

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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

Розробка дизайну мультимедійної заставки у стилі піксель арт для
просування відеогри «Morven»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Мультимедійний дизайн

Виконав: студент групи БДм1-22

Драгунов М. С.

Науковий керівник к.т.н., доцент

Хиневич Р.В.

Рецензент к.пед.н., доц. Шаура А.Ю.

КИЇВ 2026

АНОТАЦІЯ

Драгунов М. С. Розробка дизайну мультимедійної заставки у стилі піксель арт для просування відеогри «Morven». - Рукопис.

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

У кваліфікаційній роботі проаналізовано та досліджено принципи використання мультимедійної заставки для просування відеоігор, а також інструменти, що дозволяють створити якісний продукт. Піднята та обґрунтована тема використання піксель-арту у розробці. Проведений аналіз сучасних мультимедійних заставок по культовим іграм у піксель-арт стилі та виявлені особливості, щодо його використання у проєктах. Розглянуті образи персонажів з відомих відеоігор та проаналізовано їх популярність у медіасфері.

Результатом дослідження стала розробка дизайну мультимедійної заставки для відеогри у піксель-арт стилі “Morven”, що може бути використана для рекламної кампанії та частини незалежної інді-гри.

Ключові слова: *відеогра, мультимедійний дизайн, мультимедійна заставка, персонаж, піксель-арт.*

SUMMARY

Dragunov, M. S. Design of a pixel art-style multimedia splash screen to promote the video game ‘Morven’. – The manuscript.

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

This thesis analysed and investigated the principle of using multimedia splash screens to promote video games, as well as the tools that enable the creation of a high-quality product. The topic of using pixel art in development was raised and substantiated. An analysis was conducted of contemporary multimedia splash screens for iconic games in the pixel art style, and specific features regarding its use in projects were identified. Character images from well-known video games were examined, and their popularity in the media sphere was analysed.

The result of the research was the development of a multimedia splash screen design for the pixel art-style video game “Morven”, which can be used for an advertising campaign and as part of an independent indie game.

Keywords: *video game, multimedia design, multimedia splash screen, character, pixel art.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ ЗАСТАВКИ ДЛЯ ПРОСУВАННЯ ВІДЕОГРИ.....	9
1.1. Поняття мультимедійної заставки та її роль у просуванні відеоігор.....	9
1.2. Художньо-стилістичні особливості піксель-арту у відеоіграх.....	11
1.3. Візуальні інструменти мультимедійної заставка, для привертання уваги до відеоігор.....	14
Висновки до першого розділу.....	19
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ЕЛЕМЕНТІВ СТВОРЕННЯ ЗАСТАВОК ТА ЇХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ СКЛАДОВИХ.....	20
2.1. Аналіз сучасних заставок та трейлерів у піксель-арт іграх.....	20
2.2. Дослідження візуальних образів персонажів у геймдизайні.....	29
Висновки до другого розділу.....	36
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ ЗАСТАВКИ.....	38
3.1. Формування концепції мультимедійної заставки для відеогри у піксель- арт стилі «Morven».....	38
3.2. Створення образу персонажа.....	39
3.3. Створення візуального середовища та атмосфери заставки.....	44
3.4. Анімація та реалізація переходів між сценами.....	49
3.5. Фіналізація мультимедійної заставки.....	51
Висновки до третього розділу.....	52
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	54
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	56
ДОДАТКИ.....	62

ВСТУП

Для кваліфікаційної роботи обрана тема: розробка мультимедійної заставки у піксель-арт стилі. Проєкт належить до сфери реклами та мультимедіа. Проєкт реалізовано у форматі заставки до відеогри, що використовується для її просування на цифрових платформах.

У межах практичної частини кваліфікаційної роботи розроблено дизайн мультимедійної заставки для просування відеогри у піксель-арт стилі. Проєкт орієнтований на підлітків та людей з емоційним інтелектом. Призначення полягає у зацікавленості глядачів до майбутньої розробки відеогри.

Потреба у розробці цього проєкту зумовлена тим, що розробка такої заставки дозволяє передати ідею та наративність певного образу через мультимедійні елементи.

Актуальність дослідження: в час, коли цифрові технології продовжують отримувати ріст популярності і входити в важливі елементи нашого життя, така тема як мультимедійні заставки лише набирає свою актуальність. Вони є інструментом для подачі інформації глядачу, для його зацікавленості якимось продуктом або навіть для впливу на свідомість.

Сьогодні існує проблема у нового покоління - це не вміння утримувати увагу на чомусь. Їм складно читати звичайні книжки, чи текста, або концентруватися на одній дії. Мультимедійна заставка є вирішенням цієї проблеми, за допомогою анімованих візуальних елементів, зацікавити дитину чи підлітка набагато легше, тим паче в цій сфері немає обмежень, дизайн заставки є гнучким і може проектуватися навіть для конкретної людини, під її смаки.

Заставка, яка вміє зацікавити глядача, має важливу роль та відповідальність, так як від неї залежить, чи буде цікавим продукт, який вона показує. Використання мультимедійних технологій в цій сфері показує поєднання технічних аспектів та психологічних. Це може допомогти привернути увагу до проблем, які часто оминають, або зовсім не цікавлять людину, хоча є важливим

елементом нашого життя, і це, є одним з способів для підтримки свідомості у громадян, що має важливу роль на сьогоднішній день.

Отже, тема: “Розробка дизайну мультимедійної заставки у стилі піксель-арт для просування відеогри «Morven»” зумовлена актуальністю мультимедійних заставок, а також передачею наративу, сенсу за допомогою мультимедійних інструментів.

Метою дослідження є розробка дизайну персонажа та мультимедійної заставки на основі аналізу елементів геймдизайну.

Завдання дослідження:

1. Дослідити поняття мультимедійних заставок, яким чином, вони допомагають в просуванні відеоігор та як впливають на емоційний стан глядача.
2. Показати, що за допомогою стилістики піксель-арту, відкриваються нові можливості в мультимедійних заставках.
3. Проаналізувати та зробити висновки, щодо використання мультимедійної заставки в сучасних піксель-арт іграх.
4. Сформувати концепцію мультимедійної заставки у стилі піксель-арт.
5. Проаналізувати візуальні образи, особливості композиції та графічних елементів, для зацікавленості глядача.
6. Створити впізнавальний образ головної героїні для проєкту “Morven”
7. Розробити дизайн мультимедійної заставки для просування відеогри “Morven”.

Об’єкт дослідження: процес розробки дизайну мультимедійної заставки.

Предметом дослідження є мультимедійна заставка у піксель-арт стилі для просування відеогри.

Методи дослідження. Були використані різні методи дослідження, а саме: аналіз - для дослідження мультимедійних заставок, образу персонажів та їх складових; узагальнення - для визначення базових принципів заставок, а також формуванню спільних висновків за допомогою аналізу прикладів; порівняння - для

відображення різних підходів в сучасних відеоіграх; класифікація - для структурування отриманої інформації.

Елементи наукової новизни одержаних результатів: полягають у комплексному підході до дослідження мультимедійних заставок у контексті сучасних піксель-арт відеоігор. У роботі визначена характеристика мультимедійної заставки та її елементів, продемонстровані способи їх створення, а також здатність адаптуватися до певних вимог користувача.

Практичне значення одержаних результатів полягає у можливості використати мультимедійну заставку в просуванні відеогри в піксель-арт стилі “Morven”.

Апробація результатів дослідження:

1. Участь в X Міжнародній студентській науковій конференції “Розвиток суспільства та науки в умовах цифрової трансформації” 13.03.2026, м. Чернігів, Україна (Додаток А).

2. Участь у “Всеукраїнському конкурсі дизайну персонажів” 31.03.2026, м. Хмельницький, Україна (Додаток Б).

Публікації:

Драгунов М. С., Хиневич Р. В. Розробка концепт-арту персонажа у піксель-арт стилі для відеогри. Розвиток суспільства та науки в умовах цифрової трансформації. URL: <https://archive.liga.science/index.php/conference-proceedings/issue/view/inter-13.03.2026/175>

Структура КРБ складається із вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (54 найменування). Загальний обсяг роботи становить 68 сторінок, з них основного тексту - 61 сторінка.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ ЗАСТАВКИ ДЛЯ ПРОСУВАННЯ ВІДЕОГРИ

1.1. Поняття мультимедійної заставки та її роль у просуванні відеоігор

Нині в Україні активно розвивається цифрове телебачення та інші види і типи аудіовізуальної культури. Також популярним способом взаємодії з глядачем та поширення аудіовізуальних творів є мультимедіа - комп'ютеризовані системи, що можуть одночасно відображати дані за допомогою декількох каналів комунікації (відео, аудіо, текст, зображення, анімація та ін.) [2]. В свою чергу, мультимедійна заставка, є частиною подання інформації за допомогою початкової анімації, що буде містити всі характерні риси мультимедіа, для зацікавлення аудиторії до свого продукту або соціальних рухів. Для просування такої реклами, часто використовуються соціальні мережі, як зазначив автор Мешков С. О. у своєму дослідженні, важливою складовою просування ігор у соціальних мережах є розвиток і підтримка спільнот. Форуми, групи в соцмережах та Discord-сервери є місцями, де гравці можуть обмінюватися думками, стратегіями та враженнями від ігор. Така взаємодія не тільки сприяє утриманню існуючої аудиторії, але й залучає нових гравців [6].

Ігрові компанії, які ефективно адаптують свої маркетингові стратегії до цифрового середовища, включаючи Інтернет та соціальні мережі, мають значно більше можливостей для успішної конкуренції, залучення нової аудиторії та збереження вже існуючих клієнтів. Використання інноваційних технологій, персоналізованого підходу до маркетингу та інтерактивних каналів зв'язку є ключем до успішної адаптації в швидкозмінному цифровому світі [6].

Звертаючись до того, що, мультимедійна заставка якраз виконує цю роль в рекламі продукту, важливо враховувати, який вплив та настрій несе за собою ця реклама, це може бути у формі промо чи інтро, поєднуючи різні аспекти

мультимедійного дизайну, вона сприяє на формування вражень про себе, що буде вирішальним для користувача, завантажить він цей продукт, чи пройде повз.

В сучасних реаліях, зростає популярність мобільного геймінгу, так як це не потребує великих вкладень в залізо комп'ютера, що робить ігри більш доступними для більшості користувачів, а також можливість мати портативний інструмент, для геймінгу під рукою в будь який час та місці.. З ростом популярності, зростає і боротьба за увагу потенційних клієнтів, що змусило рекламних агентів адаптуватися, що в свою чергу створило піджанр реклами, де в загальних рисах продемонструють геймплей та ідею продукту, це і є мультимедійна заставка. Вона не має обмежень, її вигляд може відрізнятися в залежності від обставин або мети привертання уваги. Так, до прикладу, існує безліч рекламних відеороликів, які на меті мають, лише те, щоб людина нажала кнопку завантажити, їм не треба велика утриманість аудиторії, тому, такі заставки роблять неправдивими, на картинці ми бачимо прекрасний світ, з унікальними механіками, цікавим для дослідження, тоді як насправді це оманлива картинка, яка приносить інформаційний шум в екосистему цього напрямку.

Соціальні мережі також відіграють важливу роль у просуванні мобільних ігор. Через інтеграцію ігор з соцмережами, гравці можуть легко ділитися своїми досягненнями, запрошувати друзів до гри та проводити спільні ігрові сесії, що робить гру більш соціальною та залученою. Останнім, але не менш важливим, є вплив соціальних мереж на розробку ігор. Відгуки та коментарі у соцмережах можуть впливати на рішення розробників, допомагаючи їм вдосконалювати ігровий досвід та вирішувати проблеми. Розробники часто використовують ці дані для налаштування геймплея, виправлення помилок та додавання нового контенту [7].

Таким чином, мультимедійна заставка у відеоіграх є багатофункціональним інструментом, що поєднує інформаційні, естетичні та емоційні компоненти. Вона забезпечує ефективну комунікацію між розробником і гравцем, сприяє формуванню позитивного першого враження та відіграє важливу роль у

просуванні ігрового продукту на ринку. А як інструмент для комунікації між гравцями та розробниками, можуть виступати соціальні мережі, що в реальному часі можуть повідомляти про помилки або ідеї для реалізації.

1.2. Художньо-стилістичні особливості піксель-арту у відеоіграх

Відеоігри розвивалися, ставали складнішими та глибшими не лише в технічному плані, а й у візуальному (графічному), і в плані наповнення: розширювалися можливості гравців, поліпшувалися сюжет і геймплей, посилювалася деталізованість тощо. Так, явище цікавить фахівців із комп'ютерних наук, які досліджують програмний (способи програмування, комп'ютерні коди та їх написання, мову програмування, функціонування та механізми функціонування програми тощо) та графічний аспекти (створення комп'ютерної графіки, її механіка, програми, що дають змогу з нею працювати). Останній аспект сьогодні також часто стає предметом дослідження дизайнерів, оскільки дедалі важливішу роль відіграють не лише традиційні способи створення малюнків та ескізів, а й диджиталарт (англ. digital - цифровий) - цифрове мистецтво, картини, ескізи, проекти, які створюють у різноманітних графічних програмах і на графічних планшетах. Окрім того, сучасні дизайнери та художники також працюють із 3D-графікою [10].

Тому, при такому обсязі варіацій направлення в розробках відеоігор та їх частинах, для мультимедійної заставки особливе значення має художній стиль, оскільки за допомогою нього будуть формуватися перші враження від проєкту, а також сприйняття. Одним з таких стилів у сучасному геймдизайні, виступає піксель-арт, він захоплює своєю простотою, практичністю та виразністю. Це інструмент, який передає візуальні образи та атмосферу за допомогою простих графічних засобів, так як характерним для цього стилю, є мінімалізм та низька деталізація.

Піксель-арт посідає особливе місце у візуальній культурі комп'ютерних ігор. Його поява була безпосередньо зумовлена технічними обмеженнями ранніх

консолей та персональних комп'ютерів, де апаратні ресурси не давали змогу створювати складну графіку. Кожен піксель ставав своєрідним «мазком» цифрового живопису, наділеним власною семантичною вагою. З часом технічні бар'єри зникли, однак піксель-арт зберіг актуальність і перетворився на свідому естетичну практику. У сучасних інді-іграх піксель-арт виконує не лише декоративну функцію, але й стає маркером автентичності й художньої щирості. Цей феномен можна розглядати як мистецтво, що виростає із самих обмежень – естетику, де технічні рамки перетворюються на джерело творчої виразності [40].

Часто, через нестачу кольору, аніматори використовують техніку градієнтів (дизерінг). Ця техніка допомагає зробити гладенький перехід від одного кольору до іншого застосовуючи мінімальну кількість кольорів. Використовуючи дизерінг можна створити додаткові відтінки навіть з обмеженою палітрою. Також дизерінг використовується не лише в якості градієнтів, а і в задніх фонах та на самих персонажах (спрайтах). Його можна використовувати як і на постійній основі так і вкрапленнями аби додати м'якості, текстурності та деталізації [9]. Хоча технічні обмеження зникли, піксель-арт в своїй простоті та адаптації, не втратив актуальність, а навпаки закріпився як автентичний стиль. До прикладу, дизерінг став частиною культури та правил піксель-арту, які досі використовують в своїх проєктах для передачі стилю та бачення самого автора про свої роботи. Піксель-арт - це частина мистецтва, що пройшов метаморфоз і перетворив обмеження, на пориви творчості для реалізації своїх ідей.

Сучасні приклади - від мінімалістичних платформерів доскладних RPG, створених на обмежених движках типу PICO-8 - демонструють життєздатність цього підходу. Піксель-арт здатний поєднувати високу читабельність образу, унікальну емоційну атмосферу та ефективність у виробничих процесах. Саме тому дослідження художньо-стилістичних засад піксель-арту набуває особливої актуальності не лише для мистецтвознавства, але й для практики геймдизайну, де критично важливим стає баланс між художньою виразністю та функціональністю ігрового досвіду [40].

