних результатів дослідження полягає у створенні елементів візуального рішення для відеогри «The Way to the Vyriu», які можуть бути використані як основа для подальшої розробки ігрового проєкту, презентаційних матеріалів, концепт-арту та інших елементів візуальної комунікації. Результати дослідження можуть стати корисними для подальших розробок у сфері мультимедійного дизайну, зокрема при створенні ігрових концептів, персонажів та локацій.

Апробація результатів дослідження.

1. Участь у VI Міжнародній науково-теоретичній конференції «Інтелектуальний ресурс сьогодення: наукові задачі, розвиток та запитання», 27.02.2026, м. Черкаси, Україна (Додаток А.1)
2. Участь у VII Міжнародній науково-теоретичній конференції «Modern tools and methods of scientific investigations», 03.04.2026, Antwerp, Belgium (Додаток Б.1)
3. Участь у Міжнародному відкритому конкурсі із web-дизайну та комп'ютерної графіки серед студентів та учнів, 31.10.2025, м. Вінниця, Україна (Додаток В)

Публікації:

1. Сідляр І. В. Мова кінематографу в трейлерах для відеоігор. *Матеріали VI Міжнародної наукової конференції «Інтелектуальний ресурс*

сьогодення: наукові задачі, розвиток та запитання», 27.02.2026, м. Черкаси, Україна. С. 311-313. DOI: <https://doi.org/10.62731/mcnd-27.02.2026> (Додаток А.2)

2. Сідляр І. В., Силенко Ю. В. Мультимедійний дизайн і анімація в освіті. *Матеріали VII Міжнародної науково-теоретичної конференції «Modern tools and methods of scientific investigations»*, 03.04.2026, Antwerp, Belgium, С. DOI: <https://doi.org/10.36074/scientia-03.04.2026> (Додаток Б.2)

Структура і обсяг роботи. КРБ складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (62 найменування) та додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ТА СЕРЕДОВИЩА У СФЕРІ ВІДЕОІГОР

1.1. Поняття та роль дизайну персонажів

У сучасному світі дизайн персонажів перетворився зі сфери суто естетичного аспекту в багатовимірну діяльність, що включає в себе художнє бачення, психологію, відповідність ігровій історії та інтерактивність. Загалом, дизайн персонажа можна визначити як роботу над зовнішнім виглядом персонажа, його анімацією та загальною естетикою, що має брати до уваги аспекти лору гри, її стилістики та психологічного характеру самого об'єкту, для якого розробляється дизайн.

Дизайнер персонажів це художник, що створює оригінальні малюнки персонажів для візуального медіа [6]. Роль дизайнера полягає в тому, щоб створити такий образ для героя, який має відповідати критеріям загальної стилістики гри, її тону, атмосфері та жанру. Зокрема, завданням дизайнера є розробка зовнішності, силуету, котюма та подекуди анімаційних спрайтів рухів героя.

Академічні дослідження показують що, дизайн персонажа відіграє вирішальну функціональну роль у формуванні очікувань аудиторії. Наприклад, візуальне зображення антагоніста впливає на судження гравця щодо його моралі та ймовірних дій, тим самим формуючи стратегічні та емоційні реакції. Зокрема, відомий ілюстратор Jon Burgerman визначив загальні 20 пунктів що допоможуть у розробці якісного дизайну [10]. Так, він зазначає що створення персонажа може бути складною та комплексною роботою, що потребує зосередженого підходу. Адже, до прикладу, дизайн персонажів мультфільмів хоча і є спрощено стилізованим, та все ще здатним передати характер своїх героїв, їх ролі та емоції. Завданням дизайнера є не лише адаптація до стилю та анімації, а й спроможність відтворити особистість об'єктів з якими вони працюють.

Окремо варто зазначити важливість комунікативної функції, яку виконує дизайн персонажів. Комунікація що ведеться через дизайн персонажа корениться в семіотиці візуальних елементів, таких як форма, колір та силует. Ці елементи утворюють «візуальну мову», яку гравці аналізують, часто підсвідомо, щоб зрозуміти особистість та потенціал персонажа. Так, за допомогою дизайну, автори та художники можуть передати потрібну наративу роль героя. До прикладу, дизайн персонажів у відеоіграх нерозривно пов'язаний з «можливостями» — діями, які ігрова система чи інтерфейс дозволяють або запрошують гравця виконувати. Так, добре продуманий персонаж передає свої здібності через зовнішній вигляд, наприклад: персонаж у великих, важких обладунках дозволяє захисний, повільний стиль гри, тоді як персонаж у легкому, аеродинамічному одязі забезпечує швидкість та спритність. Це класифікується як «сприйняті можливості», які повинні відповідати фактичним діям що підтримує код гри, щоб зберегти відчуття свободи дій та справедливості [12].

Особливо важливою стає роль дизайнера в іграх що концентрують увагу на сюжеті. Адже, завдяки вдалому дизайну гравець відчуватиме повноцінне занурення у світ та лор, який намагались донести автори. Прикладом подібного, якісно втіленого рішення може стати Сефірот із серії ігор Final Fantasy, де за рахунок чітких візуальних змін у зовнішності героя можна прослідкувати сюжетну зміну особистості, а саме від протагоніста до антагоніста.

Також, окремим важливим аспектом дизайну персонажів є врахування соціокультурних чинників. У сучасному медіапросторі герої фікшину скають не просто іконками на екрані а повноцінними рольовими моделями та просувачами певних думок і наративів. І їх дизайн відіграє в цьому не останню роль. Останні дослідження явища «virtual enfreakment» (явище гіперболізації елементів дизайну, задля посилення їх «екзотичності» та певної відмінності) показали, що перебільшені типи статури та стереотипні костюми можуть відтворювати сексистські та расистські наративи. Що напряду може впливати на сприйняття людей вже в реальному світі [48].

На противагу подібному явищу, дизайнери що розумно підходять до розробки зовнішності персонажа, досліджуючи культуру яку вони збираються відобразити, та спілкуючись з її представниками, можуть створити образ що сприятиме культурному порозумінню та грамотності. Також, репрезентація ширшого кола груп сприяє більшій залученості аудиторії та її підвищенню її загального задоволення від гри.

Тобто, дизайнери несуть соціальну відповідальність за власні розробки, адже етичні наслідки можуть бути разючими, зокрема як позитивними так і різко негативними. Таким чином, дизайн персонажів відіграє вагому роль не лише в естетичному аспекті гри, її ринковій спроможності, а й у соціальному аспекті, з точки зору впливу на розуміння та ставлення суспільства до тих чи інших рис.

1.2. Основні принципи дизайну у сфері створення персонажів та середовища для відео ігор

У сучасному світі відеоігор, персонаж став відігравати набагато більшу роль ніж звичайна іконка інтерфейсу. Для більшості гравців їхній герой – аватар, сприймається як своєрідний зв'язок з віртуальним світом. Інакше кажучи – посередник, те що дозволяє взаємодіяти аудиторії з діджиталізованим всесвітом ігор. У великій мірі, емоційна та когнітивна залученість гравців залежить від сумарного дизайну персонажа. Що робить важливим комплексний підхід дизайнера, який має орієнтуватись не лише на естетичну складову, а на цілісну методологію, підхід що називається «принципами» дизайну персонажів.

Ключові принципи включають в себе багато аспектів, зокрема: теорію кольору, читабельність силуету, мову форм, розуміння підтекстів у елементах образу (соціальних, культурних та інших). Всі ці елементи є важливими, адже геймери підсвідомо аналізують їх за долю секунди, що має прямий вплив на те, як вдало буде передана історія, можливості, характер та інші риси персонажа. Так, успішний дизайн має витримувати баланс між естетично привабливим і цікавим образом, що здатний захопити та утримати увагу аудиторії, та достатньою

чіткістю і функціональністю, що надає можливість дизайну працювати відповідно до технічних запитів проєкту.

Перш за все, варто розглянути принцип читабельності силуетів. Силует – це контур персонажа, заповнений чорним кольором. Інакше кажучи – базова форма персонажа [55]. Саме завдяки силуету персонаж є впізнаваним, в будь якому оточенні, що виокремлює його з-поміж сотень інших і змушує запам'ятатись гравцеві. Зокрема, силует надає змогу дизайнеру передати риси, характер, історію персонажа, без потреби надмірно деталізовувати його образ. До прикладу, персонажі з більш гнучкою статуєю сприймаються як ті, що вірогідніше підпадатимуть під класи *rogue* або *archer*, аніж ті що використовуватимуть грубий підхід у бою, як класи *warrior* чи *paladin*.

Також, варто зазначити користь використання силуету персонажа не лише як засіб читабельності, а й допоміжний елемент у процесі. Адже завдяки цьому, художники чи аніматори, можуть моделювати сцени не вдаючись у глибоку деталізацію зовнішнього вигляду, а фокусуючись лише на пропорціях.

Згадуючи пропорції та силует, доречно перейти до теми мови форм. Мова форм це концепт, що використовується в мистецтві та анімації, щоб передати контекст за допомогою знайомих нам форм [60]. Різні форми, візуально комунікують з глядачем, та можуть передати певні почуття чи емоції. Загалом, їх можна розподілити на три категорії:

- органічні/природні. Це асиметричні, не ритмічні форми, що зазвичай мають заокруглені краї. В більшості, можуть бути знайденими у природі. До прикладу це можуть бути дерева, листя чи квіти.
- геометричні. Ці форми знайомі нам як базові фігури: квадрати, трикутники, кола та інші. Вирізняються стійкою симетричністю, та зазвичай містять в собі гострі кути та сторони.
- абстрактні. Такими називають фігури, що є впізнаваними, але не симетричними. Зачасту у цю категорію підпадають форми що були створені за рахунок стилізації природніх форм [2].

Кожна з цих форм викликає певну реакцію у глядачів. Тож під час стилізації та спрощення образів, дизайнерам варто брати до уваги цей аспект. Зокрема, деякі форми мають сталі, канонізовані значення у мистецькому середовищі. Так, квадрат є цілісною, стійкою та сильною фігурою, що асоціюється з твердістю, статичністю та підтримуючим чинником. Трикутник є гострим, що асоціюється з динамічністю, непередбачуваністю, та небезпекою. Тоді як коло є м'яким, плавним, що асоціюється з гнучкістю, невинністю та безпекою. Розуміння базових значень цих фігур, під час використання, може допомогти у процесі розробки дизайну.

Проте варто пам'ятати про виключення. Так, студія Дісней зазначає, що: Персонажі що виглядають заокругленими та м'якими, аби навести на їх добрий характер, можуть насправді виявитись антагоністами. Застосування кіл у дизайні є спеціальним та розрахованим, адже може використовуватись для введення аудиторії в оману задля сюжету [54]. Також, варто пам'ятати і про трикутники. Персонажі з гострими рисами не завжди є злодіями, адже їх колючі елементи можуть вказувати на сильні сторони, такі «як гострий» інтелект або посилений захист.

Важливим принципом дизайну персонажів є розуміння «візуальної ієрархії». Візуальна ієрархія є терміном, який використовується в мистецтві та дизайні, та позначає можливість спрямовувати увагу глядача у потрібному напрямку за допомогою використання певних елементів, таких як: контур, колір, текстура, форма, насиченість та простір [15, 24]. Таким чином, в загальній композиції, певні елементи дизайну привертатимуть більше уваги глядача ніж інші. Що, відповідно, можна коригувати відповідно до потреб проєкту.

Одним з важливих елементів дизайну персонажа, що також відноситься до візуальної ієрархії є колір, та кольорова теорія. Розуміння базових принципів використання кольору спрощує створення вдалого дизайну, не лише для відеоігор, а й для інших медіа. Для цього вдалим є використання кольорової теорії та дослідження її окремих аспектів: кольорового кола, кольорової гармонії, та кольорового контексту.

Кольоровим колом називають абстрактну схему що показує взаємодію кольорів, та зображається у вигляді кола. Вперше була зображена у 1666 році Ісааком Ньютоном, але її видозмінені версії використовують і дотепер.

Кольоровою гармонією позначають властивість певних естетичних кольорових комбінацій. Взаємодія кольорів між собою по різному сприймається людським оком, через що деякі з комбінації здаються приємнішими за інші. Класичними видами кольорової гармонії є: монохромні, аналогові, компліментарні, контрастні, тріадні, тетрадні та квадратні. Приклади зображені у додатку Г.1.

Кольоровий контекст це ефект зміни сприйняття кольору на основі його розташування відносно навколишніх кольорів, оточення та світла. Інакше кажучи, колір буде здаватись яскравішим чи блідішим в залежності від того те він знаходиться.

Знання кольорової теорії є важливим інструментом як для художників, так і для дизайнерів. Зокрема одним з основних аспектів є розуміння зміни значення кольору в залежності від контексту [63]. Так, наприклад, червоний у західній культурі позначає агресію та небезпеку, тоді як в східних регіонах він асоціюється з багатством та удачею. Колір та його розуміння надає можливість задати тон не лише персонажу а й усій грі.

Наступним інструментом в руках дизайнера персонажів є «Mechanical affordance», дослівно перекладаючи – механічна доступність. За визначенням Джеймса Дж. Гібсона, це опис властивості стимульованої взаємодії між людиною та світом. Інакше кажучи, люди сприймають об'єкт не лише як предмет, а як опис до дії. Так, наприклад, пласка поверхня - дозволяє ходити, а ручка - дозволяє писати [35]. У сфері діджитал, ця концепція була адаптована Дональдом Норманом. Який перефразував ідею таким чином, що вона зазначала: .У цифровому просторі важливо не лише те, що об'єкт насправді може робити, а й те, що, на думку користувача , він може зробити на основі візуального зворотного зв'язку [12]. Отже, дизайнери мають брати до уваги сприйняття споживачів, та

розробляти продукт на основі цих когнітивних зв'язків. Так, до прикладу, якщо персонаж виглядає атлетично та вдягнений у важку броню, гравець зробить висновок що цей герой є сильним та витривалим. Якщо ж змінити ці елементи, наприклад, дужчому персонажу бракує м'язів, або лат – це створить у геймера когнітивний дисонанс та потенційно негативну реакцію.

За словами доктора Селії Ходент, мінімізація когнітивного навантаження гравця є необхідною. Якщо гравцеві доводиться активно запам'ятовувати, що робить персонаж, через те, що його візуальний дизайн заплутаний, гра страждає від незручності у використанні [25]. Задля спрощення такого етапу у дизайні, варто використовувати так звані ігрові архетипи: танк, атакуючий, хіллер та інші.

Зокрема, використання Mechanical affordance, стосується не лише анатомічно коректних дизайнів. За дослідженнями сучасних науковці [26], зазначається що використання гіперболізованих, гротескних елементів дизайну дозволяє впровадити такі механіки, які не були б доступні звичній гуманоїдній моделі. Наприклад, зміна форми, розтягування або виживання в екстремальних умовах логічно виправдані, якщо персонаж розроблений як аморфна істота або високорозвинений кіборг. Дослідження «Extreme Bodies: The Uncommon Player-Avatar Relationship» показало, що гіперболізовані, нелюдські дизайни персонажів насправді покращують прийняття гравцем обставин, що оточують здібності персонажа. Зовнішній вигляд персонажа безпосередньо впливає на те, як гравці природньо розуміють та набувають навичок, необхідних для навігації у світі гри.

Система Mechanical affordance, є зокрема важливою, і в анімації. Особливо це стосується так званої «giggled» анімації, як в 3D так і в 2D сетингу. Сучасні дослідження вказують на актуальність правила «форма слідує за функцією» [34]. Так, ігрові дизайнери часто маніпулюють пропорціями персонажів у іграх, аби забезпечити чітку видимість взаємодії форми і функції. Такі риси як зброя, кінцівки та тулуб стають гіперболізованими. Це анатомічне спотворення виконує функцію не лише інтуїтивної підказки для гравця, а й дозволяє геймеру чіткіше виділяти анімації героя з-поміж загального візуального шуму.

Ще одним принципом дизайну персонажів у сферах ігор є розуміння стилістичної об'єднаності. Персонаж має виглядати невідривно від світу, підпадати під його стилістику та естетику. З цим зокрема допомагають елементи асиметрії, текстури, кольору [41]. У зовнішності героя ці аспекти можуть проявлятися по різному: шрами від пережитих битв, поношений одяг чи пошарпане обладнання, та інші. Увага до таких елементів створює емоційну прив'язаність та викликає емпатію у гравців, завдяки комплексним когнітивним реакціям на образ.

Важливим аспектом роботи художника-дизайнера у сфері відео-ігор є створення бекграундів. Одним з його найважливіших елементів є *Environmental storytelling* - інакше кажучи, розповідь сюжету через оточення героя. Дизайнеру варто пам'ятати про цей термін з двох основних причин: по-перше, елементи історії відображаються через дизайн оточення та, свого роду, генерують історію; по-друге, гравець реконструює події, що стосуються лору гри, на основі деталей зображених в оточенні [21].

Отже, ефективний дизайн ігор вимагає цілісного підходу, де персонаж та середовище є нероздільними. Такі принципи, як мова форм, теорія кольору, *Mechanical affordance* та стилістична об'єднаність з середовищем, є не просто естетичним вибором, а важливим аспектом, спровокованим когнітивним сприйняттям гравців ігор.

1.3. Роль анімації та мультимедійного дизайну у візуальному представленні гри

Еволюція відеоігор від елементарних абстрактних симуляцій до високотехнологічних, фотореалістичних сюжетних проєктів являє собою один із найважливіших культурних, технологічних та мистецьких зрушень у сучасних медіа. Центральним елементом цієї монументальної трансформації є складне зближення традиційних принципів анімації та кінематографічної мови, які разом визначають візуальне представлення інтерактивного ігрового світу. На

початкових етапах розробки ігор основною метою візуального продукту була функціональна ясність — відображення базових спрайтів та кластерів пікселів таким чином, щоб доносити гравцеві основні механіки. Однак, оскільки обчислювальна потужність гаджетів значно зросла, зростали й естетичні та наративні амбіції розробників, що призвело до навмисного включення кінематографічної естетики, складної анімації персонажів та архітектурної просторовості для можливості підвищення потенціалу цього медіа, як засобу розповіді окремих, самотніх історій [32].

Цей перетин візуальної мови та інтерактивного дизайну спричинив фундаментальний та постійний академічний дискурс між двома основними теоретичними парадигмами: лудологією (ludology) та наратологією (narratology). Лудологія, яка виникла як формальна основа на початку 2000-х років, зазначає, що ігри є фундаментально системами правил, механік та взаємодії гравців, стверджуючи, що вивчення ігор має бути відокремлене від традиційного літературного чи кінематографічного наративного аналізу. З суворой лудологічної точки зору, така гра, як «Tetris», являє собою найчистішу дистиляцію середовища, де візуальне представлення, падіння геометричних блоків, існує виключно для полегшення механічної взаємодії без будь-якої наративної претензії. І навпаки, наратологічний підхід розглядає відеоігри як продовження традицій оповіді, аналізуючи, як механіки служать для передачі сюжету. Така гра, як Red Dead Redemption, є прикладом цього, де розлогий архітектурний комплекс відкритого світу, ретельно відтворені рухомі анімаційні складові та кінематографічні кат-сцени створені для відтворення цілісного, емоційно резонансного наративу, порівнянного з престижним телебаченням чи літературою. Хоча ранні теоретики часто позиціонували ці дві парадигми як сувору опозицію, сучасний аналіз показує, що вони нерозривно пов'язані, а візуальне представлення виступає сполучним елементом. Більше того, роль анімації виходить за рамки простого механічного зворотного зв'язку чи подачі наративу, вона діє як критичний культурний знак. Стилiстичний вибір, зроблений в анімації персонажів,

безпосередньо впливає на соціально-політичні сприйняття проєкту. Наприклад, відомий інді-ігровий проєкт *Cuphead* повністю спирається на традиційну, намальовану вручну *rubber-hose* анімацію 1930-х років, щоб викликати певну історичну ностальгію, доводячи, що сам засіб анімації може бути основним естетичним та механічним гачком інтерактивного досвіду.

