

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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

«Розробка дизайну багатосюжетної комп'ютерної інді-гри «Silent wisper»»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДГЗ-22

Кузьменко С. А.

Науковий керівник к. філос. н.,

доцент каф. граф. дизайну

Ільницька Л.В.

Рецензент д. мист.,

професор каф. граф. дизайну

Михайлова Р. Д.

Київ 2026

Форма завдання на кваліфікаційну роботу
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

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

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри графічного дизайну

д. філос. Лілія ЖУРАВЕЛЬ-ЗМЄЄВА

“ ____ ” _____ 2026 року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ (ПРОЄКТ) СТУДЕНТУ

Кузьменко Софії Андріївни

1.Тема кваліфікаційної роботи: Розробка дизайну багатосюжетної комп'ютерної інді-гри «Silent whisper»

Науковий керівник роботи Ільницька Любов Віталіївна, доцент,
затверджені наказом КНУТД від «05» березня 2025 р. №50 уч

2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: наукові публікації та джерела за темою дослідження Розробка дизайну багатосюжетної комп'ютерної інді-гри «Silent whisper»

3. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно опрацювати):
Вступ, Розділ 1. Дослідження сучасних тенденцій та структурних компонентів , Розділ 2. Аналіз ринку та виявлення вдалих рішень , Розділ 3 Розробка ескізів та візуалу майбутньої гри. Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки

4. Дата видачі завдання лютий 2026

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапу кваліфікаційної роботи (проєкту)	Орієнтовний термін виконання	Примітка про виконання
1	Вступ	Лютий 2026	
2	Розділ 1. Дослідження сучасних тенденцій та структурних компонентів	Березень 2026	
3	Розділ 2. Аналіз ринку та виявлення вдалих рішень	Квітень 2026	
4	Розділ 3. Розробка ескізів та візуалу майбутньої гри	Травень 2026	
5	Загальні висновки	Травень 2026	
6	Оформлення (чистовий варіант)	Травень 2026	
7	Подача кваліфікаційної роботи (проєкту) науковому керівнику для відгуку (за 14 днів до захисту)	Червень 2026	
8	Подача кваліфікаційної роботи (проєкту) для рецензування (за 12 днів до захисту)	Червень 2026	
9	Перевірка кваліфікаційної роботи (проєкту) на наявність ознак плагіату (за 10 днів до захисту)	Червень 2026	Коефіцієнт подібності _____ % Коефіцієнт цитування _____ %
10	Подання кваліфікаційної роботи (проєкту) на завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	Червень 2026	

З завданням ознайомлений:

Студент(-ка)

(підпис)

Софія КУЗЬМЕНКО

Науковий керівник

(підпис)

Любов ІЛЬНИЦЬКА

АНОТАЦІЯ

Кузьменко С. А. Розробка дизайну багатосюжетної комп'ютерної інді-гри «Silent whisper»

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

У кваліфікаційній роботі висвітлено процес розробки дизайну авторської інді-гри Silent Whisper. Робота охоплює детальне вивчення популярних жанрів, включаючи шутери, платформери, пригодницькі ігри та головоломки. У результаті було розроблено концепцію гри, визначено її візуальний стиль, створено персонажів, середовище та елементи інтерфейсу. Практичне значення дослідження полягає у можливості застосування отриманих результатів у геймдизайні та розробці інді-проектів.

Ключові слова: *графічний дизайн, інді-гра, комп'ютерні ігри, інтерфейс гри.*

SUMMARY

Kuzmenko S. A. Design development of the multi-plot computer indie game «Silent whisper»

Qualification work for obtaining a bachelor's degree in the specialty 022 Design – Kyiv National University of Technology and Design, Kyiv, 2026.

The qualification work highlights the design development process of the author's indie game Silent Whisper. The work covers a detailed study of popular genres, including shooters, platformers, adventure games, and puzzles. As a result, the concept of the game was developed, its visual style was defined, characters, environment and interface elements were created. The practical significance of research lies in the possibility of applying the obtained results in game design and development of indie projects.

Keywords: *Graphic Design, Indie Game, Computer Games, Game Interface.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1 ДОСЛІДЖЕННЯ СУЧАСНИХ ТЕНДЕНЦІЙ ТА СТРУКТУРНИХ КОМПОНЕНТІВ	9
1.1 Поява перших відеоігор та перетворення у велику індустрію.....	9
1.2 Сучасні напрями розвитку відеоігор	13
1.3 Відеоігри як явище сучасної культури та об'єкт дизайн- проектування	17
Висновки до розділу 1.....	18
РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ РИНКУ ТА ВИЯВЛЕННЯ ВДАЛИХ РІШЕНЬ	20
2.1 Аналіз тенденцій у графічному дизайні.....	20
2.2 Значення інді-сцени у формуванні нових трендів	23
2.3 Аналіз художніх рішень закордонних проєктів	26
Висновки до розділу 2.....	40
РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА ЕСКІЗІВ ВІЗУАЛУ МАЙБУТНЬОЇ ГРИ.....	42
3.1 Колірне вирішення візуалу гри.....	42
3.2 Загальна концепція гри	45
3.3 Розробка ескізів персонажів гри та фонове наповнення	48
Висновки до розділу 3.....	58
ВИСНОВКИ	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	63
ДОДАТКИ	68

ВСТУП

Актуальність теми пояснюється тим, що у сучасному цифровому середовищі дизайн відіграє важливу роль у формуванні ефективної комунікації між користувачем і візуальним продуктом. Стрімкий розвиток інформаційних технологій, зростання популярності цифрових платформ та підвищення вимог до якості візуального контенту зумовлюють необхідність підготовки фахівців, здатних створювати актуальні, функціональні та естетично цілісні дизайн-рішення. Особливого значення набуває здатність дизайнера поєднувати творчий підхід із аналітичним мисленням, враховуючи сучасні тенденції у сфері візуальних комунікацій та потреби цільової аудиторії.

Кваліфікаційна робота є важливим етапом професійної підготовки майбутнього дизайнера, оскільки забезпечує інтеграцію теоретичних знань із практичною діяльністю. У процесі виконання роботи студент здійснює передпроектний аналіз, досліджує сучасні тенденції у сфері дизайну, аналізує аналоги, формує концепцію майбутнього проєкту та реалізує її у вигляді цілісного дизайнерського рішення. Такий підхід сприяє розвитку професійних компетенцій, творчого мислення та навичок самостійної проєктної діяльності.

Метою дослідження є розробка концептуально цілісного дизайн-проєкту на основі аналізу сучасних тенденцій у сфері візуальних комунікацій, із застосуванням теоретичних знань та практичних навичок дизайн-проєктування.

Завдання дослідження

1. Провести аналіз сучасних тенденцій у сфері дизайну та візуальних комунікацій.
2. Дослідити аналоги та визначити особливості існуючих дизайн-рішень.
3. Сформулювати концепцію майбутнього дизайн-проєкту відповідно до поставленої тематики.
4. Розробити графічні, композиційні та стилістичні рішення проєкту.

5. Створити завершений авторський дизайн-продукт і підготувати презентаційні матеріали.

Об'єкт дослідження- Процес дизайн-проектування в системі сучасних візуальних комунікацій.

Предмет дослідження-удожньо-образні, композиційні та функціональні особливості створення дизайн-проекту відповідно до сучасних вимог візуального середовища.

Методи дослідження-у роботі використано системний підхід до дизайн-проектування, метод передпроектного аналізу, порівняльний аналіз аналогів, аналітичний та синтетичний методи опрацювання інформації, а також методи композиційного та графічного моделювання. Застосування комплексного підходу дозволяє дослідити об'єкт проектування як цілісну систему, у якій функціональні, естетичні та художньо-образні складові взаємопов'язані між собою.

Практичне значення одержаних результатів полягає у розробці авторського дизайн-проекту, який може бути використаний у сфері візуальних комунікацій та цифрового дизайну. У процесі виконання роботи було сформовано комплекс графічних і композиційних рішень, що відповідають сучасним тенденціям дизайну та вимогам цільової аудиторії. Отримані результати можуть бути застосовані під час створення візуального контенту, розробки фірмового стилю, інтерфейсів, рекламної продукції або інших дизайнерських продуктів. Практична частина роботи демонструє можливість ефективного поєднання теоретичних знань із сучасними методами дизайн-проектування та використанням професійних графічних інструментів. Крім того, результати дослідження можуть слугувати основою для подальших творчих і наукових розробок у сфері графічного дизайну та візуальних комунікацій.

Елементи наукової новизни полягають у комплексному підході до розробки дизайн-проекту, який поєднує сучасні тенденції візуальних комунікацій, принципи композиційної організації та актуальні методи

цифрового дизайн-проектування. У межах роботи запропоновано авторські підходи до створення візуального продукту, що враховують особливості сприйняття цільової аудиторії, сучасні естетичні вимоги та функціональні аспекти цифрового середовища. Новизна також проявляється у поєднанні художньо-образних рішень із сучасними графічними інструментами та методами проектування для створення цілісного й конкурентоспроможного дизайн-продукту.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження апробовані у науково-практичній конференції «Стійкий розвиток: наука, технології та суспільство» (м. Київ, 27-28 лютого 2026 року) з публікацією тез на тему «Комп'ютерні ігри як активний медіа простір сучасності», а також підтверджені участю та перемозі в конкурсі «MENTAL HEALTH» в рамках Всеукраїнської програми ментального здоров'я «Ти як? » організованою кафедрою графічного дизайну КНУТД (6 квітня 2026 року).

Структура та обсяг роботи: кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (46 позицій) та додатків. Загальний обсяг кваліфікаційної роботи становить 72 сторінки комп'ютерного тексту, ілюстративний матеріал представлено у додатках.

РОЗДІЛ 1.

ДОСЛІДЖЕННЯ СУЧАСНИХ ТЕНДЕНЦІЙ ТА СТРУКТУРНИХ КОМПОНЕНТІВ

1.1 Поява перших відеоігор та перетворення у велику індустрію

У 1961 році Стів Рассел, Мартін Грец і Вейн Вітанем створили проєкт, який сьогодні можна назвати першою ігровою студією. Вони назвали свій колектив "Hingham Institute" і вже у 1962 році на комп'ютері DEC PDP-1 запустили першу в історії відеогру під назвою Spacewar. (Додаток. А.1)

Як і багато інших проєктів того часу, ця гра була натхнена прагненням до освоєння космосу, ставши своєрідним симулятором міжзіркових битв. У грі двоє гравців управляли космічними кораблями, які могли стріляти, здійснювати маневри, а також переходити в гіперпростір для уникнення атаки. Щоб зробити гру складнішою, автори ввели обмеження на запас палива, а можливість стрибка в гіперпростір робила гру ще ризикованішою: корабель міг вибухнути. Крім цього, гравцям доводилося остерігатися астероїдів, які могли знищити корабель. Спершу для управління використовували перемикачі, розташовані на передній панелі комп'ютера, але незабаром були введені провідні контролери. Проте ці пристрої мали одну проблему — вони швидко зношувалися, що вимагало пошуку нових рішень. Якщо вам цікаво доторкнутися до витоків історії ігор, відвідайте "Музей комп'ютерної історії" в Маунтін-В'ю, Каліфорнія, де досі зберігся один із примірників комп'ютера DEC PDP-1.

У 60-х роках Spacewar стала надзвичайно популярною, отримавши порти для інших платформ DEC, таких як PDP-10 і PDP-11, а також для різних машин CDC. Здавалося б, що саме Рассел, Грец і Вітанем повинні вважатися піонерами відеоігрової індустрії. Проте, якщо шукати у Google фразу "батько ігрової індустрії", то результат може здивувати.

Історія розвитку відеоігор розпочалася в середині XX століття і тісно пов'язана з технічним прогресом та еволюцією електронних технологій.

Одним із піонерів у цій галузі вважають Ральфа Баєра, якого часто називають «батьком відеоігор». Ще у 1951 році, працюючи над створенням телевізора для компанії Loral, він висунув ідею інтерактивних електронних розваг. Цей задум тоді не знайшов підтримки, але в 1966 році, після переходу до Sanders Associates, Баєр знову взявся за його реалізацію. Першою вагомою розробкою стала система TV Game Chassis, яка дозволяла гравцям взаємодіяти з простими світловими елементами на екрані телевізора. Після доопрацювання проєкт отримав назву Brown Box у 1967 році. Саме ця технологія стала основою для створення першої домашньої ігрової консолі Magnavox Odyssey (Додаток А.2), яку компанія Magnavox випустила у 1972 році.

Консоль пропонувала набір простих спортивних ігор для двох гравців і започаткувала еру першого покоління ігрових систем. У той час на ринку відеоігор почала формуватися серйозна конкуренція. Основним суперником Magnavox стала компанія Atari, яка у 1972 році презентувала аркадний автомат Pong, а пізніше його домашню версію. Популярність Pong сприяла значному зростанню цікавості до відеоігор у широких масах. Однак між компаніями доволі швидко виникли юридичні суперечки щодо авторських прав та використання технологій, що підтверджувало становлення відеоігор як окремої комерційної індустрії.

Значним кроком вперед стало друге покоління консолей. У 1976 році компанія Fairchild Semiconductor запустила Video Entertainment System (Додаток А.3) з мікропроцесором і кольоровою графікою, що стало технічним проривом того часу. Вже у 1977 році Atari випустила знамениту Atari 2600 — одну з найуспішніших консолей свого покоління, яка сприяла масовому поширенню та комерційному успіху індустрії відеоігор.

Зростаюча популярність ігор стимулювала збільшення кількості розробників і студій. У цей період була заснована компанія Activision — перший незалежний розробник ігор. Проте стрімке розширення ринку мало і негативні наслідки: компанії почали створювати масу низькоякісних ігор, що

зрештою призвело до кризи 1983 року, названої «крахом індустрії відеоігор». Символом цієї кризи стала гра E.T. the Extra-Terrestrial, яка через поспішне виробництво отримала шквал критики від користувачів. Хоча американський ринок переживав кризу, японська індустрія активно розвивалася. У 1985 році компанія Nintendo презентувала в США консоль Nintendo Entertainment System, яка повернула довіру споживачів до відеоігор та започаткувала новий етап розвитку галузі. Nintendo запровадила систему контролю якості ігор та обмеження на кількість випусків, що допомогло суттєво покращити загальний рівень продукції. На цьому ж етапі компанія Sega стала серйозним конкурентом Nintendo, представивши власну консоль Sega Master System.

Конкуренція між двома гігантами спричинила швидкий розвиток технологій, удосконалення ігрових продуктів та значне розширення ринку відеоігор. Таким чином, шлях розвитку індустрії відеоігор був складним і сповненим викликів — від простих експериментальних розваг до повноцінного культурного та економічного феномена. Сьогодні вони є невід’ємною частиною сучасності.

Подальший розвиток індустрії відеоігор був нерозривно пов’язаний із вдосконаленням ігрових консолей та апаратного забезпечення. З кожним новим поколінням консолей збільшувалися обчислювальні можливості пристроїв, що дозволяло розробникам створювати складніші ігрові світи, деталізованішу графіку та більш глибокі механіки взаємодії. Якщо ранні відеоігри були представлені простими двовимірними об’єктами та мінімальними можливостями керування, то подальший технологічний прогрес відкрив шлях до формування повноцінних інтерактивних середовищ.

На початку 1990-х років особливого значення набули 16-бітні консолі, зокрема Nintendo Entertainment System та Sega Genesis (Mega Drive) (Додаток А.4), які забезпечили суттєве покращення графічної якості, звукового супроводу та швидкодії ігор. Саме в цей період почали активно розвиватися жанри платформерів, рольових ігор та пригодницьких проєктів, а персонажі на кшталт Маріо та Соніка стали впізнаваними символами ігрової культури.

Наступним важливим етапом стало впровадження оптичних носіїв інформації. У 1994 році компанія Sony представила консоль PlayStation, яка використовувала CD-диски замість традиційних картриджів. Це дозволило значно збільшити обсяг даних, що використовувалися в іграх, а також сприяло появі повноцінних тривимірних світів. Відтепер розробники могли приділяти більше уваги сюжетній складовій, кінематографічним сценам та деталізації навколишнього середовища. Подальший розвиток апаратних технологій привів до появи шостого покоління консолей, серед яких особливе місце посіли PlayStation 2, Xbox та Nintendo GameCube. Завдяки значному зростанню продуктивності стало можливим створення масштабних відкритих світів, складних систем штучного інтелекту та реалістичної анімації персонажів. У цей період відеоігри почали активно конкурувати з кіноіндустрією за рівнем видовищності та емоційного впливу на аудиторію.

Окремим напрямом розвитку стало впровадження мережових технологій. Поширення інтернету дало змогу реалізувати багатокористувацькі режими, що суттєво змінили характер взаємодії між гравцями. Онлайн-ігри перетворилися на окремий культурний феномен, створюючи спільноти користувачів по всьому світу та відкриваючи нові можливості для соціальної взаємодії у цифровому просторі.