Самусь Ю. та Чемерис Г. сформували позицію, що до феномену піксель-арту, можемо сказати, що все з часом розвивається. Те, що колись було вимищеною дією через обмеженні можливості стало самостійним, відносно популярним стилем, що зміг отримати своїх прихильників серед багатьох гравців, серед інді розробників та навіть сучасних художників [8].

Недарма кажуть, що все нове - це добре забуте старе. Зображення із пікселів - це завжди цікава річ, що привертає значну увагу. Використовується ентузіастами для наслідування минулого, викликаючи ностальгію у публіки, а якщо є попит - значить, є і пропозиція. В інтернеті існує багато спільнот, присвячених цій графіці. Художники публікують свої творіння для отримання конструктивної критики, щоб поліпшити свої навички. Довіра покладена на досвідченого майстра з виконання композиції піксель-арту не розчарує в результаті [3].

Сучасна піксельна графіка використовується як відповідна реакція на переважаючу тривимірну графіку. В даний момент pixel-art в більшості своїй використовується як своєрідна фішка в моді та як самостійний напрямок у мистецтві, де цей вид графіки використовується як необхідність для носіїв з маленьким розширенням екрану. Таким чином, можна зробити висновок, що ніякі технології не зможуть знищити pixel-art [3].

У підсумку варто зазначити, що стилістичні особливості піксель-арту, зародились в час обмежених ресурсів, що змушувало авторів знаходити творчі, психологічні або оптичні способи для створення унікального продукту. Те що вважалося необхідною частиною піксель-арту, в силу технічних проблем, зараз, в епоху високих технологій, має статус ретро-стилю, що закріпився в суспільстві митців. Лаконічність та адаптивність цього стилю, стало білим полотном для художників, що можуть реалізовувати свої ідеї, обмежуючись лише власною уявою. Тому, особливості піксель-арт стилю у створенні або реклами відеоігор, є зручним інструментом як для інді-розробників, так і для більш великих проєктах.

1.3. Інструменти мультимедійної заставки, для привертання уваги до відеоігор

Мультимедійна заставка є засобом розповсюдження конкретної інформації або наративу, для привернення різної аудиторії до продукту або думок, тому важливим етапом розробки цієї частини мультимедіа, є не тільки розуміння свого глядача і що він хоче бачити від продукту чи його реклами, а і способи, які дозволяють реалізувати цю концепцію в інформаційному просторі. Хоча ця галузь і є чимось новим, вже існують правила, які з'явилися в силу практичних використань та аналізу ринку, такий швидкий ріст популярності і адаптації до ринку, зумовлений поєднанням вже знайомих технік та особливостей з інших жанрово подібних галузь подачі інформації.

В силу того, що мультимедіа об'єднала в собі основні медіаформати, по типу відео чи звуку, правильно можна вважати, що моушн-дизайн, є частиною цього інтерактивного продукту, їй різниця полягає лише в тому, що мультимедійні проєкти мають більш ширші можливості в створенні своєї ідеї, тоді як моушн-дизайн, вузький інструмент, для аналогічних проєктів. Розвиваючи цю логіку, особливості та правила для них є однаковими, те що працює в моушн-дизайні, буде працювати, якщо не краще і в мультимедійних роботах, так, до прикладу, як зазначають автори [4], Анімаційна складова залучає глядача через динаміку, ритм, звуковий супровід і послідовність кадрів, що робить контент більш виразним та емоційно насиченим [4].

У контексті застосування моушн-дизайну виокремлюються кілька ключових напрямів, що визначають його функціональне та естетичне значення в сучасних цифрових середовищах. Кінематограф та анімація - впровадження візуальних ефектів, динамічних переходів і кінематографічних засобів виразності для формування атмосферного й емоційного впливу на глядача. Рекламні та маркетингові комунікації - використання інтерактивного відеоконтенту, анімованих графічних елементів і динамічної інфографіки для залучення та утримання уваги цільової аудиторії. Цифровий дизайн (вебсайти та мобільні

застосунки) - оптимізація користувацького досвіду (UX) шляхом застосування мікроанімацій, плавних візуальних переходів та адаптивних інтерфейсних рішень. Індустрія відеоігор - інтеграція анімаційних елементів персонажів, середовища та інтерфейсів з метою забезпечення високого рівня візуальної реалістичності та занурення в ігровий процес. Основна мета у використанні динамічного дизайну - зробити інформацію легкою для сприйняття та цікавою для аудиторії, передаючи ідеї, емоції та думки через рух [4].

Для кожної задачі існує свої правила в використанні таких інструментів, як мультимедіа, те що працює для кінематографа, не буде працювати в рекламі, або буде менш ефективним, це може створити резонанс між картинкою та продукту, хоча і від цих правил відступати можна, бо там де резонанс, там і піар, що правда в цьому має бути свій баланс, що не всі можуть підтримати, перевантажуючи інтерфейс додатків або створюючи занадто глибоку атмосферу в рекламному продукті.

Важливим моментом цієї галузі є сама анімація, вона буде залежати не тільки від практичних чи теоретичних знань інструментів чи правил цієї категорії, але також, він біології людини, так, до прикладу, в дослідженні [50], зазначається, що Анімація ґрунтується на принципі діяльності зорових аналізаторів - інертності зорового сприйняття [1].

Інерція зору (персистенція від лат. persist - постійно перебувати, залишатися) - психофізична особливість зорового сприйняття дискретних послідовних зображень так, якби вони були безперервними. На цій особливості базуються принципи кінематографу, анімації, оскільки будь-яке зображення (у кіно або на екрані монітора) це безліч швидко змінюваних кадрів. Тривалість персистенції залежить від інтенсивності світла, яка відбивається або випромінюється пред-метом, а також кольору і становить долі секунди (0,1 с) [1].

Приклад: якщо на екран (монітор) швидко ($1/10$ с) по чергово виводити зображення двох малюнків, поданих нижче, то глядач сприйматиме їх як одне зображення, йому здаватиметься, що пташка сидить у клітці. Аналогічний

принцип створення анімації - предмети на екрані «рухаються» завдяки швидкій зміні зображень (кадрів). Швидкість відображення може варіюватися від 5 до 24 кадрів за 1 секунду [1].

Людське око бачить світлові хвилі більш тривалий час, ніж вони існують. На цій властивості людських очей побудовано всі екранні види мистецтва. Для плавного відтворення анімації необхідна швидкість, що забезпечує зміну частоти кадрів не менше 10 за секунду. Для комп'ютерної анімації частота зміни кадрів за секунду екранного часу складає 10-16, для кінематографії - 24. Більша кількість кадрів дозволяє домогтися плавних рухів персонажів і появи об'єктів у зображенні в різні моменти часу. При недостатній кількості кадрів стають помітні розходження в послідовних зображеннях об'єктів, що призводить до їх різких переміщень. У комп'ютерній анімації на перший план виходить розмір файла, у якому зберігаються зображення. Тому під час створення комп'ютерної анімації намагаються знайти компроміс між якістю ані-мації і розміром файла, що і визначає загальну кількість кадрів анімації [1].

Кількість кадрів, фундаментальний момент в якості анімації, подачі інформації або приховування недоліків самого стилю, як приклад, для піксельної 8-bit анімації притаманна відео дорожика з 6-8 кадрів, що дозволяє створити лаконічний продукт, що не буде створювати ефект відторгнення. Але це не означає, що для піксель-арту, відведено лише 6-8 кадрів, чим більша роздільна здатність зображення, тим більше кадрів можна вписати в цей медіапродукт, це буде робити картинку більш плавно, що в одних проєктах головний фактор сприйняття візуалізації, а в інших, зайвий елемент, який може погано вплинути на остаточний продукт.

Ще одним важливим елементом мультимедійної заставки, може виступати звук, що буде підсилювати цікавість до продукту. Поняття «звуковий дизайн» (або «саунд-дизайн») має досить широкий спектр значень. Це зумовлено різними видами діяльності, таким як аранжування, звукорежисура та зведення музики, звукове оформлення відеопродукції, мультимедійних

продуктів, електронне синтезування звуків і шумів, створення продакшн-бібліотек для радіо і телебачення [10].

Саунд-дизайн у сучасних аудіовізуальних середовищах доцільно розглядати не як технічний етап озвучення готового матеріалу, а як цілеспрямовану систему організації слухового досвіду. Його функції виходять за межі відтворення, охоплюючи структурування уваги, формування просторово-часового сприйняття, регулювання емоційної напруги та забезпечення аудіовізуальної правдоподібності події [5]. Таким чином, це може стати потужним інструментом для погруження глядача в атмосферу створеного середовища, або зацікавленості в рекламному продукті. Звуковий дизайн - це те, що може перевернути сприйняття людини про об'єкт або ситуацію, на яку вона дивиться, це є частиною психоаналізу аудиторії, важливий аспект, до якого треба звертатися кожен раз.

Те як звук, працює з технічної точки зору у відеоіграх, описав Любінець Н. у своєму дослідженні: “відеогра оперує параметричною, алгоритмічно керованою аудіосистемою. Ця система динамічно реагує на дії гравця, поточну ситуацію в ігровому світі та внутрішні правила геймплею. Іншими словами, звук є невіддільним компонентом ігрового процесу: він виступає не лише емоційним носієм, а й інструментом просторової навігації, каналом комунікації, механізмом контролю інтенсивності та носієм інформації.

Перший принцип, що вирізняє ігровий звук, інтерактивність: гравець виступає ініціатором більшості звукових подій. Кожен крок персонажа, стрибок, постріл чи зіткнення - це не фіксоване відтворення, а рендеринг у реальному часі: система комбінує семпли, застосовує обробку та мікшування відповідно до параметрів ситуації (швидкість, матеріал поверхні, дистанція, стан персонажа)” [4]. Але це не значить, що вся інтерактивність буде будуватися на примітивній формули, що за дією суб'єкта має йти звук. Аудіо-дизайн буде виступати в ролі розповідача, що погружає тебе все глибше в історію, змушує тримати увагу над процесом або над окремими елементами зображення. Автор Любінець Н. в своєму дослідження зазначає, що у відеоіграх занурення конструюється

алгоритмічно: аудіо виступає не статичним фоном, а параметричною, алгоритмічно керованою системою, що працює в безперервному циклі взаємодії з гравцем, враховуючи параметри ігрового стану. Аудіосистема не лише динамічно модулюється у відповідь на дії, а й виконує інструктивну функцію та структурує емоційний рельєф; таким чином звук інтегрує гравця, переводячи його зі свідка події на активного співучасника [5].

Таким чином, привертання уваги до відеоігор за допомогою мультимедійної заставки це процес, в якому треба задіювати дизайнерські здібності, розуміти композицію для створення лаконічних візуальних об'єктів. Тримати баланс між стилями та засобами їх застосування, не робити перевантаженні образи, те саме стосується і анімації, яка повинно за технічними даними підходити під стиль візуалізованого зображення. А аудіосупровід допомагає занурити глядача в атмосферу історії, яка подається. Розуміння як правильно застосовувати ці елементи мультимедіа і під яку аудиторію це спрацює, допоможе дослідження психологічних факторів глядачів, на основі статистик чи опитування. Також варто не забувати про комунікаційну віддачу до користувачів, це не лише поліпшить лояльність до продукту, а також покаже стежку, по якій треба йти, для створення найбільш цікавого проєкту. Всі ці аспекти, є головними критеріями для створення мультимедійної заставки, що здатна зацікавити аудиторію, а також утримати вже існуючу.

Висновки до першого розділу

В результаті дослідження, було виявлено, що мультимедійна заставка у сфері відеоігор є важливим інструментом для просування власного продукту, а також способом комунікації з глядачем. Вона вміщує в собі різноманітні категорії мультимедіа, як то звуковий супровід або графічні анімовані елементи, це все формує перше враження аудиторії на проєкт і приносить першу зацікавленість в цій роботі, а також створює потрібний настрій для правильного сприйняття зображуємого. Також, соціальні мережі, дали можливість для швидкої

комунікації між гравцями та розробником, що дозволяє поліпшувати відеогру або підтримувати зацікавленість аудиторії.

Важливим фактором для сприйняття продукту, виявились художньо-стилістичні особливості відеогри, як до прикладу, піксель-арт. Він є лаконічним та простим стилем, що пройшов етап від обмежених технічних можливостей, до традиційної візуалізації, ставши самостійним. Піксель-арт адаптивний стиль, так його можна використовувати не тільки для стартових або мінімалістичних проєктів, а також для складних і насичених, головне тримати баланс. Він є ідеальним для створення впізнаних образів, або для передачі атмосфери глядачу за мінімальну кількість інструментів. Саме мінімалізм і є сильною стороною цього стилю, він дає пориви творчості та планування того ідеї, яким чином за мінімальну кількість пікселей, донести свій наратив.

Таким чином, мультимедійна заставка це комплексний продукт, що поєднує в собі різні течії наук, які повинні гармонійно між собою переплитатися, так без анімації, не буде підсилення атмосферності аудіо-дизайну, а без знань психологічного фактору, не вдасться занурити аудиторію в події на екрані. Поєднання цих складових мультимедіа, дозволить просунути свій проєкт в цифровому просторі, та зацікавить аудиторію до свого проєкту.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ЕЛЕМЕНТІВ СТВОРЕННЯ ЗАСТАВОК ТА ЇХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ СКЛАДОВИХ

2.1. Аналіз сучасних заставок та трейлерів у піксель-арт іграх

Треба відзначити, що хоча трейлер та заставка зовсім різні елементи по просування гри, трейлер - рекламний відеоролик, що зацікавлює аудиторію на первинних етапах, тоді як заставка - стартовий ролик або статичне зображення, що гравець бачить вперше запустивши гру. Незважаючи на це, вони пов'язані, так як можуть виконувати роль доповнення друг друга, або частини трейлера можуть бути частиною заставки, так як вона може бути анімована або статична. Ці особливості також притаманні відеоіграм у піксель-арт стилі.

Поняття піксельної графіки тісно пов'язане з іграми через те, що перші ігри мали певне обмеження у розмірах. З розвитком технологій з'являлось більше можливостей, з'явилась 8-бітна графіка. Один байт відповідав за один піксель, тож максимальна кількість кольорів становила 256 кольорів. З часом палітра збільшилась і тепер ми маємо TrueColor, що вміщує 24 біти та представляє понад шістнадцять мільйонів кольорів. Але, не дивлячись на прогрес, стиль не втратив прихильників та продовжує жити як і в іграх так і в малюнках художників [8].

Піксельна графіка зветься растровим зображенням, вони залежать від від роздільної здатності, тобто їх не можна вільно масштабувати без втрат в якості. Маючи певні обмеження у виборі кольору потрібно бути вмілим фахівцем, аби з обмеженої, підібраної кольорової палітри можна було утворити змішування кольору, гладеньку градієнтну заливку площин максимально вдачно. 8-розрядна розважальна система Nintendo мала кольорову палітру з 54 кольорів. З цих 54 кольорів пам'ять палітри могла відобразити вгору лише до 25 кольорів водночас. Через ці обмеження один спрайт складався лише з трьох видимих кольорів, без врахування прозорого кольору фону [8].