Парадокс сучасного представлення відеоігор полягає в тому, що для досягнення захопленої реакції аудиторії, розробники повинні значно покладатися на гіпермедіовані (*hypermediated*) традиції кіно. Наприклад, гравець переживає більше відчуття реалізму, коли віртуальна камера демонструє відблиски об'єктива, розмиття руху, хроматичну аберацію або глибину різкості [27]. Це оптичні недосконалості, властиві фізичним скляним об'єктивам камер та аналоговій плівці, проте вони повністю штучні та математично введені в цифровий механізм рендерингу [9]. Впроваджуючи ці аудіовізуальні недоліки, гра використовує попередньо існуючу зорову пам'ять гравця, отриману за понад столітнє існування фільмів, обманюючи людський мозок, змушуючи його сприймати віртуальний світ як відчутний та реальний.

Це явище загалом класифікується як «кінематографізація» відеоігор. Академічні дослідження, що вивчають вплив медіа на жанр шляхом порівняння фільмів та відеоігор, підкреслюють, що інтеграція інтерактивних методів камери з точки зору зйомки з традиційною кінематографією в лінійному наративі кардинально змінює фундаментальні принципи ігрового процесу [18]. *Cinematic language* фактично стала домінуючим культурним інтерфейсом, використовуючи прямокутне кадрування та надзвичайно мобільну віртуальну камеру для взаємодії з тривимірними моделями, просторами та цифровими об'єктами. Ця історична лінія сягає значно далі, ніж сучасна епоха 3D-графіки, так, ще в 1981 році інтерактивні лазерні диски дозволяли глядачам маніпулювати програмами, грати в ігри та регулювати темп відворення, закладаючи фундамент для складного синтезу попередньо записаних візуальних матеріалів та інтерактивних механік у реальному часі, які можна побачити сьогодні.

Хоча кінематографічна мова та віртуальні камери диктують, як віртуальний світ кадрується та знімається, анімація персонажів визначає, як об'єкти існують в заданому ігровому просторі, а також, рухаються та реагують. Перехід традиційних технік 2D-анімації у високоінтерактивні 3D-середовища вимагає дуже тонкої адаптації 12 принципів анімації, визначених ветеранами анімації Disney Френком Томасом та Оллі Джонстоном. У відеоіграх анімація виходить за рамки простої естетичної привабливості плавного руху, це критично важливий комунікативний інструмент, який долає когнітивний розрив між основною математичною механікою гри та сприйняттям гри гравцем [52].

Застосування цих традиційних принципів у відеоіграх сильно обмежене та структурно модифіковане, через необхідність інтерактивності в реальному часі, непередбачуваних кутів камери, керованих гравцем, та абсолютною вимогою миттєвого механічного зворотного зв'язку. На відміну від традиційного анімаційного фільму, який повністю попередньо відрендерений та розроблений для перегляду з одного, ретельно підбраного ракурсу, відеоігри за своєю суттю несуть свободу взаємодії. Оскільки гравці можуть одночасно контролювати як рухи персонажа, так і орієнтацію камери, моделі та оточення повинні бути анімовані з чітким розумінням того, що їх буде видно з нескінченної кількості відстаней та перспектив [50].

Так, у традиційній кіноанімації ефект передчуття (anticipation) використовується для підготовки аудиторії до майбутньої дії, гарантуючи, що рух не відбудеться настільки різко, щоб не заплутати глядача. У відеоіграх цей же ефект виконує критично важливу ігрову функцію, яку загалом називають «телеграфуванням» (telegraphing). Вона передає майбутню дію — таку як ворог, що вихоплює меч, або бос, який вдихає перед тим, як вивергнути вогонь. Це надає гравцеві чітке часове “вікно”, необхідне для введення механічної реакції, такої як ухилення, блокування або парирування. Якщо кадри очікування математично занадто короткі, гра здається несправедливою та розчаровуючою. А якщо вони занадто довгі, ігровий процес здається млявим та занадто простим. Ефект

anticipation — це візуальна взаємодія між алгоритмом складності гри та рефлексами гравця.

Хоча такі анімаційні прийоми як, стиснення (squash) та розтягування (stretch) необхідні для надавання динамічної ваги, фізичної еластичності та “життя” в стилізованих або “мультяшних” іграх, у 3D-ігрових середовищах стиснення та розтягування повинні ретельно контролюватися. Аніматори повинні забезпечити, щоб екстремальні деформації не призводили до того, що персонажі виглядають так, ніби вони втрачають свою основну скелетну структуру або анатомічну основу, запобігаючи роздуттю або певній жилистості моделей під час складних рухів.

Принципи Follow-Through та Overlapping Action створюють унікальні, технічні проблеми в інтерактивному програмному забезпеченні через швидке, непередбачуване поєднання анімацій на основі раптових дій гравця. Наприклад, якщо гравець ініціює сильну атаку, але одразу ж вводить команду «ухилення», щоб уникнути потенційної шкоди, гра повинна перервати природну анімацію подальшої атаки, щоб надати пріоритет негайній механічній реакції. Якщо анімація затримує зворотний зв'язок гравця, щоб зберегти візуальну плавність, елементи керування будуть невідчутними або «зламаними». Щоб доповнити візуальні обмеження, спричинені цими необхідними скасуваннями анімації, розробники часто покладаються на спецефекти VFX. Спалахи світла, тремтіння екрана та дуги слідів зброї вводяться, щоб миттєво передати вагу, силу та ефект руху, допомагаючи гравцеві «зчитати» рух, навіть коли анімація тіла обрізана.

У відеоіграх таймінг безпосередньо визначає механічне «відчуття» ігрового процесу. У високошвидкісних екшенах або файтингах точні відмінності в часі між легкими, середніми та важкими атаками визначають сприйняту фізичну силу та необхідний ритм для дій гравця. Дуги (arcs) є важливими для того, щоб ці рухи залишалися фізично зваженими та естетично привабливими. Без належних, широкоформатних дуг (часто підсилених сяючими візуальними слідами) атаки

виглядають невагомими, лінійними та стерильними, що робить їх неймовірно важкими для зчитування та реагування для гравця серед візуального хаосу.

Також, одним з корінних принципів анімації, що мігрував до сфери відеоігор є Solid Drawing. У сфері 3D-ігор цей принцип стає технічним мистецтвом «риггінгу» (rigging) та скінінгу. Аніматори повинні створювати надійні rigs персонажів з оптимізованою кількістю “кісток”, які підтримують правдоподібну, структуровану анатомічну основу під полігональною шкірою під час руху. Таке оснащення має бути достатньо гнучким, щоб витримувати екстремальні процедурні деформації, залишаючись при цьому достатньо обчислювально легким, щоб не створювати проблем та багів для рушія рендерингу, забезпечуючи підтримку високої частоти кадрів у грі.

Кінцевий успіх анімації у відеоіграх найкраще оцінюється крізь призму загальновикористовуваної моделі ігрового дизайну MDA (Механіка, Динаміка, Естетика). З точки зору розробника програмного забезпечення, гра будується, починаючи з фундаментальної механіки (базових правил, фізичних алгоритмів та параметрів зіткнень), які взаємодіють, генеруючи динаміку (складну поведінку системи, що виникає під час виконання), зрештою створюючи естетику (бажані емоційні та психологічні реакції, що викликаються у гравця). Однак, гравець сприймає гру у прямо протилежному порядку. Спочатку він стикається з візуальною та слуховою естетикою, потім робить висновки про динаміку на основі спостережень і, зрештою, засвоює основну математичну механіку. Анімація виступає основним провідником у цьому циклі. Дійсно успішна анімація ідеально відповідає тому, як задумано гру, маскуючи жорстку математичну механіку ігрового рушія під шаром плинного, фізично обґрунтованого та правдоподібного художнього руху, сприяючи таким чином глибокому зануренню гравця у віртуальну реальність [57].

Отже, відеоігри слідує усталеним правилам кіно — використовуючи глибину різкості, недосконалості фізичних об'єктів та складне відстеження камери — щоб надати своїм математично згенерованим віртуальним світам

непохитну ауру безпосередньо відчутної реальності. Однак це кінематографічне кадрування було б порожнім, стерильним та розрізненим без ретельного застосування анімації.

Адаптація традиційних принципів Дісней, таких як ефекту очікування та таймінгу, перетворює абстрактний код на зрозумілу, фізично обґрунтовану дію, долаючи когнітивний розрив між механічними діями гравця та реакціями аватара. Зрештою, майстерність анімації та cinematic language у відеоіграх полягає в невидимому, безшовному синтезі режисерського контролю над сюжетом та інтерактивної свободи гравця. Незалежно від того, чи досягнуто це завдяки приголомшливому, кросфункціональному технічному досягненню єдиного безперервного кадру камери, що охоплює умовний тридцятигодинний міфологічний епос, чи неймовірно тонкому, процедурно згенерованому мікровиразу персонажа, який реагує на сюжетну травму, ці візуальні дисципліни піднімають відеоігри з простого інтерактивного програмного забезпечення на головне, домінантне середовище відтворення історій 21 століття.

Висновки до розділу 1

У першому розділі кваліфікаційної роботи проведено комплексний теоретико-методологічний аналіз фундаментальних засад проектування персонажів та ігрового середовища у візуальній індустрії цифрових медіа. Систематизація наукових джерел, людологічних концепцій та практичного досвіду сучасної гейм-індустрії дозволила сформуванню цілісного теоретичного підґрунтя для подальшої практичної розробки оригінального художнього концепту відеоігри. За результатами теоретичного дослідження було сформульовано наступні ключові висновки.

Обґрунтовано концепт та фундаментальну роль дизайну персонажів (Character Design) як провідного людо-наративного медіатора. З'ясовано, що у просторі інтерактивного мистецтва візуальний образ героя виходить за межі суто естетичної одиниці, перетворюючись на складну семіотичну систему. Дизайн

персонажа функціонує як інструмент невербальної комунікації, що транслює гравцеві його архетип, психо-емоційний стан, соціокультурне походження та геймплейне призначення ще до початку безпосередньої ігрової взаємодії. Доведено, що успішна інтеграція зооморфних та антропоморфних елементів у структуру персонажа (що є критичним для проектування лімінальних образів) дозволяє створювати глибокі світоглядні метафори, які стимулюють емпатію користувача та інтегрують героя у міфологічний контекст твору.

Систематизовано базові принципи проектування у сфері створення персонажів та ігрового середовища. На основі аналізу візуального сприйняття та законів Гештальт-психології доведено домінантне значення трьох взаємопов'язаних категорій: силуетної легітимності (readability), мовної семантики форм (shape language) та хроматичного кодування (color scripting). Зокрема, геометричні архетипи (квадрат, трикутник, коло) детермінують підсвідоме сприйняття об'єктів, де статика прямокутних форм асоціюється з матеріальною вагою, кутовість діагоналей — із кризою та динамікою, а флюїдність кола — із духовною трансформацією та гармонією. Додатково, просторова уніфікація досягається через суворе підпорядкування колористичних рішень композиційним пропорціям (зокрема, правилу 60-30-10).

Окремо, було визначено функціональну роль анімації та мультимедійного дизайну у процесі візуальної презентації та динамізації ігрового продукту. Досліджено, що анімація є фінальним етапом архітектонічного оформлення медіапроекту, який переводить статичний концепт-арт у стан динамічної інтерактивності. Водночас мультимедійні інструменти, такі як багатоплановий паралакс та ефекти кінематографічності, трансформують статичні бекграунди та маркетингові медіафайли у живі просторові системи, посилюючи ефект занурення (імерсивності) користувача.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ДИЗАЙН РІШЕНЬ У СФЕРІ ВІДЕОІГОР

2.1 Аналіз дизайну персонажів та середовища у провідних відеоіграх

У сучасному світі технологій, відеоігри вийшли далеко за межі простих симуляції, як тетріс чи хрестики-нолики. Натомість, вони стали однією з найбільших мультимедійних платформ для розповіді цікавих історій та втілення сюжетів кінематографічного рівня. Із загальним розвитком відеоігор, дуже радикально змінився і підхід до дизайну, як середовища так і персонажів. Сучасні художники та дизайнери все менше зтикаються з труднощами пов'язаними з технічним обладнанням, що дає більший спектр можливостей з точки зору якості графіки. Натомість, все частіше постає питання у виборі правильної, найбільш підходящої стилістики для того чи іншого проєкту. Важливо відрізнити візуальну стилістику та графічну спроможність. Адже якщо перше визначає загальну естетику гри, то наступне визначення відображає технічні можливості доступної графіки. Так відеоігри віком 10 років та цьогорічні можуть поділяти одну стилістику, не зважаючи на абсолютно різні графічні спроможності. Сьогоднішня тенденція вказує на прагнення розробників досягти якомога вищого рівня графіки та реалізму в іграх, як через високу якість рендеру, так і через продумування найдрібніших деталей у дизайні.

Візуальний стиль є одним з ключових елементів під час розробки гри. Стилiстика iгор може варіюватися від гіперреалізму до майже абстрактної стилізації. Для того щоб обрати найбільш підходящий варіант для проєкту, дизайнер має брати до уваги контекст історії та доречність використання тих чи інших художніх прийомів. Відповідно до теорії Рудольфа Арнхейма, у когнітивній активності людське сприйняття може виділити ключові деталі об'єкта і визначити їх відповідно до умовної важливості об'єкта [5]. Накладаючи це на сферу дизайну у відеоіграх, стиль варто підбирати на основі жанру та сюжету. Так для фентезійних, казкових, активних ігор корисніше обрати більш абстрактну,

«мультяшну» стилістику. Тоді як для серйозних, важких за сюжетом проєктів, більш підходящим буде нахил у реалізм.

Для прикладу останніх можна розглянути кейс Ghost of Tsushima. Ця гра стала унікальною синергією художнього підходу та реалізму. Команда Sucker Punch Productions не гналась за гіперреалістичною точністю лише заради графічних можливостей. Натомість, вони створили підхід який дозволить грі залишатись впізнаваною навіть після кількох десятиріч, а саме надали проєкту стилістики, яка є унікальною навіть при знайомому наслідування світу.

Гра надихалась ідеєю «самурайської фантазії», інакше кажучи образом феодалної японії що романтизовувалась через знайомі аудиторії фільми та історії, зокрема не останню роль в натхненні зіграли фільми Akira Kurosawa та комікси Usagi Yojimbo [7].

Під керівництвом Джоани Ванг, арт-директора команди, було розроблено унікальний стиль бекграунду, де було прийнято рішення відійти від статичних зображень. Натомість було створено фон що виглядав наче мазок пензля у русі в комбінації з ідеальною мрією фотографа. Так, пейзажі гри були розроблені на основі реальної природи острова Тсушіми, навіть маленькі листочки було ротоскоповано задля 3D-моделей у грі. Попри це, motion-ефекти були застосовані таким чином, щоб гравець відчував ніби сама природа гри супроводжує його, а птахи та вітер є його компаньйонами [46]. Острів Цусіма структурований навколо 40 унікальних біомів, кожен з яких був розроблений за філософією «експресивного мистецтва». Замість того, щоб заселити світ реалістичною, неоднорідною рослинністю, команда «обмежила різноманітність листя» в окремих зонах, щоб створити гармонійні, незабутні кольорові палітри. Це призводить до ефекту «яскравого гобелена» гри, де окремий ліс може повністю складатися із золотих гінкго, або ж поле що складається лише з білої пампасної трави, що коливається на вітрі [58].

Згадуючи художні рішення гри, варто звернути увагу і на дизайн персонажа головного героя - Jin Sakai (Джін Сакая). Дизайн персонажа Джіна, це майстер-

клас з використання силуету та загального зовнішнього вигляду героя, як інструмент візуальної оповіді, де зовнішність змінюється з особистою еволюцією. Спочатку Джін представлений як традиційний самурай періоду Камакура, що передається через імперіалістичний манір важких, кутастих броньових пластин [28]. У цьому варіанті використовується залізо, шовк та шкіра, щоб створити відчуття жорсткого, штучно створеного порядку, що символізує його дотримання кодексу Bushido. Візуальна мова самурайських обладунків — це мова симетрії та гордості предків, з вишуканими руків'ями та клановими гербами, що відображають його як захисника суспільства [59].

За розвитком сюжету, коли Джин приймає мантию Привида, його дизайн зміщується в бік легкого та спритного силуету. Броня «Привида» уникає стереотипного тропу «ніндзя», зберігаючи функціональні самурайські лати, але інтегруючи темну, приглушену тему, яка підкреслює непомітність, а не соціальний статус. Використання маски для обличчя є ключовим дизайнерським рішенням, яке послуговує як логічній меті - залякування, так і наративній, а саме втраті його публічної ідентичності. Ця візуальна еволюція відображається в його бойовій анімації, де на початку гри приховані вбивства зображуються як незграбні та складні, через довгі, невпевнені рухи, тоді як фаза «Привид» представляє неймовірно швидкі, ефективні удари, які візуально демонструють його майстерність у «ганебній» тактиці [17]. У таблиці 2.1.1. представлені основні елементи візуальної еволюції героя.

Таблиця 2.1.1.

Візуальна еволюція персонажа ghost of Tsushima

Архетипи	Візуальний мотив	Силует	Матеріали/текстури
Традиційний самурай	Кланові герби, скульптурований метал, контрастні шнури.	Широкий, кутастий та погрозуючий.	Жорсткі залізні пластини та “важкий” шовк.
Мандрівник (Ronin)	Солом'яні накидки (mi-po), потерта тканина, вивітрені текстури.	Плавний, органічний та неохайний.	Грубе льняне полотно та сушена солома.
Привид	Маски Менро, темні тканини, інтегровані плати.	Гладкий, обтічний та непомітний.	Оброблена шкіра та приглушена сталь.

Так, кейс проєкту Ghost of Tsushima є гарним прикладом комбінації реалізму та художнього бачення команди розробників, задля відтворення стилістики відповідної до наративу історії.

На противагу реалізму, де демонструються високі можливості великої компанії розробника у якості графіки, інді-розробники зачасту надають перевагу стилізації. Що пов'язано не лише з фінансовою раціональністю, а й потенційним покращенням сприйняття історії, за допомогою унікальної візуальної айдентики. Так, підходящим кейсом є гра Disco Elysium (2019).

Випуск Disco Elysium, у 2019 році, естонсько-британською студією ZA/UM ознаменував собою знаковий момент в еволюції комп'ютерних рольових ігор (CRPG). Цей продукт став унікальним прикладом у світі свого жанру, адже зазвичай подібні проєкти можуть похвалитись високотехнологічною 3D графікою, в той час як Disco Elysium відійшов від подібного стилю. Натомість девелопери гри обрали та створили неповторний стиль, що позиціонує себе як «рухомий витвір мистецтва», або точніше кажучи «анімаційний живопис олією» [39]. Ця стилістика є не просто естетичним вибором, а частиною комплексного підходу, що прямо впливає на сюжет гри, підтримуючи її наративи про хонтологію (hauntology), модернізм, та соціально-політичний стан постреволуційних суспільств [20]. Надаючи пріоритет виразності мазків пензля, текстури та символічної абстракції над буквальною фотореалізмом, художній відділ -

очолюваний Олександром Ростовим, створює світ, який є одночасно буденним та уявним, забезпечуючи візуальний еквівалент складним діалогам та філософським запитанням гри [4].

Візуальна ідентичність *Disco Elysium* базується на глибокому синтезі мистецьких рухів 19-го століття та політичної іконографії 20-го століття, пропущених крізь специфічну культурну призму пострадянської Естонії. Колектив ZA/UM, попередньо були мистецько літературним колом, а лише потім перейшли до розробки ігор, привносячи нетрадиційний підхід в сферу розробки відеоігор. Спочатку команді бракувало геймдизайнерів у традиційному розуміння: вона складалася з художників, креслярів, письменників-романістів та рок-музикантів. Ця суміш різних професійних профілів, сприяла створенню творчого середовища, де естетичні міркування були «на першому місці», що дозволяло «дружню гру в перетягування каната» між письменниками та художниками, де мистецтво часто передувало сюжету [60].