У XXI столітті розвиток консолей продовжився завдяки появі PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 5 та Xbox Series X/S. Ці пристрої забезпечили підтримку високої роздільної здатності, технологій трасування променів, складних фізичних симуляцій та фотореалістичної графіки. Одночасно з цим зросла роль графічного дизайну, оскільки користувачі почали очікувати не лише технічної досконалості, а й унікального художнього стилю та високого рівня візуальної комунікації.

Таким чином, еволюція ігрових консолей стала одним із ключових чинників розвитку відеоігрової індустрії. Постійне вдосконалення апаратного забезпечення дозволило значно ускладнити структуру ігор, розширити можливості взаємодії гравців із цифровим контентом та створити передумови

для формування сучасних інтерактивних проєктів, у яких технології та графічний дизайн функціонують як взаємодоповнювальні складові єдиного художнього середовища.

1.2 Сучасні напрями розвитку відеоігор

Сучасна індустрія відеоігор є однією з найбільш динамічних сфер цифрових технологій та медіакультури. Вона невпинно змінюється під впливом технічного поступу, розвитку програмного забезпечення, зміни потреб аудиторії та виникнення нових платформ для взаємодії користувачів. Сьогодні відеоігри виступають не лише формою розваги, а й важливим складником сучасної культури, комунікації та цифрового мистецтва.

Однією з головних тенденцій сучасного геймдеву є активне зростання інді-ігор. Незалежні студії отримали змогу створювати конкурентоздатні проєкти завдяки доступності сучасних рушіїв, як-от Unreal Engine, Unity та Godot. Особливо помітним є наростання популярності Godot серед невеликих студій через відкритий код та безкоштовне використання.

Окрему увагу сучасна індустрія звертає на розвиток технологій віртуальної та доповненої реальності. VR та AR дозволяють творити більш інтерактивний і захоплюючий ігровий досвід, у якому користувач стає безпосереднім учасником подій. Попри високу вартість обладнання та технічні обмеження, інтерес до VR-ігор продовжує зростати, а концепція метавсесвіту формує нові підходи до взаємодії між гравцями у цифровому просторі.

Ще однією важливою віянням сучасної індустрії відеоігор є активне поширення багатожанрових проєктів. На відміну від класичних забав, які зазвичай належали до одного чітко визначеного напрямку, сучасні відеоігри дедалі частіше поєднують елементи різних механік та стилів взаємодії. У межах одного проєкту можуть одночасно використовуватися компоненти пригодницької гри, платформера, шутера, RPG, головоломки, симулятора або

психологічного хорору. Такий підхід дозволяє творити більш різноманітний, динамічний та емоційно насичений користувацький досвід. Поєднання напрямів значно розширює можливості геймдизайну та візуальної подачі. Наприклад, пригодницькі елементи допомагають формувати сюжет і дослідження світу, головоломки стимулюють аналітичне мислення користувача, а механіки хорору створюють напруження та психологічний вплив. Завдяки цьому гра утримує увагу гравця протягом тривалого часу та постійно змінює емоційний ритм проходження.

Особливо помітною ця тенденція є серед інді-ігор. Незалежні студії часто експериментують із жанровими поєднаннями та відходять від стандартних шаблонів великих проєктів. Інді-розробники орієнтуються не лише на розважальну функцію гри, а й на творення унікального художнього та емоційного досвіду. Саме тому значна увага приділяється атмосфері, візуальному стилю, кольоровій палітрі, звуковому оформленню та символізму середовища.

З дизайнерської точки зору багатожанровість створює нові можливості для візуальної комунікації. Кожен жанровий компонент може мати власну стилістику, темп та композиційне рішення. Наприклад, спокійні сцени дослідження можуть супроводжуватися мінімалістичним інтерфейсом і м'яким освітленням, тоді як хорор-епізоди використовують контрастні кольори, динамічне світло, шумове оформлення та складні ракурси камери для посилення напруги. Таким чином дизайнер формує не лише зовнішній вигляд гри, а й психологічний стан користувача під час проходження.

Крім того, багатожанрові проєкти сприяють формуванню глибшого наративу. Зміна ігрових механік допомагає розкривати сюжет через взаємодію, а не лише через текст чи кат-сцени. Це робить процес проходження більш інтерактивним та емоційно переконливим. У результаті сучасна відеогра перетворюється на комплексний аудіовізуальний досвід, де жанрове поєднання виступає одним із ключових інструментів створення унікальної атмосфери та залучення гравця.

Також спостерігається віяння до розвитку авторського художнього стилю. Багато сучасних ігор відмовляються від виключно фотореалістичної графіки на користь унікальної візуальної мови, стилізації та виразної атмосфери. Саме тому прихильність здобувають проєкти з елементами темної казки, сюрреалізму, ретро-естетики та психологічного символізму.

Вагомий вплив на розквіт сучасної індустрії відеоігор має стрімке поширення цифрових осередків розповсюдження, серед яких чи не найважливіше місце займають Valve Corporation із сервісом Steam, Epic Games із домівкою Epic Games Store та інші мережеві крамниці цифрового надбання. Їх поява істотно змінила усталену модель поширення ігор та переформатувала структуру самої ігрової сфери. Якщо раніше вихід гри на світовий ринок вимагав зв'язку з великими видавцями, значних фінансових коштів та запутаної системи фізичної дистрибуції, то сьогодні цифрові осередки дозволяють незалежним колективам самотійно випускати свої творіння й налагоджувати зв'язок прямо з публікою.

Цифрова дистрибуція неабияк полегшила проникнення на ринок для інді-творців та малих мистецьких гуртів. Завдяки цьому в сфері помітно збільшилася кількість авторських доробків, сфокусованих на експериментальних здобутках, нетиповому візуальному оформленні й самотньому сюжеті. Творці отримали змогу втілювати мистецькі задуми без суворих комерційних рамок великих видавців, що позитивно позначилося на різноманітті нинішніх відеоігор.

З погляду дизайну це спричинило виникнення нових мистецьких підходів і візуальних рішень. Самостійні колективи часто наголошують не на технологічній правдоподібності, а на атмосферності, емоційній насиченості та стилізації. Саме тому сучасний ринок активно наповнюється проєктами з винятковою графічною мовою, мінімалістичними інтерфейсами, незвичайним розташуванням елементів та новаторськими анімаційними засобами. Цифрові осередки фактично створили простір для розквіту мистецької свободи у царині геймдизайну.

Окрім того, цифрові сервіси забезпечують постійну комунікацію між творцями та споживачами. Механізми відгуків, оцінки, майданчики для обговорень та ранній доступ дають змогу колективам оперативно отримувати зворотний зв'язок від аудиторії й доопрацьовувати продукт уже після виходу. Такий спосіб спілкування впливає і на дизайнерські рішення, адже вигляд, структурне ядро чи система скеровування можуть підлаштовуватися відповідно до потреб користувачів.

Ще однією важливою течією сучасної індустрії є розвиток кросплатформності. Більшість свіжих відеоігор нині створюються з розрахунком на запуск одночасно на персональних комп'ютерах, ігрових приставках та портативних пристроях. Це допомагає суттєво розширити коло споживачів і зробити продукт доступнішим незалежно від типу обладнання.

Для проєктувальників кросплатформеність тягне за собою потребу у формуванні універсальної й гнучкої візуальної системи. Оформлення гри має належним чином функціонувати на різних величини екранів, підтримувати різноманітні методи керування й зберігати єдність художнього задуму незалежно від платформи. Наприклад, складові HUD, шрифти, кнопки переходу й розташування елементів мають бути однаково зрозумілими як для власника ПК з клавіатурою та мишею, так і для гравця на сенсорному екрані смартфона чи контролері приставки.

Кросплатформний підхід також позначається на оптимізації візуального оздоблення. Проєктувальники та розробники мусять брати до уваги технічні спроможності різних апаратних засобів, прилаштовувати графіку, освітлення, ефекти та рухи так, щоб гра зберігала впевнену працездатність і водночас лишалася привабливою зорово. У підсумку сучасний геймдизайн дедалі більше орієнтується на гнучкість, загальне застосування й відкритість для широкого кола споживачів.

Таким чином, сучасні напрями розвитку відеоігор демонструють поєднання технологічних інновацій, художньої виразності та інтерактивності. Особливу роль у розвитку індустрії відіграють інді-ігри, які

формують нові підходи до візуального стилю, наративу та взаємодії з користувачем. Саме тому створення авторської багатосюжетної гри є актуальним вектором у сфері сучасного дизайну та цифрового мистецтва.

1.3 Відеоігри як явище сучасної культури та об'єкт дизайн-проектування

Стрімкий розвиток цифрових технологій суттєво вплинув на всі сфери людської діяльності, зокрема на культуру, мистецтво та способи комунікації. У сучасному інформаційному суспільстві комп'ютерні технології стали невід'ємною частиною повсякденного життя, а разом із ними активно розвивається й індустрія відеоігор. Якщо спочатку відеоігри сприймалися лише як форма розваги, то сьогодні вони перетворилися на складне культурне та мистецьке явище, що поєднує в собі технології, дизайн, інтерактивність і художню виразність[41].

Сучасна відеоігрова індустрія є однією з найдинамічніших галузей цифрової культури. Вона охоплює широкий спектр жанрів, стилів та способів взаємодії з користувачем. Відеоігри впливають не лише на сферу розваг, а й на мистецтво, освіту, соціальні комунікації та формування візуального середовища. Завдяки глобалізації культури та розвитку цифрових платформ ігри поширюються по всьому світу, об'єднуючи різні культурні традиції, художні стилі та технічні рішення.

Особливість відеоігор полягає в їх інтерактивному характері. На відміну від кіно чи літератури, користувач не лише спостерігає за подіями, а безпосередньо бере участь у розвитку сюжету та взаємодіє з віртуальним світом. Саме ця взаємодія створює ефект занурення, або імерсивності, що є однією з ключових характеристик сучасних ігор. Важливу роль у цьому процесі відіграє дизайн — візуальний стиль, композиція, кольорова палітра, анімація, інтерфейс та художнє оформлення середовища.

Розвиток комп'ютерної графіки та цифрового мистецтва значно змінив підхід до створення відеоігор. Сучасні дизайнери використовують 2D- та 3D-

графіку, digital-art, анімацію та спеціалізовані графічні програми для формування цілісного візуального образу гри. Візуальна складова стала одним із головних факторів, що впливають на сприйняття проєкту користувачем. Саме завдяки художньому стилю формується атмосфера гри, емоційний настрій та загальна естетика цифрового продукту[29].

Окремої уваги заслуговують інді-ігри, які сьогодні займають важливе місце в сучасній ігровій індустрії. На відміну від великих комерційних проєктів, інді-ігри створюються невеликими командами або окремими розробниками, що дозволяє їм експериментувати з візуальними рішеннями, механіками та художніми концепціями. Саме незалежні проєкти часто демонструють оригінальний стиль, нестандартний підхід до композиції та глибоку авторську ідею. Відеоігри також розглядаються як об'єкт наукових досліджень у сфері культурології, психології, соціології, педагогіки та дизайну. Науковці аналізують їхній вплив на суспільство, особливості взаємодії користувача з цифровим середовищем, а також художні та естетичні аспекти ігрових проєктів. У сучасному мистецтвознавстві відеоігри дедалі частіше визначають як окремий вид інтерактивного мистецтва, що поєднує елементи кінематографа, музики, літератури, анімації та графічного дизайну.

Таким чином, відеоігри сьогодні є не лише популярною формою дозвілля, а й важливим елементом сучасної цифрової культури та перспективним напрямом дизайн-проєктування. Їх створення потребує комплексного поєднання художніх, технічних і комунікаційних рішень, що робить дизайн відеоігор актуальною сферою професійної діяльності сучасного дизайнера.

Висновки до першого розділу

Саме тоді розвиток відеоігор пройшов довгий і складний шлях – від початкових експериментальних електронних розваг до великомасштабної індустрії, технології змішування, мистецтва та інтерактивного спілкування.

Поява перших ігор, зокрема Spacewar, а також створення перших домашніх консолей заклали основу для формування сфери відеоігор як окремої галузі цифрової культури. Подальший технологічний прогрес, конкуренція між великими компаніями та вдосконалення технічних можливостей сприяли тому, що відеоігри стали значним економічним і культурним явищем нашого часу. Дослідження сучасних тенденцій показали, що індустрія відеоігор зараз розвивається під впливом цифрових технологій, штучного інтелекту, систем VR і AR, кросплатформних можливостей і цифрового розповсюдження. Інді-ігри відіграють особливу роль у розробці сучасних ігор, формуючи нові підходи до візуального стилю, жанрових комбінацій та емоційної взаємодії з користувачем. Саме самостійні проекти часто стають простором для дизайнерських експериментів, розробки авторської графічної мови, створення унікального художнього середовища. Встановлено, що сучасна відеогра є не просто формою розваги, а складним аудіовізуальним продуктом, що поєднує в собі елементи графічного дизайну, анімації, музики, оповіді та інтерактивного середовища. Дизайн відіграє значну роль у формуванні досвіду користувача: візуальний стиль, палітра кольорів, композиція, інтерфейс та ігрова атмосфера безпосередньо впливають на емоційне сприйняття проекту. Також було визначено, що відеоігри сьогодні служать важливим об'єктом проектування та досліджень у сфері цифрового мистецтва. Вони формують нові методи візуальної комунікації, створюють інтерактивні культурні середовища, відкривають широкі можливості для творчої самореалізації дизайнерів. Саме тому розробка авторської інді-гри з виразною атмосферою, продуманою візуальною концепцією, багатожанровою структурою є актуальним напрямком в сучасному дизайні.

РОЗДІЛ 2: АНАЛІЗ РИНКУ ТА ВИЯВЛЕННЯ ВДАЛИХ РІШЕНЬ

2.1 Аналіз тенденцій у графічному дизайні

У сучасному культурному та інформаційному просторі графічний дизайн відіграє ключову роль як інструмент візуальної комунікації. Особливо помітною є його інтеграція в сферу цифрових медіа, зокрема у відеоігри, які сьогодні стали одним із найдинамічніших напрямів творчої індустрії. Графічне оформлення відеоігор — від концепт-арту до інтерфейсу та анімацій — визначає не лише естетику, а й користувацький досвід, формуючи емоційне налаштування гравця, інтерпретацію сюжету та глибину занурення у створений світ.

Розвиток комп'ютерних технологій, онлайн-платформ та інді-сегменту зумовив появу нових підходів до візуального стилю, а отже дослідження тенденцій графічного дизайну у відеоіграх набуває особливої актуальності. Це важливо не лише для дизайнерів та художників, але й для розробників, культурологів, дослідників медіа та студентів, які працюють над творчими проєктами, зокрема випускними.

Глобальні тенденції у сучасному графічному дизайні

Однією з провідних тенденцій останніх років залишається мінімалізм. Він проявляється у використанні спрощених форм, лаконічних колірних схем та акценті на функціональності. Мінімалістичний дизайн дозволяє підсилити зміст через відмову від зайвих декоративних елементів. У відеоігровій індустрії це виявляється в інтерфейсах, які майже невидимі, — стриманні HUD, прозорі панелі, символічна типографіка.

Суттєвим трендом є відродження стилів минулих десятиліть: естетика 80-х та 90-х, піксель-арт, а також стилізація під CRT-ефекти. Це пов'язано з ностальгійним наративом поколінь, що зростали разом із першими консолями. У сучасних інді-проєктах це виявляється в комбінації ретро-графіки та сучасних освітніх рішень: ігри «Undertale», «Omori», «Sally Face»,

«Signalis» демонструють синтез старих форм і нових методів візуального подання, створюючи емоційний міст між минулим і сучасністю.

Тренд на «ручну» графіку та ілюстрування

Сьогодні зростає інтерес до стилізованої графіки, створеної вручну або імітованої під традиційні медіуми (акварель, гуаш, пастель, графіт). Такий стиль демонструють «Fran Bow», «Little Misfortune», «Cuphead», «Hollow Knight», «GRIS». «Ручна» естетика підсилює індивідуальність твору, робить його впізнаваним і емоційно виразним. Це пов'язано зі зворотним рухом проти перенасиченої гіперреалістичної графіки та бажанням глядача бачити людську чуттєвість у цифровому середовищі.

Психологічно обґрунтоване використання кольору

Колір у сучасному дизайні використовується не лише естетично, а й функціонально. Трендом стає психофізіологічний підхід: палітри підбираються з урахуванням впливу на емоційний стан користувача:

- Холодні відтінки задають атмосферу самотності, відчуження, містики (Sally Face, Inside)
- Теплі створюють затишок, ностальгію, наївну «дитячість» (Little Misfortune, Night in the Woods).
- Контрастні червоні акценти використовуються як сигнал тривоги або важливого сюжету (Fran Bow, Detention). Візуальні палітри стали інструментом керування наративом, настроєм гравця та драматургією подій.