На сьогодні, в світі піксель-арту все змінилося і це можна побачити на прикладах сучасних відеоігор. Так можна почати з гри американського розробника, а також дизайнера та звукового композитора, Еріка Бароні, сама гра вийшла під видавництвом компанії “Chucklefish”, що займається подібними проєктами. Stardew Valley (рис.В.1.) опинилась на ігрових площадках в 2016 році і за цей час, стала культовим проєктом, створивши революційний жанр не тільки в сфері піксель-арт стилю, а в усьому геймдеві, а також вона отримала премію Бафта у відеоіграх в номінації “Найкраща гра” та премію The Game Awards в номінації “Найкраща незалежна гра”. Це показує, який резонанс цей проєкт приніс в суспільство, тому і правильним є рішення, розібрати мультимедійні деталі цієї відеогри.

Сам сюжет гри, доволі простий, ви керуєте персонажем, що переїжджає в село, ви не тільки займаєтесь аграрними роботами, а також знайометесь з цікавими людьми цього місця, розкриваєте їх історію, допомагаєте їм і навіть можете створити сім'ю з якимось з цих колоритних персонажів, розслаблююча атмосфера і цікаві розповіді, погрузають тебе в ту атмосферу і заспокоюють своїм зануренням в дні в цьому селищі.

Рекламний трейлер гри починається з логотипа автора, який вже є фішкою в інших проєктах і запам'ятався багатьом, що створює пасивну рекламу його роботам. За допомогою субтитрів нам розказують мінімальну, але важливу для розуміння історії, інформацію, це створено для того, щоб гравець мав розуміння, що буде коїтись далі. Наступними кадрами нам показуються геймплей, це дуже важливий момент, коли треба зацікавити глядача, так як для жанра такої гри, де сюжет це вторинна частина історії, а головним акцент, саме на технічні моменти, треба показати чим ви можете захопити гравця, що унікальне несе ваша робота. Тут показуються основні механіки геймплея, які підкріплюються спокійною ретро музикою, таке зроблено не випадково, так як відразу показує, чого варто очікувати від цієї гри, а саме спокійності і медитативної роботи. А в кінці ми

бачимо вже знайомий логотип та дату приближення гри, теж важливий етап комунікації з аудиторією.

Що до заставки, вони мають різні підходи, в даному випадку ми розглянемо анімаційно-розповідальну заставку, що не тільки вводить в саму гру, але і відразу дає базову інформацію про неї. В ній ми бачимо вже знайомий почерк, що на початку за допомогою тексту нам дають першочергову розмиту інформацію, це зроблено для того, щоб гравець сам писав власну історію і більш асоціював себе з персонажем в майбутньому. Нам показують клерка, що працює в сірому закритому приміщенні, весь час проводивши за екраном комп'ютера, за допомогою кольору передається ця гнітуща атмосфера і сум головного героя, знаходячи письмо від свого дідуся, де розповідається про, так звану, долину Стардью, кинувши все, ми відправляємося туди, фінальний кадр з автобусом який везе головного героя, плавно перетікає в початок геймплея. Цю ідею для мультимедійної заставки буде використано і в проєкті “Morven”, вона не буде розкривати сюжет, лише створить правильну динаміку, щоб зацікавити візуальною частиною даного продукту. В Stardew Valley, можна виділити, те як подається історія за допомогою заставки, вона не розкажує багато про головного героя, не створює картинку за гравця, отримуючи мінімальні дані, він сам повинен побудувати історію, прив'язати себе з цим місцем та відчуття знаходження там. Хоча це і гучні слова для інді-розробників, особливо в піксель-арт стилі, що зовсім не схожий на масштабні проєкти інших студій, які не змогли занурити людей в свої історії, але по вшануванню цієї відеогри в інтернеті, по преміям, на які вона була номінована або отримала, можна точно сказати, що у автора вдалося реалізувати цю ідею.

Після релізу Stardew Valley, почали з'являтися схожі ігри, що призвело до появи нового жанру в сегменті відеоігор і це вийшло далеко за стиль піксель-арту, бо навіть сьогодні продовжують випускати такі ігри, що в піксель-арт стилі, що в 3D, але досягти успіху, якого досяг Ерік Бароні, поки не вдалося.

З розвитком технічних можливостей пристроїв те, що колись було вимушеною дією через обмежені можливості стало самостійним, відносно популярним стилем, що зміг отримати своїх прихильників серед багатьох гравців, серед інди розробників та навіть сучасних художників [8].

Створювати Pixel Art ілюстрації може кожен охочий, але для цього потрібні знання у різних складових таких як композиція, поєднання відтінків кольору, розуміння цільової аудиторії [8]. Ці слова притаманні до автора відеогри “Stardew Valley”.

Для повноти дослідження варто розібрати різні жанри відеоігор піксельної графіки, так можна відзначити проєкт від британської студії Maddy Makes Games, що в 2018 випустили відеогру Celeste (рис.В.2.). Це гра в жанрі платформера, який кидає виклик гравцю не тільки по підкоренню гори, а і емоційний. Celeste була намінова на неймовірну кількість премії, самим гучними перемогами стали: The Game Award у номінації «Найкраща незалежна гра» та The Game Award у номінації «Ігри з впливом». Розробники підтримували зв'язок з гравцями за допомогою discord серверу, що був створений спеціально для цієї відеогри.

Сюжет історії розповідається навколо дівчинки Медлін, що вирішила підкорити гору Celeste, її мотивацією стала боротьба з депресією та тривожністю, що окутали розумі дівчинки. Вся гра будується на метафорах, розказуючи про боротьбу Медлін зі своїми страхами. Під час подорожі у головної героїні з'являється злий двійник, що постійно змушує дівчину здатися та піти назад, постійно перешкоджаючи їй у пригоді. На шляху вона зустрічає людей, що допомагають впоратися з її психічним станом, що призводить до об'єднання Медлін та її злого двійника, разом вони досягають до вершини гори. Схожею долею буде наділена і головна героїня проєкту “Morven”, її психологічний стан обвивається навколо основної ідеї та розкривати соціальні проблеми сьогодення. Відмінність Celeste від Stardew Valley є в тому, що історія сконцентована не тільки на геймплеї, а на наративності історії, така різниця в сюжеті, повинна бути підкріплена і в заставці разом з трейлером.

Геймплей в свою чергу, є складним та цікавим, багато механік та змушення нажимати клавіші в потрібний момент для досягнення результату, це напругу переплітається з сюжетом, так як гравець напругу відчуває складність підняття на вершину Celeste, що є метафорою, на боротьбу Медлін з її психологічними проблемами.

Відеогра виконана в менш детальному стилі, порівняно з Stardew Valley, але в той же час, є набагато динамічнішею. Так трейлер зустрічає нас знайомством з компанією розробників, що текстовою частиною показують інший проєкт, за який їх можна впізнати, в світі геймдизайну це візитка карточка розробника, реклама нового проєкту за рахунок іншого. Знаючи попередні роботи автора, розуміння яким стане новий проєкт, приходить відразу, цим і користуються багато інді-розробників. звуковий супровід є дуже динамічним, він не дає інформації про глибоку сюжетну складову гри, це зроблено в угоду стилю подачі інформації. В трейлері демонструється геймплей Celeste і не пояснюється в тому числі і сюжет, спеціально створюючи ложні уявлення про гру, це робиться для неочікуваних моментів і дуже часто, ігри з глибокими сенсами чи наративом, використовують це, щоб вивести на емоції гравця. Одним з признаков, що в цій відеогрі навмисно використана ця фішка, це фраза, яку демонструють на початку трейлера: “гра про підняття на гору”, такий елемент для досвідчених гравців, є прямим показником, про справжню концепцію цієї гри. Така прихованість є ризиком, бо не в повній картині демонструє очікування від відеогри, хоча і прикладів, що такий спосіб створює резонанс в суспільстві і привертає увагу до проєкту, багато, як до прикладу DDLC (Doki Doki Literature Club!), мила візуальна новела, що насправді є психологічним горором.

Якщо заставка в Stardew Valley розказувала нам сюжет і мала велику кількість анімації, то в Celeste можна побачити іншу ситуацію, нам зустрічається gif анімація, що відразу веде до меню гри, з налаштуванням, а також початком гри, де теж не даються подробиці життя Медлін або якась передісторія, Celeste відразу занурює у світ гри. Це зроблено заради особливості подачі сюжету цієї

відеогри, історія дівчинки як і самого місця будуть розкриватися з часом, за допомогою візуальних образів або діалогів, а також шляхом аудіо-дизайну, що створений на високому рівні. Цей прийом захоплює аудиторію і викликає не тільки змагальну мотивацію дійти до вершини, а також прагнення розкрити сюжет та історію цього світу.

В цьому випадку мультимедійна заставка Celeste виконує свою роль у просуванні відеогри тільки за допомогою впізнавального логотипу, але в силу унікального і незвичного підходу до сюжету, а також його розкриття, рекламою цієї відеогри стали самі гравці, що ділилися враженнями в житті та інтернеті з іншими людьми і все більша аудиторія дізнавалась про існування Celeste, що зацікавлювало людей. Цю відеогру можна вважати класикою сучасного піксель-арту і культурною спадщиною в майбутньому цього жанру, багато статей та досліджень вже випустилось зі згадуванням або прямим дослідженням цього проєкту.

Ще одними з популярних жанрів, в тому числі і для піксель-арту, є “рогалик” та “метроїдванія”. Рогалик - це піджанр відеоігор, де гравець досліджує згенеровані підземелля пересуваючись по сюжету, також смерть головного героя в цих іграх є перманентною, це є головною механікою цього піджанру, що змушує почати спочатку в нових згенерованих локаціях. В свою чергу метроїдванія - це жанр відеоігор, який сформувався за допомогою двох кульових ігор “Metroid” (розробники Nintendo) та “Castlevania” (розробники Konami), особливість цього жанру, є постійна прогресія персонажа при дослідженні взаємопов’язаного великого світу, що поступово відкривається для гравця шляхом отримання нових навичок, які в свою чергу допомагають потрапити в ті місця, що раніше були недоступні. Одним з головних прикладів відеоігор в такому жанрі є гра від французьких незалежних розробників Motion twin, “Dead Cells” (рис. В.3.).

Гра яка побачила свій реліз у 2017 році, поєднує жанри рогалик та метроїдванія, що створює культове і гармонійне поєднання у світі геймдизайну,

отримавши премію The Game Award у номінації «Найкращий екшн», а також будучи номінантом у трьох премій. Сюжет, в силу жанру, не подається відкрито, скласти всі фрагменти інформації і поєднати в одну канонічну розповідь допомагають записки та навколишнє середовище. А головним героєм, на перший погляд, є безлика сутність, без історії та цілей, але з кожним проходженням і відкриттям нових локацій, розкривається істина особистість головного героя та його цілі. Така фрагментарна подача інформація притаманна багатьом іграм в souls-like жанрі, де повноцінний сюжет ти дізнаєшся по запискам, історіям предметів або середовищем в якому опиняється головний герой. Така особливість розповіді популярна у шанувальників жанроподібних ігор, що продовжують випускатися досі і отримувати неймовірну популярність. В проєкті “Morven”, частично буде задіяна дана особливість, в силу непрямої подачі інформації, це дозволить занурити гравців і змусити їх шукати відповіді на навмисно не розкриті питання світу, такий спосіб утримує аудиторію і дає більше розголосу в інтернеті.

Різницю між підходами в зацікавленні аудиторіх можна побачити відразу, якщо минулі приклади в своїх трейлерах використовували піксельну графіку для подачі інформації про відеогру, Dead Cells пішов іншим шляхом, ролик повністю створений з растрової графіки, а сенс гри подається за допомогою комічності подій на екрані. Музика підсилює цей ефект, будучи не нав'язливою, але створюючи правильний настрій, доповнюючий картину. Автори через цей відеоролик розказують про основну механіку геймплею, а саме смерть героя, заради підсилення навиків. Що привертає увагу, так це спосіб подання цієї, на перший погляд, жорстокої особливості гри, розробники створили веселу атмосферу, яка не нагрюжає жорстокістю чи думками, все сприймається під егідою жанра комедії.

В трейлері, головний герой постійно намагається просунутись далі по “підземеллю”, але кожен раз зазнає поразки. Відроджуючись на самого початку, кожен раз, причому отримавши нову зброю, за допомогою продавця, та

знання про майбутні перешкоди, які герой долає все краще. Такий особливий підхід привертає увагу до гри, своєю харизмою та чарівністю, трейлер хоча і сумбурно, але розповідає ключові речі, про відеогру і що гравців буде чекати у цьому світі. розробники знають аудиторію, на яку вони працюють, їм не треба сюжету, що подається відкрито, не треба пафоса, жанр таких ігор зацікавлює процесом гри, вдосконаленням себе прогресією персонажа, та покращуванням реакції та розуміння ситуації вже самої людини, це і робить Dead Cells таким популярним продуктом у сфері геймдизайну.

Що до мультимедійної заставки, вона відсутня в загальному розумінні, гравця зустрічає початковий екран з інтерфейсом для початку або налаштуванню гри. Але заставка присутня тут в геймплейно-розповідальному контексті, кожна нова спроба пройти “підземелля”, буде починатися з відродження головного героя, будучи згустком біологічної маси він отримує нове тіло і починає нову пригоду. В силу своєї простоти ця деталь відеогри, стала фішкою, соціальні мережі популяризували даний момент, створюючи смішні картинки, цікаві відео або теорії.

Таким чином, мультимедійна заставка відеогри Dead Cells, стала рекламою, яка стрімко поширювалася та зацікавлювала людей в інтернеті, створюючи власну аудиторію. Ця гра показує, що для привернення увагу гравців, не обов’язково йти шаблонними тропами, де жорстока гра, має мати таку ж жорстоку рекламну компанію. Обман очікувань від гри, при правильному використанні, може стати потужним інструментом для поширенню гри у соціальних мережах. Це може зробити проєкт відомий не тільки в колі шанувальників конкретного жанру, а вийти ширше в медіа, де її помітять нові потенційні гравці.

Не завжди мультимедійна заставка є обов’язковою частиною проєкту, іноді цей елемент дизайну пропускається, так як це зроблено в грі незалежного американського розробника Ендрю Спінкса, що заснував компанію Re-Logic, що під своїм видавництвом створив відеогру у піксель-арт стилі “Terraria” (рис. В.4.). Це епохальна гра, що вийшла в 2011 році і змінило жанр ігрової індустрії

назавжди. Sandbox - жанр, який става дедалі популярніший в ті часи, прийнято вважати, що головними стовбурами цього жанру є Minecraft та Terraria. Гра Ендрю Спінкса поєднувала в собі простоту графіки та цікавого геймплею де ти сам, творив свій світ. Відрізняючись від Minecraft, ця гра поєднувала в собі жанри пригоди, бойовика та RPG (хоча і не напряду), створивши повний фурор на ринку відеоігор.

Особливістю жанру є те, що сюжет відсутній в таких проєктах, все залишається на роздуми гравців та дебатах, щодо цього. Унікальний геймплей та колоритний цікавий світ, який хочеться досліджувати, створив неймовірно лояльну фанбазу цієї відеогри, попри те, що вона вийшла в 2011 році, люди досі грають в неї, а розробники оновлюють і додають новий контент, будучи в комунікації з гравцями через соціальні мережі.

Хоча всі чотири гри, що були розглянуті в даному розділі і мають схожі риси, що до стилю піксель-арту, або їх причасності до інді-проєктів, кожен випадок унікальний, як і рекламна компанія, а саме підхід до неї в силу особливості жанру. Так, Terraria має не один трейлер, а кількість яку складно порахувати, для підтримки онлайну в грі, розробниками приходилось часто оновлювати і покращувати свою гру, тим самим на кожне оновлення виходив свій власний трейлер, що репрезентував проєкт в новому баченні, з новими елементами геймплею. Але те, що залишається не зміним, це аудіосупровід трейлерів і самої гри, ця музика стала основним пізнавальним знаком Terraria, яка вийшла за рамки лояльної аудиторії цієї гри. В силу того, що в грі не ведеться ніякої розповіді, гравці мали самостійно досліджувати світ і пробувати поєднувати все те, що дає їм гра. Така ідея трейлеру допомагає гравцям розібратися в новизні, що приходить в їх старі світи, це один із способів комунікації з аудиторією.