Основний естетичний стиль гри часто класифікується вченими та розробниками як гібрид імпресіонізму та експресіонізму. У той час як імпресіонізм традиційно наголошує на захопленні світла та безпосередньому візуальному враженні від сцени на картині, експресіонізм зосереджується на емоційному та суб'єктивному досвіді об'єкта, часто через спотворення та яскравих, ненатуралістичний колірив. У *Disco Elysium* ці напрями стратегічно використані для окреслення межі між зовнішнім світом та внутрішньою психікою.

Атмосфера Мартінеза, основного місця подій у грі, використовує імпресіоністичні техніки, такі як сміливі, помітні мазки пензля та динамічне освітлення, щоб передати текстуру міста, що опинився в пастці циклу занепаду. Це створює «підтримуваний хаос», який відображає сірий, бідний міський пейзаж гавані, водночас дозволяючи барвистій, агресивній «плоті» прорватися крізь монотонність. І навпаки, портрети персонажів та іконки навичок сильно спираються на експресіонізм та сюрреалізм, використовуючи спотворення в стилі Френсіса Бекона для візуалізації психологічних потрясінь, зловживання психоактивними речовинами та фрагментації особистості.

Головний художник - Олександр Ростов, чітко визначив низку напрямів образотворчого мистецтва, які вплинули на візуальну мову гри. Цей мистецький вплив не просто згаданий, а є вплетеним в саму структуру рендерингу. Що наведено у Додатку Д [60].

Говорячи про дизайн середовища варто виділити аспекти які створили відчуття «просторового прояву невдачі». Так, район Мартінез, невеликий анклав у столиці Ревахоль, служить мікросвітом реальності Елізіуму [18].

Архітектура Мартінеза — це «суміш епох», яка візуально документує занепад району від королівського курорту та дослідницького центру до зруйнованої війною промислової пустки. Команда дизайнерів використала різноманітні натхнення з реального світу, щоб створити цей багат шаровий ефект, який відображає «переслідування» сьогодення минулим [20]. Що наведено в додатку Д.

Згідно з теоріями Мішеля Фуко, простір у «Disco Elysium» є середовищем, через яке здійснюється пізнання суспільства та його організації. Занепадаюча архітектура міста виступає скелетом архаїчної іконографії, слугуючи постійним нагадуванням про розчарування уряду та інституційний колапс. Наприклад, «Doomed Commercial Area» функціонує як «сучасне підземелля», в буквальному та переносному сенсі, місце капіталістичного краху, де мрії дрібних підприємців систематично руйнуються [40].

«Pale» – безлика, схожа на туман «сполучна тканина», що розділяє ізольовані частини світу та являє собою велитенську екологічну загрозу. Це зона, де закони ньютонівської фізики порушуються, а її фундаментальною властивістю є «suspension of properties». Візуально, бліді кольори уособлюють стирання історії та «повзучу порожнечу» непослідовності, яка ставить під сумнів саму природу буття [40].

Згадуючи дизайн персонажів у «Disco Elysium» виходить за рамки простого зображення персонажа та виступає метафорою відчуження та кризи особистості, що є прямим посилом до філософської теорії The Frankfurt School, або ж Critical Theory [47]. Дизайн головного героя - Гаррієра «Гаррі» Дю Буа, та його партнера -

Кім Кіцурагі, використовує: силует, теорію кольору та мотив, щоб встановити взаємозв'язок «інь та ян», де кожен дизайн доповнює інший.

Головний герой є втіленням тропу «невдахи-головного героя» — зухвалого, неохайного детектива, який відповідає чоловічим стереотипам, зловживає психоактивними речовинами та має проблеми з агресією. (Disco Elysium: Femininity of Gameplay, Masculinity of Character May 27, 2022 by Angela Vanden Elzen, <https://blogs.lawrence.edu/fist404/2022/05/27/disco-elysium-femininity-of-gameplay-masculinity-of-character/>). Його візуальний дизайн «центрально-важкий», із силуетом, що звужується до кінцівок, відображаючи людину, яка фізично та психологічно замкнулася в собі. Дизайн Гаррі є рекурсією: він — «лунь» (harrier), який переслідує світ, шукаючи сенсу, водночас є переслідуваним власним горем і пам'яттю. Саме його ім'я викликає асоціації з воєнною, революційною роллю — «інструментом для пошуку істини», який був зламаний в умовах міста [39]. Далі продемонстровано елементи дизайну Гаррі що є показовими, у таблиці 2.1.2.

Таблиця 2.1.2.

Елементи дизайну Гаррі.

Елемент	Візуальне забарвлення	Наративне та психологічне значення
Вираз обличчя	Застигла, маніакальна посмішка	Відчайдушна спроба замаскувати глибоко вкорінені страждання та спроектувати образ "суперзірки".
Стрижка "Mutton Chops"	Довге, недоглянуте волосся та борода	Спосіб приховати його роздуті, від алкоголізму, риси обличчя.
Зелений блейзер	Заплямований, потертий блейзер стилю диско.	Символізує його прив'язаність до вимерлої культурної епохи та його особисте «дискотекове» минуле.
Силует	Товста але виснажена статура	Підкреслює фізичні наслідки його саморуйнівного способу життя та «жах, властивий людському буттю».

Лейтенант Кім Кіцурагі слугує невід'ємною частиною Гаррі, повертаючи його зі стану внутрішньої боротьби до реальності за допомогою «лагідної та

вдумливої» поведінки. Його дизайн побудований як пряма протилежність до дизайну Гаррі, що наведено у таблиці 2.1.3. та проілюстровано у додатку Д.3.

Таблиця 2.1.3.

Елементи дизайну Кіма Кіцурагі

Елементи дизайну	Наративне та психологічне значення
Силует і форма	У той час як дизайн Гаррі гострий і нерівний, образ Кім характеризується округлістю з незграбними, випуклими формами, які роблять його візуально більш турботливим, але натякають на відтінок зламаності.
Колір (акцент на жакеті)	Культовий помаранчевий бомбер-жакет Кім доповнює зелений блейзер Гаррі, створюючи гармонійну, але контрастну кольорову палітру «інь та ян».

Так, за цими двома кейсами – Ghost of Tsushima та Disco Elysium, було досліджено та продемонстровано важливість вдалого вибору стилю відповідно до наративних і сюжетних потреб гри.

2.2 Аналіз використання аспектів кінематографічних прийомів у тизерах до відеоігор

У сучасному мультимедіа сфери розваг трейлер відеоігри еволюціонував далеко за межі своєї первісної функції як простого рекламного засобу. Історично, особливо протягом 1990-х років, трейлери ігор виконували суто маркетингову, практичну мету — вони існували переважно для демонстрації необроблених ігрових циклів, графічних можливостей та характеристик обладнання. Однак, оскільки медіа відеоігор перетворилося на платформу для глибокого наративного сторітелінгу, маркетингові механізми, що його оточують, зазнали радикальної трансформації. Сьогодні тизер і трейлер відеоігри функціонують як складний гібридний механізм: самодостатній витвір кінематографічного мистецтва, який синтезує інтерактивну мову ігор із усталеними граматичними нормами кіно.

В академічній літературі дедалі більше зазначається ця еволюція. Як зазначає Ян Швельх у своєму фундаментальному дослідженні «Towards a typology of video game trailers: Between the ludic and the cinematic»: Трейлери розташовані на точному перетині правил гри та її вигадки [50]. Вони несуть величезний тягар

выдображення нелінійної, комплексної природи відеогри через сувору лінійний аудіовізуальний формат. Щоб досягти цього, сучасні режисери трейлерів запозичили кінематографічну лексику традиційного кіновиробництва — використовуючи навмисне розміщення камери, глибину різкості та монтаж — щоб встановити наративний тон та емоційний резонанс гри задовго до того, як гравець візьме в руки контролер.

Психологічна мета цих кінематографічних прийомів полягає не лише в рекламі продукту, а й у створенні попередньої основи для світобудови та емпатичної взаємодії з аудиторією. Нещодавні емпіричні дослідження, такі Visual Attention and Emotion Analysis Based on Qualitative Assessment and Eyetracking Metrics—The Perception of a Video Game Trailer, демонструють, що специфічна візуальна композиція та темп ігрового трейлера безпосередньо диктують підсвідомий емоційний стан глядача та просторові очікування щодо цифрового світу. Маніпулюючи фокусними відстанями, контрастами освітлення та аудіовізуальною синхронізацією, розробники спрямовують візуальну увагу, щоб встановити тісний, безпосередній зв'язок з цифровими акторами [57].

Це явище стає особливо критичним під час аналізу ігор, дія яких відбувається в історичному чи міфологічному сетингу та використовує реалістичний та натуралістичний художній напрямок. Коли йдеться про фольклор чи далеку історію, трейлер повинен швидко обґрунтувати фантастичні елементи впізнаваною реальністю, щоб запобігти відчуженню гравця. Кінематографічний натуралізм, досягнутий завдяки ретельному, кінематографічному кадруванню гіперреалістичних текстур навколишнього середовища, розсіюванню світла та анатомічно точним моделям персонажів, слугує для легітимізації ігрового світу. Він романтизує історію та міфи, водночас вимагаючи від глядача серйозного ставлення до теми. Для глибшого дослідження теми будуть розглянуті наступні кейси: трейлер до гри Assassin's creed Odyssey, та трейлер до Red Dead Redemption 2.

Еволюція франшизи Assassin's Creed являє собою окремий приклад ширшої «кінематографізації» індустрії відеоігор, а саме процесу, де графіка та сюжетна побудова дедалі більше наслідують естетичні та структурні мотиви притаманні фільмам. [19].

З виходом Assassin's Creed Odyssey (ACO) серія перейшла від своїх традиційних рольових коренів до повноцінної екшн-RPG, що вимагало радикального переосмислення її кінематографічної мови у рекламних матеріалах. Трейлери до Odyssey — від E3 World Premiere до «Power of Choice» та Launch трейлера — не просто функціонують як реклама. Натомість, вони є складними комплексними матеріалами, що синтезують історичну спадщину, сучасні медіатропи та технічні інновації, щоб переосмислити сприйняття гравцем минулого [61]. У Додатку Ж наведено приклади відмінності підходу у трейлерах до ігор Assassin's Creed Origins (2017) та Assassin's Creed Odyssey (2018)

В основі кінематографічної стратегії Assassin's Creed Odyssey лежить концепція «технокультурного мішапу». Це передбачає динамічну реконструкцію історичних джерел через призму сучасних цифрових медіа, де спадщина не просто відтворюється, а «поєднується» із сучасними естетичними тенденціями [14]. Найяскравішим прикладом цього є переосмислення фільму Зака Снайдера «300 спартанців » (2006) у трейлерах та пролозі гри. Розробники АСО вирішили представити битву при Фермопілах не крізь суто історично точну призму, а застосувавши візуально-скорочену схему, встановлену роботою Снайдера та оригінальним комікс-джерелом Френка Міллера [14].

Цей вибір ґрунтується на теорії резонансу блокбастерів. Використовуючи уповільнені кадри та висококонтрастні візуальні ефекти, популяризовані кінокартиною «300 спартанців» , трейлери створюють «possibility space» де гравець матиме можливість втілити видовища показані у трейлері, на реальну ігрову механіку [14]. Культова здатність «Sparta Kick», яку чітко продемонстрували в трейлері E3, є прямим технічним поєднанням, яке перетворює кінематографічний момент на тактичний прийом. Цей елемент

служить подвійній меті: він забезпечує звичну точку входу для масової аудиторії, водночас сигналізуючи про те, що АСО — це гра не лише про міфічний героїзм, але й про історичні факти. Кінематографічна мова тут — це мова розширення можливостей, яка запрошує гравця «зіграти в гру» різними розв'язками, що в західній культурі запам'ятали як «clash between Freedom and Slavery» [64].

Трейлер «Power of Choice» являє собою кардинальну зміну в кінематографічній мові франшизи. Історично Assassin's Creed функціонував як «режим глядача», де гравці переживали фіксовані спогади про предків героя. Однак у трейлерах «Одіссеї» використовуються кінематографічні прийоми, щоб вивести на перший план дії та вибори гравців. Впровадження нового інструменту діалогу дозволило творчій команді розширити час катсцен від приблизно чотирьох годин лінійного кінематографічного показу до понад тридцяти годин інтерактивного діалогу. Цей зсув вимагав формату трейлера, який зосереджувався на обличчі та голосі головного героя, олюднюючи образ з «вигнанця-найманця», кдо перетворення на «спартанського героя».

Аналіз кадрування показує, що в цих трейлерах часто використо-вуються крупні плани під час діалогів, щоб підкреслити емоційну глибину та «power of choice» як таку [13]. Рух камери в цих сегментах розроблений таким чином, щоб бути особистим, інтимним – порушуючи дистанцію, яка зазвичай зустрічається в екшн-іграх від третьої особи. Крім того, трейлери до Алексіоса та Кассандри часто представлені як «дві сторони однієї монети», буквально віддзеркалюючи одна одну в хореографії та кадруванні, обіцяючи рівноцінність вражень [30]. Цей технічний вибір є радикальним у своєму недискримінаційному підході, уникаючи фетишизації тропів, часто пов'язаних з жіночими персонажами в іграх, і натомість представляючи Кассандру з тим самим «культовим чоловічим стоїцизмом», що і її чоловічий аналог [50].

Однак, таке однакове відтворення також підкреслює парадокс: трейлери надають пріоритет бойовій техніці та «крутій» естетиці ціною представлення головних героїв як окремих персонажів. Причина цього в більшості комерційна

[13]. В індустрії, де героїнь у пригодницьких іграх іноді сприймаються як просто близнюків головного чоловічого героя, кінематографічна мова повинна працювати над тим, щоб вимагати зрозумілого подання персонажа як грізного воїна для аудиторії, щоб забезпечити більшу ринкову привабливість.

Вибір візуального стилю для *Odyssey* став предметом жвавих дискусій у спільноті, зокрема щодо його відхилення від естетики, обраної для *Assassin's Creed Origins*. У той час як *Origins* славився своїм «м'яким» виглядом та органічним зображенням єгипетської пустелі, трейлери до *Odyssey* розкривали набагато більш епічний та мальовничий світ. Ця насиченість — не просто графічне оновлення, а навмисний вибір художнього напрямку, що відображає золоту епоху Стародавньої Греції.

Технічний аналіз трейлерів показує, що в *Odyssey* використовуються текстури кращої якості та складніша система освітлення, що особливо прикметно на локаціях з сонячними полями, або ж лісами у яскравій осінній палітрі. Проте деякі критики стверджували, що це зробило гру «мультяшною» порівняно з органічним відчуттям *Origins*. Розробники обґрунтували цю яскраву палітру, бажанням створити прекрасний, пишний та енергійний світ – середовище, яке реагує на вибір гравця та відображає пік еллінської культури. Цей візуальний напрям поширився і на морське середовище. У той час як воду в *Origins* хвалили за її «каламутний» реалізм, трейлери *Odyssey* демонстрували чистішу воду з більш складними, високими хвилями та підводною графікою, що була необхідною для розширення механіки морського бою гри.

В додатку Ж представлено технічні відмінності між *Creed Origins* (2017) та *Assassin's Creed Odyssey* (2018).

Оскільки «Одіссея» все більше схиляється до «містицизму» Першої цивілізації (Icy), її трейлери мали знайти підхід у використанні кінематографічної мови, щоб вдало представити надприродне в історичному сеттингу [53]. Включення в трейлери міфічних істот, таких як: Медуза, Мінотавр і Сфінкс,

служувало «гачком» для гравців, що водночас були сюжетно виправданими як «творіння Ісу», що захищають стародавні місця.

Задля кінематографічності, міфічні істоти були зняті знизу та під вузьким кутом, щоб створити відчуття їх колосальної видовищності. Команда аніматорів зазначає, що такі кадри потребували найвищої якості, та уваги до деталей моделей, адже при такій зйомці, найменші дефекти були б помітні для гравців [63].

Вибір початку Пелопоннеської війни як місця дії «Одіссеї» забезпечив ідеальне поєднання епічного бою та сюжетної перспективи. Трейлери використовують цей історичний фон, щоб представити сумнівний період суспільства у воєнній перипетії, де правда існує в контексті. Ця філософська глибина передається через зворушливий, глибокий і трагічний сюжет, що існує на межі з «безглуздими» пригодами та гумором, показуючи різні грані головних героїв [30].

Проте, кінематографічне зображення цієї епохи часто жертвує історичною точністю заради «блокбастерного» резонансу. Відсутність Phalanx в основних баталіях трейлерів була відзначена частиною аудиторії, як «ліниве» упущення на користь випадкових сутичок. Не дивлячись на це, присутність історичного експерта в команді забезпечила обґрунтований вибір у кінематографічному дизайні, такий як: планування міст та зображення політичної системи тодішнього суспільства. Що дало змогу, в більшості випадків, ґрунтуватись на культурній спадщині Древньої Греції. Такий вибір команди полягав у тому, що «кінематографічна правда» (*Cinéma vérité*), яка резонує з сучасною аудиторією, є ціннішою для трейлера, ніж історична достовірність, яка може здатися нецікавою для пересічного глядача [14].

Кінематографічна мова *Assassin's Creed Odyssey* являє собою витончений синтез кінотропів, технічних амбіцій та орієнтованого на гравця наративного дизайну. Надихаючись візуальними елементами фільму «300 спартанців» та структурою «технокультурного мішапу», рекламна кампанія успішно

сигналізувала про перехід франшизи до більш персоналізованої та інтерактивної «Одіссеї». Перехід від комп'ютерної графіки до використання кадрів з самої гри, хоча й був суперечливим, проте підтримав тенденцію компанії Ubisoft до максимального зближення вражень від трейлеру та експірієнсу гравців у грі.

Використання насичених кольорових палітр, емоційно-насиченого звукового дизайну та відгуків на трейлер «Power of Choice» дозволили Odyssey створити унікальну візуальну ідентичність, яка відрізняла її від попередніх ігор, зберігаючи при цьому зв'язок з тенденцією до кінематографічності в ширшій індустрії. Хоча гра пожертвувала деякими традиційними естетичними елементами «Асасинів» та історичною тактичною точністю, вона замінила їх «блокбастерним» резонансом, який перетворив Стародавню Грецію на яскравий, міфічний простір можливостей для гравців. Зрештою, трейлерам Odyssey вдалося представити минуле не як фіксований спогад, який потрібно переглянути, а як трагічну та натхненну історію, яку потрібно прожити разом з головним персонажем.

Розглянувши кейс Assassin's Creed Odyssey, як прикладу трейлеру до відеогри, чий сюжет базується на історично-міфологічній тематиці, було зроблено низку висновків що зазначені вище. Проте для кращого розуміння подібних медіа-продуктів, варто розглянути ще один приклад у вигляді дослідження трейлеру відео гри Red Dead Redemption 2.

Історично напрям просування відеоігор зазнав глибоких змін від функціонального до сюжетного. Рання реклама у сфері ігор була зосереджена переважно на поясненні механіки та просуванні нових технологічних можливостей, навчаючи користувачів взаємодіяти з системою. [51]. Однак сучасний підхід змінив сприйняття ігрового трейлера, а саме, як паратекстовий жанр, наслідуваний від кіноіндустрії, що володіє притаманною кінематографічною якістю, яка добре підходить для представлення нелінійних вигаданих світів сучасних ігор у лінійному, наративному форматі. Трейлери до Red Dead Redemption 2 класифікуються як трейлери «трансмедійного

розширення», які розширюють вигаданий світ за межі самої гри, представляючи оповідь у кінематографічній манері, що підкреслює атмосферу та персонажів, а не сиру ігрову механіку [55].

Ця паратекстуальна стратегія є важливою для встановлення «spatial presence» – психологічного стану, коли користувач сприймає медіаконтент як реальний і відчувається ніби особисто перебуває у створеному середовищі [36]. Трейлери досягають цього, представляючи світ, сенсорно-насиченим та когнітивно навантажуваним, залишаючи менше «прогалин» для глядача, тим самим зменшуючи ментальну дистанцію між спостерігачем та реальністю яку він споглядає [37].