Нові технології дозволяють поєднувати 2D та 3D, використовувати процедурну анімацію, шейдерні ефекти, вбудовану кінематографічну стилізацію. Численні інді-проекти демонструють гібридні рішення: намальовані вручну персонажі на 3D-фонах, низькополігональні моделі з акварельними текстурами, поєднання stop-motion і цифрової анімації.

У сучасному цифровому середовищі комп'ютерні ігри стали не лише розвагою, а й важливим культурним, технологічним та мистецьким явищем. Ігрова індустрія стрімко зростає, охоплюючи мільйони користувачів по

всьому світу та формуючи нові підходи до візуальної комунікації, інтерактивності та цифрового мистецтва. У зв'язку з цим проблематика комп'ютерних ігор набуває особливої важливості у сфері графічного дизайну. Сучасні відеоігри поєднують у собі різноманітні напрямки дизайну: графічний, вебдизайн, motion design, UI/UX-дизайн, 3D-моделювання, анімацію та цифрову ілюстрацію. Саме візуальна складова значною мірою визначає успішність гри, її впізнаваність та емоційний відгук на користувача. Графічний дизайн формує стиль гри, атмосферу, інтерфейс, персонажів, ігрове оточення та систему навігації.

Особливої значущості набуває розробка унікального візуального стилю, який дозволяє виділити продукт серед великої кількості конкурентів на ринку. Завдяки новітнім технологіям дизайнери мають змогу створювати високоякісні графічні рішення, застосовувати анімацію, спецефекти, адаптивні інтерфейси та інтерактивні елементи, що покращують користувацький досвід.

Актуальність теми також зумовлена швидким розвитком інді-ігор, де саме оригінальна стилістика та художнє оформлення часто стають головною перевагою проєкту. Незалежні розробники активно експериментують із графічними стилями, поєднуючи піксель-арт, мінімалізм, ретрофутуризм, кіберпанк та інші сучасні дизайнерські напрями. Крім того, розвиток мобільного геймінгу та цифрових платформ поширення значно розширив аудиторію відеоігор. Це підвищує вимоги до якості візуального оформлення, адаптивності інтерфейсів та зручності взаємодії гравця з продуктом. У таких умовах графічний дизайн стає одним із ключових чинників комерційного успіху гри.

Важливою складовою є й емоційний вплив дизайну на користувача. Колірна палітра, композиція, типографіка, освітлення та анімація допомагають формувати настрій гри, передавати сюжетну атмосферу та забезпечувати глибше залучення в ігровий процес[6]. Таким чином,

графічний дизайн виступає не лише засобом оформлення, а й інструментом комунікації між грою та гравцем[4].

Отже, важливість дослідження комп'ютерних ігор у контексті графічного дизайну полягає у зростаючому значенні візуальної комунікації в ігровій індустрії, розвитку сучасних цифрових технологій та необхідності творення якісного, естетичного й функціонального дизайну, що забезпечує конкурентоспроможність продукту та позитивний досвід користувача.

2.2 Значення інді-сцени у формуванні нових трендів

Інді-сцена відіграє вирішальну роль у розвитку сучасної ігрової індустрії та формуванні нових тенденцій графічного дизайну. Незалежні розробники мають більшу творчу свободу порівняно з великими студіями, що дозволяє їм експериментувати з візуальними стилями, механікою та способами взаємодії з користувачем. Саме інді-ігри часто стають джерелом інновацій, які згодом впливають на всю індустрію.

Однією з головних особливостей інді-сцени є акцент на авторському стилі та унікальному художньому поданні. На відміну від великих AAA-проектів, орієнтованих на масову аудиторію, незалежні розробники часто створюють ігри з експериментальним дизайном, нестандартною графікою, оригінальною атмосферою. Це сприяє появі нових візуальних напрямків і поширенню альтернативної естетики відтворення насиченого ігрового контенту. Інді-розробники не обмежені жорсткими вимогами великих компаній або маркетинговими шаблонами, тому вони можуть вільно реалізовувати власні творчі ідеї та створювати проекти з унікальною художньою ідентичністю[7].

Саме інді-ігри активно відродили популярність стилів, таких як:

- піксельне мистецтво;
- низькополігональна графіка;
- мінімалізм;
- ретрофутуризм;

- намальований від руки стиль;
- неоновий кіберпанк.

Завдяки цьому сучасний графічний дизайн у відеоіграх став більш різноманітним і орієнтованим не тільки на технічний реалізм але і на художню виразність. Піксельне мистецтво, яке раніше асоціювалося переважно зі старими консолями і технічними обмеженнями, тепер використовується як свідомий художній прийом, що викликає ностальгію і створює особливу атмосферу. Низькополігональна графіка, в свою чергу, дозволяє створювати стилізовані тривимірні світи з мінімальними технічними ресурсами, а мальований стиль додає неповторну емоційність іграм і асоціаціям з традиційною ілюстрацією і анімацією. Важливим фактором є також обмежені бюджети інді-розробників, які стимулюють пошук нетипових дизайнерських рішень. Через відсутність великих фінансових надходжень інді-команди часто компенсують це креативністю, створюючи впізнаваний стиль і сильну візуальну концепцію. Ось чому багато інді-ігор мають унікальну ідентичність, яка відрізняє їх від інших продуктів. У таких проектах особливу роль відіграє цілісність художньої концепції, де кожен елемент—від інтерфейсу до анімації персонажів—працює для створення єдиної атмосфери.

Крім того, інді-розробники часто використовують експериментальні підходи до побудови ігрового світу та композиції кадрів. Вони активно працюють із кольором, освітленням, формою та візуальними метафорами, що дозволяє їм створювати сильний емоційний вплив навіть із технічною простотою. Багато інді-проектів демонструють, що художня виразність і добре сформована атмосфера можуть бути важливішими за фотореалістичну графіку.

Інді-сцена також суттєво вплинула на розвиток дизайну UI/UX в іграх. Незалежні студії часто приділяють велику увагу емоційній взаємодії користувача з продуктом, інтуїтивності інтерфейсу, атмосферному візуальному дизайну. Це сприяло розробці мінімалістичних інтерфейсів,

адаптивній навігації та інтеграції дизайну безпосередньо в ігровий процес. Інтерфейс в сучасних інді-іграх все більше стає частиною художнього стилю та ігрового світу, а не окремим технічним елементом. Завдяки цьому користувач отримує більш органічний і комфортний досвід взаємодії.

Ще однією важливою особливістю інді-ігор є їх орієнтація на емоційний і психологічний досвід гравця. Багато незалежних проєктів стосуються складних соціальних, філософських або психологічних тем, використовуючи графічний дизайн як інструмент для передачі настрою та сенсу. Колірна палітра, освітлення, типографіка та стилізація середовища допомагають створити глибокий емоційний зв'язок між грою та користувачем.

Окрім графічних рішень, інді-ігри також активно впливають на сучасну цифрову арт-культуру. Вони стають джерелом натхнення для дизайнерів, ілюстраторів, моушн-дизайнерів і розробників мультимедійного контенту. Багато сучасних тенденцій цифрової графіки та анімації виникли саме під впливом незалежних ігор та їх візуальної естетики. Стилистичні рішення інді-проєктів часто використовуються у веб-дизайні, рекламній графіці, музичних відео, цифрових медіа.

Важливою перевагою інді сцени є її доступність. Сучасні цифрові платформи, такі як Steam, itch o, Epic Games Store, значно спростили процес публікації ігор і дозволили незалежним авторам вийти на міжнародний ринок без великих видавців. Це призвело до стрімкого розвитку інді-індустрії та збільшення кількості експериментальних проєктів. У той же час розробка ігрових движків, зокрема Unity і Unreal Engine, зробила процес створення гри більш доступним навіть для невеликих команд або окремих розробників. Активна онлайн-спільнота також відіграє важливу роль у розвитку інді-сцени. Соціальні мережі, форуми, потокові платформи, краудфандингові сервіси дозволяють авторам отримувати підтримку аудиторії навіть на етапі розробки. Це створює тісний зв'язок між розробниками і користувачами, а також сприяє швидкому поширенню нових ідей і креативних рішень.

Тому інді-сцена є важливим рушієм інновацій у сфері комп'ютерних ігор та графічного дизайну. Вона формує нові візуальні тенденції, популяризує авторський стиль, стимулює розвиток цифрового мистецтва, створює умови для появи оригінальних дизайнерських рішень, які впливають на подальший розвиток всієї ігрової індустрії. Незалежні розробники доводять, що навіть при обмежених ресурсах можна створювати художньо цілісні, емоційно глибокі, візуально впізнавані проекти, які залишають помітний слід у сучасній цифровій медіакультурі.

2.3 Аналіз художніх рішень закордонних проєктів

Для дослідження стилістичних особливостей візуального оформлення атмосферних пригодницьких ігор було проаналізовано п'ять відомих проєктів — «Alice: Madness Returns», «Little Nightmares», «Fran Bow», «Sally Face», «Little Misfortune Demo». Кожна використовує темну, психологічно насичену естетику, проте реалізують її за допомогою різних художніх прийомів, що робить їх показовими прикладами для розробки власної концепції візуалу.

Варто розглянути найважливі компоненти художніх рішень геймдизайну у відібраних зразках:

- Колірна палітра;
- Образна та візуальна мова;

У найпершу чергу прояви колірної палітри відзначають пріоритети привернення уваги до створеного ігрового середовища. Своєрідні атмосферні відтворення, наприклад у локаціях, одночасно відображають настрій та сюжет розробленої гри.

У Alice: Madness Returns домінують контрастні поєднання насичених червоних, глибоких синіх і темних фіолетових відтінків. Така кольорова палітра не лише формує впізнавану готичну естетику гри, а й безпосередньо відображає психологічний стан головної героїні. Через використання кольору

візуальний простір перетворюється на символічне відображення її внутрішніх переживань, страхів та психічних травм (Додаток Б.1).

Насичений червоний колір у грі часто асоціюється з агресією, болем, насильством і пригніченими спогадами. Він використовується у сценах підвищеної емоційної напруги, небезпеки або психологічного конфлікту. Червоні акценти привертають увагу гравця та створюють відчуття тривожності, підсилюючи драматизм ігрових подій. У поєднанні з темним оточенням цей колір набуває особливої виразності та символізує хаотичний внутрішній світ героїні.

Глибокі сині відтінки формують атмосферу холодності, ізоляції та емоційного відчуження. Вони часто присутні у просторах, де домінує відчуття самотності або психологічної пригніченості. Синій колір створює візуальний контраст із яскравими червоними елементами, завдяки чому атмосфера гри стає більш напруженою та емоційно нестабільною. Крім того, сині та бірюзові тони підсилюють сюрреалістичність ігрового світу, надаючи йому містичного та майже сновидного характеру. Темні фіолетові, чорні та сіро-коричневі відтінки використовуються для створення гнітючої атмосфери та ефекту спотвореної реальності. Вони підкреслюють похмурість локацій, занепад навколишнього середовища та психологічну нестабільність персонажів. Завдяки такій палітрі гра набуває виразної готичної стилістики, а казкові елементи виглядають викривленими й моторошними. Важливу роль відіграє і контраст між яскравими декоративними деталями та темним фоном. Це створює ефект «зламаної казки», де знайомі образи з дитячої історії трансформуються у тривожний та небезпечний світ. Колір у грі використовується не лише як декоративний елемент, а як повноцінний інструмент візуального оповідання, що допомагає передати емоційний стан персонажа та глибше занурити гравця в атмосферу психологічного хорору.

На відміну від *Alice: Madness Returns*, *Little Nightmares* використовує приглушену, майже монохромну кольорову гаму з домінуванням сіро-зелених, коричневих і тьмяно-жовтих відтінків. Така палітра формує похмуру

та гнітючу атмосферу, у якій навколишній світ виглядає холодним, брудним і небезпечним. Візуальне оформлення гри навмисно позбавлене яскравих кольорів, що підсилює відчуття занепаду, самотності та психологічного дискомфорту(Додаток Б.2).

Особливу роль у створенні атмосфери відіграє освітлення. У більшості сцен використовуються слабкі локальні джерела світла — ліхтарі, лампи, свічки або світіння з вузьких проходів. Вони виділяють персонажа на фоні величезних темних просторів і створюють сильний контраст між світлом і тінню. Такий прийом не лише допомагає акцентувати увагу гравця, а й формує відчуття постійної небезпеки та невідомості.

Жовтий плащ головної героїні виступає важливим композиційним і символічним елементом. На фоні приглушеного середовища він стає єдиною яскравою плямою, яка привертає увагу та підкреслює крихкість і беззахисність персонажа. Водночас жовтий колір асоціюється зі світлом, надією та прагненням вижити у ворожому світі. Масивні інтер'єри, високі стелі, вузькі коридори та темні приміщення створюють ефект диспропорції між маленькою дитиною та навколишнім середовищем. Завдяки цьому гравець постійно відчуває напругу та психологічний тиск. Простір у грі працює як окремий художній елемент — він не лише формує атмосферу, а й підсилює головну тему ізоляції та страху перед невідомим.

Крім кольору та освітлення, важливим засобом візуальної виразності є текстури й деталізація оточення. Брудні поверхні, волога, потерті матеріали та приглушені тіні створюють відчуття занедбаності та фізичного дискомфорту. Це допомагає зробити світ гри більш реалістичним і водночас сюрреалістично тривожним. Таким чином, візуальний стиль *Little Nightmares* базується на мінімалістичній кольоровій палітрі, складній роботі зі світлом і масштабом простору. Усі ці елементи працюють разом для створення емоційно напруженої атмосфери, яка підсилює головну ідею гри — відчуття страху, самотності та беззахисності маленької дитини у викривленому світі гігантів.

Наступним компонентом для аналізу візуальних зразків є образність та візуальна мова. Зосередження на образній виразності допомагає гравцям поринути у створений вайб різноманітного налаштування – від пригодницького екшину до романтично казкового.

Візуальний стиль *Alice: Madness Returns* заснований на гротеску, сюрреалізмі та викривленні знайомих образів із класичної казки про Алісу. Гра переосмислює традиційні казкові елементи, перетворюючи їх на моторошні та психологічно напружені образи. Завдяки цьому знайомий фантастичний світ виглядає водночас привабливим і тривожним, створюючи атмосферу нестабільності та внутрішнього хаосу[17].

Персонажі гри мають перебільшені пропорції, деформовані риси обличчя та неприродні форми. Багато істот виглядають спотвореними або механізованими, що підсилює відчуття дискомфорту та небезпеки. Дизайн ворогів часто базується на поєднанні органічних і декоративних елементів — гострих форм, асиметрії, складних текстур та агресивних деталей. Такий підхід створює ефект візуального перевантаження й підкреслює психічну нестабільність світу, у якому перебуває головна героїня.

Середовище гри також побудоване за принципом сюрреалістичного викривлення реальності. Простори постійно змінюються, порушуються закони перспективи та масштабу, а архітектура набуває фантастичних і неприродних форм. Локації можуть поєднувати елементи вікторіанського стилю, готики, механічних конструкцій та казкових декорацій, створюючи складний багат шаровий візуальний образ. Завдяки цьому світ гри сприймається як матеріалізоване відображення травмованої свідомості Аліси.

Важливу роль у стилістиці відіграє декоративність. Інтер'єри та оточення наповнені деталями — орнаментами, текстурами, символічними об'єктами, химерними меблями та викривленими архітектурними формами. Проте ця декоративність не створює відчуття краси чи затишку, а навпаки — викликає тривогу та психологічний дискомфорт. Саме через надмірність деталей гра формує атмосферу хаосу та нестабільності.

Естетика Alice: Madness Returns поєднує риси темного фентезі, готики та психологічного хорору. Казкові образи трансформуються у символи страху, травми та внутрішніх переживань героїні. Завдяки цьому візуальний стиль гри виконує не лише декоративну функцію, а й стає важливим інструментом розкриття сюжету та психологічного стану персонажа. (Додаток Б.3).

У Little Nightmares візуальна образність є більш мінімалістичною порівняно з багатодеталізованим стилем Alice: Madness Returns, проте не менш емоційно виразною. Художній стиль гри базується на простих формах, стриманій деталізації та сильному акценті на атмосфері й композиції простору. Саме завдяки мінімалізму гра створює потужне відчуття напруги, страху та психологічного дискомфорту.

Головні персонажі мають спрощені, майже лялькові форми. Їхній дизайн позбавлений зайвих деталей, що робить образи універсальними та емоційно зрозумілими для гравця. Маленький зріст персонажів, тонкі силуети та плавні рухи підкреслюють їхню крихкість і беззахисність у небезпечному світі гри. Особливо важливим елементом є силуетність — персонажі легко впізнаються навіть у темряві або на великій відстані, що посилює кінематографічність візуального стилю.

Противники, навпаки, побудовані на принципі гротескного перебільшення. Вони мають неприродно видовжені кінцівки, деформовані обличчя, надмірно великі частини тіла та карикатурно спотворені риси. Така стилізація викликає відчуття відрази та тривоги, перетворюючи ворогів на майже символічні образи страху. Їхній зовнішній вигляд часто балансує між людським і монструозним, що підсилює психологічний дискомфорт під час взаємодії з ними.