Terraria не робить складні рекламні компанії, в силу того, що вона вийшла далеко за рамки інді-гри в піксельній графіці, кожен хто є частиною ігрового суспільства, обізнаний про її існування. Трейлери, які виходять досі, підігрівують

цікавість до наступного оновлення гри, вони знають свою аудиторію і що їм треба.

Таким чином, спираючись на аналіз, виявлено, що стиль піксель-арт, гнучкий і адаптивний інструмент, що не ставить в рамки розробника, в залежності від вимог жанру, будуть мінятися і можливості піксельної графіки. Було визначено різні прийоми для створення аудиторії навколо гри, так це може бути обман очікувань, презентація основних функцій геймплею, створення комічних образів, або базовий гайд по майбутньому відеогри. Музика також є важливим елементом для рекламної продукції, вона занурює гравця в атмосферу, яку хотів створити автор.

Також встановлено, що мультимедійна заставка має різні види і кожен індивідуально використовує її для своїх робіт, так це може бути частиною геймплею, або виступати в ролі оповідача передісторії. Отже, піксель-арт є ідеальним стилем для інді-розробок, який простотою розкриває потрібні емоції або наративи, що закладав автор у роботу, а для мультимедійної заставки та трейлерів піксельна графіка формує гармонійний симбіоз створюючий унікальні та цікаві проекти, тому вибір такого стилю, для власного проекту “Morven”, не стане помилкою.

2.2. Дослідження візуальних образів персонажів у геймдизайні

Створення цікавого дизайну персонажа, є фундаментальною частиною розробки відеоігор, за допомогою колоритного героя грає стає впізнаваною, а сам його образ може вийти далеко за рамки локальної спільноти. Персонаж має закріплену асоціацію з конкретним проектом, що створює пасивну рекламу, через соціальні мережі, саме тому велика увага приділяється дослідженню аудиторію на яку працює студія розробників, знання їх інтересів, трендів, сприйняття соціальних питань, психічний стан - це і інше, може стати важливим в формуванні цілісного персонажа, що притягне гравців до свого образу. Існує 3 типи персонажів: протагоніст (центральный персонаж історії), антагоніст

(опонент протагоніста) та девтерагоніст (друг або напарник протагоніста), хоча і основною формулою є те, що персонажу буде притаманний один з типів, це не є правилом, так як герой може змінювати свою роль в сюжеті в залежності від різних факторів, до прикладу: жанр ігри, створення неочікуваного повороту або вибори самого гравця в середині історії.

Прекрасним прикладом протагоніста виступає Leon Kennedy (рис.В.6.) з серій ігор Resident Evil, це Японська франшиза відеоігор, розробником якої є компанія Capcom. Сюжет розказує про містечко Раун-Сіті, де мирне життя, через використання біологічної зброї, перетворилось на фільм жахів. Одним з протагоністів цієї історії є Leon Kennedy, поліцейський, що зіштовхнувся з небезпечним вірусом, який продовжує переривати життя людей. В цьому випадку працює троп, коли головний герой з недосвіченого в справі персонажа, перетворюється на рішучого героя, який готовий поставити все, заради порятунку світу, у випадку з Леоном, це можна побачити в його дизайну персонажа, а також в анімаціях. Так з кожною новою грою, його образ ставав більш загартованим, що можна побачити в останній, на даний момент грі цієї серії, Resident Evil 9: Requiem.

Герой постарішав, але тим самим лише доповнив свою харизму, залишивши впізнаваний образ, його минулих версій, що стали культовими у сфері геймдизайну. У дизайні Леона використовуються холодні відтінки, які не тільки репрезентують характер головного героя, але також показують атмосферу середовища, в яке він потрапляє, створюючи потрібний настрій. Для редизайна даної версії персонажа, компанія Capcom, створили відділ в своєму офісі, яке повністю складалося з жінок, щоб привернути до гри, нову аудиторію. Над створенням нової зовнішності Леона працювала ціла команда, що проводила опитування, а також виражали свої ідеї, для реалізації ідеального чоловічого героя, що може привернути увагу жінок. Вперше сучасний його образ, був показаний за допомогою трейлера до відеогри, після чого в соціальних мережах стався колапс, де скріншоти протагоніста та фанатські ілюстрації заповнили

тренди, таким чином, цей персонаж став відомим не тільки для фанатів франшизи, а також для людей, що вперше чують про неї. Таке рішення студію, створило ефективну рекламу до скорого релізу проєкта, а на сьогодні Resident Evil 9, розійшлась тиражем більше ніж в 7 мільйонів копій, що стало рекордом в швидкості продажів в усій франшизі.

Такий приклад показує, що за допомогою правильно створеного образу персонажа, який буде відштовхуватися від бажань аудиторії, може зацікавити не тільки нових гравців, а також фанатів, що вже слідкують за проєктом. Трейлер, на ранньому етапі реклами, став інструментом, який репрезентував новий образ головного героя, що сам по собі перетворився на брендове обличчя і зміг привернути увагу спільноти, до проєкту.

Протагоністи часто виступають в ролі головного обличчя відеогри, але це не є правилом, так в серії відеоігор від інді-розробника Скотта Коутона Five Nights at Freddy's, маскотами є антагоністи. Five Nights at Freddy's, це горор гра, що вийшла в 2014 році, сюжет розказує про чоловіка на ім'я Майк, що влаштовується нічним охоронцем в закинуту піцерію, по ходу гри, йому прийдеться зіштовхнутися з роботами, створеними в дизайні тварин, так званими аніматроніками, які намагаються дістатись Майка. Антагоністом 3 частини цієї франшизи є Springtrap (рис.В.7.), що в перекладі пружинна пастка, це ім'я повністю відображає історію самого персонажа, колись він був вбивцею і власником піцерії, в якій розгортаються події гри, але згодом, йому прийшлося заплатити за свої діяння, застрявши в костюмі аніматроніка, перетворившись у монстра, і саме він по ходу гри, буде намагатися наблизитись до гравця.

Його дизайн представляє з себе пружинчатий костюм золотого зайця, який згодом став тусклішим та зеленуватим від плісняви. Що робить цей дизайн жутким та відштовхуючим, так це прогалини в костюмі, через які можна побачити частини плоті та пружини костюму, а механічно щелепа, яка відчиняється, показує його спотворене обличчя, таким чином створюючи негативні емоції до цього персонажа за допомогою образу, а не тільки історії.

Силует є впізнаваним, та сильно виділяється не тільки на фоні інших аніматроніків, а також на фоні інших антогоністів. Його колообразна форма, що зазвичай характерна для позитивних персонажів, та зламане вухо, створює асоціативний ряд, при якому він стає впізнаваним. Також у відеогрі, є додаткові історії, що за допомогою міні-ігор, розкриває основний сюжет гри, там можна побачити іншу версію цього персонажа, а саме коли він ще був людиною. Дизайн виконаний в піксель-арт стилі, з повністю фіолетового кольору, елементи, що виділяються, це очі та значок охорони, цей дизайн є простим, але ефективним, так як дає художникам право на свою адаптацію, що привело до багатьох фанатичних ілюстрацій з цим персонажем, створивши рекламу цієї гри.

Образ фіолетового хлопця, а саме так його називають фанати цих відеоігор, і його образ у форму золотого зайця, стали культовими в суспільстві інді-ігор, багато відсилок та пародій на роботу Скотта Коутона, він не просто задав тренд інді-розробникам, а створив новий, унікальний жанр, що досі відзначається успіхом, хоч вже і не таким масштабним. А дизайн Springtrap'а став культовим не тільки в цій франшизі, а також за межами цих проєктів. Так, до прикладу, по відеогрі Five Nights at Freddy's, вийшло вже два фільми, які показували в кінотеатрах, це стало справжньої подією настільки, що ці фільми окупилися в прокаті, а головним емоційним елементом цих фільмів, була поява Springtrap'а, що принесло цьому проєкту, не бувалу рекламу.

Особливо важливим жанром в ігровому суспільстві є МОБА, він представляє собою команду гру, 5 на 5, де гравець, керує одним унікальним персонажем зі здібностями, а основна ідея, це зруйнувати головну будівлю ворога. В таких іграх, не існує поняття протагоністи чи антагоністи, хоча всі персонажі і мають власну історію, це не вплине на те, яким чином гравець повинен приймати рішення граючи за цього персонажа. Але головним моментом ігор такої жанрової категорії, є колоритні та оригінальні персонажі, так, до прикладу League of Legends, від студії RiotGames, ця гра є унікальним випадком у сфері МОБА жанру, так як вийшла далеко за нього.

Візитним обличчям LOL (League of Legends), є персонажка на ім'я Джинкс (рис.В.8.), це підліток, якому прийшлося перенести великі втрати в житті, що зробило її неконтрольованою, запальною характером та часом лячною. Візуальний образ Джинкс, став амбасадором цієї відеогри, промо-ролики, графічні ілюстрації, створення інших проєктів, усюди задіяна ця героїня, вона стала впізнаваний образом, що має пряму асоціацію з проєктами цієї студії.

На відміну від попередніх персонажів, вона має яскраву кольорову гаму, вичурну, це для гравця дає візуальну презентацію про героїню, створюючи перше враження. Волосся мають яскравий голубий колір, а в поєднанні з рожевими очима створює приємну взаємодію відтінків, але в загальній композиції, з додатковими виразними елементами персонажа, як до прикладу, посмішка, думки глядача концентруються на скаженому образі Джинкс, а таке поєднання кольорів, лише підсилює цю думку.

Силует персонажа є читабельний, у зв'язку з додатковими елементами дизайну персонажа. Так її зачіска запам'ятовується, через свою гіперболізацію, що притаманно для образу Джинкс, а зброю, яку вона використовує, робить її основний прямокутний силует, гострим. Пістолет, кулемет та ракетниця. теж мають вичурний, гіперболізований дизайн, що не тільки підтримує її образ, але показує її характерні риси, як в цьому випадку, розум та винахідливість, так як ця зброя, розроблена особисто неї і такий дизайн натякає на таку особливість в цій героїні.

Образ героїні почав використовуватися для просування відеогри, з рекламного музичного кліпа Get Jinxed, що на сьогодні набрав 150 мільйонів переглядів на платформі Youtube, ставши рекордсменом по набору переглядів та аудиторії гри за короткий час. На цьому не закінчилось і Джинкс продовжила з'являтися в різних проєктах і рекламних продуктів компанії з часом закріпившись як обличчя не тільки відеогри, а і самої компанії. Таку популярність персонажа RiotGames вирішили вивести в максимум, створивши анімований мультсеріал "Arcane", де одним з головних героїв історію є Джинкс.

Досвід в створенні музичних кліпів, які завжди набирали багато переглядів і розголосу, а також вже впізнаваний персонаж, створили навколо серіалу великі очікування, що з релізом у 2021-му році не справдилися, так як серіал перебив усі очікування фанатів і випадкових глядачів, отримавши багато премії та номінацій за кращу анімаці, сюжет, саунддизайн та інших.

Серіал не тільки показав глядачу захоплюючий сюжет та виразних персонажів, а також створив революцію в дизайнерському стилі, так після виходу Arcane, все більше людей почали використовувати 2,5D стиль, що став новаторським у суспільстві дизайну. Ставши культовим і закріпившись як один з найкращих за всю історію мультсеріалів, такий скачок популярності приніс в гру більше нової аудиторії, а образ Джинкс, назавжди закріпився за RiotGames, ставши рекламою всіх їх продуктів.

По іншому шляху пішли бельгійські розробники Larian studios, відомі своїми ізометричними рольовими відеоіграми, к де гравець, вживається в роль героя подорожуючи світом і рятуючи його. Baldur's gate 3 побачивша свій реліз у 2023 році, ставши магнум опусом для студії, так як отримали не тільки хороші відгуки гравців, а також отримала більшість пермій, на які була номінована, в тому числі, два роки підряд забравши звання “краща гра року”. Те що відрізняє цю гру, від минулих прикладів, це відношення до героїв історії, сам гравець, може створити унікального персонажа зі своїм дизайном, характером та особливостями, але також в грі присутні основні сюжетні компаньйони, з якими будуть будуватися певні стосунки, та розкривати багатогранність їх образів. Baldur's gate 3 має відразу декількох персонажів, які створюють прямий асоціативний ряд до гри, це зумовлено тим, що кожен герой, має свій типаж, дизайн та цікаву історію, щоб захопити більшу аудиторію, яка може різнитися в думках, що до персонажів.

Однією з таких героїнь, є Shadowheart (рис.В.5.)а, в українській локалізації Тінесерда. Вона клірик, що в дитинстві загубилася в лісі, але отримавши допомогу стає прихильницею злої богині “Шар”, цю любов можна побачити і в її

дизайні. В сюжеті героїня зустрічає нас в обладунках, які скрізь пропитані особливими елементами дизайну цієї богині, а також прикраси, як до прикладу заколка на її волоссі, теж має схожий вигляд. По расі вона є полуельфійкою, що призводить до негативного ставлення від ельфів, в її дизайні ця риса проявляється через ельфійські вуха, що більше схожі на людські, але мають характерну гостроту на кінчиках. На її обличчі можна побачити шрам, який залишився після загублення у лісі, цей фактор грає одну з головних ролей в сюжетній вітці Тінесерди. Також важливим елементом є темні волосся, що для героїні є темою порівняння і асоціації себе з богинею Шар, яка в свою чергу, наділила дівчину міткою на руці, що робить їй боляче і світиться кожен раз, коли та ослухається ідеями своєї богині. Шрам же на обличчя є зачіпкою, до страху перед вовками, що і залишили його на обличчі дівчини, так можна побачити розрахунок деталей в дизайні персонажа, які грають свою роль в її сюжеті.

Такий дизайн персонажа підсилює її характер, таким чином, вона є релігійним фанатиком, дуже обережна і в усьому шукає прагматичні рішення. В залежності від вибору гравців, вона може бути як девтерагоністом так і антагоністом, в свою чергу протагоністом вона може стати у випадку, коли гравець починає історію гри обравши її в образі головної героїні історії. Така адаптація персонажа до обставин гравця, притаманна до більшості RPG відеоігор, що робить геймплей більш цікавим, а історію персонажа хочеться розвивати і дивитися що буде, в тому числі, перепроходити гру, для того, щоб побачити всі варіації зміни героїв.

Так, якщо йти по злій вітці Тінесерди, залишаючи її прихильність до Шар актуальною, вона буде ставати більш жорстокою та нестримною, це буде відображатися в її дизайні, більш темні елементи одягу, а стриманість, що була притаманна образу героїні, буде деформуватися на відкритість. Такий підхід до реалізації зміни характеру за сюжетом, створює органічний ефект, коли по одному лише дизайнерському образу, можна визначити головні характеристики героїні, що робить персонажа виразним та цікавим для аудиторії, та підштовхує її, до створення ілюстрацій з цим персонажем.

Іншим варіантом розвитку персонажа, є троп, де гравець допомагає розкрити таємниці Шар, та відговорити Тінесерду від служіння їй, що в свою чергу переверне не

тільки характер героїні, але і її образ. Спочатку вона буде розбита від правди, але з часом візьме себе в руки, ставши новою версією себе, більш доброю і схильною до піклуванням над іншими, при цьому залишивши свою унікальні риси характеру. В дизайні персонажка отримує змінити, змінює зачіску, аксесуари, а колір волосся фарбує в протилежний, білий колір, щоб більше не асоціювати себе з злою богинею, в цьому образі, її зелені очі стають більш яскравими та виразними. через зміну гами, що передає її свободу від кайданів, якими вона була скована все життя.