У наступній таблиці представлено застосування осучасненого кінематографічного підходу у трейлерах Red Dead Redemption 2.

Таблиця 2.2.3.

Елементи трейлера Red Dead Redemption 2

Елемент трейлера	Основний фокус	Кінематографічна складова	Теоретична основа
Вступ	Пейзажна перспектива	Створення «spatial presence»	Розширення впливу трансмедіа
Тизери Персонажів	Артур Морган (головний герой) та банда	Занурення в сюжет та викликання відчуття емпатії	Відслідковування реакції аудиторії
Огляд геймплею	Взаємодія зі світом	Представлення гри	Ефект інтерфейсу (Interface Effect)
Матеріали для запуску	Сюжетна напруга та кульмінація	Емоційне залучення глядача	Структура з трьох актів.

Стилістична ідентичність Red Dead Redemption 2, що представлена в трейлерах, суттєво відрізняється від попередника. Хоча перша гра Red Dead Redemption значною мірою запозичила традицію «спагетті-вестернів» (Spaghetti

Western) — що характеризується драматичним насильством, контрастними образами та композиціями Енніо Морріконе, продовження більше нагадує «ревізійністський вестерн» (Revisionist Western) та естетику сучасних престижних драм, таких як «The Revenant» та «There Will Be Blood» [42]. Цей перехід відображає прагнення до «darker world», який надає пріоритет реалізму та історичній точності над стилістичними архетипами [3].

Причина таких стилістичних змін полягає в часових рамках гри. Дія відбувається у 1899 році, а оповідь охоплює агонію американського Заходу, період, коли неприборкані землі систематично знищувалися на початку індустріального та суспільного прогресу. У трейлерах використовується візуальна палітра, в якій домінують багнюка та дим, брудні вулиці та гниюча матерія, що віддаляє від романтизованих краєвидів минулого до суворого, натуралістичного зображення життя 19-го століття. Цей стилістичний вибір слугує алегорією для «конаючого» способу життя, підкреслюючи трагічну природу банди Van der Linde як привидів минулого у світі, де для них більше немає місця.

Візуальна філософія трейлерів перебуває під глибоким мистецьким впливом, зокрема образом ідилії сільського життя та специфічного використання світла у картинах 19 століття. Режисер освітлення Оуен Шеперд явно шукав натхнення у таких художників, як Дж. М. Вільям Тернер та Рембрандт, тоді як природні пейзажі запозичені з робіт Альберта Бірштадта та Френка Тенні Джонсона. Таке натхнення було використано для створення відчуття «піднесення» — поєднання краси та жаху, що є актуальним для тогочасного американського прикордоння штатів.

У трейлерах використовуються «теплі золотисті відтінки» заходу сонця на прерії, щоб викликати відчуття спокою та втрати, на відміну від жорсткого, різкого освітлення, яке використовується під час напружених перестрілок. Таке використання світла не просто естетичне, воно є візуальним доповненням до сюжету. Перехід до «темніших і загадковіших» тонів за розвитком сюжету трейлерів відображає зростаючу небезпеку від ворогів і внутрішній розпад банди,

ефективно використовуючи кольороградацію як кінематографічне скорочення для наративної моралі та ескалації напруги.

Кінематографічна мова трейлерів Red Dead Redemption 2 характеризується витонченим використанням кадрування та руху камери, що спрямовує увагу глядача та встановлює ієрархічну динаміку в сцені. Використання ширококутних ракурсів – це повторюваний прийом, який використовується для демонстрації масштабів «неосяжного та суворого серця Америки» та трьох різних штатів, які перетинає банда. У цих кадрах часто використовується техніка «deep focus», що дозволяє далеким пейзажам залишатись чіткими та зберігати «зернисті» (gritty) деталі навколишнього середовища, підкріплюючи сприйняття світу як правдоподібної, живої екосистеми.

Мабуть, найважливішим технічним та стилістичним посиленням в рекламній кампанії є покадрове відтворення пограбування поїзда з фільму 2007 року: «The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford», що був знятий відомим кінооператором Роджером Дікінсом. У трейлері зображено Артура Моргана, який стоїть на «імпровізованій барикаді», коли поїзд виходить з темряви, а його фари драматично освітлюють силуети членів банди, що ховаються в лісі.

Причина цього унікального омажу багатогранна. По-перше, вона слугує «знаком любові та вдячності» до жанру вестерн-кіно, сигналізуючи кіноманам, що гра є серйозним внеском у західний канон. По-друге, він використовує «моторошну» та «загадкову» рису освітлення Дікінса, щоб представити банду як легендарних фігур, поєднуючи історію та міф таким чином, що неначе виправдовує їхню боротьбу проти «нестримного поштовху» сучасності. Використання світла в цій сцені, де освітлення поїзда показує нападників у масках, створює сильне відчуття напруги, є стандартним для престижного кіно, але стає революційним для цифрового рекламного матеріалу.

Трейлери демонструють майстерність руху камери, яка дозволяє уникнути «різкого» або «відокремленого» лінійного характеру, притаманного традиційній

ігровій постановці. Натомість було використано «кінематографічну плавність» (cinematic fluidity), що забезпечується відстеженням кадрів (tracking shots) та плавними панорамами. Реалізація ефекту розмиття руху для кожного об'єкта, ще більше посилює це відчуття плавності, гарантуючи, що швидко рухомі об'єкти, такі як коні, що скачуть, або стрілянина, не страждають від «staccato», який часто асоціюється з цифровим рендерингом.

Інструмент «кінематографічна камера», який гравці можуть активувати в грі, щоб побачити світ з вражаючих ракурсів, широко використовується в трейлерах для зйомки захопливих краєвидів. Ця функція дозволяє трейлеру вийти за рамки стандартної перспективи від третьої особи, використовуючи «dramatic viewing modes» традиційного кіновиробництва, щоб підкреслити грубий, практичний характер Артура Моргана та реалістичність віртуальної дикої природи.

Кінематографічна якість трейлерів стала можливою завдяки значним оновленням ігрового рушія Rockstar Advanced Game Engine (RAGE), який був спеціально розроблений для створення «кінематографічного зображення». Цей технічний базис дозволяє трейлерам містити понад п'ятдесят відсотків фактичного геймплею, при цьому майже не відрізняючись від попередньо відрендерених кат-сцен.

Одним з ключових компонентів кінематографічного вигляду трейлерів є реалізація рішення для «temporal anti-aliasing» (TAA) (згладжування). У середовищі з різноманітними відстанями що потребують рендеру та «зернистими» деталями TAA є важливим для зменшення «мерехтіння» та забезпечення більш стабілізованого зображення. Хоча таке рішення призводить до «м'якшого» загального вигляду, воно створює більш цілісний візуальний стиль, де дрібні текстури, такі як борода Артура Моргана або окремі травинки в полі, природно поєднуються із загальною сценою. Ця м'якість імітує оптичні властивості традиційних плівкових об'єктивів, відходячи від стерильної чіткості попередніх епох 3D-ігор.

У трейлерах часто використовується об'ємний туман та освітлення для створення насиченої атмосфери в ігровому оточенні. Ці ефекти є не просто косметичними, вони використовуються для визначення щільності повітря в різних середовищах, від брудних вулиць міста до туманної атмосфери нічного табору. Рушій розраховує поведінку світла з надзвичайною точністю, використовуючи контактено-каталізовані тіні (contact-hardened shadows), які є чіткими поблизу об'єкта та стають більш розсіяними за віддалення.

Взаємодія світла та матеріалу регулюється системою «фізично обґрунтованого освітлення» (physically-based lighting), яка гарантує, що різні поверхні, такі як: цегляна стіна чи шматок тканини — по-різному відбивають світло. Ця увага до відбиття променів та загального освітлення дозволяє трейлерам відобразити тонку манеру взаємодії світла з оточенням, наприклад: червоне саяво, що відбивається від дерев'яної стіни у присутності вогню.

В наступній таблиці продемонстровано різні техніки рендеру, що вплинули на кінематографічний вигляд трейлерів.

Таблиця 2.2.4.

Техніки рендеру застосовані у трейлерах Red Dead Redemption 2

Техніка Рендеру	Кінематографічний ефект	Ефект у трейлері
Temporal Anti-Aliasing (TAA)	Плівкова м'якість та стабільність	Імітує оптичну якість плівкових об'єктивів
Об'ємний туман та світло	Насиченість атмосфери	Задає настрій за рахунок сприйняття оточення.
Контактно-каталізовані тіні	Реалістична перспектива та фокус	Копіює поведінку природнього світла
Screen Space Reflections (SSR)	Динамічна взаємодія з середовищем	Покращує якість води та текстур середовища
Розмиття руху для кожного об'єкта	Візуальна плавність у русі	Зменшує “ stutter “ ефект під час швидких сцен

Кінцевим досягненням цих трейлерів є успішне створення безпечного експериментального простору для емпатії та ідентифікації, де гравець вже не просто глядач, а учасник у кінематографічній трагедії. Завдяки такому технічному підходу гра перестає бути просто продуктом і стає потужним засобом мистецтва та промоушину, поширюючи спадщину вестерн-жанру на двадцять перше століття.

2.3 Дослідження проєктів з суміжним, культурним аспектом та формування стилістичної бази проєкту

Розробка дизайну для відеоігор на міфічну тематику створює унікальний парадокс для цифрових художників: необхідність ґрунтувати надприродне на матеріальному. Згідно з дослідженням, найуспішніші міфологічні ігри не спираються виключно на високе фентезі чи казковий стиль. Натомість вони використовують філософію «міфологічного реалізму» або «обґрунтованої стилізації». Цей підхід вимагає щоб, хоча персонажі могли б бути всемогутніми божествами, а середовище — небесними світами, їхнє візуальне виконання мало відповідати впізнаваним законам реальності.

Таке обґрунтування досягається завдяки ретельній синергії персонажа та середовища. Дизайн міфологічного персонажа, від ваги його обладунків та культурної точності одягу до видимих пошкоджень на шкірі — повинен відображати специфічну суворість навколишнього середовища. І навпаки, середовище повинно діяти як продовження божественної чи проклятої природи персонажа. Наприклад, у таких іграх, як *God of War* від Santa Monica Studio або *Hades* від Supergiant Games, структура оточення явно розроблена таким чином, щоб зробити гравця маленьким, використовуючи примусову перспективу та монолітний масштаб, щоб підсвідомо передати приголомшливу, гнітючу присутність пантеону ще до того, як персонаж навіть з'явиться на екрані. Візуальна стилістика міфологічного ландшафту часто відображає психологічний стан або силу богів, які його населяють.

Крім того, академічні аналізи візуального сторітеллінгу, підкреслюють, що ефективний міфологічний дизайн значною мірою спирається на семіотику — використання візуальних символів. Руни, класичні мотиви та елементарні кольорові палітри повинні бути однаково вплетені як у руїни оточення, так і в одяг персонажа, щоб створити цілісну «художню Біблію», яка запобігає візуальному дисонансу та підтримує занурення гравця у міфи.

У цьому підрозділі було критично проаналізовано взаємодію між дизайном персонажів та їх середовища у провідних відеоіграх на міфічну тематику. Розглядаючи візуальні методології, що використовуються для концептуалізації легендарних постатей та їхніх божественних чи пекельних сфер, цей аналіз демонструє, як сучасні розробники ігор синтезують історичні дослідження, психологічну теорію кольору та передові методи рендерингу, щоб перетворити стародавні міфи на цілісну, емоційно резонансну цифрову екосистему. Кейсами для аналізу слугують два наступні ігрові проєкти: Hades 2 від студії SUPERGIANT Games та Kena: Bridge of Spirits від студії Ember Lab

Дизайн персонажів у Hades II демонструє значні зміни, переходячи від «спортивно-орієнтованої» естетики воїна з першої гри до більш старанного, дисциплінованого архетипу «відьми-вбивці» [23]. Цей перехід керується філософією арт-директора Джен Зі, яка полягає у використанні найдавніших доступних класичних міфів як джерела для творчих інновацій. Візуальна ідентичність побудована на «буквальності тематики», де «галузь» божества виражається безпосередньо через його зовнішність та одяг [49].

Дизайн Меліної, головної героїні, слугує візуальним мостом між усталеним хтонічним світом її батька, Аїда, та новими окультними вченнями її наставниці, Гекати. Хоча вона має спільні генетичні риси зі своїм братом Загреєм — зокрема, гетерохромію та босі ноги, що випромінюють тепло — її риси змінені або відзеркалені, щоб підкреслити її унікальну, відмінну роль. Її червоні-зелені очі (червоне ліворуч, зелене праворуч) відображають очі її брата, але в дзеркальному положенні, а волосся — пшеничного кольору, як у її матері Персефони, проте

укладене в пряму, охайну зачіску – характерну для Аїда. Знову, протилежно до її брата, що має гостре, шпичасте волосся, на мотив зачіски матері, але темний колір як у бутка [43].

Найяскравішою особливістю дизайну Меліное є її спектральна ліва рука, напівпрозорий протез, що відкриває сяючий зелений скелет [43]. Сюжетно, це результат невдалого чаклунського ритуалу з казаном Гекати, тоді як міфологічно це відсилає до орфічних описів її двоколірного тіла. Її шафранова сукня (krokoreplos) та місячні аксесуари ще більше підкреслюють її ідентичність як знавчині з чаклунства та некромантії. Силует Меліное характеризується твердими, активними лініями, що передають дисципліну та амбіції, що різко контрастує з дико хаотичними рухами, візуалізованими в дизайні Загреуса.

Геката, титан чаклунства та головна девтерагоністка-наставниця, задумана як фігура, що миттєво вражає, вселяє страх і захоплення. Щоб відобразити її статус могутньої воїнки та лідерки таємного повстання, дизайнери уникали традиційної громіздкої мускулатури. Натомість, її статура втілює збалансовану спритність бійців муай-тай, що сигналізує про персонажа, який покладається на бойову точність та магічну майстерність [43].

Дизайн Гекати також є прикладом з втілення алюзій на міфологію. Її наплечники у формі голови та бойова фаза «Triple Divide» відсилають до її класичного «триформного» зображення. Її знакова зброя, смолоскипи, та капелюх із широкими полями на місячну тематику підкреслюють її роль Хранительки Перехрестя та однієї з богинь ночі.

В наступній таблиці наведено приклади розбору дизайну декількох персонажів таблиця 2.3.1.

Таблиця 2.3.1.

Розбір дизайну персонажів гри Hades 2

Персонаж	Основний візуальний мотив	Вплив бойових мистецтв/міфології	Роль в сюжеті
Меліное	Спектральна рука, шафранова сукня	Старанна, дисциплінована відьма-вбивця	Протагоністка. Шукає помсти за родину

Геката	Потрійні наплечники, смолоскипи	Трилика богиня, фізична підготовка натхненна муай-таї	Наставниця, лідерка повстання
Немезида	Рунічний щит та меч	Суперниця Меліное, сильний воїн	Суперниця, радниця в питаннях тактики
Одісей	Сувої, мапи, традиційна броня	Міцний, доброзичливий досвідчений тактик	Бойовий радник, геній
Хронос	Золоті елементи, силует пісочного годинника	Тріщини натхненні кінцугі (kintsugi), правитель часу	Тиран, головний антагоніст

Одним з критично важливих сюжетних елементів в Hades II є ескалація конфлікту до висот гори Олімп, що вимагає переосмислення образу олімпійських богів з їхнього відносно спокійного вигляду в першій грі до активних учасників війни з воскресшими титанами. У додатку Е.1 описано богів та зміни у їх дизайні, порівняно з 1ю частиною

Переходячи до теми ігрового середовища, Hades 2 представляє новий формат. А саме, два окремих шляхи, які гравець може обрати на початку кожного забігу, що є новітнім для систем ігор rogue-like. Так, до вибору представлені: спуск у глибини підземного світу або ж сходження на гору Олімп. Кожен біом розроблений так, аби забезпечити унікальний просторовий та ритмічний досвід, фундаментально змінюючи взаємодію гравця з основним циклом гри [45].

Шлях до Underworld включає Erebus, Oceanus, Fields of Mourning та Tartarus. Ці регіони тематично контрастують з локаціями з першої гри, часто слугуючи їх прямими антиподами. Так, Erebus, на відміну від Тартару, схожого на підземелля, ця локація — це пишний, оповитий ніччю ліс, що представляє собою найвіддаленішу межу потойбічного світу. Візуальний дизайн підкреслює більш природний стан з глибокими фіолетовими та зеленими кольорами. Активні елементи, такі як мертві дерева, функціонують як генератори ударних хвиль, безпосередньо інтегруючи середовище в бойову тактику. Oceanus, постає вологою, оповитою водою фортецею, що служить солоним краєм володінь Посейдона. Дизайн середовища включає басейни з водою та водянні вири, які

обмежують рух, змушуючи битву бути більш тактичною, повільнішою порівняно з вогняними коридорами Asphodel [45]. Fields of Mourning є радикальним експериментом не лише у просторовій композиції, а й в ігровій механіці. Цей регіон замінює окремі кімнати величезними відкритими полями, де нагороди розкидані по ландшафту, замкнені за хвилями ворогів та колючими ліанами. Середовище розроблено з задумом до викликання емоцій та жалю, з каменями вирізьбленими у вигляді заплаканих облич, які фізично втілюють вічний смуток тіней, що там мешкають. Tartarus, контрастує з своїм попереднім виглядом у першій частині гри. На відміну від темних коридорів, оповитих колонами та статуями що відсилають до древньогрецьких будівель, ця ж локація у другій частині постає осипаною золотом. Криваві ріки замінені пісочними потоками, символізуючи владу титану Часу, тоді як декорації фокусуються на його символіці, такій як: годинники, бюсти, та золоті деталі [45].

Surface Path забезпечує різкий візуальний та механічний зсув, подвоюючи кількість локацій для рендерингу, для дизайнерів, та створюючи нові виклики для гравців [45]. City of Ephyra – цей колись урочистий центр поклоніння Аїду та Персефоні зараз лежить у руїнах, розграбований арміями Хроноса. Архітектура використовує іонічні колони, щоб заземлити сеттинг в історичній грецькій традиції, тоді як дебафф «хтонічної долі» — ефект безперервної шкоди — механічно змушує гравця взаємодіяти з ігровими системами заклинань, щоб вижити. Rift of Thessaly, водний канал, утворений Посейдоном, щоб зупинити просування військ титана. З точки зору тактики, стратегія дала зворотний ефект, і тепер регіон служить полем битви на передовій, де присутні бойові кораблі та вороги на морську тематику, такі як «Sea-Shamblers», або ж гарпії. Mount Olympus та The Summit це дім богів який зображено як «маяк божественної пишноти», перетворений на хаотичне поле битви [43]. Унікальна динаміка тут включає дві різні ворожі фракції — захисників-автоматонів та сили Хроноса — які стикаються одна з одною, залишаючись ворожими до гравця.

Сумарним найвизначнішим технічним зрушенням в Hades II є перехід від повністю 2D-спрайтового робочого процесу оригінальної гри до конвеєра створення 3D-персонажів у реальному часі. Ця технічна «еволюція» була важливою для підтримки варіаційного масштабу контенту, зберігаючи при цьому високу продуктивність на девайсах з обмеженою потужністю, такому як Nintendo Switch [38].

В оригінальному Hades анімація персонажів попередньо рендерилася у спрайтові аркуші з 8-напрямковим рухом, що призводило до ефекту «tank turns» та обмежених можливостей динамічного скінінгу. У Hades II використовуються повноцінні 3D-моделі персонажів, що відтворюються в режимі реального часу, що забезпечує плавну анімацію поворотів та ледь помітні переходи між нахилами, завдяки яким рухи персонажів здаються плавними та природними [38].

Щоб зберегти характерну «мальовану» 2D-естетику, команда провела ретельну ітерацію, щоб забезпечити візуальну цілісність між 3D-моделями та намальованими вручну фонами. Тіні та відблиски наносяться безпосередньо на текстури, причому багато матеріалів використовують лише два або три тони для збереження графічного стилю коміксів [38]. Наприклад, золоті текстури зазвичай використовують темний тон тіні, яскравий відблиск та чіткий середній тон, уникаючи складних градієнтів реалістичних матеріалів PBR (фізично обґрунтованого рендерингу), які можуть порушити ілюзію 2D.

