

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка концепт-арту для відеогри «Hypergrid» в жанрі кіберпанк

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДГ3-21

Кохан С.Ю.

Науковий керівник д. мист., проф.

Подлевський С.В.

Рецензент к.т.н., доц. Кротевич О.В.

Київ 2025

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

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

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри графічного
дизайну

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

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Кохан Софії Юріївні

1. Тема кваліфікаційної роботи Розробка концепт-арту для відеогри «Hypergrid» в жанрі кіберпанк

Науковий керівник роботи Подлевський Святослав Володимирович, д.мист., проф. затверджені наказом КНУТД від «05» березня 2025 р. № 50 уч.

2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: наукові публікації та джерела за темою та дослідження концепт-арту до відеогри в жанрі кіберпанк

3 Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити):
Вступ, Розділ 1. Розділ 1. Аналіз вихідних даних до розробки концепт-арту до гри в жанрі кіберпанк, Розділ 2. Дослідницька робота, Розділ 3. Естетичні та концептуальні аспекти жанру кіберпанк у графічному дизайні відеоігор, Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки

4. Дата видачі завдання лютий 2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

| № з/п | Назва етапів кваліфікаційної роботи | Терміни виконання етапів | Примітка про виконання |
|-------|--|--------------------------|---|
| 1 | Вступ | лютий 2025 | |
| 2 | Розділ 1. Аналіз вихідних даних до розробки концепт-арту до гри в жанрі кіберпанк, | березень 2025 | |
| 3 | Розділ 2. Дослідницька робота | квітень 2025 | |
| 4 | Розділ 3. Естетичні та концептуальні аспекти жанру кіберпанк у графічному дизайні відеоігор | травень 2025 | |
| 5 | Загальні висновки | травень 2025 | |
| 6 | Оформлення кваліфікаційної роботи (чистовий варіант) | травень 2025 | |
| 7 | Подача кваліфікаційної роботи науковому керівнику для відгуку(за 14 днів до захисту) | червень 2025 | |
| 8 | Подача кваліфікаційної роботи для рецензування (за 12 днів до захисту) | червень 2025 | |
| 9 | Перевірка кваліфікаційної роботи на наявність ознак плагіату та текстових збігів (за 10 днів до захисту) | червень 2025 | Коефіцієнт подібності _____% Коефіцієнт цитування _____% |
| 10 | Подання кваліфікаційної роботи на затвердження завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту) | червень 2025 | |

З завданням ознайомлений:

Студент _____

Софія Кохан

Науковий керівник _____

Святослав Подлевський

АНОТАЦІЯ

Кохан С.Ю. Розробка концепт-арту для відеогри «Hypergrid» в жанрі кіберпанк . – Рукопис.

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

В кваліфікаційній роботі розроблено концепт-арти головних та другорядних персонажів для відеогри «Hypergrid» в жанрі кіберпанк. Створено дизайн персонажів та інших візуальних елементів гри. Розроблено фони, локації та сцени, а також зроблено логотип.

Ключові слова: *відеогра, комп'ютерна графіка, ілюстрації персонажів, концепт-арт, візуальне рішення, логотип.*

SUMMARY

Kokhan S.Y. Concept art development for the videogame «Hypergrid» the genre of cyberpunk – The manuscript.

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

In the qualifying work, the concept art of the main and secondary characters for the video game "Hypergrid" in the cyberpunk genre was developed. Created the design of characters and other visual elements of the game. Backgrounds, locations and scenes were developed, as well as a logo.

Keywords: *video game, computer graphics, character artwork, concept art, visual design, logo.*

ЗМІСТ

| | |
|--|----|
| ВСТУП..... | 6 |
| РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО РОЗРОБКИ КОНЦЕПТ-АРТУ ДО ГРИ В ЖАНРІ КІБЕРПАНК..... | 14 |
| 1.1. Ретроспектива виникнення та еволюції відеоігор..... | 14 |
| 1.2. Культурний вплив відеоігрової індустрії..... | 24 |
| РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДНИЦЬКА РОБОТА..... | 30 |
| 2.1. Аналіз особливостей дизайну сучасних відеоігор..... | 30 |
| РОЗДІЛ 3. ЕСТЕТИЧНІ ТА КОНЦЕПТУАЛЬНІ АСПЕКТИ ЖАНРУ КІБЕРПАНК У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ ВІДЕОІГОР..... | 37 |
| 3.1. Візуальна естетика кіберпанку..... | 37 |
| 3.2. Концептуальні теми кіберпанку..... | 39 |
| 3.3. Взаємодія графічного дизайну з ігровим процесом..... | 42 |
| РОЗДІЛ 4. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ: РОЗРОБКА КОНЦЕПТУ..... | 46 |
| 4.1. Визначення концепції проекту та ігрового сюжету..... | 46 |
| 4.2. Пошук художньої стилістики відеогри..... | 50 |
| 4.3. Графічна розробка концепту відеогри..... | 53 |
| ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ..... | 65 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... | 69 |
| ДОДАТКИ..... | 73 |