Тінесерда, стала обговорюємим персонажем в суспільстві RPG ігор, та пізнавальним образом відеогри Baldur's gate 3, хоча вона не єдина хто виконує функцію просування відеогри через свій знайомий образ, але точно є одним з яскравих персонажів з представлених, маючи унікальну механіку у зміні дизайну образу протягом гри.

Таким чином, правильна візуалізація образу персонажа, може стати в нагоді, коли йде мова про рекламу: це може бути активне просування - студія сама виносить персонажа на головний план, або пасивне, коли аудиторія все робить сама, створюючи все більшу фанбазу навколо конкретного героя. Любов та важливість в просуванні гри за допомогою героя, не завжди лежить на плечах протагоністів, тих хто є головним в історії, є багато ситуації, коли другорядний або злий персонаж є найбільш цікавим та впізнаваним в силу своє пропрацьовки в дизайнерському вигляді, або прописаному характері. Важливо зрозуміти вимоги аудиторії, на яку буде працювати цей персонаж, та правильна реалізація його особливостей, наприклад, за допомогою дизайну одягу чи інструментів, що носить герой, з урахуванням таких деталей, буде створена органічна візуалізація персонажа, що може зацікавити публіку та створити певну асоціативну базу з проєктом, куди входить цей герой. З цього аналізу було виявлено важливість образу персонажа, при просування відеогри через мультимедійний постер.

Висновки до другого розділу

У результаті дослідження сучасних мультимедійних заставок, трейлерів та візуальних образів персонажів у відеоіграх визначено основні особливості використання піксель-арт стилю в індустрії геймдизайну, а також підтверджена його ефективність в ролі інструмента для просування проєктів. Дослідження показує, що з позиції вимушеного стилю. піксель-арт отримав свою репрезентацію, ставши культовим засобом, для подачі ідеї та наративу, який вкладає розробник. А його обмеження перетворились в цікавий елементи дизайну, що має популярність у фанатів ретро-стиля.

У процесі аналізу було розглянуто різні підходи до створення мультимедійних заставок і трейлерів на прикладах таких відеоігор, як Stardew Valley, Celeste, Dead Cells та Terraria. Було визначено, що кожен жанр відеогри потребує індивідуального підходу до подачі інформації та взаємодії з аудиторією. В залежності від того, що заставка збирається показати користувачу, атмосферний сюжет чи функціональну частину продукту.

При дослідженні візуальних образів персонажів, виявлено важливість створення виразного героя, яке буде будуватися не лише на поєднанні кольорів та форм, а також важливу роль грає психологічне сприйняття персонажа. Ці фактори, допоможуть привернути увагу аудиторії до проєкту, а також дасть асоціативний ряд персонажа з відеогрою, що створить пасивну рекламу проєкту та компанії.

Таким чином, визначено основні принципи створення мультимедійної заставки та образу персонажа, для просування відеогри, а піксель-арт довів, що є адаптивним і лаконічним елементом для використання його у розробці мультимедійних елементів зображення, та створюючи глибокі історії, що побачить весь світ.

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ ЗАСТАВКИ

3.1. Формування концепції мультимедійної заставки для відеогри у піксель-арт стилі «Morven»

Аналізуючи ринок відеоігор, були виявлена важлива особливість піксель-арт стилю у геймдизайні, так як інді-студії, частіше обирали його для реалізації власних ідей в силу його простоти та адаптивності, це давало шанс поділитися історією або думками автора, але незважаючи на це, такі відеоігри ставали культовими впливаючи на весь світ геймдева. Що в свою чергу у суспільстві гравців, створило асоціативну формулу, де стиль піксель-арту, дорівнювався глибокому сюжету та філософським думками. Але для зацікавлення аудиторії, таким проєктом важливо виділятися на фоні інших, та зацікавити глядача, як приклад, за допомогою трейлера або заставки відеогри.

Тому були проаналізовані дані, що присвячені мультимедійним елементам дизайну заставок та трейлерів, а також існуючих прикладів мультимедійних заставок, були виявлені методи та особливості їх створення. Окремою темою стало урахуванням важливості комунікації з аудиторією та способами просувати свій проєкт виразними персонажами, цікавим геймплеєм або правильною рекламою на цифрових платформах.

Ця тема дала поштовх до створення ідеї проєкту “Morven”, яка полягає у розробці мультимедійної заставки для відеогри у піксель-арт стилі. Темне фентезі, стало основним жанром для відеогри, так як буде передавати потрібну атмосферу для більшої імерсивності. Заставка для цього проєкта буде відповідати таким же вимогами, для запобігання утворення ілюзорно-неправильного настрою про відеогру, після її перегляду. Мультимедійна заставка виступає в ролі інструмента, для поверхневого ознайомлення зі світом, створюючи інтригу, а також натякає на основну механіку відеогри, це допоможе сформулювати інтригу, що до світу і історії, тим самим набираючи навколо проєкта аудиторію.

Кольорова гама проєкту повинна відповідати атмосфері та його ідеї, тому для реалізації мультимедійної заставки для відеогри “Morven”, що має жанри темного фентезі і в цілому полярну стилістику в зв’язку з подачею історії з двох сторін, а саме з дитячої версії персонажки та її дорослої версії. Тому одна частина проєкта є яскравою та колоритною, а друга більш темною та холодною для створення відповідного настрою за допомогою теплоти відтінків. Маючи два образи, буде мінятися і спосіб подачі дизайну персонажки за допомогою кольорів, анімації та кількістю пікселів.

Композиція мультимедійної заставки буде побудовано за допомогою бэкграунда, персонажа та додаткових елементів середовища. В практичній розробці будуть використані асети, які переробляться чи адаптуються для реалізації ідеї заставки, права для їх використання були викуплені.

Отже, головною метою проєкта є створення мультимедійної заставки для відеогри, це може стати першим кроком для її прямої розробки. Заставка повинна заінтригувати показаними локаціями на викликати інтерес у глядача, щодо устрою цього піксельного світу, для того, щоб в майбутньому розказати повноцінну нелегку історію героїні Морвен.

3.2. Створення образу персонажа

Як вже було зазначено, важливим елементом мультимедійної заставки і в цілому просування своєї ідеї, є розробка виразного персонажа, що може зацікавити глядачів або своїм дизайном, або особливостями в інших галузях, при цьому важливо показати можливості героя та чого очікувати від нього, за таким принципом, була почата розробка персонажки Морвен.

Початком процесу стала розробка силуету, так як у піксель-арті він відіграє ключову роль, оскільки визначає впізнаваність персонажа незалежно від масштабу та кількості деталей. На цьому етапі було важливо знайти таку позу та пропорції, які могли б передати внутрішній стан персонажки без використання міміки чи складних тіней. За таким принципом розроблялась доросла версія героїні, в свою чергу, дитяча версія не мала характерну позу чи інший спосіб

виділитися, це зроблено, для того, щоб показати, наскільки її внутрішній світ ще не розкрит, через незрілість та інфантильний погляд на світ, маючи певні межі.

Пропорції тіла, для двох версій героїні, брали з урахуванням того, щоб не гіперболізувати її, не зробивши її занадто реалістичною, та зовсім не перетворити її на іграшкову куклу.

Створюючи дитячу версію Морвен (рис. 3.1.), треба було врахувати емоційний настрій, що повинен передавати її образ, а саме яскравий погляд на світ, інфантильний, та без усвідомлення, в той же час це треба презентувати без зайвої карикатурності в образі, тому відтінки кольорів, будуть стримані до певної межі. Фіолетовий та рожевий кольори стали переважаючими кольорами в дизайні героїні, таке рішення зроблено з урахування психології кольору, що дають асоціативну шлях до турботи, невинності, тепла, але в той же час, магичності та таємничності. Для самого образу (рис.Г.1.), використовувалась мала кількість пікселів, але це не завадило створити впізнаваний образ за допомогою зачіски, що виділяється на фоні інших елементів. Героїня одягнена в комбінезон разом з чоботами, впізнаваність цього образу допомагає гра з відтінками одного кольору, так її одягу сформований за допомогою приглушеного та насиченого фіолетового кольору, такий спосіб відокремлення певних елементів дизайну використовується на всій структурі головної героїні. Очі темні, але за допомогою теплого відтінку гармонічно вписуються в образ та створюють додатковий настрій, підкреслюються вони за допомогою рожевого кольору, що плавно переводить нас на появу цих відтінків в дизайні Морвен.



Рис. 3.1. Дитяча версії Морвен

Найбільш комплексною стала розробка дорослої версії персонажа (рис. 3.2.), вона пережила багато подій та облачилась в темні обладунки, маючи при собі меч та щит. Образ став більш пропрацьованим, піднялась кількість пікселей, що дало змогу пропрацювати пози героїні, які будуть виражати її стан. Дизайн зазнав змін, так яскраві кольори перетворились на тусклі, а також більшість образу займають сірі відтінки.



Рис. 3.2. Доросла версія Морвен

Елементами, що збереглися з попереднього образу стали зачіска та база кольорів, так волосся мають знайомий патерн, для того, щоб глядач розпізнавав персонажа по силуету. Акценти, що виділяються в загальній сірій кольоровій гамі, стали зброя та голова Морвен, вона зберігла фіолетовий та рожевий кольори з минулого образу, але в даному випадку темними версіями себе, а фіолетовий в деяких моментах, наближений до чорного, тоді як рожевий колір зачіски змінився червоним. Також на руці у героїні з'явилась мітка, що світиться тими ж кольорами, з точки зору історію, цей елемент зумовлений сюжетом, але якщо казати про наратив, то ці кольори, що використовуються в новому дизайні Морвен, показуються її прив'язку до дитячих спогадів, через стрімке дорослішання, що залишило не закритий гештальт у вигляді зруйнованого дитинства всередині героїні. Таким чином, її зброя є аллюзія на захист та

боротьбу за свої спогади, за тим, ким вона була. Обличчя Морвен зроблено в поєднанні кольорів, щоб створити ефект втомленості без міміки героїні, а фіолетові очі підтримують рішучість образу, на що також може натякати її озброєння.

Ще одним з факторів, що допоможе репрезентувати образ та наміри персонажа, це додаткові графічні набір елементи, до прикладу пози (рис. 3.3.). А також ступені здоров'я героїні (рис. Г.2.).

Вони не тільки показують дизайн Морвен з різних сторін, а також допомагають глядачу побачити її риси характеру. Так можна побачити її рішучий наступ на противника, або готовність до захисту, що говорить про прагматичність та побудови стратегія у битві, інша поза, показую її силу концентрації, а також розкаже про її слабкі сторони, запобігаючи ефекту злісної долини, де людина не відчувається живою. Це зумовлено її дитячим внутрішнім світом, що досі знаходиться всередині неї.



Рис. 3.3. Ігрові пози персонажа Морвен

У відеоіграх в стилі піксель-арт, часто використовують пропрацьований дизайн персонажів, наприклад, при діалогах, вони можуть бути виконані як в стилі гри, так і виходячи на межі, Морвен не стала виключенням, тож був розроблений пак емоцій героїні (рис. Г.3.).

Такий підхід дозволить створити більш вдалий асоціативний ряд, щоб гравець або глядач міг чітко уявити героїню. Головною функцією портретів персонажа це те, що вони можуть бути використані під час діалогу, або на загальному інтерфейсі, показуючи поточний стан персонажа. Цим створиться відчуття живості героїні та більшої захопленості гравцем.

Таким чином, був створений унікальний образ персонажа, що дизайном показує особливо важливі моменти в історії та характері героїні. Разом з цим для дорослої версії героїні був розроблений графічний асет пак, куди входять пози, дії та портрети з емоціями героїні, для використання в проєкті “Morven”. Не всі елементи будуть задіяні у мультимедійної заставки, але це є напрацюванням, для майбутніх розробок з цим персонажем, створення цього образу, стало першим кроком для реалізації всього проєкту.

3.3. Створення візуального середовища та атмосфери заставки

Створиши образ персонажа, наступним етапом стало розробка візуального середовища і його елементів, в які героїня буде поміщена, спираючись на це, середовище повинно доповнювати образ персонажа, не конфліктує з ним, підтримувати атмосферу задану героєм та підходити за пропорціями до конкретної версії Морвен.

У випадку з цим проєктом, мультимедійна заставка буде виконувати функцію презентації основної інформації при вході в гру, також її можна буде використати для створення повноцінного трейлера. Спираючись на ці дані, початок та кінець заставки має виглядати лаконічно та сюжетно обґрунтовано. було вирішено почати з локації, де маленька Морвен могла б відпочивати та

насолюдуватися природою, таким чином луки (рис. 3.5.) стануть ідеальним початком для мультимедійної заставки.

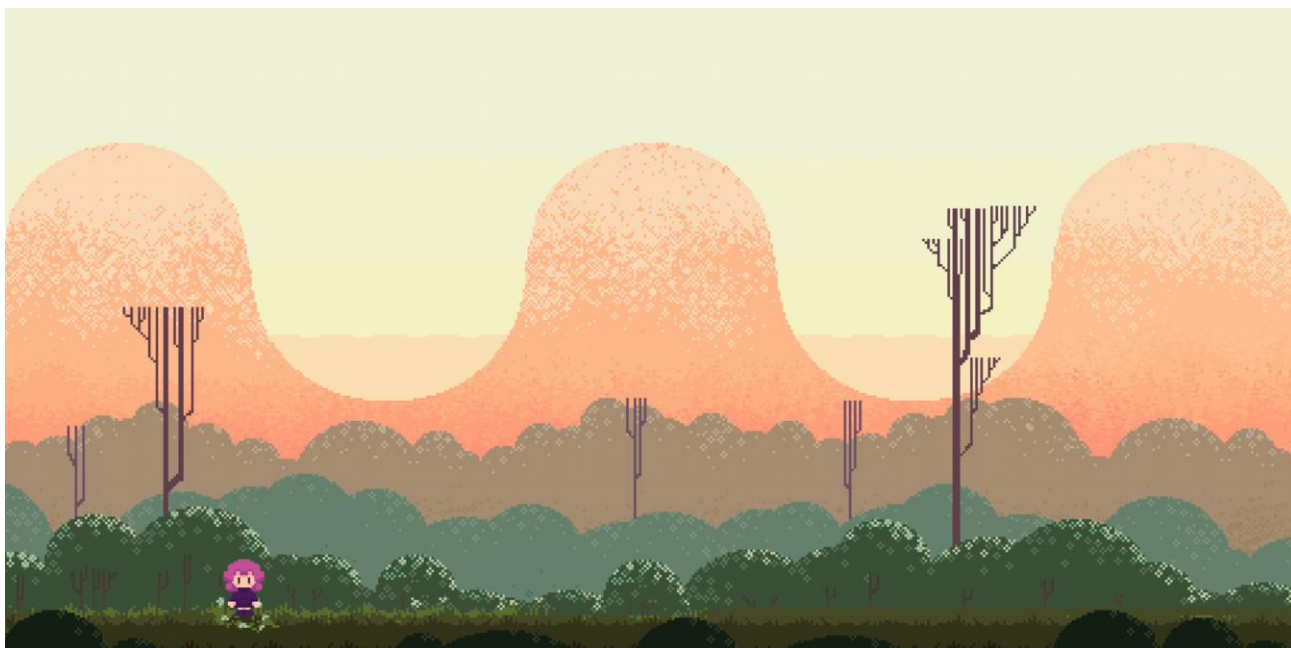


Рис. 3.5. Перша локація “Луки”

Можна побачити, що вони виконані в теплих відтінках, переважно зеленими кольорами виконана ця місцевість, такий вибір не тільки розкриває характер Морвен і її не байдужість до природи, а також є символом психічного стану героїні. Так луки показують її спокій та легкість, простоту в поглядах дівчини. Дизайн не перенасичений зайвими деталями на які треба звернути увагу, все наче застило і нічого не може завадити відпочинку героїні.