Дизайн персонажів та середовища в Hades II став предметом значної академічної уваги, особливо щодо репрезентації та переосмислення давніх джерел. Відданість SUPERGIANT GAMES різноманітності — зображення темношкірих людей у ролі грецьких богів та зображення фізичних вад, таких як використання Гефестом візка колісного — являє собою навмисне послаблення концептуального зв'язку між «білістю» та греко-римським божествами [56].

Так, деякі дизайн-рішення навіть спровокували активні дискусії. Образ Гестії у грі протиставляє її традиційну іконографічну постать, що зазвичай зображена як молода, скромно завуальована фігура, сучасному переосмисленню

SUPERGIANT GAMES як більшої, старшої темношкірої жінки з вітиліго. Дослідники стверджують, що негативна реакція громадськості на цей дизайн свідчить про системні упередження та очікування гіперсексуалізації в іграх. У деяких статтях робиться висновок, що дизайн є міфологічно доречним, оскільки її повніший та «скромно одягнений» вигляд надає їй домашнього та затишного вигляду, що відповідає її ролі богині домашнього вогнища та фігури, яку Меліное вважає членом родини [44].

Завершивши аналіз дизайн-рішень Hades 2, варто перейти до наступного прикладу гри, що базується на локальній міфології – Kena: Bridge of Spirits.

Реліз Kena: Bridge of Spirits відбувся у 2021 році від компанії Ember Lab, це ознаменувало остаточний зсув у сфері незалежної розробки ігор, сигналізуючи про появу візуальних стандартів «AAA» в моделі boutique studio. Розроблений, основною командою з приблизно п'ятнадцяти співробітників, проєкт використав глибокий досвід у комерційній анімації та візуальних ефектах, щоб створити світ, який кидає виклик традиційним межам між фільмом та ігровим процесом. [29].

Дизайн персонажів у Kena: Bridge of Spirits базується на філософії виразного реалізму, де візуальний силует головної героїні та її супутників передає як механічну функцію, так і наративну важливість. Процес дизайну був ітеративним, сформованим мінливими потребами ігрової механіки та бажанням студії створити позачасового, впізнаваного героя.

Початкова концепція Кени, ініціатором якої був Ванчана «Вік» Інтрасомбат (Wanchana “Vic” Intracombat), зазнала радикального розвитку. Ранні ескізи зображували Кену як значно молодшу, меншу дівчину, що відображало більш пасивний або дослідницький стиль гри. Однак, оскільки Ember Lab інтегрувала швидку, Souls-like бойову механіку, персонаж мав візуально відображати фізичні можливості та досвідчені знання, необхідні для Духовного Провідника (Spirit Guide – роль у грі). В остаточному дизайні Кена зображена як старша, більш обізнана постать, чий одяг та спорядження слугують даниною її спадщини. У

наступній таблиці показано еволюцію дизайну елементів кени від її початкового концепту до фінального образу [8].

Таблиця 2.3.2.

Еволюція дизайну головної героїні

Елементи дизайну	Концепт (ранній 2017)	Фінальний образ (2021)	Сюжетна аргументація
Вік та силует	Маленька дівчинка невисокого зрост	Доросла, молода дівчина	Краще передає досвід, потрібний для супроводу травмованих душ.
Стан одягу	Чисте вбрання в ідеальному стані	Витончена, але поношена одяга	Демонструє досвід з подорожей та життя.
Екіпірування	Простий посох	Декорований орнаментами посох з інкрустацією спиритичних каменів	Символізує шанування традицій та її роль як провідника.
Емоційний спектр	Стилізовані прості вирази обличчя	Багатогранний емоційний діапазон	Необхідність передачі співчуття та емпатії у кадрах крупного плану.

3D-реалізація Кени, створена художниками Родріго Гонсалвесом та Карлосом Ортегою, використовувала передові методи рендерингу в реальному часі, щоб забезпечити ідентичність її ігрової моделі від попередньо відрендерених кінематографічних кадрів. Критична увага була приділена рендерингу волосся, який поєднував суцільну геометрію для визначення чітких форм та ефективного відображення світла з альфа-площинами (hair cards) для імітації окремих пасем та природніх недоліків. Такий гібридний підхід дозволяє ефекту «вітру у волоссі» виступати як повторюваному атмосферному мотиву, підкреслюючи присутність світу духів у навколишньому середовищі.

Поява «Rot» являє собою один із найважливіших поворотних моментів в історії розробки гри. Спочатку, ці істоти були задумані як антагоністи, що мали перешкоджати просуванню гравця, але студія зрештою змінила цю роль на помічників-компаньйонів. Це рішення повністю змінило ігровий процес, оскільки колекціонування цих істот стало основним фактором розвитку сили Кени та її взаємодії з навколишнім середовищем.

З точки зору ігрової механіки, Rot інтегровані в кожен аспект гри. Вони функціонують як валюта «Courage», сміливості. Так, Кена не може використовувати свої найпотужніші здібності чи лікуватися, доки не вступить у бій достатньо активно, щоб підбадьорити Rot [31]. Це створює симбіотичні стосунки, де гравець повинен захищати світ, щоб заслужити підтримку духів природи. Візуально, Rot розроблені, щоб забезпечити «милу» протилежність до темніших тем гри, пов'язаних зі смертю та духовним спотворенням. Система косметичних змін, яка дозволяє гравцям купувати капелюхи для Rot, використовуючи валюту, знайдену у світі, служить подвійній меті: вона заохочує до ретельного дослідження та створює відчуття спільноти та тепла у світі, який інакше спустошений гниттям [33].

Світ Kena: Bridge of Spirits має власну, окрему особистість, створену для відображення психологічного стану його мешканців. Середовище поділено на окремі регіони, кожен з яких відповідає травмі певного «Corrupted Spirit», якому Кена повинна допомогти перейти у той світ [22].

Центральним технічним аспектом дизайну середовища є система «Deadzone Regrowth» – складний механізм візуалізації відновлення світу. У своєму пошкодженому стані середовище характеризується наявністю джерел «Deadzone» – почорнілих, покручених наростів, які висмоктують колір і життя з лісу.

Світобудова Кени – це навмисний синтез східної естетики, зокрема, натхненний ландшафтами та архітектурною філософією Японії та Балі. Досвід життя співзасновника Майка Грієра в Японії безпосередньо вплинув на пишні, детально прописані ліси та включення таких елементів, як традиційні ліхтарі та флори, схожої на цвіт сакури [11]. Дизайн села в грі відповідає балійським просторовим принципам. Це включає використання «Candi Bentar» (подвійні брами) та «Kori Agung» (ворота на дахах), які символізують межу між матеріальним та духовним світами. Балійська концепція Kaja/Kelod — осі між священними горами та оскверненим морем — відображається в подорожі Кени з покинутого нижнього села до священного гірського храму. Архітектура в грі — це

більше, ніж просто естетичний фон, це прояв філософії Tri Hita Karana , яка підкреслює гармонію між Богом (Parhyangan), людьми (Pawongan) та природою (Palemahan). Занепад та гниль в грі зображені як порушення цієї гармонії, де травма духів фізично проявляється як загроза для природи.

За відсутності загальної міні-карти чи традиційних маркерів квестів, Ember Lab використовувала «material affordance» для сигналізації інтерактивності [24]. А саме, застосовувала різні текстури та кольори, задля спрямування уваги гравця у потрібному напрямку. Так, усім пошкодженим речам присвоюється яскраво-фіолетовий колір, що сигналізує про ділянку, яку необхідно очистити від гниі або уникати. Тоді як, використання білої фарби або різних текстур на виступах та скелях сигналізувало про поверхні, на які можна піднятися. Втілення такої техніки узгоджується з «Theory of Affordances», відомої у дослідженнях просторового сприйняття [62].

Сюжет Kena: Bridge of Spirits тісно переплетений з навколишнім середовищем, використовуючи фізичний світ як полотно для психологічних страждань персонажів. Такий підхід класифікує гру як твір «екологічної алегорії», де здоров'я землі є прямим відображенням емоційного та духовного стану громади. Так само, це яскраво відображається у дизайні персонажів, зокрема, кожен бій з босом у Kena це не лише випробування гравця у його майстерності, а й дослідження специфічної травми боса. Дизайн босів включає мотиви життя духа та джерела його болю. У Додатку 3. показано взаємопов'язаність дизайну та функції у сюжеті гри.

Розв'язання цих боїв навмисно ненасильницьке. Кена не знищує духів, а звільняє їх, що підкреслюється розчиненням їхніх масок та подальшим відновленням середовища. Цей ритуалістичний ритм розкриття, протистояння та звільнення є емоційним ядром дизайну гри.

Одна з найгучніших дискусій щодо дизайну гри — це контраст між її візуальною казковістю, схожою на «Pixar», та жорстокою складністю бою. Критики зазначили, що хоча гра здається дитячою, рефлексії, необхідні для битв з

босами, особливо на вищих рівнях складності «Spirit Guide» або «Master», більше відповідають серії Dark Souls, іграм що є найвідомішими своєю жорсткістю у бою. Цей парадокс називали джерелом розчарування для старших гравців, чії рефлексії можуть бути повільнішими, але його також хвалили за механічну глибину та стратегічну вимогу управління Rot у важкі моменти.

Висновки до розділу 2

Здійснено комплексний емпіричний аналіз сучасних художньо-дизайнерських рішень, аудіовізуальних прийомів та методів етнокультурної адаптації у провідних проектах сучасної індустрії відеоігор.

На основі аналізу художніх рішень ігор Ghost of Tsushima та Disco Elysium визначено закономірності взаємодії персонажа із середовищем через колір та фактуру. Зокрема, дослідження проєкту Ghost of Tsushima засвідчило високу ефективність використання дієгетичних засобів навігації (рух потоків вітру, динаміка опалого листя, колірні акценти флори), які без залучення елементів штучного інтерфейсу спрямовують гравця та водночас виступають поетичною метафорою місцевого ландшафту. Тоді як, Аналіз проєкту Disco Elysium виявив потенціал використання експресіоністичної, живописної фактури (імітації олійного мазку та акварельних підтьоків) як інструменту візуалізації психологічного стану героя та рефлексії наративу.

Також, за результатами дослідження аудіовізуальних прийомів у промо-кампаніях проєктів Assassin's Creed Odyssey та Red Dead Redemption 2 з'ясовано, що у тизерах та трейлерах до відеоігор першочергову роль відіграє звукозоровий синтез. Порівняльний аналіз показав, що ефективна художня презентація історичного чи міфологічного себ-середовища в рамках промо-продукту досягається за допомогою використання драматичного низькопрофільного освітлення (*chiaroscuro*), монументальних загальних планів ландшафту та акцентування уваги на семіотичних маркерах епохи (рунах, елементах зброї, автентичних деталях одягу).

У свою чергу, шляхом аналізу проєктів із суміжним міфологічним аспектом (Hades 2 та Kena: Bridge of Spirits), було проаналізовано різний стилістичний підхід до ігрових проєктів, розроблених на базі міфології та локальних легенд. Так, Розгляд етно-культурної кодифікації у Hades II продемонстрував методику модернізації класичної міфології через призму стилізованого темного фентезі з використанням висококонтрастних неонових та люмінесцентних палітр, що маркують присутність магії та божественних сил. А, розгляд етно-культурної кодифікації у Hades II продемонстрував методику модернізації класичної міфології через призму стилізованого темного фентезі з використанням висококонтрастних неонових та люмінесцентних палітр, що маркують присутність магії та божественних сил.

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ТА СЕРЕДОВИЩА ДЛЯ ВІДЕО ГРИ «THE WAY TO THE VYRIU»

У контексті інтерактивних медіа візуальний стиль оригінального відеоігрового проєкту виступає основним засобом невербальної передачі наративу та структурного світобудування. Замість того, щоб служити просто естетичною прикрасою, уніфікований художній стиль є тим, що в лудології відоме як просторова семіотика — система, де форми та силуети, колір та освітлення передають гравцеві правила, історію та емоційну серйозність віртуального середовища.

3.1. Створення та уніфікування загальної стилістики гри

Найпершим етапом в розробці мультимедійних елементів для рекламної кампанії гри, було створення та узгодження загального напрямку, стилю та атмосфери концепту гри.

Під час розробки оригінальної концепції цифрової гри «The way to the Vyriu» основним методологічним викликом був синтез історичних етнографічних мотивів із сучасною стилізацією, що була б актуальна та цікава аудиторії. Об'єднання цього у цілісний стиль вимагало жорсткої структури для запобігання візуальному дисонансу. Щоб досягти цієї уніфікованості, середовище має повністю спиратися на внутрішню художню узгодженість:

Принцип візуальної об'єднання: кожен об'єкт, від геометрії ландшафту до силуету персонажа, повинен відповідати єдиній структурній логіці, де перехід від матеріального світу до потойбічного (Vyriu) є прокомунікованим з гравцем.

Теоретико-методологічною основою розробки художнього концепту медіапроєкту «The Way to the Vyriu» є цілеспрямована репрезентація автентичного українського етнокультурного коду через інструменти сучасного цифрового мистецтва. Актуальність цього дослідження зумовлена необхідністю подолання наслідків тривалої уніфікації та маргіналізації української

міфологічної спадщини. Упродовж багатьох десятиліть вітчизняний фольклор у масовій культурі штучно асимілювався в межах імперських та радянських колоніальних парадигм так званого «панславізму» або концепту «спільної колиски слов'янських народів».

Подібні штучні конструкції нівелювали унікальні етнографічні та колористичні особливості українського регіонального фольклору, перетворюючи його на вторинний, маніпулятивно змішаний наратив.

Розроблюваний концепт відеогри позиціонує себе як суверенний художній витвір, де візуальна мова, орнаментика та семантика образів виступають прямим відображенням локальної ідентичності. На відміну від комерційних продуктів, що використовують узагальнену «псевдослов'янську» естетику, «The Way to the Vyrui» спирається на глибинний аналіз матеріальної та нематеріальної спадщини України, зокрема її північних регіонів – Полісся. Це дозволяє інтегрувати у візуальну архітектуру гри не спотворені часом графічні архетипи.

Сюжетно-композиційне ядро гри безпосередньо апелює до дохристиянського язичницького пантеону та нижчої демонології, фіксуючи світоглядні уявлення давніх громад про дуалістичну природу всесвіту. Головна лінія протистояння розгортається між принципами світла, вітальності й тепла (уособленими Білобогом та вищими сонячними божествами) та силами деструкції, холоду й небуття (Мара і Чорнобог).

Метафізичний конфлікт має чітке сюжетне вираження: Мара прагне винищити або полонити божественних супутників світлих богів — сакральний конячий табун. Так, своєрідно знекровивши сонячний пантеон, Мара та її батько Чорнобог зможуть остаточно нівелювати вплив Білобога, порушити циклічність природних процесів і занурити земний простір у стан вічної зимової ночі.

Сам же основний сюжет гри розповідає про те як табунник Юстин, міфічна людиноподібна істота з рисами коня, за дорученням вищих богів, має зібрати та відвести стадо скакунів до Вирію, адже там до них не дістанеться Мара, що має на

меті звести зі світу божественних супутників світлих богів, аби допомогти своєму батьку Чорнобогу перемогти Білобога і навести на світ вічну зимову ніч.

З метою максимальної трансляції цього специфічного ігрового досвіду було проведено ретельний аналіз сучасних геймдизайнерських практик. Проєктування механіки та структури взаємодії базується на синергетичному поєднанні трьох основних жанрових напрямків: Roguelike, Fighting game та Action-RPG.

Окрему увагу в проєкті виділено образу коня, адже через свою незамінність в господарстві, ця тварина посіла провідну роль у тодішніх мітах. Як от: Ранкова Зоря (Денниця) вела за вуздечку білих коней, що слугували образом світанкових хмар, вдень вони ставали рдими а під кінець сиво-сірими. Тоді вже Вечірня зоря вела їх додому. Ночі належав чорний, вороний кінь. Хорс – сонячний диск, виїжджав на кареті запряженій трійкою коней. Зірки та сузір'я теж могли слугувати репрезентацією коней, а чумацький шлях – молоком небесної кобиліці. Темний кінь ніс саму Смерть. Перунова колісниця завжди неслась за двома кіньми. Дажбог та його син Світовид також мали власних білих могучих коней. Чорними конями опікується Стрибог. Цих тварин мали навіть дворові чи будинникові духи.

Художній стиль «The Way to the Vyrii» відкидає холодну, механічну точність процедурної 3D-графіки на користь вираженої «рукотворності» та ілюстративності. Бекграунди, елементи оточення та статичні плани розробляються на основі стилістики казкової графіки. Видимі мазки віртуального пензля, неідеальні лінії та виражені текстури паперу або полотна створюють важливий психологічний ефект, а саме, невербальної оповіді. Завдяки ілюстративній рукотворній естетиці гра сприймається користувачем не як симуляція реальності, а як оживий міф — прадавня фантазія, яка століттями передавалася з вуст в уста крізь покоління і врешті матеріалізувалася на екрані.

Важливим інструментом емоційного керування увагою гравця є строга диференціація колористичних рішень. За допомогою цифрового інструментарію

Coolors.co було розроблено дві взаємодоповнюючі колірні системи, які формують хроматичний каркас проєкту.

Оскільки традиційні українські орнаменти та світогляд наскрізь просякнуті натурфілософією та повагою до навколишнього середовища, основу головної палітри складають природні, органічні тони. Домінуючими є глибокі трав'янисті та мохові зелені відтінки, що символізують життя та земні простори; сонячні, тепло-жовті кольори, які маркують присутність вищих світлих сил, а також вохристі й рудуваті відтінки глини, дерева та осіннього листя, що формують відчуття затишку, автентичності й земної опори під час подорожі Юстина.

Для контрасту та візуалізації небезпеки розроблено альтернативну, містичну палітру. Тіньові зони, ділянки прориву сил Мари та зони дислокації ворогів маркуються глибокими, тривожними темно-червоними градієнтами (колір спеченої крові, жертвовного вогню) та холодними, ультрамариновими й синіми нічними відтінками. Ці кольори додають сценам необхідного драматизму, створюють високий композиційний контраст і невербально сигналізують гравцеві про рівень загрози в конкретній локації без залучення штучних інтерфейсних маркерів.

Для уникнення анахронізмів та поверхневої «шароварщини» під час створення візуального стилю було проведено глибоке дослідження історико-культурологічних джерел, зосереджених переважно на північних регіонах України (Поліссі). Поліський регіон обрано не випадково: через специфіку свого географічного розташування (густі ліси, болота, ізольованість поселень) він найдовше зберігав архаїчні пласти дохристиянської культури, які зафіксовані в усному фольклорі та матеріальних артефактах. Окремо варто зауважити що дослідження розподілялося на два взаємопов'язані вектори: у матеріальній спадщині було приділено увагу витворам мистецтва, та побутовим речам давнини, що зберегли в собі елементи етнічних орнаментів. Тоді як, у нематеріальній спадщині було вивчено відомості про традиції, зафіксовані

письмово перекази та легенди, що прямо стосувалися теми міфів, які стали основою натхнення для гри.

Усі зібрані, класифіковані та проаналізовані дані сформували єдиний художній гайдлайн (Art Bible) відеогри «The Way to the Vyriu». Це дозволяє приймати обґрунтовані дизайн-рішення, де кожен графічний елемент, відтінок або напрямок лінії має під собою суворе науково-історичне та культурологічне виправдання, забезпечуючи високу наукову цінність кваліфікаційної роботи.

3.2. Дизайн концепт-арту персонажів та середовища

Наступним пунктом стала розробка персонажів. Для початку потрібно було провести аналіз головного героя, його характеру та рис, що мали б відобразитись у дизайні:

Юстин виглядає як молодик з кінськими вухами та копитами. Вдягається легко та трішки розхристано. Носить з собою овес у сумці, води та звичний ніж.

Характер має волелюбний і радше допитливий. Загалом доброзичливий трохи пустотливий та турботливий, особливо до коней. Та може стати злостивим якщо його улюбленцям зашкодять.