ВСТУП

Актуальність теми. XXI століття – епоха стрімкого розвитку технологій, які пронизують усі сфери життя, від транспорту до розваг. Серед різноманітних способів проведення дозвілля, комп'ютерні ігри вже багато років утримують лідерство. З розвитком технологій та графіки їхня популярність зростає, завдяки різноманітності жанрів, механік та видів, що дозволяє кожному знайти гру до смаку. Цільова аудиторія гейміндустрії охоплює різні вікові групи – від дітей до літніх людей. Індустрія відеоігор постійно розвивається та пропонує інноваційні технології.

Ігри мають значний вплив на молодь, яка активно використовує гаджети та інформаційний простір. Вони є важливим фактором формування культурної та соціальної свідомості молодого покоління. В контексті сучасних тенденцій, коли технології стають все більш інтегрованими в наше життя, жанр кіберпанку набуває особливої актуальності. Він досліджує вплив технологій на суспільство, ідентичність, контроль та моральні дилеми, що виникають у світі технологічного прогресу. Кіберпанк часто зображує дистопічне майбутнє, де технології поєднуються з соціальною нерівністю. На тлі зростаючого інтересу до технологій та їх впливу на майбутнє, розробка концепт-арту для відеогри в жанрі кіберпанк є актуальним та перспективним напрямком. Відеоігри приваблюють широку аудиторію, що робить їх ефективним інструментом для дослідження та популяризації складних соціальних та технологічних тем. Концепт-арт слугуватиме основою для подальшої роботи над грою, включаючи 3D-моделювання, анімацію та програмування. Це дозволить команді розробників мати чітке уявлення про візуальні елементи гри та їхнє функціонування.

Створення візуального контенту, який буде привабливим для цільової аудиторії, зацікавленої в жанрі кіберпанк, також є важливою метою проекту. Це може включати в себе створення промо-матеріалів, які демонструють концепт-арт, що допоможе залучити потенційних гравців та інвесторів.

Мета дослідження: Дослідження тематики кіберпанку є ще однією важливою метою проекту. Поглиблення розуміння тематики кіберпанку, досліджуючи його культурні, соціальні та технологічні аспекти, дозволить створити більш глибокий та змістовний ігровий досвід, який відображає реальні проблеми сучасного суспільства. Розробка концепт-арту для гри в жанрі кіберпанк має велике значення не лише для команди розробників, але й для гравців та індустрії в цілому. Кіберпанк, як жанр, завжди привертав увагу своєю здатністю досліджувати складні теми, пов'язані з технологіями та їхнім впливом на людство. Створення якісного концепт-арту допоможе не лише візуалізувати ці ідеї, але й залучити гравців у світ, де технології та людські цінності перебувають у постійній боротьбі. Проект також має потенціал стати важливим внеском у розвиток індустрії відеоігор, оскільки якісний концепт-арт може стати основою для створення інноваційних ігор, які відображають сучасні проблеми та виклики. Це може сприяти розвитку нових ідей, стилів та підходів у дизайні ігор, що, в свою чергу, вплине на подальший розвиток жанру кіберпанк.

Завдання дослідження: Отже, тема проекту та його мета полягають у розробці концепт-арту для гри в жанрі кіберпанк, що включає в себе створення візуальної концепції, визначення стилю та атмосфери, розробку персонажів, візуалізацію ігрового світу та підготовку до подальшої розробки. Цей проект має на меті не лише створити якісний візуальний контент, але й дослідити складні теми, пов'язані з технологіями та їхнім впливом на суспільство, що робить його важливим внеском у розвиток індустрії відеоігор. Кіберпанк, як жанр, виник у середині двадцятого століття, і його корені можна простежити в науковій фантастиці. Він зосереджується на темах, пов'язаних із технологічним прогресом, соціальною нерівністю та впливом корпорацій на життя людей. У світі кіберпанку технології досягли неймовірного розвитку, але це супроводжується занепадом

соціальних структур, що призводить до появи нових форм контролю та експлуатації.