Сама локація побудова з декількох шарів, передній план з кущами, середній, де є активна зона дії, тобто розташування персонажа та доріжки по якій вона може пересуватись. Також задній фон розроблений в декілька шарів, для створення глибини візуалізації місцевості, роблячи зображення цікавішим та живим.

Наступною локацією виступає лісова чаща (рис. 3.6.), вона теж зроблена переважно в зелених відтінках, але втративши свою теплоту. Конструкція локації не змінилась, декілька шарів, що виконують свої функції, передній - додає

об'ємності простору, занурюючи глядача в зображення; середній - все також виконує функції технічної перспективи проєкту, створюючи доріжку для персонажа, а також важливих інтерактивних елементів, що можна побачити у центрі локації; задній - створює ефект глибини простору, створюючи ілюзію великого лісу. Таку ж ілюзію підтримує верхня частина зображення, що обволікає простір навколо, створюючи кокон з дерев, що дарує відчуття самотності та страху.

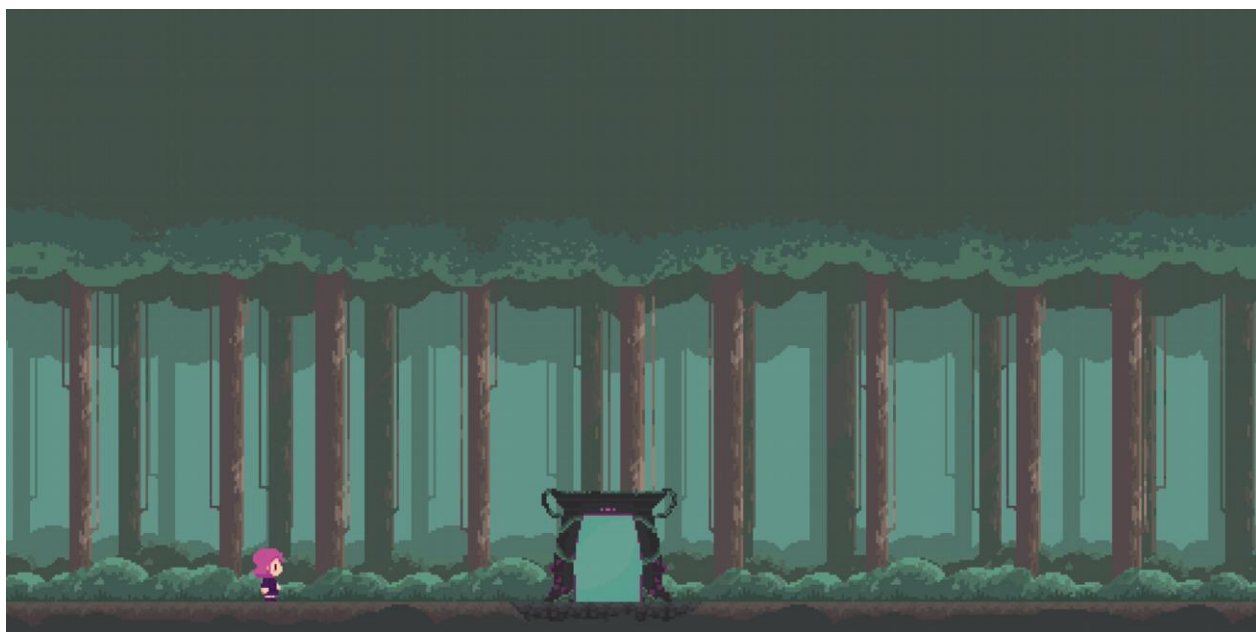


Рис. 3.6. Друга локація “Лісова чаша”

Така структура зображення, також проєктує психічний стан Морвен, які прийшлося втекти з луга через незвичні обставини, змушивши дівчину відчувати тривогу, страх та розгубленість. Ці емоції, не можна побачити на обличчі персонажа, але заглиблюючись в тему, розповідь про них буде відображена в середовищі в якому вона опиняється, намагаючись втекти як надалі. Такий спосіб візуального мовлення використовується в багатьох атмосферних відеоіграх, задача передати певний настрій та натяки на поточний стан ситуації, що гравець бачить на екрані, така особливість не завжди повинна говорити все напрому, так я

створюючи загадкові, інтригуюче обставини, цікавіше розбирати та самостійно поглиблюватися в тему, знаходячи свої власні відповіді на питання.

Наступною відправною точкою стає локація, яка пов'язана з дорослою версією Морвен, де вперше можна буде її побачити. Попелястий ліс (рис. 3.7.) має пряме з'єднання з попередньою локацією, так можна побачити з лівої сторони алюзію на частину лука з першого бекграунда, а праворуч банер та камінь, що буде вести до наступної локації, заздалегідь даючи інформацію про неї.



Рис. 3.7. Третя локація “Попелястий ліс”

Побудова середовища має різницю від попередніх аналогів, в силу зміни атмосфери за допомогою переключення до іншої версії Морвен, кольорова гама має сірі відтінки, які є основою для всіх об'єктів зображення, окремим випадками є рослинність та важливі елементи середовища, на які треба акцентувати свою увагу, це зроблено, для виділення важливих елементів, що або в пасивній формі розкажуть більше про світ, або маючи активну знакову частину в сюжеті. Для психічного стану Морвен, такі зміни в дизайні локацій, є важливим момент, таким чином презентуючи світ її очима, де все навколо сіре, але в той же час, існують яскраві елементи композиції. Любов до рослин, важливі для нех речі або те, на що вона звертає увагу, як раз стають кольоровими, але в токсичній формі,

навколо все неонове і немає приглушених кольорів, крім темних, це показує стан, в якому знаходиться героїні. Те що дає їй емоції, викликає потужну реакцію організму у зв'язку з не до кінця сформованому, ушкодженому емоційному інтелекту.

Так як основні дії будуть проходити від обличчя дорослої версії Морвен, особливість цих локацій, полягає у насиченому середньому шарі середовища, ці елементи виконують функції розповіді, натяків, або прямих підв'язок про майбутні події чи локації.

Банер та камінь, що були у попелястому лісі створюють органічний перехід до іншої локації, а саме каменоломні (рис. 3.8.). Ця локація створена по іншій композиційній структурі, так якщо в минулих візуальних середовищах, була одна пряма дорожка на середньому шарі, по якому персонаж взаємодіяв з всесвітом на горизонтальній осі X, в цій локації героїні прийдеться пересуватися також по вертикальній осі Y, що робить заставку більш динамічною.

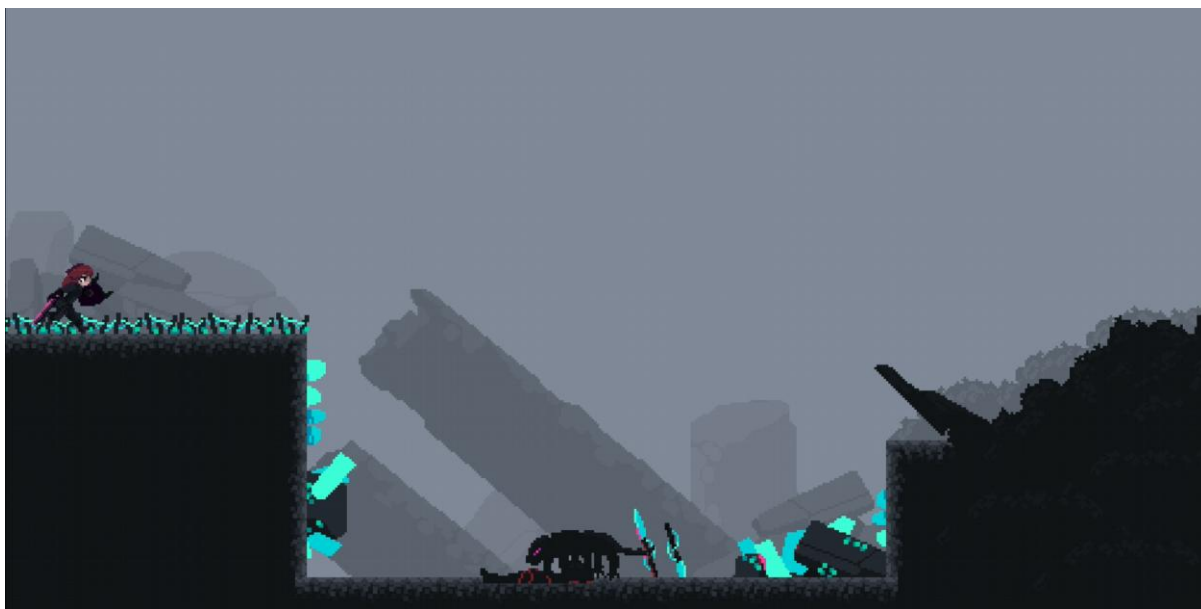


Рис. 3.8. Четверта локація “Каменоломня”

В загальному локація представляю собою каменоломню, задній шари підтримують цей асоціативний образ, а на середньому можна побачити щось на кшталт кар'єру, в якому світаються мінерали вже знайомим кольором. по центру

зображення знаходиться супротивник для героїні, який в процесі поглинання своє здобичі. Про те, що сталося в цьому місці, за допомогою певних допоміжних елементів можна скласти повну картину ситуації. Деякі місця мінералів, почали світитися малиновим кольором, це є частиною розказу про влаштування цього світу та його особливостей, так можна зрозуміти, що світло кристалів, змінюється від потрапляння крові на їх структуру. поруч можна побачити зброю, що виконана з цього ж мінералу, бо має ті самі функції, що і кристали, даючи більше інформації про світ за допомогою всього декількох змінених пікселей. Праворуч локації, знаходиться зона з кущами, що дає натяк на зміну візуального середовища, якщо пройти тим шляхом.

Таким чином, можна сказати, що в створенні візуального середовища та атмосфери заставки, велику роль грає кольорова гама графічних елементів зображення, їх композиція та роль. За допомогою малих графічних доповнень у вигляді, на перший погляд, незначних елементів локації, можна дати потрібну інформацію глядачу без використання слів або субтитрів, ефект пов'язаного світу теж важливим в розробці заставки, так як розривність між композицією і стилем, може викликати у аудиторії нерозуміння подій на екрані, тому важливо тримати баланс та створювати крючки, які буду зв'язувати між собою візуальні середовища по яким пересувається персонаж. Так навіть незначні елементи у вигляді зміни кольору одного пікселя, може дати натяк на ситуацію або влаштування світу чи ситуації, що глядач баче на екрані, саме тому піксель-арт стиль, розкривається як адаптивно-функціональний стиль, який залежить виключно від ідей автора.

3.4. Анімація та реалізація переходів між сценами

Хоча і графічні елементи важливі для використання їх у розробці мультимедійної заставки, не мало важливим фактором є спосіб поєднати ці елементи в одну загальну структуру за допомогою анімації та реалізації певних активний елементів зображення.

Повертаючись до початку заставки, був зроблений перехід за допомогою ефекту zoom, так можна побачити головну героїню, що сидить в квітах, колихає ногами вслід за якими рухаються і квіти. Цей ефект, використовується у якості акцентування уваги на персонажів та його діям, а також для неочікуваного переходу додаючи динаміки заставці. В свою чергу переходи між локаціями, зроблені за допомогою звичних змін кадрів, але в силу того, що персонаж пересувається за допомогою бігу у заставці, це створює доповнену динаміку, не втрачаючи темп, від складних та плавних переходів.

У дитячої версії героїні, в мультимедійній заставці, присутні лише анімації бігу, розвороту, стрибка, та колихання ногами, це зроблена за непотрібності зайвих рухів та складних анімованих елементів у угоду лаконічному стилі в якому зображена ця версія Морвен. Що не можна сказати про її дорослу версію, вона наділена анімаціями, розвороту, бігу, стрибка та удару, рухи більш плавні, так як мають більшу кількість кадрів в собі, це вже зумовлено детальнішим дизайном персонажа. Анімація удару виконується після стрибка, опускаючи персонажа вниз до противника, а також за унікальності стилю піксель-арт, створюються допоміжні елементи для відчуття падіння героїня, за допомогою деформації окремих елементів зображення.

Ще сутність в мультимедійній заставці є монстр і ворог Морвен, його анімація не така детальна, але створює потрібну атмосферу та розуміння його дій, так, окрім як анімації поглинання він має рух головою, яку піднімає вгору дивлячись на героїню.

Основним переходом між атмосферою та локаціями, є ефект zoom in/out, коли одне зображення перетікає в інше за допомогою приближення фокусу в певну точку екрана, а потім її збільшення, вже в новому візуальному середовищі. Цей момент розкриває одну з головних механік гри, а також демонструє дзеркало, яке створює такий ефект, у локації лісова чаща, можна побачити якраз це дзеркало (рис. 3.9.), а в ньому відображення дорослої версії Морвен.



Рис. 3.9. Дзеркало лісовій чащі

Після анімованого переходу до цього дзеркало, глядач потрапляє на нову локацію, де можна помітити таке саме дзеркало в попелястому лісі (рис. 3.10.).



Рис. 3.10. Дзеркало попелястого лісу

Такий елемент анімації та композиції, створює міст між яким проходять дві локації, які змінюються в атмосфері та кольоровій палітрі, що додає мультимедійній заставці загальної структурованості та балансу. В роботі, також

використовується перехід, між двома станами локації, за допомогою білого екрану, що завдяки анімації виглядає належним чином, та не виходить за рамки проєкту.

Таким чином, при розробці мультимедійної заставки не було створено складних пропрацьованих переходів чи анімацій, так як вони б руйнували загальну структуру стилю піксель-арт, роблячи зображення відштовхуючим. За допомогою анімації, в заставці показаний важливий елемент сюжету та ідеї, де через дзеркало, Морвен здібна бачити минулу чи майбутню версію себе, тим самим переходячи між ними. Ефект zoom, який використовувався для створення динамічності зображення, стає інструментом, що доповнює мультимедійну заставку та не ламаючи її баланс в обмежені піксель-артом.

3.5. Фіналізація мультимедійної заставки

Фінальним етапом розробки мультимедійної заставки стало поєднання всіх елементів мультимедіа в один проєкт, в тому числі і робота над саунддизайном. Так був додан звуковий супровід шагам героїні та її атакам, роблячи дії персонажа більш значущим в заставці. Також своє звукове оформлення отримали природне середовище, до прикладу, коливання квітів, також важливі елементи зображення, як дзеркало, що відтворює звук при наближенні до нього. Переходи між локаціями та їх змінами підкріпленні аудіо формою для створення занурення та об'ємності подій. Також був обраний саундтрек, який можна почути протягом всієї мультимедійної заставки, такий елемент додає виразності та динаміки тому, що коїться на екрані, стаючи важливою частиною для сприйняття зображення.

Для правильного завершення заставки, був розроблений фінальний анімований кадр (рис. Г.4.), де за зміною локації з'являється назва відеогри, яка має мультимедійний елемент, що додає привабливості останнім секундам.

Локація останнього кадру, показує в центрі зображення зруйновану вежу на задньому плані, коли головна героїня Морвен стоячи на тому ж місці має передній план, це зроблено для того, щоб створити акцент на силуеті героїні, в

якому читається рішучість та мета, цей кадр не закінчує історію, а лише починає, таким чином зацікавлюючи аудиторію до продовження пригоди персонажки Морвен.

Отже, при створенні мультимедійної заставки, окрім графічних елементів зображення, треба звернути увагу на аудіальні елементи мультимедіа, вони додадуть правильний настрій та допоможуть створити атмосферний продукт, що зацікавить глядача. Також, важливим елементом роботи, є фінальні кадри, після яких аудиторія задуматися або виразити цікавість, в іншому випадку, така заставка буде сприйматися як білий шум, що з часом забудеться.