На основі розробленої моделі з позами (рис. 3.2.1), стандартної для розробки концепт-арту персонажа, було створено розгортку з пропорціями, що пізніше стала базою для кінцевого образу.

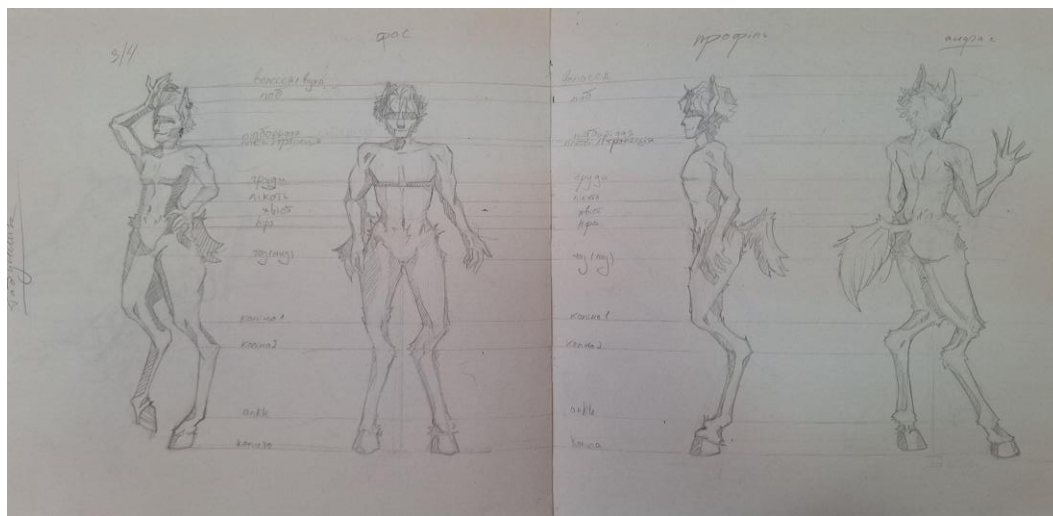


Рис. 3.2.1 Паперова розробка силуету

Після узгодження загальних пропорцій персонажа, було досліджено українські строї з різних регіонів, зокрема центрального, східного та західного Полісся, а також Київщини. На основі строїв було створено нариси, які пізніше були втілені у повноцінний образ з елементами тамтешніх орнаментів. Перша частина розробки була створена вручну на папері (рис. 3.2.2.б.), повноцінна діджитал копія була створена у графічному редакторі Clip Studio Paint EX. (рис.3.2.2.а.)



а



б

Рис. 3.2.2. Дизайн Юстина: а – повний рендер; б- нариси;

Окремо на папері було створено початкові дизайни коней, що пізніше з'являться на самому постері. Кожен з дизайнів був ретельно продуманий, та розроблений на основі відповідних богів-власників тварин.(рис. 3.2.3.)



а



б

Рис. 3.2.3. Дизайн коней: а – лоша юстина, коні Хорса, Перуна, Ранкової зорі; б- коні Хорса та Смерті

Так, кожен з них є відображенням божества якому він належить. Кінь перуна є важкою, тягловою породою чорної масті, що відображає могутність цього бога. Зокрема, білий патерн символізує блискавки що є його стихією. Руді, полум'яні коні є репрезентацією Хорса – сонячного диску, та несуть в собі елементи вогняної зірки. Біла кобила з блакитними елементами є відображенням Ранкової Зорі, та хмарного неба. Чорний кінь з елементами кісток та кривавими патернами належить Смерті. А трьохколірне лоша є репрезентацією конів домашніх, менших духів.

Переходячи до теми дизайну середовища, за основу було взято інформацію використану для уніфікації та вибору стилістики концепту гри. Так, зважаючи на містичний контекст гри та її міфологічне джерело натхнення, стиль бекграундів мав передавати атмосферу ілюстрацій до казкової розповіді. У зв'язку з цим, за базовий художній орієнтир було обрано естетику канонічної казкової ілюстрації, що функціонує за законами так званого наївного реалізму та романтизованого містицизму.

Створення унікальної ілюстративної естетики вимагало впровадження суворого багатоетапного технологічного процесу, спрямованого на збереження «живої», рукотворної лінії в умовах цифрового виробництва. Так, подібне проєктування вимагало декількох етапів.

Початковий етап розробки бекграундів повністю реалізувався в аналоговому форматі. На папері за допомогою графітних олівців та текстурованого паперу створюються первинні композиційні нариси локацій. Це дозволило безпосередньо через моторику руки передати природну асиметрію, шорсткість та автентичну вібрацію лінії. На цьому етапі також закладається архітектоніка макро-форм: визначається розташування джерел світла, напрямки руху осей ландшафту, які фокусуватимуть погляд гравця в ізометрії, та взаємозв'язок між відкритими й замкнутими просторами. (рис. 3.2.4.)



Рис. 3.2.4. Нарис бекграунду

Наступним, критично важливим кроком є перенесення аналогового малюнка в цифрове робоче середовище за допомогою високороздільного сканування. Головна методологічна мета цього процесу полягає не в механічному обведенні (векторизації) ліній, а в максимальному збереженні природної фактури олівця, мікроскопічних дефектів паперу, нерівностей штрихування та випадкових плям графітного пилу. Завдяки специфічним налаштуванням режимів накладання шарів (Multiply, Linear Burn) у графічному редакторі, оригінальний олівцевий контур інтегрується у фінальний цифровий арт. Це дозволяє уникнути клінічної чистоти цифрового малюнка, яка руйнує атмосферу автентичності, та зберегти унікальну «органічну недосконалість».

Після фіксації текстурного каркасу фону починається етап безпосередньої роботи з кольором, що базується на розробленій раніше колористичній матриці проекту. Хроматичне насичення локацій відбувається за принципом обмеженої, взаємопов'язаної палітри, де колір виступає інструментом емоційного зонування та розрізнення дієгетичних планів. Процес колорування реалізується через накладання напівпрозорих цифрових мальовничих шарів під збереженим олівцевим контуром. Окремо було здійснено «замішування» відтінків у межах споріднених колірних груп, що мінімізує хроматичний шум. (рис. 3.2.5.)



Рис. 3.2.5. Демонстрація результату

На фінальній стадії здійснюється ретельний аудит отриманого композиційного кадру. Проводиться коригування локальних дефектів (надмірної контрастності, що може заважати зчитуванню силуету головного героя Юстина або коней, або ж занадто розмитих ділянок, які ламають площину ізометрії). Усі елементи фону приводяться до спільного знаменника яскравості та насиченості, що гарантує цілісність.

На продемонстрованих вище ілюстраціях видно контраст між грайливою стилістикою фону та чіткою, довершеною естетикою дизайну головного героя. Подібний ефект був створений навмисне. Зокрема, такий підхід дозволяє виділити персонажа з загального шуму його оточення. А також, детальніша ілюстрація референсу персонажа надає можливість полегшення до розробки портретів, затребуваних у вікнах діалогу персонажа, а також дозволяє втілення яскравіших продуктів для гри, таких як постери, плакати та інше. Для демонстрації результату такого рішення було також розроблено постер. Процес був реалізований декількома етапами:

1. Вибір композиції. Для цього було розроблено декілька варіантів на папері, з яких один був узгоджений фінальним. (рис. 3.2.6.).

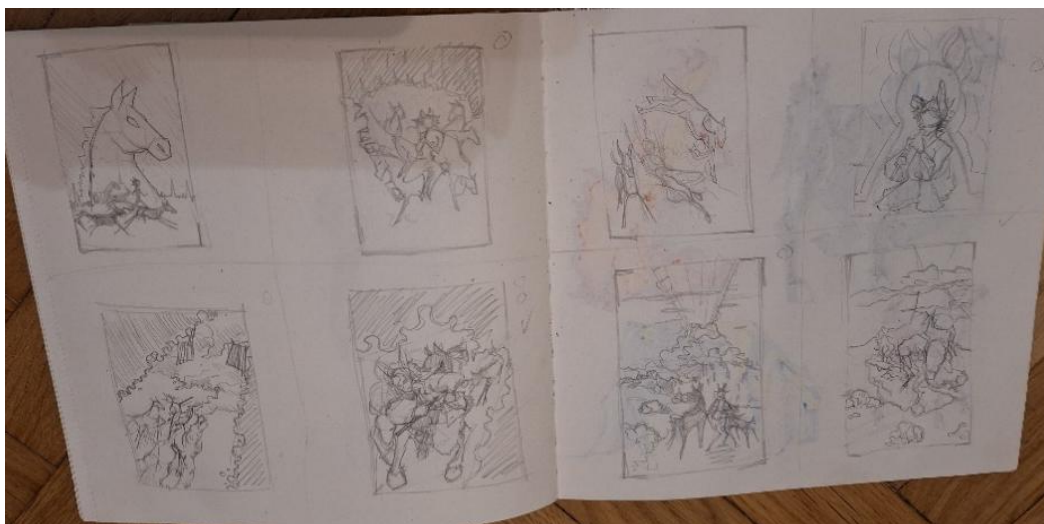


Рис.3.2.6. Нариси композиції

2. Розробка діджитал версії. За допомогою редактора Clip studio paint EX, було створено зображення у техніці багат шарового растрового арту. Зокрема, цей крок мав декілька етапів: перенесення нарису у діджитал версію, нанесення flat-кольорів, shading і lightning обробка, доопрацювання мілких деталей.(рис. 3.2.7.).

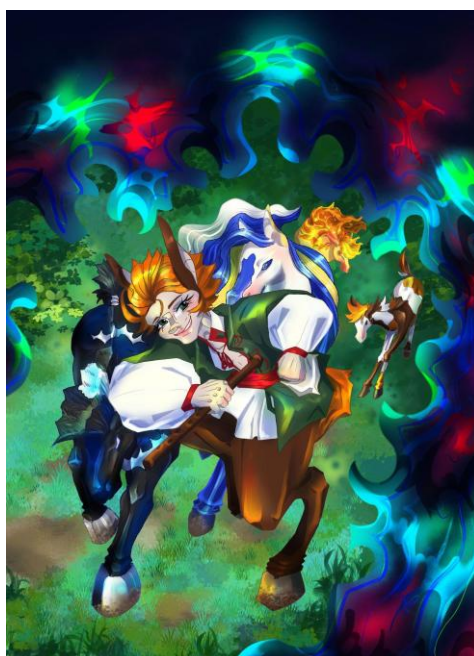


Рис. 3.2.7. Статичний арт

3. Вибір шрифту. Шляхом дослідження різних шрифтових композицій. Було обрано кінцевий варіант у вигляді BrisbaneParkDemo Font, створеного NihStudio, та доступного для персонального використання.

3.3. Розробка анімаційних елементів для персонажів та середовища

Переведення статичного ілюстративного концепт-арту в динамічний ігровий стан у медіапроекті «The Way to the Vyriu» вимагає розв'язання фундаментальної художньо-технічної суперечності. Необхідно забезпечити плавну, високотехнологічну анімацію об'єктів, повністю зберігши при цьому унікальну «рукотворну» текстуру, складні колористичні градієнти та неідеальність олівцевого контуру, розробленого на попередніх етапах.

Традиційна покадрова (класична) анімація для ізометричних проєктів такого масштабу є економічно та технологічно неефективною, оскільки вона багаторазово збільшує обсяг графічних даних (атласів текстур) і обмежує можливості динамічного реагування персонажів на людологічні команди. Для оптимізації виробничого процесу було обрано метод двовимірної скелетної анімації (2D Skeletal Animation) з використанням деформаційних сіток вертексів (Meshes).

Анімаційний підхід, заснований на скелетній деформації та пошаровому розділенні простору, екстраполюється також на раніше розроблені елементи ігрового середовища (бекграунд) та постер проєкту. Це дозволяє трансформувати статичну ілюстрацію у живий, дихаючий людо-наративний простір.

Для перенесення розробленого фону в ігровий рушій застосовується технологія багатопланового паралаксу (Multi-plane Parallax). Статичний бекграунд розділяється на декілька автономних глибинних шарів.

Під час переміщення камери слідом за Юстином, кожен шар рухається з різною швидкістю, обернено пропорційною його віддаленості від об'єктива камери. Це створює повноцінну ілюзію тривимірної глибини в межах двовимірної ізометрії.

Для динамізації елементів рослинності (трава, крони гігантських мохових дубів Полісся) усереднені шари середовища покриваються низькочастотними вертексними сітками. До цих сіток застосовуються процедурні математичні шейдери (наприклад, синусоїдальні коливання Vertex Displacement). Завдяки

цьому дерева плавно коливаються без необхідності створення ручної покадрової анімації для кожного аркуша. Що продемонстровано в наступній зацикленій анімації.

Головний промо-постер проєкту розробляється за принципом художнього сінемаграфу (Cinemaograph) — високофлюїдної композиції, де на тлі загальної статичності кадру окремі ізольовані елементи здійснюють безперервний, зациклений рух. Такий підхід фокусує увагу глядача на сакральних вузлах композиції:

1. Рунічні знаки Мари та Чорнобога: Статичні написи на постері адаптуються через маски прозорості та шейдери свічення (Emission/Bloom). Вони здійснюють пульсуючі коливання яскравості, імітуючи приховане дихання темних сил.

2. Частинки та еманції середовища: Поверх композиції постера інтегрується система часток (Particle System), що генерує повільний рух туману, блискітки сонячного світла біля коней Хорса та попелясті мікрочастинки в зонах Чорнобога.

3. Волосся та елементи одягу Юстина: Скелетна структура, аналогічна ігровій, застосовується до великого портрета Юстина на постері, забезпечуючи ледь помітне, циклічне коливання розхристаного коміра сорочки та пасом волосся від умовного потойбічного вітру.

4. Текст: ЗА допомогою ефекту disappearing, відтворено зникнення та появу тексту на постері.

Так, за допомогою описаних вище інструментів було розроблено постере та бекграунди що слугують технічними елементами для гри «The way to the Vyrii»

Висновки до розділу 3

У третьому розділі кваліфікаційної роботи на основі раніше дослідженого теоретичного базису та аналізу сучасних індустріальних практик було практично

реалізовано повний цикл художньо-концептуального проектування та технічної адаптації візуальних елементів для оригінальної відеогри «The Way to the Vyriu».

Під час розробки концепт-арту персонажів та ігрового середовища було практично втілено образи дієгетичних жителів усесвіту гри. Спроековано образ головного героя — табунника Юстина. Його анатомічні особливості збалансовано з історично верифікованим народним строєм, реконструйованим на основі аналізу поліського ткацтва та крою Київщини. Здійснено семіотичну диференціацію сакральних божественних коней, де масть та графічні елементи кожної тварини безпосередньо відображають світоглядну природу богів-власників. Розроблено метод створення середовища, який через сканування аналогових графітних начерків та специфічне цифрове маскування шарів дозволили імпортувати в ігровий простір унікальну фактуру паперу та олівцевого штриха, уникаючи стерильності векторного малюнка.

Тоді як, на етапі розробки анімаційних елементів та динамізації статичних шарів було розв'язано технічну проблему збереження ілюстративної текстури за умов інтенсивного людологічного руху. Впроваджено метод двовимірної скелетної анімації (2D Skeletal Animation) та вертексних деформаційних сіток (Meshes) у програмному середовищі Clip Studio Paint EX та Moho 14. Динаміка флори реалізована за допомогою синусоїдальних шейдерів вертексного зміщення. Розроблено анімований промо-постер за технологією сінемаграфу (Cinemaograph) із залученням систем часток та масок люмінесцентного світлення (Emission/Bloom), що завершило процес створення уніфікованої маркетингової та ігрової екосистеми медіапроекту.

Таким чином, розроблені у третьому розділі практичні рішення та художньо-технічні гайдлайни повністю підтвердили життєздатність та високу художню цінність оригінального концепту відеогри «The Way to the Vyriu». Комплексний підхід до проектування продемонстрував, що сучасні технології цифрової анімації та ригінгу здатні ефективно функціонувати в синергії з традиційними етнографічними кодами, створюючи конкурентоспроможний інтерактивний продукт з автентичним національним базисом.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі здійснено комплексне теоретичне обґрунтування, аналітичне дослідження та практичне проектування художньо-концептуального всесвіту, персонажів та середовища для оригінальної відеогри «The Way to the Yurii». На основі синергії етнографічного аналізу, законів візуального сприйняття та передових технологій двовимірної скелетної анімації було розв'язано важливе художньо-технічне завдання — створення цілісного, автентичного цифрового продукту з вираженою національною ідентичністю.

Узагальнення результатів проведеного дослідження дозволило сформулювати наступні наукові та практичні положення.

Теоретично узагальнено засади функціонування дизайну персонажів та середовища як інструментів просторової семіотики та невербального наративу. Доведено, що в індустрії інтерактивних медіа візуальний образ є базовим каналом трансляції внутрішнього змісту твору. Роль дизайну персонажів полягає в експлікації психоемоційного та геймплейного статусу героя через систему геометричних архетипів (морфологію форми) та силуетну легітимність. З'ясовано, що дизайн ігрового середовища, виконаний у стилістиці рукотворної, казкової ілюстрації, відіграє роль дієгетичного оповідача.

На основі емпіричного аналізу провідних світових відеоігор та їхніх промо-кампаній верифіковано ефективні дизайн-рішення, які було адаптовано до авторського проєкту:

- кейси Ghost of Tsushima та Disco Elysium підтвердили продуктивність використання натурфілософських навігаторів (рух стихій) та експресіоністичних живописних фактур для передачі ментального ландшафту твору.
- аналіз трейлерів Assassin's Creed Odyssey та Red Dead Redemption 2 дозволив кодифікувати закони звукозорового синтезу, темпоритму монтажу та світлотіньової режисури (chiaroscuro) в коротких промо-формах.
- вивчення проєктів Hades II та Kena: Bridge of Spirits виявило закономірності деконструкції класичної міфології через палітри темного фентезі

та метафізичного моделювання простору (трансформація геометрії та впровадження систем часток під час взаємодії зі світом духів).

Практично реалізовано розробку концепт-арту персонажів та середовища з високим рівнем семіотичної деталізації.

- спроектовано синкретичний образ протагоніста Юстина, чий антропоморфно-зооморфний фенотип (кінські вуха та копита) відображає його межовий статус пастуха божественних істот. На основі розробленої морфологічної матриці втілено зміну його силуету: від жорстких прямокутних форм земного обтяження до гармонійних радіально-симетричних ліній кола, що знаменують фінальне духовне звільнення у Вирії.

- здійснено детальну художню класифікацію божественних коней за їхньою анатомічною конституцією, мастю та орнаментикою відповідно до функцій богів слов'янського пантеону (Перуна, Хорса, Денниці, Марени та нижчих духів дому).

- удосконалено технологію створення фонів шляхом інтеграції аналогових олівцевих начерків у цифрове растрове середовище графічного редактора Clip Studio Paint EX, що дозволило зберегти природну шорсткість лінії та фактуру паперу.

Обґрунтовано та впроваджено ефективний анімаційний пайплайн адаптації растрової графіки до динамічного ігрового процесу. Просторову глибину ізометричного середовища реалізовано через багатоплановий паралакс (Multi-plane Parallax) та математичні шейдери вертексного зміщення рослинності.

Уніфіковано ігрову та маркетингову екосистему медіапроекту через створення динамічного промо-постера. Застосування технології художнього сінемаграфу (Cinemaograph), систем часток, масок прозорості та шейдерів свічення (Emission/Bloom) дозволило перетворити статичний ключовий арт на живий елемент простору, що закладає правильні емоційні очікування аудиторії та повністю відповідає загальному стилістичному рішенню гри.