Кіберпанк часто зображує дистопічні майбутні світи, де технології, як-от штучний інтелект, кібернетичні імпланти та віртуальна реальність, стали невід'ємною частиною життя. Ці технології, що пронизують усі аспекти буття, постають як двосічний меч, здатний принести як незмірні блага, так і непередбачувані руйнування, залежно від того, в чиїх руках вони опиняться та з якою метою їх буде використано. У таких іграх гравці не просто спостерігають за розвитком подій, а й стають безпосередніми учасниками складних етичних дилем, що змушують їх замислитися над наслідками кожного свого рішення, адже в світі кіберпанку моральний вибір рідко буває очевидним і однозначним.

Візуальний стиль кіберпанку є унікальним поєднанням елементів високих технологій та занедбаних, брудних міських пейзажів, де неонові вогні реклами засліплюють на тлі темних провулків, а футуристичні транспортні засоби проносяться повз руїни колись величних будівель. Цей навмисний контраст між розкішшю технологій та бідністю, що пронизує суспільство, створює неповторну атмосферу напруги та соціальної нерівності, яка є візитною карткою жанру. Концепт-арт у кіберпанку – це не просто набір красивих картинок, а потужний інструмент для передачі ідей та настроїв, що дозволяє глядачеві відчувати себе частиною цього похмурого, але водночас захопливого світу. Він включає в себе неонові вогні, що пронизують темряву, звивисті вулиці, що ховають безліч таємниць, футуристичні транспортні засоби, що ковзають у повітрі, та складні архітектурні рішення, що вражають уяву своєю масштабністю та технологічністю.

Об'єкт дослідження: Візуальні компоненти відеоігри в жанрі кіберпанк, а саме: концепт-арт персонажів, дизайн ігрового середовища, елементи інтерфейсу та інші графічні аспекти.

Предмет дослідження: Сучасні тенденції та основоположні принципи розробки візуальної складової відеоігор у стилі кіберпанк.

Методи дослідження:

- **Аналіз і синтез:** Застосовано для всебічного вивчення, аналізу та систематизації інформації з різних джерел щодо візуального стилю кіберпанку та розробки ігрової графіки.
- **Історичний метод:** Використано для дослідження еволюції жанру кіберпанк у візуальному мистецтві, кіно та іграх, щоб визначити ключові візуальні коди та їх трансформацію.
- **Системний підхід:** Забезпечив комплексний розгляд візуальної складової гри як цілісної системи, де кожен елемент взаємопов'язаний та підпорядкований загальній концепції.
- **Порівняльний метод:** Застосовано для зіставлення візуальних рішень у різних кіберпанк-іграх, виявлення спільних рис та унікальних підходів.
- **Метод стилізації:** Використано для створення оригінального візуального стилю гри, що відповідає канонам жанру кіберпанк, але має власну виразність та індивідуальність.

Елементи наукової новизни одержаних результатів: Наукова новизна полягає у комплексному дослідженні сучасних тенденцій у візуальному дизайні кіберпанк-ігор та розробці оригінальної візуальної концепції для відеогри, що поєднує в собі елементи класичного кіберпанку з інноваційними графічними рішеннями.

Практичне значення одержаних результатів: Практичне значення отриманих результатів полягає в тому, що зібрані матеріали та знання про процес

розробки візуальних елементів для кіберпанк-гри можуть бути використані на практиці.

Апробація результатів дослідження: Взято участь у Всеукраїнському конкурсі соціального плаката "MENTAL HEALTH" та було отримано Гран-Прі.

Отже, проект з розробки концепт-арту для гри в жанрі кіберпанк має на меті створити якісний візуальний контент, який відображає складні теми, пов'язані з технологіями та їхнім впливом на суспільство. Це важливий внесок у розвиток індустрії відеоігор, оскільки якісний концепт-арт може стати основою для створення інноваційних ігор, які відображають сучасні проблеми та виклики.