Особливу роль у створенні атмосфери відіграє масштаб оточення. Інтер'єри у грі навмисно зроблені гігантськими: високі стелі, масивні меблі, довгі коридори та величезні механізми створюють відчуття тиску й домінування простору над персонажем. На фоні цих великих об'єктів

маленька дитина виглядає ще більш безпорадною, що посилює емоційне занурення гравця.

Контраст між дрібними персонажами та величезним середовищем формує постійне відчуття небезпеки й ізоляції. Простір у *Little Nightmares* виступає не просто декорацією, а активним елементом візуального оповідання. Він підсилює головну ідею гри — страх маленької людини перед жорстоким і байдужим світом.

Завдяки мінімалістичному підходу, роботі з масштабом, світлом і гротескними формами гра створює унікальну атмосферу психологічного хорору. Візуальний стиль не перевантажує гравця деталями, а навпаки — через простоту та контрастність формує сильний емоційний вплив і запам'ятовується своєю похмурою естетикою. (Додаток Б.4).

3. Концептуальна роль середовища

В обох проєктах середовище виступає не лише фоном для подій, а повноцінним наративним елементом, який допомагає розкривати сюжет, емоційний стан персонажів і загальну атмосферу гри. Проте у *Alice: Madness Returns* та *Little Nightmares* простір виконує різні художні та психологічні функції.

У *Alice: Madness Returns* локації є безпосереднім відображенням внутрішнього світу головної героїні, її психічного стану та пережитих травм. Ігровий простір функціонує як візуалізація свідомості Аліси, де кожен рівень символізує окремі страхи, пригнічені спогади або психологічні конфлікти. Саме тому середовище у грі постійно змінюється, набуваючи сюрреалістичних, хаотичних і часто нелогічних форм. Кожна локація має власну унікальну стилістику, кольорову палітру та набір декоративних елементів. Наприклад, одні рівні можуть поєднувати естетику вікторіанської готики з механічними конструкціями, інші — нагадувати зруйновані казкові світи або спотворені дитячі спогади. Таке різноманіття середовищ створює відчуття постійної психологічної нестабільності та підсилює емоційне напруження. Важливу роль відіграє символізм простору. Архітектурні

форми, предмети інтер'єру, декорації та навіть текстури мають приховані асоціативні значення. Руйнування, деформація та хаотичність середовища часто символізують внутрішній біль героїні, її страхи або втрату зв'язку з реальністю. Через це локації сприймаються не як реальні місця, а як метафоричні образи психіки персонажа. Середовище також активно впливає на емоційне сприйняття гравця. Викривлена перспектива, неприродні масштаби, різкі контрасти кольору та складна деталізація створюють атмосферу тривоги й дезорієнтації. Простір у грі постійно змушує сумніватися у стабільності навколишнього світу, що відповідає головній темі психологічного розладу та внутрішньої боротьби Аліси.

Таким чином, у *Alice: Madness Returns* середовище виступає художнім продовженням свідомості персонажа. Воно не лише формує атмосферу, а й виконує важливу наративну функцію, допомагаючи передати психологічний стан героїні через візуальні образи, символіку та структуру простору. (Додаток Б.5).

У *Little Nightmares* простір виконує важливу наративну та психологічну функцію, розкриваючи теми соціального тиску, споживацтва, страху та безпорадності. На відміну від *Alice: Madness Returns*, де середовище є відображенням внутрішнього психічного стану героїні, у *Little Nightmares* простір виступає символом ворожого та пригнічуючого світу, який домінує над маленькою людиною.

Масивні інтер'єри, високі стелі, величезні меблі та довгі темні коридори створюють постійне відчуття диспропорції між персонажем і навколишнім середовищем. Головна героїня здається надзвичайно маленькою та беззахисною у порівнянні з гігантським світом, що її оточує. Завдяки цьому простір психологічно тисне на гравця, формуючи атмосферу тривоги та ізоляції. Важливу роль відіграє і дизайн персонажів. Громіздкі, деформовані фігури дорослих істот виглядають неприродно великими й загрозливими. Їхня масивність контрастує з тендітністю дитини та підсилює тему безсилля перед жорстокою системою. Такі образи часто сприймаються

як метафора соціального контролю, ненаситності та дегуманізації. Вузькі проходи, замкнуті приміщення та темні технічні простори створюють ефект клаустрофобії та постійної небезпеки. Гравець змушений пересуватись через обмежений і незручний простір, що посилює емоційне напруження навіть без активних сцен переслідування. Простір у грі постійно обмежує свободу руху, підкреслюючи тему безпорадності та втрати контролю. Особливістю візуального оповідання у *Little Nightmares* є відсутність прямих сюжетних пояснень. Гра майже не використовує текст чи діалоги, тому саме середовище стає головним засобом передачі сенсів. Через архітектуру, освітлення, масштаб, поведінку персонажів та деталі інтер'єру гравець самостійно інтерпретує події та символіку світу.

Таким чином, простір у *Little Nightmares* є ключовим елементом емоційного та сюжетного впливу. За допомогою масштабу, композиції та атмосфери гра передає складні психологічні й соціальні теми без необхідності прямого пояснення, що робить її візуальний стиль особливо виразним і глибоким. (Рис Б.6).

Обидва приклади — *Alice: Madness Returns* та *Little Nightmares* — демонструють, що створення емоційно насичених візуалів у жанрі атмосферних пригодницьких ігор можливе завдяки грамотному поєднанню композиції, кольору, освітлення та символічних елементів. В обох проєктах візуальна складова не лише формує естетичний вигляд гри, а й виступає важливим інструментом психологічного впливу на гравця, допомагаючи передати настрій, внутрішні переживання персонажів і загальну атмосферу світу.

У *Alice: Madness Returns* акцент зроблено на символічності кольору, гротескних формах і сюрреалістичних просторах, які відображають психічний стан героїні та її внутрішні конфлікти. Натомість *Little Nightmares* використовує мінімалістичну візуальну мову, приглушену палітру та складну роботу з масштабом і освітленням для створення атмосфери страху, ізоляції та безпорадності. Незважаючи на відмінності у стилістиці, обидві гри

ефективно використовують художні засоби для емоційного занурення гравця у світ гри.

На відміну від наведених прикладів, у моєму проєкті візуальна концепція орієнтується на синтез цих двох підходів. Основою стилістики виступають приглушені, холодні та темні тони, подібні до атмосфери *Little Nightmares*, які формують відчуття самотності, тривоги та психологічного напруження. Водночас у візуальному оформленні активно використовуються символічні кольорові акценти та елементи, характерні для *Alice: Madness Returns*. Завдяки цьому колір у проєкті виконує не лише декоративну функцію, а стає засобом передачі емоційного стану персонажа та розвитку сюжетної атмосфери.

Особлива увага приділяється взаємодії кольору та простору. Приглушене середовище створює основу для емоційного сприйняття, тоді як яскраві або контрастні елементи використовуються як візуальні символи страху, спогадів, небезпеки чи внутрішніх переживань героя. Такий підхід дозволяє зробити середовище не просто декорацією, а активною частиною наративу. Крім кольорової палітри, важливими елементами стилістики є композиція кадру, освітлення та робота з масштабом. Простір у проєкті будується таким чином, щоб підсилювати відчуття ізоляції та психологічного тиску, а освітлення використовується для акцентування уваги на важливих деталях і створення емоційних контрастів. Символічні об'єкти та декоративні елементи допомагають глибше розкрити внутрішній світ персонажа та підтримують загальну атмосферу гри.

Таким чином, поєднання мінімалістичної похмурої атмосфери з емоційно насиченою символікою дозволяє сформувати унікальний художній стиль проєкту. Візуальна концепція спрямована не лише на створення естетично цілісного середовища, а й на формування глибокого емоційного зв'язку між гравцем і внутрішнім світом персонажа.

1. Колірна палітра та емоційний настрій «Frap Bow» (Killmonday Games)

Fran Bow — це психологічний хорор у жанрі point-and-click, візуальний стиль якого поєднує елементи сюрреалізму, гротеску та похмурої казковості. Художнє оформлення гри побудоване на контрасті між дитячою наївністю та моторошними образами, що дозволяє створити складну емоційну атмосферу й передати світосприйняття травмованої дитини.

Візуалізація гри активно використовує дитячі мотиви: іграшки, намальовані від руки предмети, м'які акварельні текстури, прості декоративні елементи та стилізовані силуети персонажів. На перший погляд така естетика здається казковою й навіть затишною, однак поступово вона трансформується у тривожний та психологічно нестабільний простір. Саме цей контраст між невинністю та жахом є однією з головних особливостей стилю гри. Оточення у Fran Bow часто наповнене гнітючими індустріальними або інфернальними деталями: темними коридорами, зруйнованими приміщеннями, туманом, слідами крові, деформованими предметами та моторошними істотами. Такі елементи різко контрастують із дитячою стилістикою персонажів і створюють відчуття психологічного дискомфорту. Гра постійно балансує між реальністю та галюцинаціями, через що навколишній світ сприймається нестабільним і викривленим.

Важливу роль у створенні атмосфери відіграє кольорова палітра. У звичайних сценах переважають приглушені теплі тони, які нагадують ілюстрації до дитячих книжок, однак під час переходу до альтернативної реальності кольори стають темнішими, контрастнішими та агресивнішими. Червоні, чорні та сірувато-зелені відтінки підсилюють відчуття страху, небезпеки та психічної нестабільності.

Особливістю художнього стилю є ручна мальована графіка, яка надає грі виразної авторської естетики. Нерівні лінії, текстурність і декоративна деталізація створюють ефект ілюстрованого психологічного щоденника. Завдяки цьому гравець сприймає світ гри не як об'єктивну реальність, а як суб'єктивне бачення головної героїні.

Авторський підхід у Fran Bow спрямований на те, щоб одночасно викликати співчуття та тривогу. Гравець бачить жорстокий і спотворений світ очима дитини, яка пережила психологічну травму та намагається зрозуміти навколишню реальність. Саме тому візуальний стиль гри виконує не лише естетичну функцію, а стає ключовим інструментом емоційного й психологічного оповідання. (Додаток Б.7) [30].

Колірні рішення у Fran Bow є важливим інструментом формування психологічної атмосфери та емоційного сприйняття гри. Візуальний стиль побудований на поєднанні м'яких, майже дитячих кольорів із похмурими та «брудними» відтінками, що створює контраст між зовнішньою наївністю та внутрішньою тривожністю світу (Рис Б.8).

Однією з характерних рис є контраст «пастельного» й «темного». У багатьох сценах використовуються світлі, приглушені пастельні кольори — бежеві, світло-рожеві, кремові або блакитні відтінки, які асоціюються з дитинством, спокоєм та казковою естетикою. Проте ці кольори часто поєднуються з насиченими бордовими, темно-червоними, бурштиновими або коричневими акцентами, що створює відчуття прихованої небезпеки та психологічної напруги. Завдяки такому контрасту візуальний стиль гри виглядає водночас привабливим і тривожним. Особливістю палітри є її «брудність» та низька насиченість середніх тонів. У грі переважають приглушені кольори з домішками сірих, зеленуватих або коричневих відтінків, що створює ефект занепаду, старості та емоційної виснаженості світу. Зеленуваті тіні й туманні кольорові переходи додають сценам неприродності та викликають асоціації з хворобою, розкладанням або психічною нестабільністю.

Важливу роль відіграють червоні акценти, які використовуються як символічні маркери. Кров, ліки, знаки, окремі предмети або елементи середовища виділяються насиченим червоним кольором і привертають увагу гравця. Такий прийом не лише допомагає композиційно акцентувати важливі

об'єкти, а й підсилює психологічний вплив сцени. Червоний у грі символізує травму, біль, небезпеку, смерть або внутрішній страх головної героїні.

Колір у *Fran Bow* використовується не лише для декоративного оформлення, а як повноцінний засіб візуального оповідання. Через зміну палітри гра передає емоційний стан персонажа, межу між реальністю та галюцинаціями, а також атмосферу поступового занурення у психологічний жах. Саме тому кольорові рішення є одним із ключових елементів художньої виразності проєкту. (Додаток Б.8).

Подібний підхід до візуальної мови можна порівняти з *Sally Face*, де також використовується стилізація, що підсилює наративний та емоційний вплив. Гра вирізняється рукописною, коміксовою графікою з чіткими силуетами персонажів, плоскими формами та акцентом на лінії. Візуальний стиль поєднує естетику 90-х мультфільмів, альтернативних коміксів і елементів нуару, створюючи впізнавану та атмосферну подачу.

У *Sally Face* композиція кадру часто нагадує кінематографічні сцени з чітким фокусом на ключових елементах, що підсилює драматизм подій. Такий підхід разом із стилізованою графікою формує виразну візуальну мову, яка, як і в *Fran Bow*, активно підтримує сюжет і підсилює емоційне занурення гравця. (Додаток Б.9)

Колірні рішення у *Sally Face* є важливою складовою формування його унікальної візуальної ідентичності та безпосередньо впливають на сприйняття атмосфери гри. Стилїстика проєкту базується на обмеженій, але контрастній кольоровій палітрі, де домінують приглушені холодні відтінки синього, сірого та сіро-фіолетового спектра. Ці тони створюють відчуття постійної напруги, ізоляції та психологічного дискомфорту, формуючи основу для містичної та нуарної атмосфери (Додаток Б.10).

На тлі цієї холодної бази активно використовуються яскраві акценти — неонові сині, помаранчеві та червоні елементи. Вони виконують функцію візуальних маркерів, що привертають увагу гравця до важливих об'єктів, персонажів або сюжетних деталей. Завдяки цьому формується чітка ієрархія

сприйняття простору: нейтральне середовище відходить на другий план, а ключові елементи отримують емоційну та композиційну вагу.

Особливістю візуального стилю є використання синьо-фіолетової нічної гами у сценах жаху та містики. Такі кольори підсилюють відчуття невідомості, тривоги та психологічної напруги. Вони часто асоціюються з нічним містом, замкнутими просторами та прихованою загрозою. Натомість тепліші відтінки застосовуються у сценах побуту або ретро-епізодах, створюючи контраст між умовною «нормальністю» та надприродними подіями.

Важливу роль у формуванні стилю відіграє робота зі світлом і тінню. Багато сцен побудовані на різких контрастах освітлення — використанні прожекторів, контрового світла та глибоких графічних тіней. Такий підхід формує чіткі силуети персонажів і підсилює кінематографічність композиції, водночас додаючи сценам драматизму та напруги.

Завдяки поєднанню обмеженої холодної палітри, яскравих неонових акцентів і виразного світлотіньового моделювання Sally Face створює впізнаваний візуальний стиль, який ефективно підтримує наратив і підсилює емоційний вплив історії на гравця.

У Sally Face колір відіграє ключову роль у формуванні емоційного сприйняття та атмосфери, впливаючи на гравця через поєднання контрастів, символізму та стилізації. Використання холодної палітри з яскравими акцентами створює багаторівневий візуальний ефект, який одночасно працює на естетичному та психологічному рівні.

У Little Misfortune (як у демо-версії, так і у повному релізі від Killmonday Games) художній стиль базується на наївно-казковій, але водночас похмурій естетиці. Візуальна мова гри нагадує ілюстрації сучасних дитячих книжок, однак наповнена темами смерті, психологічної нестабільності та чорного гумору. Простота форм, декоративні текстури та м'яка стилізація персонажів створюють відчуття «нешкідливої казки», яка поступово розкриває свою темну сторону[33].

Завдяки цьому поєднанню м'якої ілюстративності та прихованої тривожності Little Misfortune формує емоційно неоднозначний досвід, де гравець одночасно відчуває комфорт, співчуття та приховану напругу. Це зближує її за принципом візуального впливу з такими проєктами, як Sally Face, де колір також виступає інструментом психологічного та наративного впливу. (Додаток Б.11).

Колірні рішення у Little Misfortune мають виразні характерні особливості, що формують її впізнавану казково-ілюстративну естетику з елементами прихованої тривожності. На відміну від більш гнітючих і «брудних» палітр таких проєктів, як Fran Bow, тут переважає візуально чистіша та більш «дитяча» стилізація, що створює ефект оманливої безпечності. Однією з ключових рис є використання яскравих, насичених і водночас чистих кольорів у поєднанні з теплими пастельними відтінками (Додаток Б.12).

Такий підхід формує відчуття казковості та наївності, ніби гравець спостерігає за ілюстраціями з дитячої книги. Візуальна мова гри виглядає легшою та дружнішою, проте саме цей контраст із темними сюжетними темами створює додатковий емоційний ефект.