Проведена робота демонструє, що поєднання глибокого історико-

культурологічного дослідження з передовими технологіями цифрового арту, скелетного ригінгу та світлової режисури дозволяє створювати конкурентоспроможні, художньо унікальні концепції відеоігор. Проєкт «The Way to the Vyriu» є суверенним зразком актуального українського міфодизайну, який робить вагомий внесок у розвиток вітчизняної індустрії цифрових мистецтв та репрезентацію національного культурного коду на міжнародному рівні.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Модель персонажа Кім Кіцурагі, URL: https://discoelysium.wiki.gg/wiki/Category:Characters_3D_models#/media/File:Kim.gif
2. Al-Ali H. The Shape of Character Design, URL: <https://medium.com/media-reflections-past-present-future/the-shape-of-character-design-78c66eb97518>
3. Alfano S. Inspiration from Spaghetti Westerns take Red Dead Redemption 2 to New Levels, URL: <https://blog.ripplefoundation.ca/inspiration-from-spaghetti-westerns-take-red-dead-redemption-2-to-new-levels/>
4. Anders T. *Disco Elysium* Through Modernism: An Investigation and Analysis. UC Irvine: Humanities Honors Program. 2023. URL: <https://escholarship.org/uc/item/5qh3s3ds?>
5. Bai H. The Exploration of Arnheim's Theory of Visual Perception in the Field of Art Appreciation and Review in Junior High School. *Learning & Education*. 2020. 9(2). P. 139. DOI: <https://doi.org/10.18282/l-e.v9i2.1428>
6. Bancroft T. Creating Character with Personality. New York: Crown Publishing Group. 2006. URL: https://archive.org/details/creatingcharacte0000_banc
7. Bencomo B. How It's Made: The world of Ghost of Tsushima. 2020. URL: https://web.archive.org/web/20211022215151/https://www.espn.com/esports/story/_/id/29524519/how-made-world-ghost-tsushima
8. Bringing the lead character of Kena: Bridge of Spirits to life. URL: <https://blog.playstation.com/2021/09/15/bringing-the-lead-character-of-kena-bridge-of-spirits-to-life/>
9. Burelli P. Interactive Virtual Cinematography: Thesis for: Doctor of Philosophy. 2012. DOI: <https://doi.org/10.13140/2.1.2070.8163>
10. Burgerman J. 20 top character design tips. URL: <https://www.scribd.com/doc/124239386/PhotoshopCreative-20tips>
11. Caitlyn W. Things Only Adults Notice In Kena: Bridge Of Spirits. URL: <https://www.svg.com/629184/things-only-adults-notice-in-kena-bridge-of-spirits/>

12. Cardona-Rivera Rogelio E. Young R. A. Cognitivist Theory of Affordances for Games, Proceedings of DiGRA 2013 Conference. 2014. North Carolina State University. DOI: <https://doi.org/10.26503/dl.v2013i1.687>
13. Cole R. A. *Kassandra's Odyssey*. 2022. DOI: <https://doi.org/10.5040/9781350241954.ch-013>
14. Cole R. A. Mashing Up History and Heritage in Assassin's Creed Odyssey. *Games and Culture*. 2022. 17(6). P.915–928. DOI: <https://doi.org/10.1177/15554120221115403>
15. Collins W. Hass A., Jeffery K. Martin A. Medeiros R. *Graphic design and print production fundamentals*. 2015. URL: <https://opentextbc.ca/graphicdesign/>
16. Color Harmony: What It Is And Color Harmony Examples. URL: <https://www.colorexplained.com/color-harmony/>
17. Costiuc S. *Ghost of Tsushima Design Analysis*. 2022. URL: <https://www.gamedeveloper.com/game-platforms/ghost-of-tsushima-design-analysis>
18. *Disco Elysium: designing the city of Revachol*. onstantinos Dimopoulos. 2021. URL: <https://filmstories.co.uk/features/disco-elysium-designing-the-city-of-revachol/>
19. Ekers. Joshua D. *The Cinemafication of Video Games: An Examination of the Effect of Medium on Genre Through the Comparison of Films and Video Games*. Masters thesis. Concordia University. 2024. URL: https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/994464/1/Ekers_MA_F2024.pdf
20. Ekvall J. *Turning from the Ruin: A Hauntological Analysis of ZA/UM's Disco Elysium*. 2025. URL: <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1938283&dswid=5252>
21. Fernández-Vara C. "Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling. 2011. URL: www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/Game-Spaces-Speak-Volumes.pdf.
22. Grier J. *Visual Identity & Development of Kena: Bridge of Spirits*. 2026. URL: <https://80.lv/articles/visual-identity-development-of-kena-bridge-of-spirits>

23. Hafer L. Hades 2 Review This exceptional action roguelite is some of Supergiant's best work on nearly every level. 2025 URL:<https://www.ign.com/articles/hades-2-review>
24. Hagen R. Golombisky K. White space is not your enemy: A beginner's guide to communicating visually through graphic, web & multimedia design (3rd Edition). Taylor & Francis Group. LLC. 2017.
25. Hodent C. The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. 2017. P.275
26. Hongshen Xu. Holopainen J. Leino O. Extreme Bodies: The Uncommon Player-Avatar Relationship. 2023: Abstract Proceedings of DiGRA 2023 Conference: Limits and Margins of Games. 06.2023. DOI: <https://doi.org/10.26503/dl.v2023i2.2161>
27. Hugh K. Hugh J. and Hugh McC."Camera Control through Cinematography in 3D Computer Games" The ITB Journal: Vol. 5: Iss. 1 Article 14. 2004. DOI: <https://doi.org/10.21427/D7XX65>
28. Chiew I. J. W.. From brush to blade: The concept art process behind Ghost of Tsushima. 2020. URL:<https://blog.playstation.com/2020/10/26/from-brush-to-blade-the-concept-art-process-behind-ghost-of-tsushima/>
29. Inside Kena: Bridge of Spirits. 2022. URL:<https://www.webbyawards.com/inside-kena-bridge-of-spirits/>
30. Inside the Studio with Creative Director Jonathan Dumont. 2018. URL: <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassinscreed/news/4ONC08UBxHM9MBCCJp9k1h/inside-the-studio-with-creative-director-jonathan-dumont>
31. Jake Su. Kena: Bridge of Spirits is a visual feast but stumbles with gameplay and storytelling. 2021. URL: <https://www.asiaone.com/digital/one-piece-cards-160k-patek-philippe-watch-20k-cash>
32. Kafili D. Brennan A. Enactive sight: the intersection of architectural space and cinematic camerawork in videogame visualisations. 2025. Visual Studies, 1–24. DOI:<https://doi.org/10.1080/1472586X.2025.2560643>

33. Kena Bridge of Spirits: Cutesy graphics and Souls-esque combat. 2024. URL: <https://invertcontrolsplease.wordpress.com/2024/09/06/kena-bridge-of-spirits-cutesy-graphics-and-souls-esque-combat/>)
34. Kholod I. Teemu L. Creating a model for the process of designing a character that the player may form an attachment to, Department of Game Design 2022. URL: <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1670248&dswid=-4964>
35. Koutamanis A. The Case for Design Affordances. Ecological Psychology. 2026. 38(1). P.48–72. DOI: <https://doi.org/10.1080/10407413.2025.2559356>
36. Madigan J. The Psychology of Immersion in Video Games. 2010. URL: <https://www.psychologyofgames.com/2010/07/the-psychology-of-immersion-in-video-games/>
37. Madigan J. The Psychology of Video Game Immersion: What makes us feel like we're immersed in a game world? 2012. URL: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/mind-games/201207/the-psychology-video-game-immersion>
38. Maheshwari D. Programs God Tier Graphics in Hades II. 2026. URL: <https://www.digipen.edu/showcase/news/hades-2-graphic-programmer>
39. Markić M. Ideology of Martinaise: An analysis of narrative use and developer positions in Disco Elysium, Culture and Communication Erasmus University Rotterdam. 2024. URL: <https://thesis.eur.nl/pub/74910/17376.pdf>
40. Mckeown C. “What kind of cop are you?”: Disco Elysium ’s Technologies of the Self within the Posthuman Multiverse, Baltic Screen Media. 2021. Review 9(1):68-79. DOI: <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0007>
41. Olgaskaia-Mustonen K. A systematic artistic approach to 3d character creation for games. 2025 URL: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/904059/Olgaskaia-Mustonen_Kristina.pdf?sequence=2&isAllowed=y
42. Ramanan Ch. Red Dead Redemption 2 trailer analysis. 2025. URL: <https://www.gameindustry.com/editorials/eurofiles/red-dead-redemption-2-trailer-analysis/>

43. Randell L. Hades 2 Game Gods and Characters. 2025. URL: [https://www.ign.com/wikis/hades-2/Hades 2 Game Gods and Characters](https://www.ign.com/wikis/hades-2/Hades_2_Game_Gods_and_Characters)
44. Ribeiro Costa R. The Controversial Representation of the Goddess Hestia in Hades II. 2023. URL: [https://www.researchgate.net/publication/398408613 The Controversial Representation of the Goddess Hestia in Hades II](https://www.researchgate.net/publication/398408613_The_Controversial_Representation_of_the_Goddess_Hestia_in_Hades_II)
45. Ryt F. Upadhayaya R. Gods and Game Loops : A Deep Dive Into The Mechanics and Progression of the Hades Series. 2025. URL: <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-560875>
46. Samarveer S. 4 PS4 exclusives that proved that art style always trump graphical fidelity. 2025. URL: <https://www.xda-developers.com/ps4-exclusive-games-that-prove-art-style-is-better-than-graphics/>
47. Sanchez A. F. Vidal-Mestre M. Alienation, critique and the failure of rationality in the analysis of disco elysium from the perspective of the frankfurt school, L'Atalante Revista de estudios cinematográficos. 2025. 40(1):173–186. DOI: <https://doi.org/10.63700/1271>
48. Schilling Ch. "It's the perfect amount of creative challenge": How we made the Hades II artwork. 2024. URL: <https://www.creativebloq.com/art/digital-art/hades-ii-artwork>
49. Şengün S. Mawhorter P. Bowie-Wilson J. Audeh Y. Kwak H. D. Fox Harrell Contours of virtual enfreakment in fighting game characters. Technological Forecasting and Social Change. 2022. Volume 180. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2022.121707>.
50. Stobbart D. On videogames : representing narrative in an interactive medium. 2016. URL: [https://eprints.lancs.ac.uk/id/eprint/78380/1/2016Stobbart PhD.pdf.pdf](https://eprints.lancs.ac.uk/id/eprint/78380/1/2016StobbartPhD.pdf.pdf)
51. Švelch J. Towards a typology of video game trailers: Between the ludic and the cinematic. 2015. URL: [https://www.researchgate.net/publication/329013691 Towards a typology of video game trailers Between the ludic and the cinematic](https://www.researchgate.net/publication/329013691_Towards_a_typology_of_video_game_trailers_Between_the_ludic_and_the_cinematic)

52. Szabolcs S. Applying traditional animation principles to 3D games : animation in the Stardust Galaxy Warriors action game. 2017 URL: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/138930/Sarosi_Szabolcs.pdf;jsessionid=91CF0E4843376A3C114AD1642869623E?sequence=1
53. The Mythical Creatures of Assassin's Creed Odyssey – Interview with the Development Team. 2018. URL: <https://www.ubisoft.com/en-ca/game/assassins-creed/news/3B4dol6lFFZ9w9rnepcMph/the-mythical-creatures-of-assassins-creed-odyssey-interview-with-the-development-team>
54. The Walt Disney Family Museum. n.d. Shape Language: Tips & Techniques. URL: https://www.waltdisney.org/sites/default/files/202004/T%26T_ShapeLang_v9.pdf
55. Tillman B. Creative Character Design. Taylor & Francis. 2011. 229 p.
56. Vandewalle A. Where was Apollo in Supergiant's Hades? Developer motivations and mythological characters in video games. Classical Receptions Journal. 2025. DOI: <https://doi.org/10.1093/crj/claf005>
57. Villegas E. Fonts E., Fernández M. Fernández-Guinea S. Visual Attention and Emotion Analysis Based on Qualitative Assessment and Eyetracking Metrics—The Perception of a Video Game Trailer. Sensors. 2023. 23(23). 9573. DOI: <https://doi.org/10.3390/s23239573>
58. Wallin K. Facial animation of game characters, lahti university of applied sciences. 2015. URL: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/90188/Wallin_Kalle.pdf?sequence=1&isAllowed=y
59. Wang J. «Crafting the world of Tsushima», PlayStation.Blog. 2022. URL: <https://blog.playstation.com/2020/07/09/crafting-the-world-of-tsushima/>
60. We knew immediately that we needed to make a game with a striking and unique look to accompany the writing – The Art Of Disco Elysium. 2021. URL: <https://mcvuk.com/business-news/we-knew-immediately-that-we-needed-to-make-a-game-with-a-striking-and-unique-look-to-accompany-the-writing-a-look-that-would-balance-the-mundane-with-the-unfamiliar-and-strange-the-art/>

61. Wibowo T. Syahputra B. Literature Review on Cinematic Technique in Video Game Storytelling. URL:<https://journal.uib.ac.id/index.php/combines/article/download/8684/3772/19841>
62. Yalçınkaya-Doma Gökçe. Material Matters: The Effects of Materials On Spatial Experience and Navigation in Video Games. 2024. DOI: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19169.11369>
63. Youngcheng L. The utilize of Color Psychology in game graphics designs. E-article. 2023. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-utilize-of-color-psychology-in-game-graphics-designs>
64. Zanesco A. Blockbuster Resonance in Games: How Assassin's Creed and Magic: The Gathering Simulate Classical Antiquity, Concordia University. 2023. URL:https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/992024/1/Zanesco_PhD_S2023.pdf

ДОДАТКИ

Додаток А.1



СЕРТИФІКАТ

ПРО УЧАСТЬ У КОНФЕРЕНЦІЇ (З ПУБЛІКАЦІЄЮ)

ICSR № 26/2702-097



 **0,4 ECTS**

Рекомендовано
Вченою Радою

 Науковий установчий інститут науково-технічної інтеграції та співпраці
Протокол № 7 від 26.02.2026

 Конференцію зареєстровано в Державній науковій установі у сфері управління Міністерства освіти і науки «УкрІНТЕІ»
Посвідчення № 517 від 10.06.2025.

 Офіційний видавець

Свідцтво суб'єкта видавничої справи:
ДК № 7860 від 22.06.2023.

www.mcnd.org.ua

Сідляр Ірина Вікторівна

взяв(ла) участь у VI Міжнародній науковій конференції

**«ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИЙ РЕСУРС СЬОГОДЕННЯ:
НАУКОВІ ЗАДАЧІ, РОЗВИТОК ТА ЗАПИТАННЯ»**
27 лютого 2026 року у м. Черкаси, Україна

та опублікував(ла) наукову роботу в збірці конференції

з ISBN 978-617-8582-19-7
DOI 10.62731/mcnd-27.02.2026









ВІЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ МЦНД
ГОЛОВА ОРГКОМІТЕТУ
СОТНИК СОЛОМІЯ



МОВА КІНЕМАТОГРАФУ В ТРЕЙЛЕРАХ ДЛЯ
ВІДЕОІГОР

Сідляр Ірина Вікторівна
студентка групи БДн1-22, факультету дизайну
Київський національний університет технологій та дизайну, Україна

Вступ
У сучасному світі трейлери супроводжують майже кожний медіа продукт, наприклад: фільми, вистави та інші. Однак, попри своє існування довжиною більше сотні років, актуальним інструментом маркетингу для відеоігор, трейлери стали лише останні декілька десятиліть. Попри своє, відносно коротке, існування в контексті геймінгу трейлери пройшли процес яскравих змін та еволюції. Що дозволяє наочно побачити трансформацію використання мультимедійних, анімаційних та аудіовізуальних елементів як інструментів взаємодії з глядачем.

Постановка завдання
Метою дослідження є відповідь на питання важливості ролі кінематографічної мови у сприйнятті наративу та створення очікування для аудиторії відеоігор.

Результати дослідження
Кінематографічна мова є термін що зачасти використовується в сфері кіно для позначення методів та норм, що використовуються для взаємодії з аудиторією.

Крістіан Мец у своїх дослідженнях кіно заявляє що так звана кінематографічна мова є сукупністю декількох елементів. А саме: рухливих зображень, невербальних виразів, музичного супроводу, звуку та тексту. [3]

Зокрема, для дослідження впливу кінематографічної мови у трейлерах варто виділити аспект відеозображень. Цей елемент включає в себе декілька технічних прийомів що створюють загальну картину сприйнятті глядача: освітлення, перформанс, мізансцена, операторська робота, монтаж.

трейлер відчувався не просто рекламою та відображенням механік, а повноцінним коротким фільмом що має емоційно зачепити глядача.

Такий підхід спровокував двояку реакцію критиків та глядачів[5]. Адже поки одні захоплюються можливостями що девелопери репрезентують у трейлерах, показуючи новітню, якісну графіку та потенційно атмосферну історію. Інша частина аудиторії обурена таким підходом, звинувачуючи маркетологів та режисерів у фактичній підміні. А саме завищенні очікувань за допомогою відеоряду рекламного продукту і не відповідності самої гри. Прикладом такого скандалу стала Call of Duty: Ghosts. В той час як серія ігор є знаменитою своїми епічними, кінематографічними трейлерами, де Ghosts не стали виключенням. Сама ж гра вийшла максимально посередньою за відгуками як гравців так і критиків[6]. На відміну від трейлеру в ній були відсутні аспекти тієї історії, якою зацікавили глядача. Що у відповідь викликало різке обурення фанатів.

Висновки
Кінематографічна мова є одним з центральних аспектів сучасних трейлерів для відеоігор. Завдяки застосуванню різноманітних елементів мультимедійного дизайну, як: композиція, монтаж, кадрування, звукове оформлення та інші, тизери стають інструментом що конструює сприйняття глядачем ігрового продукту.

За роки еволюції та змін що було пройдено тизерами, в сучасному світі вони зайняли нішу не просто рекламних роликів, а окремого, унікального медіа, що формує очікування, сприйняття та реакцію аудиторії.

Список використаних джерел:

1. "The Making Of: Final Fantasy VII". Edge. No. 123. Future plc. May 2003. p. 108-113. <https://web.archive.org/web/20120509211345/http://www.edge-online.com/features/making-final-fantasy-vii>

2. "The Making Of Grand Theft Auto: Vice City". Edge. Future plc. 7 December 2012. p.1 <https://web.archive.org/web/20121210024223/http://www.edge-online.com/features/the-making-of-grand-theft-auto-vice-city>

3. METZ, C. Film Language: A semiotic of the cinema (M. Taylor, Trans). University of Chicago Press. 1974. (Original work published 1968)

4. Jones, S. E. The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies. Routledge: New York, NY; Abingdon, UK. 2008.

5. Payne, M. T. Marketing Military Realism in Call of Duty 4: Modern Warfare. Games and Culture. 2012, vol 7(4). p.305-327. doi:10.1177/1555412012454220

6. Sterling, Jim. "Review: Call of Duty: Ghosts". 2013. <https://www.destructoid.com/reviews/review-call-of-duty-ghosts/>

Для кращого розуміння еволюції кінематографічної мови варто дослідити культові трейлери, адже це дає яскравий приклад розвитку цього інструменту в даній індустрії.

Піонером кінематографічного трейлеру для відеоігор можна вважати Final Fantasy VII (1997 рік). Відеоролик став першим рекламним продуктом що розглядав не лише унікальність механік на носії, а й сюжет та графіку. Що створило першу унікальну взаємодію з глядачем як поточним гравцем вже у процесі перегляду трейлера. У відеоряді використані прийоми композиційної постановки кадру та гри з світлотінню, що в комбінації з аудіорядом створило атмосферу епічного фантастичного тайтлу. Сама ж гра стала революцією в полі анімації. Адже стала першою що скомбінувала повноформатні відео (Full-motion video) та 3D моделі що оперували на 2D бекграундах.[1]

Традицію подібних трейлерів продовжили девелопери 2000х, як наприклад Deus Ex (2000 рік). Відеоряд все ще фокусувався на механіках доступних для гравця та прев'ю сюжету з декількома перспективно поставленими сценами.