Висновок до третього розділу

В межах практичного частини кваліфікаційної роботи, була розроблена концепція мультимедійної заставки для просування відеогри у піксель-арт стилі “Morgven”. Вона полягає у створенні рекламного продукту зацікавить глядачів атмосферою та сетінгом гри, а саме темним фентезі в поєднанні з глибоким сюжетом, також привернення уваги буде будуватися за допомогою візуальних образів, як головного героя історії, так і навколишнього середовища, в якому персонаж знаходиться.

В ході роботи, розроблено образи головної героїні, її дитячої та дорослої версії. Через зміну кольорової палітри, кількості пікселів, поз, анімацій і деталей дизайну вдалося передати як психологічний стан обох версії героїні, так і просування по сюжету. Дизайн Морвен виконаний таким чином, щоб глядач сам зміг зробити висновки з її образу, без діалогів та субтитрів, це дозволить аудиторії бути залученими в сюжет і дослідженню світу.

Була створена серія візуальних середовищ, в якому знаходиться персонаж, кожен з них виконує не лише функцію красивої картинки, а також за допомогою певних мультимедійних елементів, розказують історію світу або ситуації, в якій перебуває Морвен, кожен елемент має своє значення, та несе за собою наративну історію, що при дослідженні відкриє більше фактів навколишнє середовище.

Окрему увагу було **приділено** анімації та руху заставки, так було розроблено анімації бігу, удару та стрибків у персонажа, а в локаціях зроблені переходи та додаткові анімовані елементи, як до прикладу, супротивник Морвен, що при малій кількості анімації, доповнює картинку, роблячи її живою. Всі анімації були створенні з урахуванням особливостей піксель-арт стилю, для балансу та плавності переходів, які не викликаються відсторонення.

Фінальним етапом стало додавання аудіального супроводу заставці, так дії персонажа отримали звук, а закадрова музика створює ефект об'єму та заглиблення в атмосферу, створюючи потрібну динаміку. Останній кадр, виконує функцію інтриги, вказуючи назву проєкту, а також вежу, в сторону якої загостила свій погляд Морвен.

Таким чином, у результаті практичної розробки було створено мультимедійну заставку, яка демонструє можливості піксель-арт стилю як адаптивного та локанічного стилю, що підійде до інді-проєкту та реалізації власних ідей в силу особливості стилю. Проєкт “Morven”, в подальшому може бути використаним в ході повноцінний розробки однойменної відеогри.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. Мультимедійна заставка є важливим елементом в комунікації між розробником та аудиторією, так як формує перше враження про відповідний проєкт, показує його атмосферу та намагається викликати емоційну зацікавленість у глядача. За допомогою мультимедійних елементів, такі як саунддизайн, композиція, анімація, стиль та інше, може впливати на емоційний стан людини, шляхом створення певного настрою своїм візуальним та звуковим елементами.

2. Піксель-арт як обмежений стиль, в силу технічних характеристик пристроїв минулого, на сьогодні став культовим стилем, що використовується досі, переважно в інді-проєктах через свою простоту. Хоча це не заважає йому передавати настрій, емоції, важливі риси персонажа та впізнаваність образу. Таким чином, піксель-арт показав свою адаптованість до вимог та ідей користувача, а кінцевий продукт буде цілісним та відповідати запросу розробника.

3. Мультимедійні заставки у сучасних проєктах в стилі піксель-арт можуть виконувати функції сюжетного вступу, презентації атмосфери або демонстрації геймплею. Ефективність реклами такої заставки, залежить від гармонійного поєднання стилю та ігрового процесу, а також адаптації під потрібні елементи геймплею.

4. Основною ідеєю проєкту стало створення атмосферної заставки у жанрі темного фентезі, яка через візуальні образи, кольорову палітру та анімацію розкриває внутрішній стан головної героїні та особливості світу гри. Дитяча та доросла версії Морвен, стали основною концепцією, навколо яких будується навколишній світ, зв'язуючи між собою сюжет та сцени заставки.

5. Важливу роль у формуванні емоційного сприйняття відіграють кольорова гама, силуети персонажів, контрастність елементів та додаткові деталі композиції. Колір та форми елементів здатні передавати інформацію та особливості закладеного світу, не використовуючи текст чи діалоги в сюжеті.

6. Дизайн персонажки побудований за допомогою впізнаваного силуету, а також символічних кольорів, що показують етапи життя героїні в даний момент. Дві версії Морвен, дозволили показати зростання персонажа, його глибокий світ та психологічну травму. Додатково розроблені анімації, пози, портрети з емоціями, що підсилюють виразність персонажа.

7. У межах практичної частини, розроблені характерні локації, впізнаваний образ героїні, анімації, переходи та аудіодизайн, що в комбінації створили мультимедійний продукт зі своєю атмосферою та настроєм у вигляді заставки, для просування відеогри у піксель-арт стилі “Morven”. Сама персонажка має виразний та впізнавальний образ, що дозволяє використати її для реклами продукції, задіючи її дизайн в соціальних мережах, щоб привернути увагу та створити аудиторію, навколо неї.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Берлач О., Шеломанова Ю. Сучасні візуальні практики у комп'ютерній векторній анімації. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2026. DOI: 10.32782/uad.2026.1.2.
2. Желєзняк С. Особливості використання звуку в сучасному телебаченні і мультимедіа *Художня культура. Актуальні проблеми*. 2019. DOI: 10.31500/1992-5514.15(2).2019.186120.
3. Коновалюк С.С. Піксель-арт як феномен у системі графічного дизайну. *Культура і сучасність*. 2021. (2), Р. 207-211. URL: <https://journals.uran.ua/kis/article/view/236106>
4. Костенко І., Погорецький Н., Маковська О. Проблематика та ключові аспекти створення моушн-дизайну *ВІСНИК Львівської національної академії мистецтв*. 2025. DOI: 10.37131/2524-0943-2025-54-17.
5. Любінець Н. Саунд-дизайн як художньо-технологічний феномен: кіно, театр, відеоігри *Fine Art and Culture Studies*. 2025. DOI: 10.32782/facs-2025-5-17.
6. Мєшков С. О. Роль соціальних мереж у просування відео-ігор *Маркетинг і цифрові технології*. 2024. DOI: 10.15276/mdt. 8.1.2024.8.
7. Олійник В. Моушн-дизайн у контексті українського сучасного медіа-арту: зміст і перспективи *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2022. DOI: 10.31866/2617-7951.5.2.2022.266917.
8. Самусь Ю., Chemerys H. Yu. Ігри в стилі піксель-арт. 2023. DOI: 10.5281/zenodo.10372025
9. Хайло А. Об'єкт дослідження: відеоігри. *Вісник Книжкової палати*. 2021. №11. DOI: [https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11\(304\).25-36](https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11(304).25-36)
10. Чупринський О. Студія звукозапису «Skywalker Sound» як розробник звукового дизайну *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*. 2019. DOI: 10.31866/2410-1176.40.2019.172673

11. Anderson C. Analysis of Fundamental Aspects in Game Character Design. *International Journal of Digital Learning on Languages and Arts*, 2024, 1(2), 83–93. DOI: 10.23887/ijodlla.v1i2.89349.

12. Aripadono H.S., Willim A. Design and Development of Game Assets “Guerrilla Warfare of General Sudirman” with 2D Pixel Art Concept. *The 2nd Conference on Management, Business, Innovation, Education, and Social Science CoMBInES Conference*, 2022. p. 590–599. DOI: <https://doi.org/10.37253/combines>.

13. Bao S. Pixel Art Style Affects Temporal Estimation in Visualized Situations. *International Journal of Affective Engineering*. 2023, 22(2). P. 145–154. DOI: 10.5057/ijae.IJAE-D-23-00002.

14. Barrera K. G., Shah D. Marketing in the metaverse: conceptual understanding, framework, and research agenda. *Journal of Business Research*. 2023. Vol. 155. 113420. DOI: 10.1016/j.jbusres.2022.113420.

15. Batat W. What does phygital really mean? A conceptual introduction to the phygital customer experience (Ph-cx) framework. *Journal of Strategic Marketing*. 2022. Vol. 32. P. 1220–1243. DOI: 10.1080/0965254X.2022.2059775.

16. Bhatnagar T. et al. Pixelated Interactions: Exploring Pixel Art for Graphical Primitives on a Tactile Display. *Proceedings of DIS 2023* DOI: arXiv:2305.19444.

17. Bonales-Daimiel G., Gutiérrez-Manjón S. Integrated advertising in video game: persuasive communication strategies and perception in generation Z. *Street Art & Urban Creativity*. 2026. Vol. 11. P. 101–118. DOI: 10.62161/sauc.v11.6074.

18. Bonales Daimiel G., Martínez Estrella E. C., Liberal Ormaechea S. Análisis del uso del advergaming y metaverso en España y México. *Revista Latina de Comunicación Social*. 2022. Vol. 80. P. 155–178. DOI: 10.4185/RLCS-2022-1802.

19. Bonfanti A., Vigolo V., Vannucci V., Brunetti F. Creating memorable shopping experiences to meet phygital customers' needs: evidence from sporting goods stores. *International Journal of Retail & Distribution Management*. 2023. Vol. 51. P. 81–100. DOI: 10.1108/IJRDM-12-2021-0588.
20. Cai X., Cebollada J., Cortinas M. From traditional gaming to mobile gaming: video game players' switching behaviour. *Entertainment Computing*. 2022. Vol. 40. 100445. DOI: 10.1016/j.entcom.2021.100445.
21. Coutinho F., Chaimowicz L. On the Challenges of Generating Pixel Art Character Sprites Using GANs. AAI AIIDE Conference, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1609/aiide.v18i1.21951>.
22. Coutinho F., Chaimowicz L. Pixel Art Character Generation as an Image-to-Image Translation Problem Using GANs. *Graphical Models*, 2024, 132, 101213. DOI: 10.1016/j.gmod.2024.101213.
23. Duan H. et al. Metaverse for social good: a university campus prototype. *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia*. New York: ACM, 2021. DOI: [10.1145/3474085.3479238](https://doi.org/10.1145/3474085.3479238)
24. Elkheshen G.A. Pixel Art as a Visual Stimulus in Graphic Arts. *Journal of Arts & Architecture Research Studies*, 2021, 2(3), 142–156. DOI: 10.47436/jaars.2021.72901.1011.
25. Ezquerro Fernández M., Bonales Daimiel G. Explorando la identidad digital: Factores que influyen en la autopresentación de las mujeres de la Generación Z en TikTok. *Social Review*. 2024. Vol. 12. P. 71–83. DOI: 10.62701/revsocial.v12.5420.
26. Ferrer-Comas M. PixelWizard: A Tool for Creating Visual Effects in Pixel Art. Universitat Politècnica de Catalunya, 2020. URL: <https://hdl.handle.net/2117/445621>.
27. Gintere I. A New Digital Art Game: The Art of the Future. Society. Integration. Education Conference Proceedings, 2019. DOI: <https://doi.org/10.17770/sie2019vol4.3674>.

28. González-Zamar M.-D. et al. Digital Design in Artistic Education: An Overview of Research in Higher Education. *Education Sciences*, 2021, 11(4), 144. DOI: 10.3390/educsci11040144.

29. Hollensen S., Kotler P., Opresnik M. O. Metaverse – the new marketing universe. *Journal of Business Strategy*. 2023. Vol. 44. P. 119–125. DOI: 10.1108/JBS-01-2022-0014.

30. Johnson M., Barlow R. Defining the phygital marketing advantage. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*. 2021. Vol. 16. P. 2365–2385. DOI: 10.3390/jtaer16060130.

31. Kulkarni P. et al. The Development of MINIX: A 2D Pixel Art Game Using Godot 4 Engine. *International Journal of Engineering Applied Sciences and Technology*, 2024, 9(7) DOI:10.33564/IJEAST.2024.v09i07.007

32. Latuny J., Kaitelapatay B.G., Pratiwi N.E. Design and Visual Assets Two-Dimension Educational Game “Infinity of Kuku” by Using Pixel Art Style. *Jurnal Dinamika Informatika*, 2023, 12(1), 25-40. URL: <https://jdi.upy.ac.id/index.php/jdi/article/view/224?articlesBySimilarityPage=1#articlesBySimilarity>

33. Lei P., Xu S., Zhang S. An Art-Oriented Pixelation Method for Cartoon Images. *The Visual Computer*. 2022. DOI: 10.1007/s00371-022-02763-0.

34. Lestiana N. Pixel Art untuk Membangun Pemahaman Siswa tentang Konsep Dasar Luas. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2021, 5(2), P. 263–276. DOI: 10.29240/jpd.v5i2.3251.

35. Liu W. Research on the Application of Multimedia Elements in Visual Communication Art under the Internet Background Advances in Multimedia. 2021. DOI: 10.1155/2021/5525648.

29. Madian W., Khalil R. Aesthetics of Pixel Art in Clothing Designs for Tall Youth Ectomorph Type. *International Design Journal*, 2023, 13(1), P. 321–336. DOI: DOI:[10.21608/jdsaa.2022.126772.1167](https://doi.org/10.21608/jdsaa.2022.126772.1167)

37. Mahajan N., Sharma S. Development of a 2D Pixel Art Side-Scroller Game “Sekiro but Sideways” Using PyGame. *International Journal of Sciences and Innovation Engineering*, 2025, 2(6). DOI: 10.70849/IJSCI.
38. Osadcha A., Dobrovolskyi D. Artistic and Stylistic Principles of Pixel Art in Computer Game Design. *Demiurge Ideas Technologies Perspectives of Design*. 2025. Vol. 8(2). DOI: 10.31866/2617-7951.8.2.2025.347540.
39. Paez S. A Visual Renegade: A Phenomenological and Aesthetical Examination of Pixel Art. *Research Gate*. 2021. DOI: 10.13140/RG.2.2.26045.13285.
40. Pichlmair M., Holopainen J. Designing Game Feel: A Survey. 2022. DOI:10.1109/TG.2021.3072241
41. Pratama M. D., Haryana W. Penciptaan Komik dengan Gaya Pixel Art. *Demandia Journal*. 2023. Vol. 8, No. 2. P. 247–266. DOI: <https://doi.org/10.25124/DEMANDIA.V8I2.4866>.
42. Preedakorn A. The History and Aesthetics of Pixel Art. *DEC Journal: Art and Design*, 2024, 3(2), 95–119. DOI: 10.69598/decorativeartsjournal.3.95-119.
43. Rianthong S. PixelArt in Creative Arts and Design. *Art and Architecture Journal Naresuan University*, 2020, 11(1), P. 44–57. URL: https://www.researchgate.net/publication/376585660_Pixel_Art_in_Creative_Arts_and_Design_silpaphikselningansrangsrkhdansilpalaeakarxxkbaeb..
44. Sajjaboriboon T., Chanaken G., Chantapoonthaya S., Poo-ngam T. Development of a 2D Pixel Art Game Lesson on Matrix. *Rajapark Journal*, 2020, 14(37), P. 60–69. URL: <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/RJPJ/article/view/246856>.
45. Seo J. W. et al. Structure-Aware Pixel Art Scaling via Block Size Detection. *Applied Sciences*. 2026. Vol. 16, No. 5. 2314. DOI: 10.3390/app16052314.