Другим важливим аспектом є домінування теплої колірної основи. Жовті, коричнюваті та м'які оранжеві відтінки формують атмосферу лісу, природи та «домашнього» середовища. Вони асоціюються з комфортом і спокоєм, однак у структурі гри часто порушуються раптовими холодними або темними вставками. Такі контрастні елементи сигналізують про небезпеку або зміну емоційного стану сцени, створюючи ефект несподіваного напруження. Особливої уваги заслуговує використання світла як повноцінного наративного інструмента. У багатьох сценах освітлення не лише формує видимість простору, а й підкреслює сюжетно важливі моменти. Світлові акценти спрямовують увагу гравця, виділяють ключові об'єкти або події та створюють емоційні «піки» в межах сцени. Таким чином світло виконує функцію візуального оповідача.

У підсумку колірна система Little Misfortune поєднує яскраву казковість із прихованою тривожністю, використовуючи теплі пастелі, контрастні темні акценти та світлову драматургію як засоби емоційного впливу на гравця.

Висновки до другого розділу

Отже, вивчення художніх рішень атмосферних інді-ігор показало, що сучасний графічний дизайн у відеоігровій галузі виконує не лише декоративну, а й важливу емоційну та розповідну функцію. Візуальна складова стає повноцінним засобом спілкування між грою та гравцем, формуючи атмосферу, психологічний стан персонажів і загальне сприйняття ігрового світу.

Досліджені проєкти — Alice: Madness Returns, Little Nightmares, Fran Bow, Sally Face та Little Misfortune — демонструють різні підходи до створення візуальної мови, однак усі вони ґрунтуються на тісному поєднанні кольору, композиції, освітлення, стилізації та символізму. У кожній грі графічне оформлення безпосередньо підтримує сюжет і підсилює емоційне занурення користувача.

Було встановлено, що важливу роль у створенні атмосфери відіграє колірна палітра. Приглушені холодні тони формують відчуття ізоляції, страху та психологічної напруги, тоді як теплі пастельні відтінки можуть створювати контраст між зовнішньою наївністю та прихованою тривожністю сюжету. Яскраві кольорові акценти використовуються як засоби візуального оповідання, допомагаючи акцентувати увагу на важливих елементах і передавати внутрішній стан персонажів.

Аналіз також показав, що сучасні інді-ігри активно використовують стилізацію як художній прийом. Рукописна графіка, коміксова естетика, гротескні форми, мінімалізм або казково-ілюстративний стиль дозволяють створювати впізнавану візуальну айдентику та формувати унікальний емоційний досвід. На відміну від прагнення до технічного фотореалізму,

характерного для багатьох великих проєктів, інді-сцена робить акцент на художній виразності та авторському стилі.

Особливого значення набуває середовище гри як елемент наративу. Простір у проаналізованих проєктах не є лише декорацією — він передає психологічний стан персонажів, підсилює драматургію подій та допомагає гравцеві інтерпретувати сюжет без прямого текстового пояснення. Масштаб, освітлення, архітектурні форми та композиція простору формують емоційний вплив і створюють атмосферу занурення.

У результаті проведеного аналізу можна зробити висновок, що сучасний графічний дизайн відеоігор розвивається у напрямку поєднання художньої стилізації, психологічної виразності та інтерактивної візуальної комунікації. Саме інді-ігри сьогодні є одним із головних джерел нових дизайнерських тенденцій, експериментів із формою та пошуку нестандартних художніх рішень. Отримані результати стали важливою основою для формування власної візуальної концепції проєкту. Використання приглушеної атмосфери, символічних кольорових акцентів, емоційно насиченого середовища та стилізованої графіки дозволяє створити цілісний художній образ гри, спрямований на глибоке психологічне занурення гравця та формування виразної емоційної взаємодії з ігровим світом.

РОЗДІЛ 3: РОЗРОБКА ЕСКІЗІВ ВІЗУАЛУ МАЙБУТНЬОЇ ГРИ

3.1 Колірне вирішення візуалу гри

Одним із центральних етапів розробки візуалу комп'ютерної гри є створення початкових ескізів та продумування гармонійної колірної палітри. Саме на цьому етапі формується візуальна мова проєкту, яка визначає характер майбутньої гри та способи, якими гравець буде сприймати її атмосферу. Планована гра належить до змішаного жанру, що поєднує риси інді-проєкту, шутера, платформера, пригодницької відеогри (Adventure) та головоломки. Такий жанровий синтез вимагає особливо уважного та професійного підходу до розробки естетичних елементів, адже кожен із цих жанрів має свої традиційні візуальні особливості й очікування аудиторії.

Візуальна складова відіграє фундаментальну роль у створенні цілісного користувацького досвіду. Одним із ключових завдань дизайн-команди є забезпечення органічного поєднання між оповіддю та зображенням, яке гравець бачить на екрані. Успіх гри значною мірою залежить від того, наскільки грамотно інтерпретовано сюжетні акценти у стилістичних рішеннях — від вибору колірної гами й форми персонажів до деталей середовища та темпу анімацій.

Гравець має не просто спостерігати за світом гри, а й відчувати його внутрішню логіку, емоції та ритм. Тому важливо, щоб візуальний стиль був створений таким чином, аби занурити користувача в атмосферу повністю, стимулюючи емоційну залученість і формуючи відчуття достовірності навіть у межах фантастичного або стилізованого всесвіту. Коли зображення, сюжет та ігрова механіка працюють у синергії, гравець відчуває, що «вірить» у те, що відбувається на екрані, — і це стає основою для глибокого ігрового досвіду.

Поєднання фіолетових, синіх та зелених відтінків дозволяє створити багатопланову візуальну атмосферу, яка відповідає змішаному жанру гри.

Фіолетові тони формують відчуття загадковості, містики та невідомості, підсилюючи атмосферу пригоди й дослідження світу. Сині кольори додають простору відчуття глибини, спокою або навіть самотності, тоді як зелені відтінки асоціюються з природою, життям, надією та балансом. У комплексі така палітра створює виразний емоційний контраст, що допомагає урізноманітнити сприйняття ігрового середовища та підтримувати інтерес гравця протягом проходження.

Особливу увагу під час створення ескізів було приділено композиції кадру та формуванню силуетів персонажів. Для інді-ігор надзвичайно важливою є впізнаваність образів, оскільки саме візуальна унікальність часто стає однією з ключових переваг проєкту. Тому персонажі розробляються з урахуванням чітких форм, контрастних деталей і характерних елементів зовнішності, які дозволяють легко ідентифікувати їх навіть у динамічних сценах або при мінімалістичному освітленні. Крім того, важливим аспектом є узгодження стилістики персонажів із навколишнім середовищем, щоб усі елементи гри виглядали як частина єдиного художнього простору.

Під час пошуку стилістичного напрямку також враховувались особливості сучасних інді-проєктів, де часто поєднуються спрощені форми з атмосферним освітленням, деталізованими фонами та емоційною виразністю кольору. Такий підхід дозволяє досягти балансу між технічною доступністю реалізації та художньою привабливістю. Використання стилізованої графіки також сприяє формуванню власної айдентики гри, що є важливим фактором у сучасній ігровій індустрії, де велика кількість проєктів конкурує за увагу аудиторії.

Окрему роль у формуванні атмосфери відіграє освітлення. Саме завдяки роботі зі світлом і тінню можна посилити драматизм певних сцен, виділити важливі об'єкти або створити відчуття тривоги й невизначеності. Наприклад, використання холодного приглушеного освітлення здатне формувати ізольовану й напружену атмосферу, тоді як теплі світлові акценти можуть асоціюватися з безпечними зонами або сюжетно важливими

моментами. Освітлення також допомагає керувати увагою гравця, спрямовуючи його погляд до необхідних елементів середовища без потреби у додаткових інтерфейсних підказках.

Не менш важливим елементом є дизайн ігрового середовища. Оскільки гра поєднує пригодницькі та платформерні механіки, простір має бути не лише естетично привабливим, а й функціональним для навігації та взаємодії. Архітектура рівнів, розташування платформ, декоративні об'єкти та фонові елементи повинні підтримувати загальний ритм гри й одночасно допомагати гравцю орієнтуватися у просторі. Саме тому на етапі ескізування важливо враховувати не лише художню складову, а й принципи ігрового дизайну.

Таким чином, процес створення ескізів та формування колірної палітри є одним із найважливіших етапів розробки комп'ютерної гри. Саме на цьому рівні визначається емоційний тон проєкту, його візуальна ідентичність та спосіб взаємодії гравця з віртуальним світом. Гармонійне поєднання кольору, композиції, освітлення та стилістики дозволяє створити цілісний художній образ гри, який не лише підтримує сюжет і механіки, а й формує унікальний користувацький досвід.

Контрастність є одним із ключових художніх прийомів, оскільки саме вона привертає увагу гравця до важливих об'єктів і водночас сприяє кращому візуальному орієнтуванню у просторі. Теплі кольори традиційно асоціюються з активністю, динамікою та емоційною насиченістю, тоді як холодні відтінки — з відстороненістю, загадковістю чи навіть небезпекою. Саме тому використання різних полюсів кольорової температури дозволяє художньо моделювати емоційний ритм сцени та створювати візуальні акценти, які працюють на користь оповіді.

Особливої уваги заслуговує зелений колір, який у межах проєкту може набувати як теплого, так і холодного характеру залежно від обраного відтінку та контексту сцени. Така гнучкість дає можливість застосовувати зелений як універсальний інструмент для побудови атмосфери — від затишної природності до тривожної містичності. Аналогічно, фіолетовий, синій та інші

обрані кольори можуть варіюватися у своїй виразності, формуючи різні психологічні стани — від спокійного занурення до драматичної напруги.

Таким чином, кольорова палітра гри стає не лише декоративним елементом, а й повноцінним засобом комунікації, який забезпечує глибший зв'язок між гравцем та ігровим світом, підсилюючи сюжет та роблячи взаємодію з грою більш емоційно значущою (Додаток С.1).

3.2 Загальна концепція гри

Silent Whisper — це атмосферна багатосюжетна інді-гра у жанрі пригодницького платформера з елементами психологічного хорору, головоломки та narrative-driven exploration. Гра орієнтована на емоційне занурення гравця у сюрреалістичний світ тиші, спогадів і страхів.

Основою гри є дослідження загадкового світу, який поступово руйнується через втрату пам'яті його мешканців. У центрі історії знаходяться три духи — Silent, Goremonger та Whisper. Колись вони були частиною єдиного балансу світу, але після катастрофи їхні шляхи розділилися.

Гравець проходить гру з перспективи різних персонажів, відкриваючи окремі частини історії та впливаючи на розвиток подій через систему морального вибору. Кожне рішення змінює навколишній світ, поведінку істот та фінал історії.

У представленій розробці концепція світу відіграє надзвичайно вагому роль. Фіксація нескінченності завмирання невизначеності домінує для гравця пропозицією пошуку рівноваги.

Події гри відбуваються у напівзруйнованому вимірі під назвою The Hollow Silence — просторі, створеному зі спогадів, емоцій та відлуння душ померлих істот. Колись цей світ був місцем гармонії між пам'яттю та тишею, однак невідома катастрофа розділила його на декілька нестабільних зон.

У світі гри практично відсутнє природне сонячне світло. Простір освітлюється холодними блакитними вогнями, примарними рослинами та

світінням самих духів. Більшість локацій перебувають у постійному напівморочу.

Головними персонажами проєкту «Silent Whisper» є декілька духовно сильних представників протилежних енергій, кожен з них наділений різними ігровими здібностями.

Silent - головний провідник світу тиші. Це висока темна сутність із блакитним полум'ям замість частини голови. Його тіло постійно розчиняється у тінях (Додаток С.2).

Колись Silent був хранителем рівноваги між світами живих та мертвих. Саме він відповідав за збереження спогадів. Після катастрофи він втратив частину своєї пам'яті та почав сумніватися у власному минулому.

Характер-Silent спокійний, мовчазний і відсторонений. Він рідко говорить, але здатний чути шепіт душ.

Ігрові здібності

- контроль тіней;
- телепортація між темними зонами;
- уповільнення часу;
- взаємодія зі спогадами;
- відкриття прихованих проходів.

Goremonger – древня істота, створена з болю та залишків загублених душ. Його тіло нагадує суміш звіра та абстрактної істоти з кістяними елементами (Додаток С.3).

Він народився після катастрофи та вважає, що світ неможливо врятувати. Його мета — поглинути всі спогади та припинити страждання через абсолютну порожнечу.

Характер – Goremonger агресивний, але не повністю злий. Він уособлює страх, біль та ненависть до самого існування.

Ігрові здібності:

- руйнування середовища;
- бойові механіки;

- поглинання ворогів;
- тимчасове посилення через страх;
- створення монстрів із тіней.

Whisper - наймолодший дух світу. Це напівпрозора істота, створена з ехо загублених голосів. Вона майже не пам'ятає свого походження (Рис В.4).

Whisper символізує надію та можливість відновлення світу.

Характер-наївний, допитливий та емоційний персонаж. Саме через нього гравець найчастіше бачить красу світу.

Ігрові здібності:

- взаємодія з душами;
- проходження крізь тонкі поверхні;
- активація стародавніх механізмів;
- очищення заражених зон;
- створення світлових імпульсів.

Основний сюжет

Гравець знайомиться зі світом та його правилами. Silent намагається відновити власну пам'ять. Whisper шукає джерело дивних голосів. Goremonger полює на духів, які втекли після катастрофи. У цей момент гравець починає приймати перші моральні рішення:

- рятувати душі чи поглинати їх;
- відкривати правду чи приховувати її;
- допомагати іншим істотам чи використовувати їх.

Герої поступово дізнаються, що катастрофу спричинив сам Silent. Колись він намагався зупинити біль світу, видаливши всі негативні спогади. Проте це призвело до руйнування балансу. Через втрату пам'яті світ почав розпадатися, а емоції перетворилися на монстрів. Whisper намагається відновити спогади світу. Goremonger хоче остаточно знищити все. Silent змушений вирішити, чи вартий цей світ порятунку. Фінальна частина гри відбувається у центральній зоні світу.

Тут переплітаються всі часові лінії, а гравець стикається з наслідками своїх рішень.

У фіналі персонажі можуть:

- об'єднатися;
- зрадити один одного;
- пожертвувати собою;
- стерти світ;
- створити нову реальність.

3.3 Розробка ескізів персонажів гри та фонове наповнення

Етап створення фінальних візуалізацій є одним із ключових у процесі розробки візуальної концепції відеогри, оскільки саме на ньому відбувається остаточне формування художнього стилю проєкту та деталізація основних візуальних образів. Для гри *Silent Whisper* фінальні візуалізації створювалися з урахуванням атмосфери психологічного хорору, елементів сюрреалізму та символічного наративу, що лежить в основі концепції гри.

Основною метою розробки фінальних візуалізацій було створення впізнаваного візуального середовища, яке б передавало емоційний стан світу гри та характер його персонажів. На початковому етапі здійснювався пошук композиційних рішень і загальної стилістики шляхом створення серії ескізів та moodboard-матеріалів. Особлива увага приділялася формуванню атмосфери тиші, ізоляції та тривожності через використання темної кольорової палітри, контрастного освітлення та мінімалістичних форм.

У процесі створення візуалізацій було обрано стилізований художній підхід із використанням силуетної графіки та м'яких світлових акцентів. Така стилістика дозволила підкреслити загадковість персонажів і створити відчуття невизначеності. Основними кольорами стали темно-бірюзові, сині та чорні відтінки, які асоціюються з ніччю, глибиною та невідомістю. Світлі

блакитні елементи використовувалися як акценти для позначення духовної енергії, пам'яті або присутності надприродних сил.

Під час розробки персонажів значна увага приділялася їхній пластичності, силуету та візуальній виразності. Кожен герой отримав індивідуальну форму та характерні елементи дизайну. Наприклад, персонаж Silent був створений як висока тіньова постать із деформованими пропорціями та блакитним полум'ям, що символізує нестабільність його свідомості. Образ Goremonger базується на гострих формах, контрастних лініях і декоративних орнаментальних деталях, які передають його агресивну та хаотичну природу. Натомість Whisper має більш плавні та м'які форми, напівпрозору структуру та світлові контури, що підкреслюють його зв'язок із духовним світом.

Композиція фінальних візуалізацій будувалася таким чином, щоб акцентувати увагу на емоційному стані сцени. Для цього використовувалися:

- асиметрична побудова кадру;
- великі негативні простори;
- контраст між світлом і темрявою;
- ефект розмиття та зернистості;
- багат шарове освітлення.

Такі рішення допомогли створити відчуття глибини простору та посилити атмосферу психологічного напруження.

Окрему роль у розробці фінальних візуалізацій відігравав *environmental storytelling* — спосіб передачі історії через елементи середовища. Фонові об'єкти, тіні, текстури та деталі оточення використовувалися не лише як декоративні елементи, а й як засоби візуального розкриття сюжету. Наприклад, деформовані силуети істот, примарні руки чи розмиті форми у фоні символізують втрату пам'яті та поступове руйнування світу гри. У технічному аспекті фінальні візуалізації створювалися за допомогою цифрових графічних редакторів із використанням шарової побудови композиції, текстурних пензлів та ефектів світіння. Для досягнення цілісності

стилю всі візуалізації проходили етап кольорової корекції та узгодження контрасту. Це дозволило сформувати єдину художню систему, у якій усі персонажі та елементи середовища виглядають гармонійно.