Кожен персонаж повинен мати свою унікальну історію, яка пояснює їхні дії та вибори в грі. Це може включати в себе їхній фон, переживання, цілі та стосунки з іншими персонажами. Гравці повинні відчувати емоційний зв'язок з персонажами, щоб їхні дії в грі мали значення. Візуалізація ігрового світу є важливим аспектом проекту. Це включає в себе створення концепт-арту для різних локацій, які будуть представлені в грі. Міські пейзажі, технологічні структури, закутки та інші елементи повинні підкреслювати атмосферу кіберпанку.

Кожна локація повинна мати свою унікальну атмосферу та стиль, що відображає її функцію в ігровому світі. Наприклад, райони, де живуть бідні верстви населення, можуть бути зображені як занедбані, темні місця, тоді як райони, де розташовані корпорації, можуть бути яскравими та футуристичними. Концепт-арт слугуватиме основою для подальшої роботи над грою, включаючи 3D-моделювання, анімацію та програмування. Це дозволить команді розробників мати чітке уявлення про візуальні елементи гри та їхнє функціонування. Якісний концепт-арт допоможе уникнути непорозумінь на етапі розробки та забезпечить єдність стилю. Створення візуального контенту, який буде привабливим для цільової аудиторії, зацікавленої в жанрі кіберпанк, є важливою метою проекту. Це може включати в себе створення промо-матеріалів, які демонструють концепт-арт,

що допоможе залучити потенційних гравців та інвесторів. Важливо, щоб концепт-арт відображав унікальність гри та її потенціал, щоб зацікавити аудиторію.

Поглиблення розуміння тематики кіберпанку, досліджуючи його культурні, соціальні та технологічні аспекти, дозволить створити більш глибокий та змістовний ігровий досвід. Це може включати в себе вивчення літератури, фільмів та інших медіа, що відображають теми кіберпанку, а також аналіз сучасних технологічних тенденцій та їхнього впливу на суспільство.

Сучасний графічний дизайн в Україні переживає період динамічного розвитку, зумовлений стрімким поширенням нових технологій та інноваційних підходів до створення візуального контенту. Графічні дизайнери відіграють ключову роль у формуванні та поширенні візуальної культури, адже їхня діяльність охоплює широкий спектр сфер - від реклами до ігрової індустрії, від веб-дизайну до анімації. Водночас, в умовах глобалізації та цифровізації, графічний дизайн перетворюється не лише на інструмент комунікації, а й на важливий елемент культурного самовираження.

Сучасна графічна індустрія в Україні характеризується динамічним розвитком, який проявляється в декількох ключових аспектах. По-перше, спостерігається значне зростання попиту на якісні графічні рішення в різних сферах суспільного життя, від комерційних брендів до державних установ. Це пов'язано як із загальним підвищенням рівня візуальної культури й естетичних вподобань споживачів, так і з усвідомленням важливості ефективної візуальної комунікації для досягнення бізнес-цілей та формування позитивного іміджу. По-друге, стрімкий розвиток цифрових технологій, зокрема поширення програмного забезпечення для векторної та растрової графіки, 3D-моделювання, анімації тощо, суттєво розширює можливості графічних дизайнерів і дозволяє втілювати складні та інноваційні проєкти. По-третє, українські графічні дизайнери активно інтегруються в глобальні тренди, перейманаючи досвід провідних світових

фахівців, впроваджуючи нові стилістичні та концептуальні рішення, експериментуючи з міждисциплінарними підходами.

Графічний дизайн в Україні сьогодні постає не лише як інструмент ефективної комунікації, а й як важливий чинник культурної ідентифікації та самовираження. Поряд із суто комерційними замовленнями, графічні дизайнери активно працюють над проєктами, покликаними відобразити та популяризувати національну культурну спадщину, традиції, символіку. Крім того, в умовах глобалізації, графічний дизайн стає важливим засобом презентації української культури на міжнародному рівні, сприяючи формуванню позитивного іміджу країни. Водночас, розвиток графічного дизайну в Україні супроводжується й низкою викликів та проблем, які потребують комплексного вирішення. Серед ключових проблем можна виокремити: нестабільність ринку, яка породжує нерівномірність замовлень і доходів, а також ускладнює довгострокове планування; недостатнє державне фінансування та підтримка галузі, що обмежує можливості реалізації масштабних культурних проєктів; відсутність чіткої системи професійної підготовки, що призводить до нерівномірного рівня кваліфікації серед фахівців; слабкий розвиток інфраструктури та інформаційного поля, необхідного для ефективного функціонування галузі.