Проте вже через декілька років ця тенденція була кардинально змінена компанією Rockstar Games, та їх провідними продуктами: серією ігор Grand Theft Auto. Після успіху Grand Theft Auto III компанія презентувала трейлер наступної гри з серії GTA Vice City у 2002 році. Попри вже відоме використання технологій 3D в анімації, трейлер до цього тайтлу став першим що виглядав як повноцінне короткометражне кіно. Майже всі анімації були оригінальними, лише декілька стали запозиченими з попередньої частини. Унікальним став і підхід до передачі рухів та характеристик персонажів. Так за допомогою технологій motion capture та stop motion, аніматорам вдалось надати живості ігровим моделям. Зокрема не останню роль зіграла і постановка сцен та ракурсів, що була натхненна фільмом The Godfather (1972) [2]. Саме вона дозволила передати атмосферу складних взаємин між персонажами, світу гангстерів що існує в американському суспільстві.

Більшість трейлерів останніх двох десятиліть пішли в напрямі заданому серією ігор GTA та їх успіхом. Прикладом можуть стати тизери до God of War (2018) і Ghost of Tsushima (2020). Попри свою функцію прев'ю до ігор, їх потенційного геймплею та можливостей, обидва відеоряди фокусуються на драматизмі історії та постановки кадрів таким чином щоб

www.scientia.report

CERTIFICATE OF PARTICIPATION

ISC № 2604030 58

Iryna Sidliar

participated in the VII International Scientific and Theoretical Conference
«Modern Tools and Methods of Scientific Investigations»

📅 April 3, 2026

📍 Antwerp; Kingdom of Belgium

Academic Workload: 24 hours of participation / 0.8 ECTS credits

Confirmed Outcome: scientific paper published

DOI 10.36074/scientia-03.04.2026 ISBN 979-8-88955-777-7

Hosted by
an authorized
Crossref member

The conference is
registered in the
ResearchBib

Conference
proceedings
are displayed in
Google Books &
Google Scholar

Miriam Goldenblat
MIRIAM GOLDENBLAT

President and responsible organizer
International Center of Scientific Research
 Unified Register of Public Associations Number: 1499141.



Bowker



Додаток Б.2



SCIENTIA • Modern tools and methods of scientific investigations

підпункти:

- **Спрощення процесу запам'ятовування та розуміння.** Дослідження постійно демонструють, що учні запам'ятовують інформацію до 65% краще, якщо вона представлена за допомогою анімації, порівняно з традиційними методами викладання. [2]. Динамічна візуалізація процесів, взаємодій та абстрактних понять зменшує когнітивне навантаження, що загалом спрощує розуміння.
- **Спрощення складних тем.** Одна з найкращих здатностей анімації - розбити комплексну тему на простіші візуальні компоненти. Так, завдяки анімації можна зобразити явища абстрактні, або ж просто невидимі людському оку, як от реакції на молекулярному рівні.
- **Підвищення креативного мислення.** Анімація підтримує різностороннє мислення, змушуючи глядача думати, аналізувати та ставити під питання побачене. Використання історій, персонажів, абстрактних понять та візуальних метафор не лише робить навчання цікавішим, але й розвиває аналітичні навички та навички вирішення проблем.[3]
- **Підтримка різних освітніх підходів та інклюзивності.** Завдяки своїй різноманітності, мультимедіа є актуальними як для людей що легше сприймають інформацію візуально, так і для тих хто сприймає все на слух чи навіть дотик. Що є неомовлено важливою складовою у сучасному суспільстві, що прагне до інклюзивності.
- **Підвищення ефективності осіб у навчальному процесі.** Завдяки можливості самостійно створювати мультимедійний контент, як от відео, анімації, інтерактивні додатки - як викладачі, так і студенти мають більше інструментів для пояснення власних тем, та більше того розвивають власні когнітивні навички за рахунок креативності.

Беручи до уваги тему мультимедійного дизайну, варто також висвітлити один з унікальних інструментів які він долучає до доступних можливостей, а саме - інтерактивність.

Інтерактивність є наріжним каменем навчання з доступом до мультимедіа технологій. Анімаційні відео, інтерактивні опитувальники, та ігрові квізи - все це чіпляє та утримує увагу учня набагато довше, ніж звичні статичні ресурси. Завдяки можливості взаємодії через тапчоди чи інтерактивні дошки, статистично учні є набагато більш залученими у навчальному процесі ніж за звичними уроками.

Також, крім інтерактивності, сучасні технології дозволяють персоналізувати навчальний процес, роблячи його зручним для кожного. Так, наприклад, студент під час прослуховування аудіо уроку, на сьогодні може

April 3, 2026 • Antwerp, Kingdom of Belgium

Сідлар Ірина Вікторівна

Здобувачка вищої освіти факультету дизайну
Київський національний університет технологій та дизайну, Україна

Науковий керівник: Силенко Юлія Володимирівна

Старший викладач кафедри мультимедійного дизайну факультету дизайну
Київський національний університет технологій та дизайну, УкраїнаМУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН І АНІМАЦІЯ
В ОСВІТІ

Анотація. У роботі проведено аналіз світових тенденцій мультимедійного дизайну та анімації та їх інтеграції у сучасній освіті. Дослідження включає в себе огляд на вже існуючі та успішні системи. Також висвітлює актуальність впровадження мультимедійних елементів у освіту в подальшому.

Ключові слова: мультимедійний дизайн, анімація, освіта, навчальний процес.

ВСТУП

Завдяки технологічному прогресу, сучасна освіта перебуває у стані постійної трансформації. Так, досвід останніх років показує що інтеграція мультимедійного дизайну та анімації змінює підхід як до навчання, так і викладання у кращу сторону. Адже завдяки залученню цих сегментів, вдалось підвищити ефективність, доступність та комплексність навчання. За останнє десятиріччя багато передових освітніх систем вже інтегрували мультимедійні елементи до власних практик.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою роботи є визначення ефективності ролі мультимедійного дизайну та анімації в освіті та окреслення їх потенціалу у майбутньому.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Мультимедійний дизайн у сфері освіти відповідає за структуроване комбінювання зображень, аудіо, відео, тексту та інтерактивних елементів задля створення захопливого освітнього матеріалу. Анімація — використання рухомих зображень для передачі інформації — слугує динамічним підтемою мультимедіа, що дозволяє візуалізувати процеси, системи та абстрактні концепції, які важко представити за допомогою статичних медіа.[1] Сфера застосування освітньої анімації варіюється від простої 2D-графіки руху та пояснювальних відео до захопливих 3D-симуляцій та інтерактивних віртуальних середовищ.

Перш за все варто розглянути користь для навчання завдяки мультимедійним елементам. Так, загалом, її можна розподілити на чіткі

469

April 3, 2026 • Antwerp, Kingdom of Belgium

мати можливість доповнення звукового ряду субтитрами, або ж зображеннями. Що крім загального полегшення процесу, також є інклюзивним для людей з певними формами інвалідності.

Інтерактивні мультимедійні інструменти також сприяють спрощенню розробки групових проєктів. Як показав досвід з пандемії, навіть на відстані необхідно мати доступ до комунікації з командою, чи наприклад однокласниками. І сучасні технології значно еволюціонували в цьому напрямку, що дозволяє водночас створювати презентації, перебувати на парі чи проходити тест, при цьому не знаходячись в аудиторії.

Багато сучасних систем вже залучили аспекти мультимедійного дизайну та анімації до своєї роботи. Наприклад:

- Система K-12. Анімований контент широко використовується для викладання природничих наук, математики, історії та мов. Інтерактивна анімація особливо ефективна в початкових та середніх класах, підтримуючи різнопланове навчання та інклюзивні практики.
- Вища та профільна освіта. - Університети та коледжі використовують анімацію для складних предметів, таких як: інженерія, медицина та бізнес. Віртуальні лабораторії, 3D-анатомічні моделі та симуляції на основі сценаріїв покращують практичне навчання та розвиток професійних навичок.

ВИСНОВКИ

Мультимедійний дизайн та анімація трансформують освіту, роблячи навчання більш захопливим, доступним та ефективним. Переваги у навчанні – покращене запам'ятовування, спрощення складної інформації, підвищення ефективності та інклюзивності – підтверджуються зростаючою кількістю емпіричних даних та реальних тематичних досліджень. Застосовуючи передові технології, прагнучи до співпраці та надаючи пріоритет прогресу та інклюзивності, освітяни та освітні установи можуть використовувати весь потенціал мультимедіа та анімації для підготовки учнів до викликів та можливостей 21-го століття.

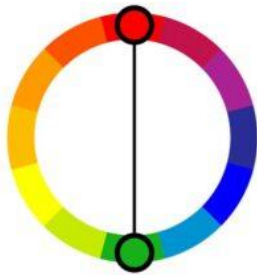
Список використаних джерел:

1. BERNEY, Sandra, BETRANCOURT, Mireille. Does animation enhance learning? A meta-analysis. In: Computers and education, 2016, vol. 101, p. 150–167. doi: 10.1016/j.compedu.2016.06.005
2. Nida Rashid, Nadia Khanum, Fazil Raheem. The Effect of Animation as a Teaching Tool on Students' Learning – an Experimental Study. DOI: <https://doi.org/10.34135/mar-24-01-07>
3. José Alexis Alonso-Sánchez, Juan L. Núñez Alonso, Elisa Santana-Monagas. Gamification in Higher Education: A Case Study in Educational Sciences. Vol.:0123456789/TechTrends (2025) 69:507–518. <https://doi.org/10.1007/s11528-025-01056-2>

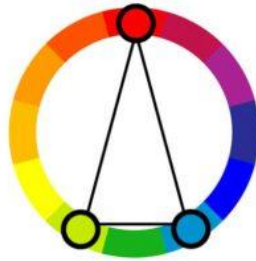
471



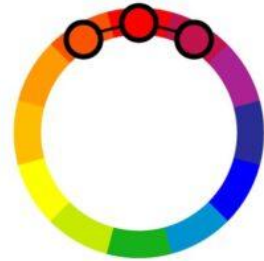
Complementary



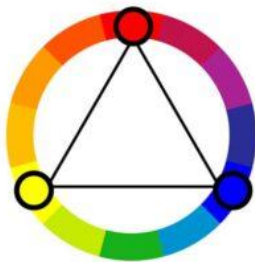
Split-Complementary



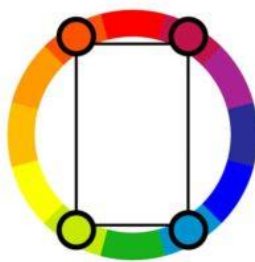
Analogous



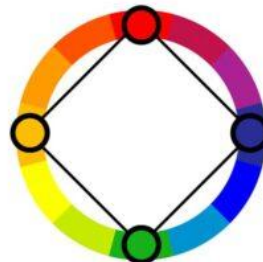
Triadic



Tetradic



Square



Monochromatic



Рис. Г.1. Приклад кольорової гармонії [16]

Додаток Д

Таблиця Д.1.

Вплив художніх напрямів на стиль відеогри Disco Elysium

Художник	Рух/Стиль	Пряме застосування в Disco Elysium
Дженні Савіль	Сучасне мистецтво, фігуративізм	Вплинуло на «вісцеральне» та «м'ясисте» зображення людських тіл, зокрема на роздуту форму головного героя.
Алекс Каневський	Пост-імпресіонізм	Вплинуло на відчуття руху та нашаровування мазків оточення.
Ілля Ріпин (Рєпін)	Соціальний реалізм	Розкриває приземлену, часто гнітючу реальність міської бідноти та тягар історичної спадщини в Рєвахолі.
Рембрандт	Бароко, світлотінь (Chiaroscuro)	Вплинув на драматичне використання тіні та глибини в ізометричній перспективі для підкреслення сюжетної напруги.

Таблиця Д.2.

Вплив історичних періодів на стилістику архітектури Disco Elysium

Часовий/географічний проміжок	Реалізація в проєкті
Париж епохи монархії	Дореволюційний проєкт відродження Мартінеза, що характерний своїми площами та таунхаусами, був натхненний Парижем. Ці споруди зараз перебувають у стані значної занепаду, символізуючи крах монархії та провал подальшої революції.
Кариби епохи колонізації	Елементи міського планування запозичені з карибської колоніальної архітектури, зокрема з посиланнями на Кубу та Гаїті. Це викликає теми експлуатації та «цивілізаторської» місії іноземних держав, які зараз окунують Рєвашол.
Пострадянщина	«Цілком лібертаріанський хаос» Східної Європи 1990-х років з його ігноруванням формального міського планування та появою естетики «хрущовок» визначає сучасні, занедбані частини району.
Період готики та індустріалізму Німеччини	Цей художній напрямок описується як суміш «двох 70-х» — 1870-х (готика, революційний запал, ранній індустріалізм) та 1970-х (дискотека, занепад повоєнного буму та початок неолібералізму).



Рис. Д.3.1 Дизайн Кіма Кітсугагі [1]

Додаток Е

Таблиця Е.1.

Демонстрація змін у персонажах

Боги	Зміни у дизайні
Афродіта	Вона більше не відпочиває в гарячих джерелах Олімпу, а готова до битви, озброєна золотим списом і вишуканим щитом у формі серця. Білий тактичний грим є прямим натяком на її роман з Аресом, що символізує її міфологічний аспект як Афродіти Арєї, лютої спартанської захисниці.
Деметра	Її дизайн відходить від зимових мотивів та згорьованих зморшок на обличчі до теплішої, більш палітри коричневих та помаранчевих кольорів, одяг з елегантною сукні стає традиційною бронею. Це символізує її перехід від пасивної жалоби за Персефоною до активного захисту свого роду від титанів.
Зевс	Патріарх олімпійців зображений у функціональних обладунках, замість звичної туніки, що демонструє тактичний тиск тривалої облоги Тифоном.
Діоніс	Традиційний одяг замінений купальним костюмом, демонструючи легковажне відношення Діоніса до війни та ухилення від участі у ній, ховаючись у гарячих джерелах Олімпа.
Аїд	На зміну ошатному вбранню прийшла поношена, порвана туніка та кайдани, показуючи стан бога у полоні Титана Часу.

Додаток Ж

Таблиця Ж.1.

Відмінності у кінематографічному підході між Assassin's Creed Origins (2017) та Assassin's Creed Odyssey (2018)

Елементи	Assassin's Creed Origins (2017)	Assassin's Creed Odyssey (2018)
Загальна естетика	Історично точна, захоплива, археологічна	Міфологічна, художньо кориговані історичні мотиви
Кольорова палітра	Природня, натуралістична. Тепла	Насичена, висококонтрастна, з "HDR-effect"
Світлотінь	М'яка з природніми переходами	Яскравіше сонце, насиченіші сутінки, присутні акцентні промені
Рендер води	Заболочена, багатошарова, реалістична	Чиста, більш імпресіоністична (мальована), додана фізика високих хвиль.
Загальна тематика	Витоки братства асасинів	Особиста «Одіссея» та вибори героя

Таблиця Ж.2.

Технічні відмінності у трейлерах між Creed Origins (2017) та Assassin's Creed Odyssey (2018).

Технічні показники	Презентація Origins	Презентація Odyssey	Вплив на аспект кінематографічності
Engine Focus	Елементи часточок (вогонь, всплески)	Освітлення та рослинність	Перехід від сухого реалізму до художньої різноманітності
Анімаційний стиль	Ритмічний, "приземлений"	Емоційно-сконцентований (mosaic-heavy)	Ухил у бойову видовищність
UI Density	мінімалістичний HUD	Комплексний, багатосистемний UI	Відображає "більш насичений" характер RPG
Моделі персонажів	Текстурована, помарніла шкіра	Відшліфована, "божественна" шкіра	Профіль персонажа наслідує тенденції акторів у фільмах

Додаток К

Таблиця К.1.

Взаємодія дизайн-рішень з механікою гри.

Бос	Мотив	Ігровий челендж	Психологічна алегорія
Corrupted Taro	Ліхтарі та пільма	Потребує від гравця цілити по ліхтарю	Страх та відсутність шляху додому
Corrupted Woodsmith	Вогонь, промисловість	Змушує гравця долати вогняні кільця та розбивати серце	Небезпека зациклення на втраченому
Corrupted Toshi	Шипи, ізоляція	Фокусує увагу на спритності та здатності парирувати атаки	Ізолюючий тягар лідерства та відповідальність за невдачі

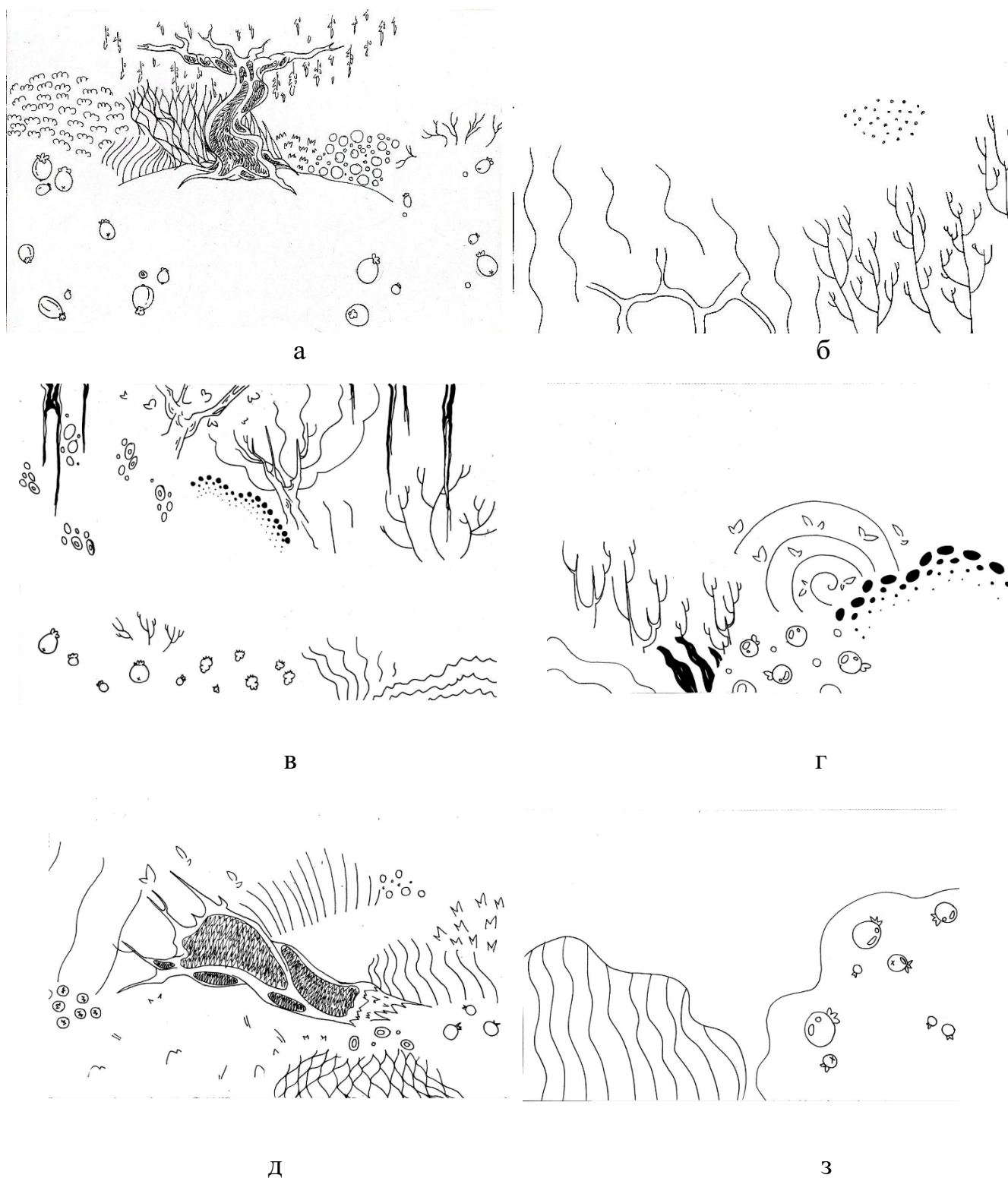


Рис. Л.1. Нариси до композиції бекграунду: а – нарис №1; б – нарис №2; в – нарис №3; г – нарис №4; д – нарис №5; з – нарис №6