У результаті створені фінальні візуалізації стали важливою частиною візуальної айдентики гри Silent Whisper. Вони не лише формують атмосферу проєкту, а й допомагають розкривати сюжет, емоційний стан персонажів та загальну концепцію світу гри.

Фонове наповнення

Головне меню гри Silent Whisper виконує не лише навігаційну функцію, а й одразу занурює користувача в атмосферу майбутньої подорожі. Екран оформлено у стилістиці психологічного жаху з елементами сюрреалізму, що відповідає загальній концепції проєкту та формує перше емоційне враження від гри ще до початку ігрового процесу.

Композиція головного меню побудована таким чином, щоб увага користувача природно переміщувалася між ключовими елементами інтерфейсу. У лівій частині розташовано назву гри Silent Whisper, виконану рукописним декоративним шрифтом. Нерівні контури літер, закручені декоративні елементи та навмисна стилізація під дитячий малюнок створюють відчуття загадковості й тривоги. Такий підхід підсилює психологічний характер гри та натякає на її містичний сюжет (Додаток С.5).

Центральне місце в композиції займає силуетна істота, розташована на передньому плані. Її образ навмисно позбавлений деталізації, що стимулює уяву гравця та викликає відчуття невідомості. Подовжені кінцівки, неприродна форма тіла та контрастні світлі очі створюють враження небезпеки та прихованої загрози. Використання силуетного підходу дозволяє уникнути надмірного натуралізму, натомість зосереджуючи увагу на емоційному сприйнятті персонажа.

Фонове середовище представлене похмурим лісовим пейзажем із викривленими деревами та старою огорожею, що губиться у густому тумані.

Деформовані форми дерев виступають візуальною метафорою спотвореної реальності та внутрішніх страхів головного героя. Відсутність чітких контурів і використання напівпрозорих елементів створюють ефект невизначеності та підсилюють відчуття ізоляції.

Особливу роль у створенні атмосфери відіграє колірна палітра. Основу становлять холодні відтінки блакитного, сіро-блакитного та темно-синього кольорів. Подібне колірне рішення асоціюється з туманом, нічною прохолодою та емоційною відстороненістю. Темні силуети дерев і персонажа контрастують із більш світлим фоном, завдяки чому композиція зберігає читабельність та візуальну глибину. Водночас використання монохромної палітри сприяє формуванню єдиного художнього стилю та підтримує загальний настрій пригніченості й таємничості.

Додатковий художній ефект створюють текстурні елементи, що нагадують сніг, попіл або пил, який завис у повітрі. Вони надають сцені відчуття руху та живого середовища, не перевантажуючи композицію зайвими деталями. Напівпрозорі мазки пензля та акварельні переходи між кольорами підкреслюють авторський характер графіки та відсилають до стилістики концепт-арту.

Меню навігації розташоване в нижній правій частині екрана. Пункти меню виконані рукописним курсивним шрифтом, що гармонійно поєднується із загальною художньою стилістикою проєкту. Світлі написи на затемненому фоні забезпечують достатню читабельність, водночас не порушуючи атмосферу гри. Такий підхід дозволяє інтегрувати елементи інтерфейсу в художнє середовище без створення різкого контрасту між ігровим світом та користувацьким інтерфейсом.

Загалом головне меню гри Silent Whisper є важливим елементом візуальної комунікації, який поєднує функціональність із художньою виразністю. Завдяки використанню обмеженої холодної кольорової гами, силуетної графіки, атмосферного освітлення та сюрреалістичних образів створюється цілісний вступ до ігрового світу. Такий дизайн не лише виконує

роль стартового екрана, а й формує емоційний настрій користувача, готуючи його до подальшого занурення в загадкову та тривожну атмосферу проєкту.

Фон 1

Представлений фон є одним із ключових елементів візуального оформлення гри *Silent Whisper*, оскільки він формує загальну атмосферу ігрового світу та створює емоційне підґрунтя для подальшого розвитку сюжету. Композиція побудована на поєднанні похмурих природних мотивів, символічних образів та обмеженої кольорової палітри, що відповідає жанру психологічного жаху та підсилює відчуття тривоги й невизначеності (Додаток С.6).

Основу композиції становить темний лісовий пейзаж із викривленими деревами, які займають передній та середній плани зображення. Форми дерев навмисно деформовані та неприродні, що створює відчуття живого, але ворожого середовища. Їхні покручені гілки нагадують руки або пазурі, які ніби простягаються до простору сцени, підсилюючи психологічний дискомфорт та відчуття небезпеки. Такий художній прийом часто використовується в жанрі хорору для створення атмосфери постійної загрози навіть у статичних локаціях.

Центральним композиційним елементом виступає велике дерево на задньому плані, силует якого виділяється на світлішому фоні. Його масивний стовбур та розгалужена крона створюють враження давнього об'єкта, який має важливе значення для історії ігрового світу. Подібне дерево може виконувати роль символічного центру локації або бути важливим сюжетним орієнтиром для гравця. Його розташування в центрі композиції автоматично привертає увагу та створює візуальну точку фокусування.

Особливого значення набувають підвішені на гілках темні об'єкти, які нагадують кокони, згортки тканини або загадкові ритуальні атрибути. Їх присутність формує відчуття містики та прихованої історії цього місця. Гравець не отримує прямого пояснення їхнього походження, що стимулює цікавість і підсилює ефект невідомості. Саме через такі деталі навколишнє

середовище стає інструментом візуального наративу, розповідаючи історію без використання тексту чи діалогів.

У нижній частині композиції можна помітити кілька похилих хрестів, які нагадують старе занедбане кладовище. Цей елемент посилює моторошну атмосферу та створює асоціації зі смертю, втратою та забутими подіями минулого. Наявність кладовищенської символіки є важливим засобом побудови психологічного напруження, оскільки вона викликає в користувача підсвідомі асоціації з небезпекою та невідомим.

Кольорова палітра фону побудована на використанні холодних сіро-блакитних, синьо-зелених та темно-синіх відтінків. Подібне колірне рішення сприяє створенню атмосфери холоду, самотності та емоційної відчуженості. Відсутність яскравих кольорів дозволяє зосередити увагу на загальному настрої сцени та підтримує єдність художнього стилю гри. Контраст між темними силуетами дерев і світлішим туманним фоном забезпечує необхідну глибину простору та допомагає розділити композицію на кілька планів.

Важливим атмосферним елементом є густий туман, який заповнює майже весь простір сцени. Він приховує частину деталей та створює ефект невизначеності, що є характерною рисою психологічних хорорів. Завдяки цьому гравець не може повністю контролювати навколишнє середовище, а кожна нова ділянка простору сприймається як потенційне джерело загрози. Додаткові світлі частинки, що нагадують сніг, попіл або пил, створюють відчуття руху в статичному середовищі та роблять сцену більш живою.

У контексті гри *Silent Whisper* цей фон виконує одразу кілька функцій. По-перше, він формує загальний художній стиль проєкту та підтримує атмосферу психологічного жаху. По-друге, виступає засобом візуального оповідання, натякаючи на події минулого та приховані таємниці ігрового світу. По-третє, створює емоційний настрій для гравця, викликаючи почуття тривоги, самотності та постійного очікування небезпеки. Завдяки поєднанню силуетної графіки, холодної кольорової гами, туманних ефектів і символічних образів дана локація стає важливим елементом побудови

цілісного візуального середовища гри та сприяє глибокому зануренню користувача в її атмосферу.

Фон 2

Цей ігровий фон являє собою стилізовану локацію підземного світу, виконану в мінімалістичній силуетній манері. Композиція побудована таким чином, щоб створити відчуття глибини простору та занурити гравця в атмосферу невідомого, небезпечного середовища. Центральним елементом сцени виступає старий підвісний міст, що простягається між двома масивними скельними утвореннями. Саме він стає головним візуальним акцентом композиції та природно спрямовує погляд гравця вглиб локації (Додаток С.7).

Скельні стіни, що займають ліву та праву частини зображення, мають нерівні обриси та органічну форму. Вони нагадують природну печеру або ущелину, яка протягом тривалого часу зазнавала впливу вологи та природних процесів. Поверхні скель вкриті дивними наростами, потьокками та звисаючими утвореннями, які можуть асоціюватися як із мінеральними відкладеннями, так і з елементами невідомої органічної субстанції. Завдяки цьому середовище виглядає живим та загадковим, викликаючи у гравця бажання досліджувати його походження.

Особливу увагу привертає міст, який виглядає старим і частково зруйнованим. Деякі дошки розташовані нерівномірно, окремі елементи пошкоджені або відсутні, що створює враження занедбаності та підкреслює небезпеку подорожі. Такий художній прийом не лише формує атмосферу, а й натякає на можливі ігрові механіки, пов'язані з подоланням перешкод, дослідженням території або взаємодією з навколишнім середовищем.

Колірна палітра сцени побудована на холодних приглушених відтінках синього, сіро-блакитного та фіолетового кольорів. Відсутність яскравих кольорових акцентів сприяє створенню відчуття самотності, віддаленості від зовнішнього світу та постійної напруги. Темні силуети переднього плану контрастують зі світлішими шарами фону, що дозволяє досягти виразного

ефекту багатоплановості. Завдяки цьому навіть у межах двовимірної графіки виникає ілюзія великого простору, який простягається далеко за межі видимої частини локації.

Світлі частинки, розсіяні по всій сцені, нагадують пил, спори або дрібні краплі вологи, що зависли в повітрі. Вони додають композиції руху та допомагають уникнути статичності зображення. Цей ефект створює враження, ніби локація постійно існує та функціонує незалежно від присутності гравця. Такі деталі є важливими для формування переконливого ігрового світу, оскільки роблять середовище більш живим та атмосферним.

Освітлення в локації є м'яким і розсіяним. Джерело світла безпосередньо не показане, однак центральна частина сцени є значно світлішою за краї композиції. Такий прийом дозволяє акцентувати увагу на шляху руху персонажа та одночасно підсилює ефект невідомості, оскільки темні ділянки по краях можуть приховувати небезпеки або сюжетно важливі елементи. Контраст між світлими та темними зонами створює характерний для психологічного горору ефект тривожного очікування.

З точки зору ігрового дизайну дана локація може виконувати роль проміжної зони між ключовими сюжетними епізодами. Вона може слугувати місцем дослідження, переходу до нової області або сценою для подій, які поступово розкривають історію світу гри. Підвісний міст символізує перехід між різними етапами подорожі головного героя, а навколишні скелі створюють відчуття замкненого простору, з якого неможливо легко вийти.

Для гри жанру психологічного жаху або пригодницького платформера такий фон є особливо доречним, оскільки він формує відчуття ізоляції, невизначеності та прихованої загрози. Візуальне рішення змушує гравця постійно очікувати появи нових небезпек або несподіваних відкриттів. Водночас відсутність надмірної деталізації дозволяє зосередити увагу на русі персонажа та сюжетних подіях, не перевантажуючи екран зайвими елементами.

У контексті гри Silent Whisper така локація може бути частиною підземного світу спогадів або символічного простору підсвідомості. Похмурі кольори, старий міст та деформовані природні форми візуально передають внутрішній стан героя, його страхи, сумніви та поступове занурення у приховані таємниці. Саме тому цей фон виконує не лише декоративну функцію, а й виступає важливим інструментом візуального оповідання, допомагаючи розкривати атмосферу гри та підтримувати емоційний зв'язок між гравцем і навколишнім світом.

Фон 3

Цей ігровий фон являє собою стилізовану локацію підземного світу, виконану в мінімалістичній силуетній манері. Композиція побудована таким чином, щоб створити відчуття глибини простору та занурити гравця в атмосферу невідомого, небезпечного середовища. Центральним елементом сцени виступає старий підвісний міст, що простягається між двома масивними скельними утвореннями. Саме він стає головним візуальним акцентом композиції та природно спрямовує погляд гравця вглиб локації (Додаток С.8).

Скельні стіни, що займають ліву та праву частини зображення, мають нерівні обриси та органічну форму. Вони нагадують природну печеру або ущелину, яка протягом тривалого часу зазнавала впливу вологи та природних процесів. Поверхні скель вкриті дивними наростами, потьокками та звисаючими утвореннями, які можуть асоціюватися як із мінеральними відкладеннями, так і з елементами невідомої органічної субстанції. Завдяки цьому середовище виглядає живим та загадковим, викликаючи у гравця бажання досліджувати його походження.

Особливу увагу привертає міст, який виглядає старим і частково зруйнованим. Деякі дошки розташовані нерівномірно, окремі елементи пошкоджені або відсутні, що створює враження занедбаності та підкреслює небезпеку подорожі. Такий художній прийом не лише формує атмосферу, а й натякає на можливі ігрові механіки, пов'язані з подоланням перешкод,

дослідженням території або взаємодією з навколишнім середовищем.

Колірна палітра сцени побудована на холодних приглушених відтінках синього, сіро-блакитного та фіолетового кольорів. Відсутність яскравих кольорових акцентів сприяє створенню відчуття самотності, віддаленості від зовнішнього світу та постійної напруги. Темні силуети переднього плану контрастують зі світлішими шарами фону, що дозволяє досягти виразного ефекту багатоплановості. Завдяки цьому навіть у межах двовимірної графіки виникає ілюзія великого простору, який простягається далеко за межі видимої частини локації.

Світлі частинки, розсіяні по всій сцені, нагадують пил, спори або дрібні краплі вологи, що зависли в повітрі. Вони додають композиції руху та допомагають уникнути статичності зображення. Цей ефект створює враження, ніби локація постійно існує та функціонує незалежно від присутності гравця. Такі деталі є важливими для формування переконливого ігрового світу, оскільки роблять середовище більш живим та атмосферним.

Освітлення в локації є м'яким і розсіяним. Джерело світла безпосередньо не показане, однак центральна частина сцени є значно світлішою за краї композиції. Такий прийом дозволяє акцентувати увагу на шляху руху персонажа та одночасно підсилює ефект невідомості, оскільки темні ділянки по краях можуть приховувати небезпеки або сюжетно важливі елементи. Контраст між світлими та темними зонами створює характерний для психологічного горору ефект тривожного очікування.

З точки зору ігрового дизайну дана локація може виконувати роль проміжної зони між ключовими сюжетними епізодами. Вона може слугувати місцем дослідження, переходу до нової області або сценою для подій, які поступово розкривають історію світу гри. Підвісний міст символізує перехід між різними етапами подорожі головного героя, а навколишні скелі створюють відчуття замкненого простору, з якого неможливо легко вийти.

Для гри жанру психологічного жаху або пригодницького платформера

такий фон є особливо доречним, оскільки він формує відчуття ізоляції, невизначеності та прихованої загрози. Візуальне рішення змушує гравця постійно очікувати появи нових небезпек або несподіваних відкриттів. Водночас відсутність надмірної деталізації дозволяє зосередити увагу на русі персонажа та сюжетних подіях, не перевантажуючи екран зайвими елементами.

У контексті гри *Silent Whisper* така локація може бути частиною підземного світу спогадів або символічного простору підсвідомості. Похмурі кольори, старий міст та деформовані природні форми візуально передають внутрішній стан героя, його страхи, сумніви та поступове занурення у приховані таємниці. Саме тому цей фон виконує не лише декоративну функцію, а й виступає важливим інструментом візуального оповідання, допомагаючи розкривати атмосферу гри та підтримувати емоційний зв'язок між гравцем і навколишнім світом.

Висновок до третього розділу

В процесі розробки фінальної графіки для гри **Silent Whisper** було створено цілісну візуальну концепцію, яка поєднує характерні риси психологічного жаху, сюрреалізму та стилізованого художнього оформлення. Візуальний стиль проєкту формувався з урахуванням особливостей жанру та спрямовувався на створення емоційно насиченої атмосфери, здатної викликати в гравця відчуття тривоги, невизначеності та постійного психологічного напруження. Використання силуетної графіки, контрастного освітлення, приглушеної кольорової палітри та акцентних кольорових рішень дозволило сформувати впізнавану художню мову гри та підкреслити її похмурий настрій.

Під час практичної роботи було створено низку фінальних ілюстрацій, що охоплюють головних героїв, ключові локації та елементи ігрового середовища. Особливу увагу приділено розробці образів персонажів, їхнім силуетам, пропорціям, кольоровим характеристикам і деталям зовнішності.

Кожен персонаж отримав індивідуальні візуальні ознаки, які не лише вирізняють його серед інших, а й допомагають розкрити особливості характеру, внутрішній стан та роль у розвитку сюжету. Завдяки цьому художні образи стали важливим інструментом невербальної комунікації з гравцем.