46. Suruji A.F. A comparative study of visual impression between the types of two-dimensional design style in electronic game design. *Journal of College of Fine Arts*. DOI: 10.35560/jcofarts1481.
47. Utoyo A.W. et al. Visual Communication Design: Poster as an Important Way to Encourage Social Distance in Jakarta When the Epidemic 19. IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, 2021, 729(1), 012140. DOI: 10.1088/1755-1315/729/1/012140.
48. Verburg D. Using Colour Associations in Game Art. Bachelor Thesis, 2021. DOI: 10.13140/RG.2.2f.13850.77762.
49. Villegas E. et al. Visual Attention and Emotion Analysis in Graphic Design Elements: The Perception of a Video Game Trailer. *Sensors*. 2023. Vol. 23, No. 23. 9573. DOI: 10.3390/s23239573.
50. Visual identities and phygital branding in video games: symbolic consumption strategies among Spanish Generation Z. *Frontiers in Communication*. 2026. DOI: 10.3389/fcomm.2026.1789512.
51. Wang K. Leveraging Unity for 2D Pixel Game Development: Techniques and Best Practices. ITM Web of Conferences, 2025, 70:03002. DOI: 10.1051/itmconf/20257003002.
52. Wei X., Wang Y. Research on the Application of Pixel Style in UI Design. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 2021. DOI: 10.2991/assehr.k.210106.109.
53. Zufri T., Ardani N.A. Research on the Application of Pixel Art in Game Character Design. *International Journal of Visual Communication and Design Creativity*, 2023, 2(1), P. 1–7. DOI: 10.21512/ijvcdc.v2i1.8238.
54. Zufri T., Hilman A., Frans G. Research on the Application of Pixel Art in Game Character Design. *Journal of Games, Game Art and Gamification*, 2022, 7(1), 1–8. DOI: 10.21512/jggag.v7i1.8565.

ДОДАТКИ

Додаток А



Громадська організація «Молодіжна наукова ліга».
 Номер запису в Реєстрі громадських об'єднань: 1506433.
 Адреса: вул. Зодчих, буд. 40, офіс 103; м. Вінниця, Вінницька обл., 21037
 Організація функціонує як відокремлений підрозділ ТОВ «UKRLOGOS Group».
 ЄДРПОУ: 44574526
 IBAN: UA783052990000026003016111950
 Банк ВФ АТ КБ «ПриватБанк»; МФО 305299
 Свідоцтво суб'єкта видавничої справи: ДК № 7172 від 21.10.2020.

ДОВІДКА

ПРО ПРИЙНЯТТЯ ТЕЗ ДО ПУБЛІКАЦІЇ

05.03.2026

Шановний(і) авторе(и):

Драгунов Микола Сергійович,

Організаційний комітет з радістю повідомляє, що тези «РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ ПЕРСОНАЖА У ПІКСЕЛЬ-АРТ СТИЛІ ДЛЯ ВІДЕОГРИ» прийняті до публікації в збірнику за матеріалами X Міжнародної студентської наукової конференції «Розвиток суспільства та науки в умовах цифрової трансформації» (13.03.2026, м. Чернігів, Україна).

Опубліковані тези будуть доступні з 13.03.2026 за посиланням:

<https://archive.liga.science/index.php/conference-proceedings/issue/view/inter-13.03.2026>

Електронні сертифікати учасників конференції та подяки науковим керівникам будуть доступні за посиланням вище з 13 березня. Розсилка замовлених друкованих примірників, сертифікатів та подяк відбудеться до 27 березня.

Конференцію зареєстровано Державною науковою установою «УкрІНТЕІ» в базі даних науково-технічних заходів України та інформаційному бюлетені «План проведення наукових, науково-технічних заходів в Україні» (Посвідчення № 110 від 26.01.2026).

З повагою,

Директор Молодіжної наукової ліги
 Голова оргкомітету конференції
ІГОР КОРЕНЮК





Розвиток суспільства та науки в умовах цифрової трансформації

САЙГО ТАКАМОРИ ЯК ІСТОРИЧНА ПОСТАТЬ І СИМВОЛ У ПАМ'ЯТІ ЯПОНІЇ
 Стефанішні Я.І., Науковий керівник: Г.О. 150

СЕКЦІЯ 22. КУЛЬТУРА ТА МИСТЕЦТВО

РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ ПЕРСОНАЖА У ПІКСЕЛЬ-АРТ СТИЛІ ДЛЯ
 ВІДЕОІГРІ
 Драгунов М.С., Науковий керівник: Химевич Р.В. 153

Розвиток суспільства та науки в умовах цифрової трансформації

ефектів із збереженням чіткої піксельної структури [3]. Використання сучасних цифрових інструментів розширює межі піксель-арту, не руйнуючи його характерної стилістики.

У ширшому культурному контексті, за спостереженнями І. Gintere, цифрові ігрові форми стають повноцінним різновидом мистецтва, у якому синтезуються візуальні, наративні та інтерактивні компоненти [4]. Отже, створення персонажа слід розглядати як частину комплексного художнього процесу, що поєднує теоретичні знання й практичну реалізацію.

Результатами роботи стало формування цілісного концептуального образу персонажа у стилі піксель-арт, що поєднує мінімалістичну графічну структуру з глибоким емоційним наповненням. У процесі розробки було визначено оптимальні пропорції, силуетну виразність та колористичну модель, які забезпечують впізнаваність образу навіть за умов обмеженої деталізації. Особлива увага приділялася балансуванню світлотіньових переходів, ритму піксельної структури та системі кольорових акцентів, що дозволило передати внутрішній стан персонажа засобами лаконічної цифрової графіки.

Проведене дослідження підтверджує, що піксель-арт функціонує як самостійна художня система, здатна передавати складні емоційні стани засобами мінімалістичної графіки. Теоретичний аналіз і практична реалізація концепт-арту персонажа засвідчують ефективність поєднання історично сформованої естетики з сучасними цифровими технологіями. Отримані результати можуть бути використані у процесі розробки відеоігор та інших проєктів цифрового мистецтва.

Список використаних джерел:

1. Freedakorn A. The History and Aesthetics of Pixel Art. *DEC Journal : Art and Design*, 2024, 3(2). P. 95–119. URL: <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/decorativearts/Journal/article/view/5293>
2. Bhatnagar T., Steimle J., et al. Pixelated Interactions: Exploring Pixel Art for Graphical Primitives on a Tactile Display // *Proceedings of the 2023 ACM Designing Interactive Systems Conference (DIS 2023)*. New York : ACM, 2023. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.19444>
3. Ferrer-Comas M. PixelWizard: pixel art VFX tool Barcelona : Universitat de Girona, 2020. URL: <https://hdl.handle.net/2117/445621>
4. Gintere I. A New Digital Art Game: The Art of the Future // *Culture Crossroads*. Riga : Latvian Academy of Culture, 2019. DOI:10.17770/sic2019vol4.3674
5. Verburg D. Using Colour Associations in Game Art. Thesis for: Bachelor of Science (Bachelor Creative Media and Game Technologies), 2021. DOI:10.13140/RG.2.2.13850.77762

13 березня 2026 рік • Чернігів, Україна • Молодіжна наукова ліга

СЕКЦІЯ 22. КУЛЬТУРА ТА МИСТЕЦТВО

Драгунов Микола Сергійович, здобувач вищої освіти факультету дизайну
 Київський національний університет технологій та дизайну, Україна

Науковий керівник: Химевич Руслана Вікторівна, канд. техн. наук,
 доцент кафедри мультимедійного дизайну
 Київський національний університет технологій та дизайну, Україна

РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ ПЕРСОНАЖА У ПІКСЕЛЬ-АРТ СТИЛІ ДЛЯ ВІДЕОІГРІ

Сучасний етап розвитку цифрового мистецтва характеризується активним переосмисленням художніх форм, що виникли в умовах технічних обмежень попередніх десятиліть. Одним із таких явищ є піксель-арт, який із вимушеного формату ранньої комп'ютерної графіки трансформувався у свідомо обраний естетичний образ. Як зазначає А. Freedakorn, історія піксель-арту демонструє перехід від інструментальної необхідності до самостійної художньої мови, у якій кожен піксель виступає носієм композиційного й семантичного навантаження [1]. Обмеження роздільної здатності та палітри зумовлюють концентрацію змісту й сприяють формуванню лаконічності, але виразної візуальної структури.

У сучасному гейм-дизайні піксель-арт набуває нового функціонального виміру. Дослідження Т. Bhatnagar та співавторів доводить, що навіть прості графічні елементи здатні забезпечувати ефективну комунікацію інформації за умови продуманої організації простору та ритму зображення [2]. Таким чином, мінімалістична природа піксельної графіки не зменшує її виразності, а навпаки, підсилює значення композиції, контрасту та силуету.

Метою даної роботи є розробка концепт-арту персонажа та мультимедійного постера у стилі піксель-арт для авторського проєкту «Morgven», а також теоретичне обґрунтування художніх рішень. Образ персонажа формується навколо ідеї передчасного дорослішання в умовах воєнної реальності. Зважаючи на обмеженість деталізації, ключового значення набувають пропорції, ритм форми та силуетна виразність. Саме цілком забезпечує впізнаваність образу й дозволяє передати емоційний стан мінімальними засобами.

Колористичні рішення відіграє визначальну роль у формуванні психологічного сприйняття. D. Verburg підкреслює, що кольорові асоціації у гейм-арті безпосередньо впливають на емоційний досвід користувача та формують атмосферу середовища [5]. Використання стриманої холодної гами у поєднанні з локальними контрастними акцентами дозволяє передати драматизм і внутрішню напругу образу.

Технічні аспекти реалізації піксель-арту передбачають точне моделювання світлотіньових переходів та контроль над кількістю кольорів. M. Ferrer-Comas у дослідженні PixelWizard обґрунтовує можливість створення складних візуальних



Рис.В.1. Заставка відеогри Stardew Valley

Продовження додатку В



Рис.В.2. Заставка відеогри Celeste



Рис.В.3. Заставка відеогри Dead Cells



Рис.В.4. Заставка відеогри Terraria

Продовження додатку В



Рис.В.5. Тінесеркда



Рис.В.6. Леон Кенеді

Продовження додатку В



Рис.В.7. Springtrap

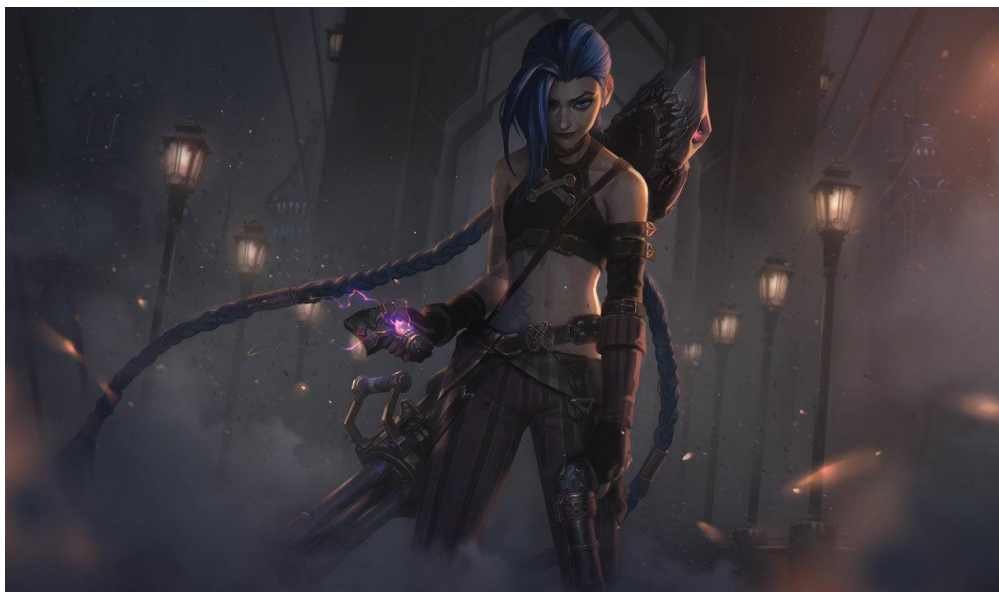


Рис.В.8. Джинск

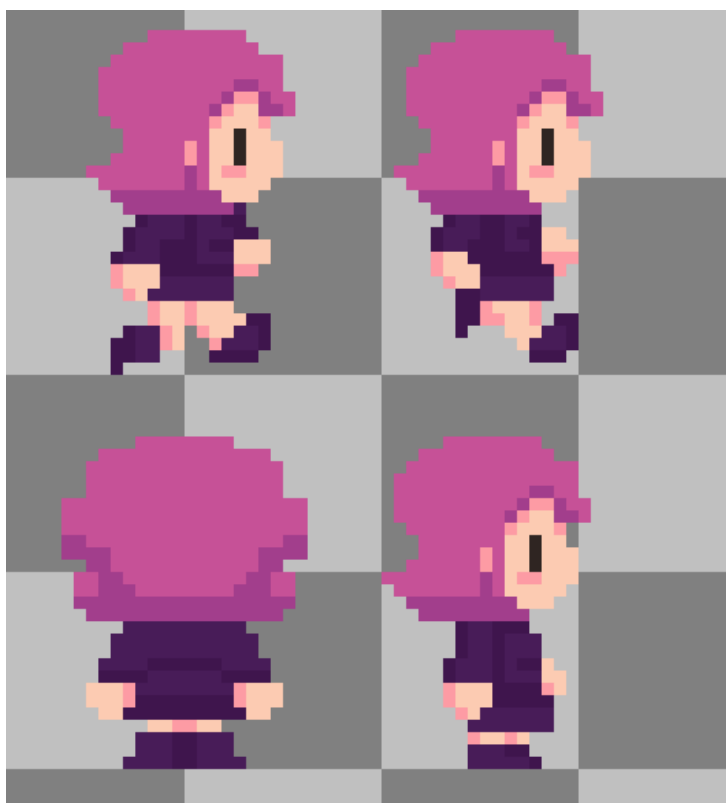


Рис.Г.1. Додаткові ракурси Морвен

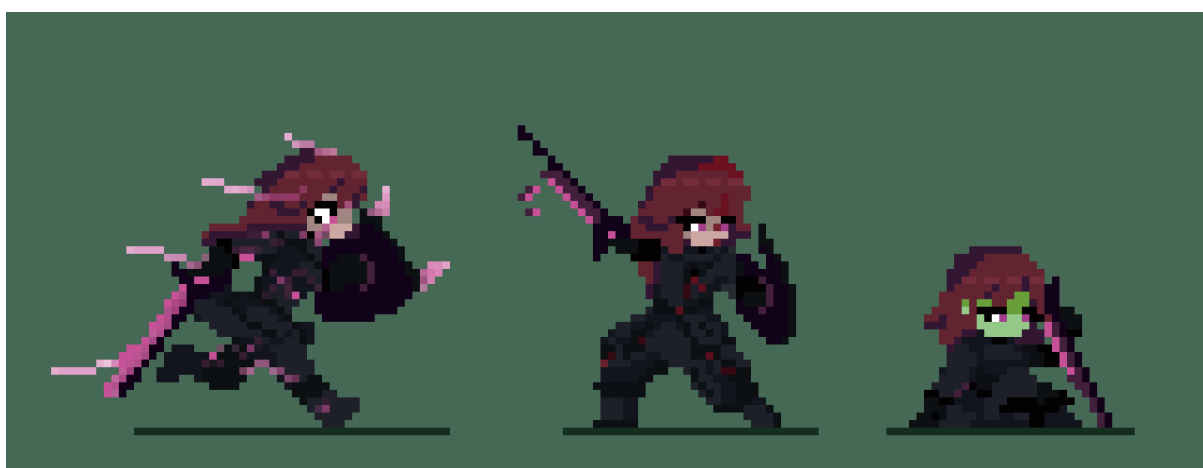


Рис.Г.2. Ступені здоров'я Морвен

Продовження додатку Г



Рис.Г.3. Емоції персонажа Морвен



Рис.Г.4. Фінальний кадр мультимедійної заставки