Значну роль у формуванні атмосфери проєкту відіграло також опрацювання навколишнього середовища. Дизайн локацій створювався з урахуванням принципів візуального сторітелінгу, що дозволяє передавати сюжетну інформацію через архітектурні форми, освітлення, композицію та декоративні елементи. Кожна локація була запроектована таким чином, щоб не лише підтримувати загальну стилістику гри, а й сприяти глибшому зануренню користувача в її світ. Поєднання деталізованого оточення та символічних образів допомогло підсилити відчуття загадковості та психологічної напруги.

У ході виконання проєкту було застосовано сучасні цифрові інструменти графічного дизайну, які забезпечили високу якість візуальних матеріалів та ефективність творчого процесу. Використання спеціалізованого програмного забезпечення дало змогу реалізувати складні художні рішення, експериментувати з кольором, освітленням і текстурями, а також досягти необхідного рівня деталізації фінальних ілюстрацій. Отримані результати демонструють можливості сучасних цифрових технологій у створенні художнього оформлення відеоігор. Створена фінальна графіка дозволила сформувати єдину художню систему проєкту та забезпечити стилістичну цілісність усіх його складових. Усі розроблені елементи — персонажі, локації, декоративні об'єкти та інтерфейсні рішення — функціонують як взаємопов'язані компоненти єдиного візуального середовища. Це сприяє підвищенню якості користувацького досвіду та допомагає гравцеві краще сприймати сюжет, атмосферу й емоційний зміст гри.

Отже, результати виконаної роботи підтверджують важливість графічного дизайну як одного з ключових чинників формування візуальної

ідентичності відеогри. Розроблена фінальна графіка для «Silent Whisper» успішно реалізує поставлені художні та комунікативні завдання, створює цілісний і виразний образ проєкту та демонструє ефективність використання засобів графічного дизайну для передачі настрою, атмосфери й сюжетного наповнення сучасних інтерактивних медіа

ВИСНОВКИ

Після ретельного дослідження теоретичних аспектів та виконання практичної частини дипломної роботи було розглянуто ключові особливості сучасного графічного дизайну у відеоіграх, визначено його значення для формування інтерактивного середовища та встановлено роль візуальної складової у створенні емоційного зв'язку між грою та користувачем. Проведений аналіз показав, що сучасна ігрова індустрія активно розвивається в напрямі поєднання художньої виразності, технологічних інновацій та глибокого наративу, де графічний дизайн виступає одним із визначальних чинників успіху проєкту.

У процесі виконання дипломної роботи було здійснено комплексне дослідження сучасних тенденцій розвитку відеоігор та особливостей візуального проєктування ігрових світів. Було проаналізовано основні принципи створення художньої концепції, розглянуто підходи до формування стилістики, композиції, кольорової гами та візуальної ідентичності проєкту. Отримані результати дозволили встановити, що саме на початкових етапах розробки закладається фундамент майбутньої атмосфери гри, визначається характер взаємодії користувача з віртуальним середовищем та формується загальна художня цілісність продукту.

Під час виконання практичної частини було розроблено авторську концепцію інді-відеогри Silent Whisper, яка поєднує елементи психологічного жаху, сюрреалізму та пригодницького дослідження. Особлива увага приділялася створенню оригінального ігрового світу, здатного викликати в користувача відчуття тривоги, невизначеності та емоційного занурення. Для

досягнення поставленої мети було сформовано сюжетну основу гри, розроблено ключові локації, визначено стилістичні особливості середовища та опрацьовано візуальні образи, які підтримують загальну концепцію проєкту.

У ході роботи було створено серію ескізних рішень, що дозволили дослідити різні варіанти художнього оформлення майбутньої гри. На основі аналізу референсів та сучасних дизайнерських практик було сформовано унікальну візуальну концепцію, що ґрунтується на використанні силуетної графіки, контрастного освітлення, обмеженої кольорової палітри та символічних образів. Такий підхід дав змогу сформувати впізнаваний художній стиль, який відповідає жанровим особливостям проєкту та підсилює його емоційний вплив.

Важливим етапом дипломної роботи стала розробка фінальних ілюстрацій, які відображають основні сюжетні лінії та атмосферу гри Silent Whisper. Під час створення графічних матеріалів було застосовано принципи композиційної рівноваги, контрасту, ритму та візуальної ієрархії. Кожна ілюстрація була спрямована не лише на естетичне оформлення, але й на розкриття окремих аспектів історії, характеру персонажів та особливостей ігрового світу. Це дозволило продемонструвати, що графічний дизайн може виступати повноцінним інструментом оповідання та передавання змісту без використання текстових пояснень.

Особливе значення в межах дослідження мало вивчення взаємозв'язку між візуальним оформленням і наративом. Було встановлено, що графічні елементи здатні не лише супроводжувати сюжет, але й активно формувати його сприйняття, впливаючи на емоції, очікування та поведінку гравця. Завдяки цьому дизайн у сучасних відеоіграх розглядається як один із ключових компонентів інтерактивного оповідання, який функціонує нарівні з механіками та сценарними рішеннями.

У результаті виконання дипломної роботи було підтверджено ефективність комплексного підходу до створення ігрового проєкту, де

художні, технічні та концептуальні складові розглядаються як єдина система. Розроблена візуальна концепція гри Silent Whisper демонструє можливість використання графічного дизайну для побудови цілісного художнього середовища, здатного забезпечити глибоке емоційне залучення користувача та підсилити вплив сюжетної складової.

Практична цінність отриманих результатів полягає у можливості використання створених матеріалів як основи для подальшої розробки повноцінного ігрового продукту. Запропоновані дизайнерські рішення можуть бути застосовані під час створення концепт-артів, рекламних матеріалів, елементів візуальної комунікації та інших складових сучасних цифрових проєктів. Окрім цього, результати дослідження можуть бути корисними для студентів, дизайнерів та розробників, які працюють у сфері ігрової індустрії та прагнуть поєднувати художню виразність із функціональністю цифрових продуктів.

Таким чином, поставлені у дипломній роботі мета та завдання були повністю виконані. У ході дослідження було проаналізовано сучасні тенденції розвитку відеоігор, визначено особливості графічного дизайну як інструменту створення інтерактивного досвіду, розроблено авторську концепцію інді-гри Silent Whisper та створено комплекс візуальних матеріалів, що відображають її художню ідею. Отримані результати підтверджують, що графічний дизайн у сучасних відеоіграх є не лише засобом естетичного оформлення, а й важливим інструментом формування змісту, атмосфери та емоційного сприйняття цифрового продукту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Берн Е. Ігри, у які грають люди. Харків: Клуб сімейного дозвілля, 2021. 256 с. URL: <https://lib.kherson.ua/publ.igri-u-yaki-grayut-lyudi-978-617-12-0454-6> (дата звернення: 02.06.2026).
2. Бицько О. К. Психологічні основи художнього сприйняття. URL: https://www.psyh.kiev.ua/Психологічні_основи_художнього_сприйняття (дата звернення: 27.04.2026).
3. Бондаренко І. Візуальна культура та її роль у сучасному дизайні. URL: https://www.ksada.org/wp-content/uploads/2025/03/kotlyar_visnyk_hdadm_20203.pdf (дата звернення: 11.03.2026).
4. Гра як основа взаємодій дітей та дорослих і формування освітнього простору. URL: https://stud.com.ua/123705/pedagogika/osnova_vzayemodiyi_ditey_doroslih_formuvannya_osvitnogo_prostoru (дата звернення: 24.02.2026).
5. Даниленко В. Я. Дизайн : підручник. URL: <https://visnik.org.ua/pdf/v2013-01-06-danylenko.pdf> (дата звернення: 11.03.2026).
6. Іванова Н. Візуальний стиль у сучасних комп'ютерних іграх. URL: https://www.researchgate.net/publication/399118967_IGROVIJ_DIZAJN_DLA_GRAFICNIH_DIZAJNERIV_STRUKTURA_METODIKA_KOMPETENCII (дата звернення: 11.03.2026).
7. Ігри та геймери. URL: <https://mezha.ua/articles/lgbt-kultura-u-videoigrah-302470/> (дата звернення: 25.02.2026).
8. Костенко Л. Розвиток індустрії відеоігор у контексті сучасної візуальної культури. URL: https://www.researchgate.net/publication/399486695_Aспекти_vzaemodii_s_otsialnih_merez_i_kinematografu (дата звернення: 11.03.2026).
9. Кузьменко С. Комп'ютерні ігри як інтерактивний медіапростір

- сучасності / С. Кузьменко, Л. Ільницька // Стійкий розвиток: наука, технології та суспільство : матеріали науково-практичної конференції (27-28 лютого 2026 р.). – Одеса : Молодий вчений, 2026. – С. 21-25.
URL:<https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/33651/1/%d0%a2%d0%b5%d0%b7%d0%b8%20%d0%9a%d0%be%d0%bd%d1%84%d0%b5%d1%80%d0%b5%d0%bd%d1%86%d1%96%d1%97%20-%20%d0%a1.%20%d0%9a%d1%83%d0%b7%d1%8c%d0%bc%d0%b5%d0%bd%d0%ba%d0%be%2c%20%d0%9b.%20%d0%86%d0%bb%d1%8c%d0%bd%d0%b8%d1%86%d1%8c%d0%ba%d0%b0.pdf> (дата звернення: 02.06.2026).
10. Малюк Є. О. Відеоігри в Україні: генеза та історична еволюція у 80–90-х роках XX століття. Питання культурології. 2017. Вип. 32. С. 111–127.
URL: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=Pkl_2017_32_8 (дата звернення: 25.05.2026).
11. Паламарчук О. Сучасні тенденції графічного дизайну у цифровому середовищі. URL: https://www.researchgate.net/publication/385847680_TENDENCII_SUCASNOGO_GRAFICNOGO_DIZAJNU (дата звернення: 23.11.2025).
12. Програма «Adobe Illustrator». URL: <https://www.adobe.com/ua/products/illustrator.html#modal-hash> (дата звернення: 27.11.2025).
13. Програма «Adobe Photoshop». URL: <https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html#modal-hash> (дата звернення: 27.11.2025).
14. Програма «Блендер». URL: <https://www.blenderguru.com/> (дата звернення: 23.11.2025).
15. Програма «Кріта». URL: <https://krita.org/uk/> (дата звернення:

- 27.11.2025).
16. Пустощі ботанів. Як відеоігри із забави перетворилися на величезну індустрію. URL: <https://techno.nv.ua/ukr/techno/games/pustoshchi-botanov-jak-videoihri-z-zabavi-peretvorilisja-u-velicheznu-industriju-2469230.html> (дата звернення: 02.06.2026).
 17. Rodan. Божевілья Аліси повертається в грі Alice: Madness Returns? Куток. URL: https://kutok.io/rodan/bozhevillya_alisy_povertayetsya_-apm (дата звернення: 16.05.2026).
 18. Учасники проєктів Вікімедіа. Alice: Madness Returns – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Alice:_Madness_Returns (дата звернення: 16.11.2025).
 19. Учасники проєктів Вікімедіа. Little Nightmares – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Little_Nightmares (дата звернення: 17.11.2025).
 20. Учасники проєктів Вікімедіа. Sally Face – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Sally_Face (дата звернення: 23.11.2025).
 21. Хайло А. Об'єкт дослідження: відеоігри. Вісник Книжкової палати. 2021. Вип. 11. С. 25–36. URL: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=vkp_2021_11_7 (дата звернення: 25.05.2026).
 22. Adams E. Fundamentals of Game Design. Berkeley : New Riders, 2014. URL: https://www.academia.edu/81247135/Fundamentals_of_game_design (дата звернення: 11.03.2026).
 23. Arnheim R. Art and Visual Perception. London : Faber. URL: https://www.academia.edu/17883222/Art_and_Visual_Perception_by_Rudolph_Arnheim (дата звернення: 27.11.2025).
 24. Canva Design School. URL: <https://www.canva.com/design-school/> (дата звернення: 07.11.2025).

25. Color Hunt – Color Palettes for Designers and Artists. URL: <https://colorhunt.co/> (дата звернення: 07.11.2025).
26. Dabner D., Stewart S., Vickress A. Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design. URL: <https://download.e-bookshelf.de/download/0004/0349/99/L-G-0004034999-0002588475.pdf> (дата звернення: 11.03.2026).
27. Design Studies: Theory and Research in Graphic Design. URL: https://www.academia.edu/240311/Design_Studies_Theory_and_Research_in_Graphic_Design (дата звернення: 11.03.2026).
28. Digital Culture as a Factor in The Formation of a Specialist in The Digitalization of Education. URL: https://www.researchgate.net/publication/372077810_Digital_Culture_as_a_Factor_in_The_Formation_of_a_Specialist_in_The_Digitalization_of_Education (дата звернення: 25.02.2026).
29. Geekach Games. URL: <https://geekach.com.ua/geekach-games/> (дата звернення: 07.11.2025).
30. How Games Move Us: Emotion by Design. The MIT Press, 2016. URL: https://www.researchgate.net/publication/329959900_How_Games_Move_Us_Emotion_by_Design (дата звернення: 20.11.2025).
31. Killmonday Games AB. Fran Bow. Killmonday Games AB, 2015. URL: https://store.steampowered.com/app/362680/Fran_Bow/ (дата звернення: 23.11.2025).
32. Killmonday Games AB. Little Misfortune. Killmonday Games AB, 2019. URL: https://store.steampowered.com/app/714120/Little_Misfortune/ (дата звернення: 23.11.2025).
33. Lidwell W., Holden K., Butler J. Universal Principles of Design. Beverly : Rockport Publishers, 2010. URL: https://www.academia.edu/3233593/The_principles_of_design (дата звернення: 11.03.2026).
34. Little Misfortune Demo by Killmonday Games. itch.io. URL:

- <https://killmondaygames.itch.io/little-misfortune> (дата звернення: 23.11.2025).
35. Little Nightmares Color Palette. Color Hex Color Codes. URL: <https://www.color-hex.com/color-palette/110110> (дата звернення: 23.11.2025).
36. Nacke L., Lindley C. A. Flow and immersion in first-person shooters. Proceedings of the 2008 Conference, Toronto, Ontario, Canada, 3–5 November 2008. New York, USA, 2008. URL: <https://doi.org/10.1145/1496984.1496998> (дата звернення: 21.11.2025).
37. Natalia Figueroa Talks Fran Bow | TechRaptor. TechRaptor. URL: <https://techraptor.net/gaming/interview/natalia-figueroa-talks-fran-bow> (дата звернення: 23.11.2025).
38. Norman D. A. The Design of Everyday Things. MIT Press, 1998. URL: <https://dl.icdst.org/pdfs/files4/4bb8d08a9b309df7d86e62ec4056ceef.pdf> (дата звернення: 07.11.2025).
39. Novak J. Game Development Essentials: An Introduction. URL: <https://stgalileo.com/files/Game%20Development%20Essentials.pdf> (дата звернення: 11.03.2026).
40. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Third Edition. Taylor & Francis Group. URL: https://balka-book.com/sozdanie_i_proektirovanie_igr-132/the-art-of-game-design-a-book-of-lenses-third-edition-259771 (дата звернення: 27.11.2025).
41. The Art of Computer Game Design. Berkeley, Calif : Osborne/McGraw-Hill, 1984. URL: <https://dn721507.ca.archive.org/0/items/artofcomputergam00chri/artofcomputergam00chri.pdf> (дата звернення: 27.11.2025).
42. The Future of Gaming: Insights from Our 2025 Report. URL: <https://www.perforce.com/blog/vcs/future-of-game-development-trends> (дата звернення: 11.03.2026).
43. The Origins of Sally Face – Interviewing Steve Gabry. Maddy Times. URL:

<https://maddytimes.wordpress.com/2017/07/12/the-origins-of-sally-face-interviewing-steve-gabry/> (дата звернення: 23.11.2025).

44. The 2025 Gaming Tech Trends That Actually Mattered (And the Hype We Ignored). URL: <https://finalboss.io/the-2025-gaming-tech-trends-that-actually-mattered> (дата звернення: 11.03.2026).
45. Unity Learn. Unity Learn. URL: <https://learn.unity.com/> (дата звернення: 23.11.2025).
46. Wong W. Principles of Form and Design. URL: <https://www.scribd.com/document/361214470/Principles-of-Form-and-Design-by-Wucius-Wong-1993-by-John-Wiley-and-Sons-Inc-pdf> (дата звернення: 23.11.2025).

ДОДАТКИ

Додаток А.1

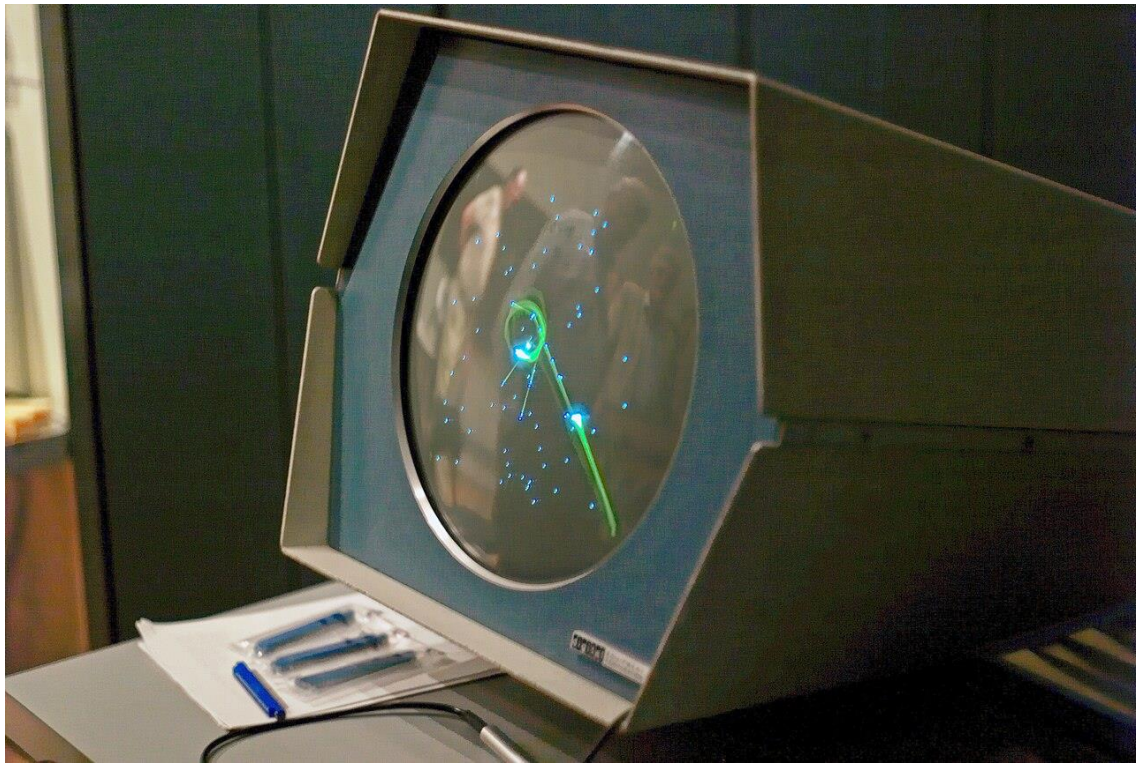


Рис 1.1 Перша відеогра під назвою Spacewar[8]

Додаток. А.2



Рис 1.2 Magnavox Odyssey



Рис 1.3 Video Entertainment System



Рис 1.4 Sega Master System.

Додаток Б.1



Рис 2.1 Колірна палітра «Alice: Madness Returns»

Додаток Б.2



Рис 2.2 Колірна палітра «Little Nightmares»



Рис 2.3 Гра «Alice: Madness Returns»



Рис 2.4 Гра «Little Nightmares»

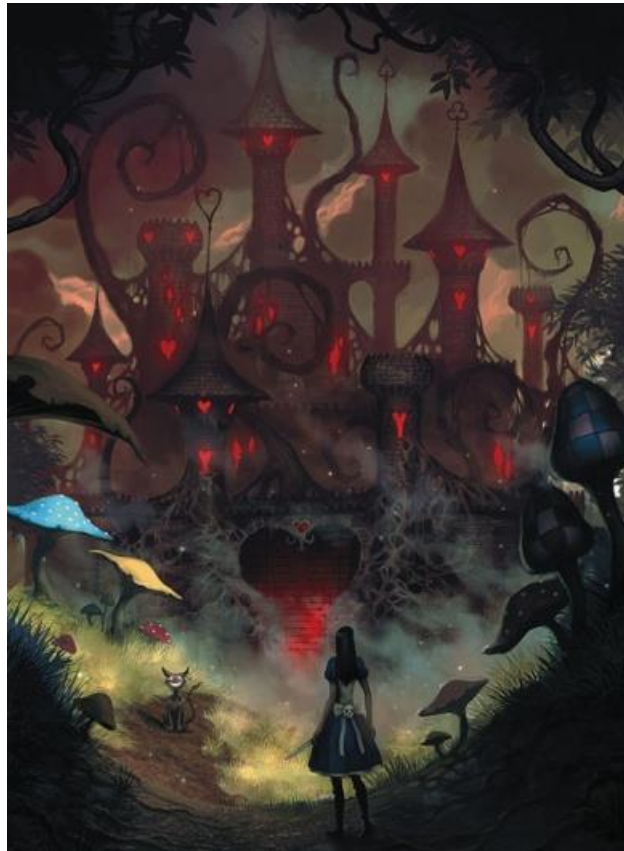


Рис 2.5 Інтерфейс гри «Alice: Madness Returns»



Рис 2.6 Інтерфейс гри «Little Nightmares»



Рис 2.7Інтерфейс гри «Fran Bow» Джерело



Рис 2.8 Інтерфейс гри «Sally Face»[42]



Рис 2.9 Колірна палітра «Fran Bow»



Рис 2.10 Колірна палітра «Sally Face»



Рис 2.11 Інтерфейс гри «Little Misfortune»[31]

Додаток Б.12



Рис 2.12 Колірна палітра «Little Misfortune»

Додаток С.1

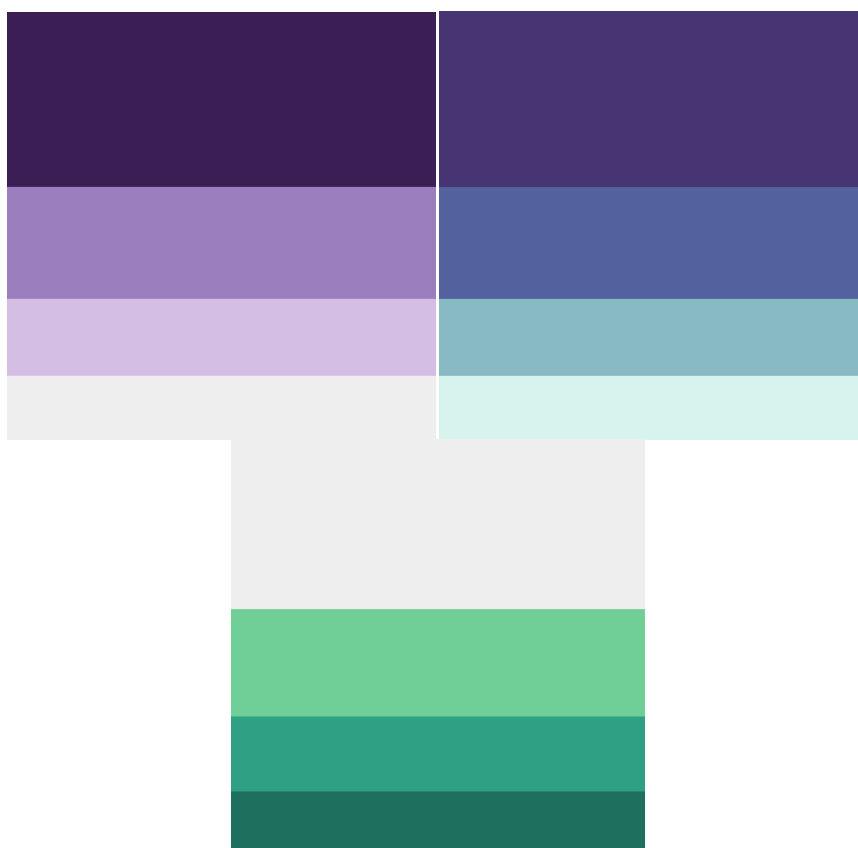


Рис 3.1 Колірна палітра майбутньої гри

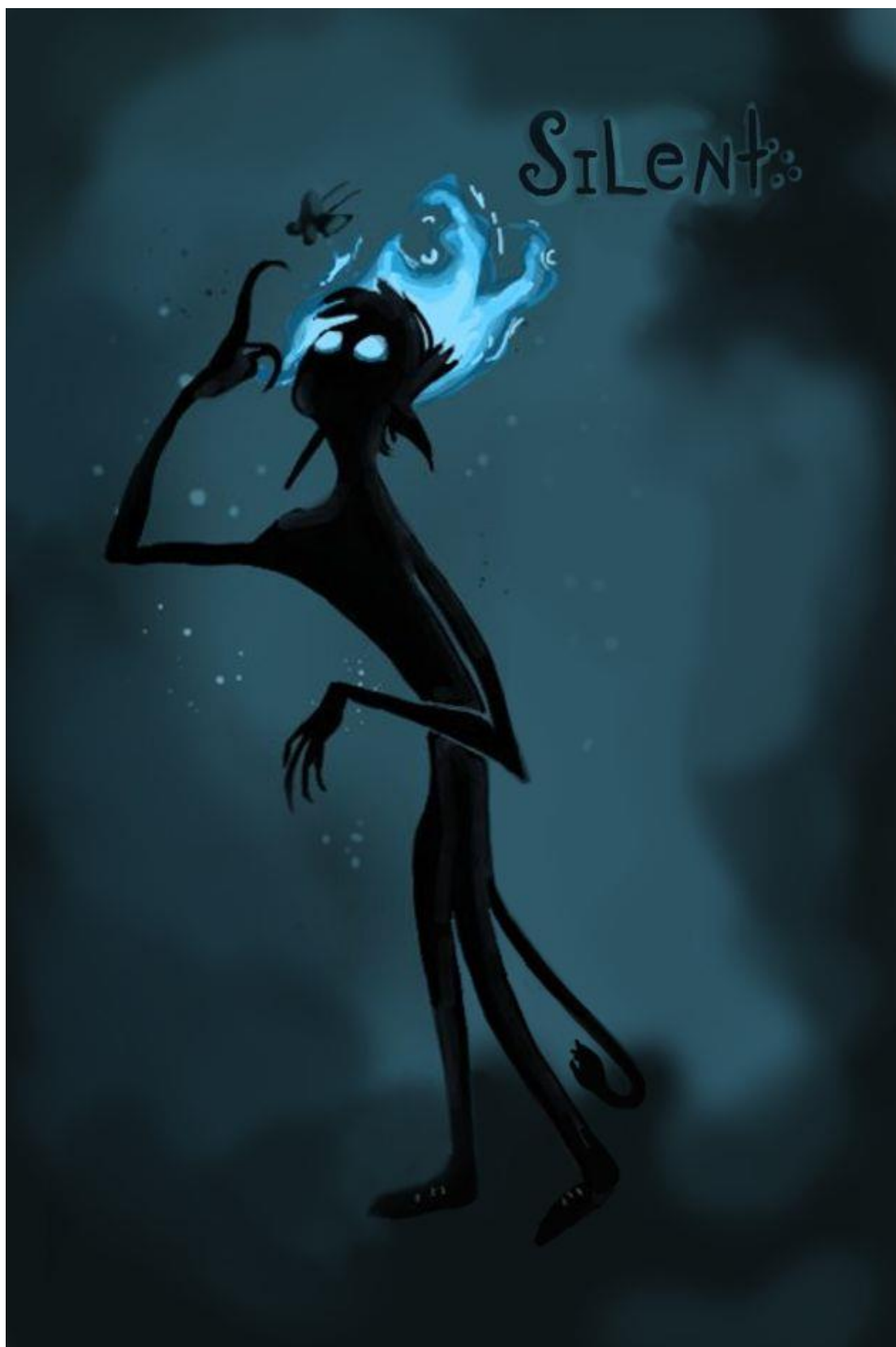


Рис 3.2 Персонаж-Silent Whisper



Рис 3.3 Персонаж- Goremongen



Рис 3.4 Персонаж-Whisper

Додаток С.5



Рис 3.5 Головне меню

Додаток С.6

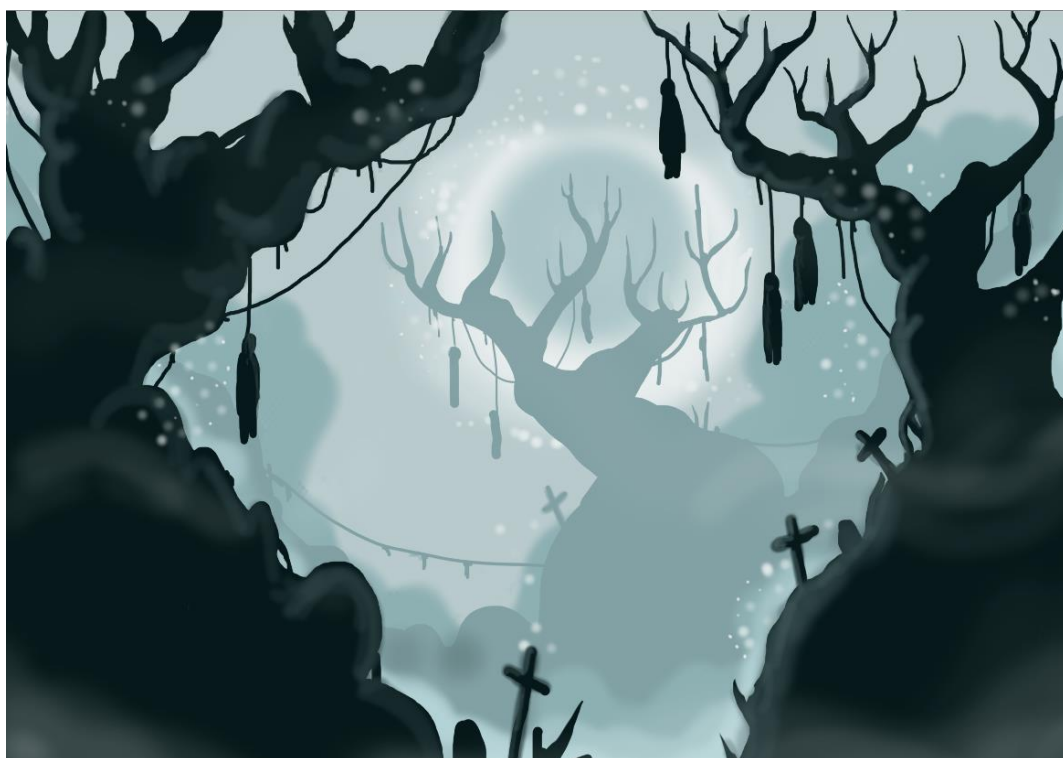


Рис 3.6 Фон 1

Додаток С.7

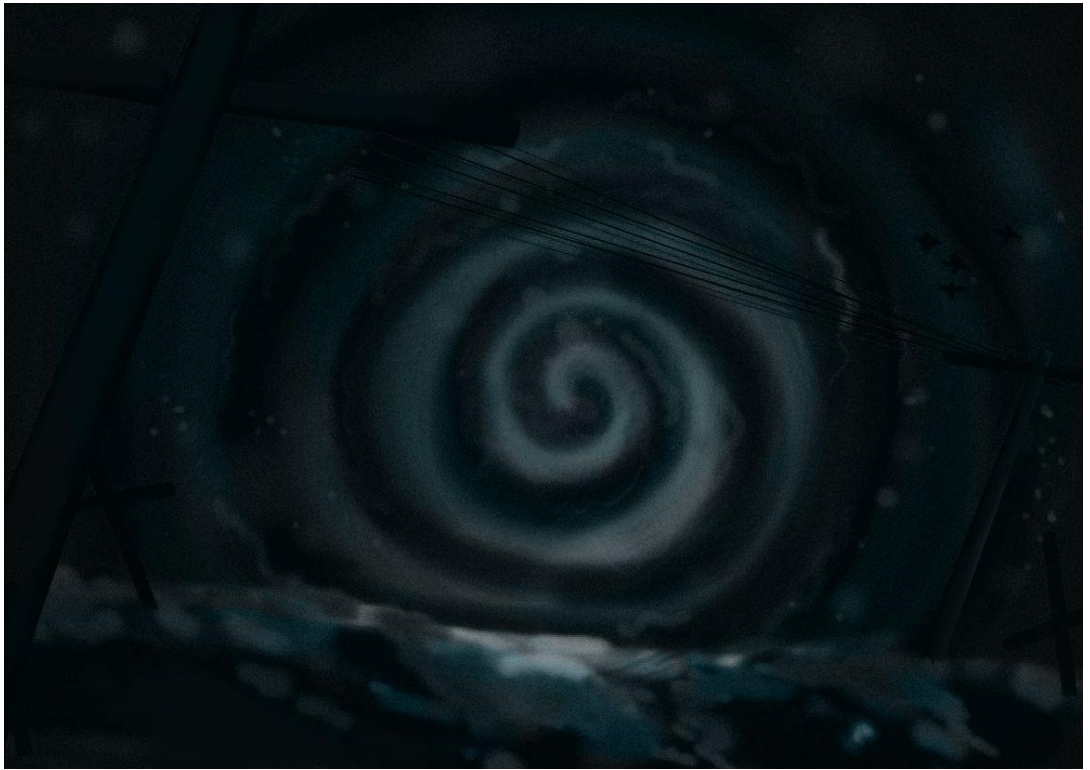


Рис 3.7 Фон 2

Додаток С.8



Рис 3.8 Фон 3



Рис.1 Д.1.Диплом про участь у конкурсі



Рис.2 Д.2 Сертифікат про участь у конференції[17]