Кольорова палітра кіберпанку зазвичай складається з яскравих неонових кольорів, які контрастують із темними, похмурими відтінками. Це створює атмосферу напруги та загадковості, що підкреслює теми, пов'язані з технологіями та їхнім впливом на людство. Важливо, щоб концепт-арт відображав цю естетику, оскільки вона є ключовою для залучення гравців у світ гри. Персонажі в кіберпанку часто є складними і багатогранними. Вони можуть бути як героями, так і антигероями, що відображає моральну неоднозначність світу, в якому вони живуть. Розробка персонажів включає в себе не лише їхній зовнішній вигляд, але й особистісні риси, мотивації та історії.

Незважаючи на ці труднощі, графічний дизайн в Україні демонструє стійку тенденцію до розвитку та інноваційного зростання. Провідні українські дизайнери здобувають визнання на міжнародному рівні, беруть участь у престижних конкурсах і фестивалях, впроваджують сміливі, концептуальні рішення. Молоде покоління фахівців, яке приходить у галузь, вирізняється креативністю, технологічною компетентністю та прагненням до експериментів. Усе це свідчить про значний потенціал графічного дизайну в Україні та перспективи його подальшого розвитку.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО РОЗРОБКИ ІНДИВІДУАЛЬНОГО ГРАФІЧНОГО ПРОЄКТУ

1.1. Ретроспектива виникнення та еволюції відеоігор

Відеоігри, як форма розваги та мистецтва, мають багатий і складний шлях розвитку, що охоплює кілька десятиліть. Від своїх скромних початків у 1950-х роках до сучасних масштабних проєктів, які вражають своєю графікою, сюжетом і технологіями, відеоігри пройшли через численні етапи еволюції, які відображають зміни в технологіях, культурі та суспільстві.

Перші спроби створення ігор, які можна було б назвати відеоіграми, з'явилися в середині 20 століття. У 1958 році фізик Вільям Хіггінботам створив гру "Tennis for Two", яка демонструвала просту фізику тенісу на осцилоскопі. Ця гра, хоч і була досить примітивною, заклала основи для подальшого розвитку відеоігор. Вона показала, що комп'ютер може бути використаний не лише для наукових розрахунків, але й для розваги [7, с. 12].

У 1962 році з'явилася "Spacewar!", одна з перших комп'ютерних ігор, яка стала популярною серед студентів у МІТ. Гра дозволяла двом гравцям керувати космічними кораблями, стріляючи один в одного, і стала основою для подальшого розвитку ігор на основі аркадних автоматів. "Spacewar!" продемонструвала потенціал відеоігор як форми розваги, а також заклала основи для створення ігор, які згодом стали популярними в аркадних залах. У 1970-х роках почалася ера аркадних ігор. У 1971 році компанія Nolan Bushnell створила гру "Computer Space", яка стала першою комерційною відеоігрою. Хоча "Computer Space" не мала великого успіху, вона відкрила шлях для подальших розробок. У 1972 році Bushnell заснував компанію Atari, яка випустила "Pong" — гру, що стала справжнім хітом. "Pong" була простим симулятором настільного тенісу, але її успіх призвів до буму аркадних ігор, які заповнили ігрові зали по всьому світу. Зростання популярності аркадних ігор спонукало до розвитку домашніх ігрових консолей. У 1977 році Atari випустила Atari 2600, одну з перших домашніх ігрових систем, яка

дозволяла грати в різноманітні ігри на телевізорі. Atari 2600 стала символом ери домашніх відеоігор і заклала основи для подальшого розвитку індустрії. Вона також стала платформою для багатьох класичних ігор, таких як "Space Invaders" і "Pac-Man", які стали культовими. 1980-ті роки стали періодом бурхливого розвитку відеоігор.

З'явилися нові технології, які дозволили створювати більш складні та різноманітні ігри. У 1983 році в Японії була випущена консоль Famicom (відомий у США як Nintendo Entertainment System, NES), яка стала однією з найуспішніших ігрових систем в історії. NES представила такі ігри, як "Super Mario Bros.", "The Legend of Zelda" та "Metroid", які стали класикою і заклали основи для жанрів платформерів, пригодницьких ігор та рольових ігор. У 1990-х роках відеоігри продовжували еволюціонувати. З'явилися нові технології, такі як 3D-графіка, що дозволило створювати більш реалістичні ігрові світи. У 1994 році компанія Sony випустила PlayStation, яка стала революційною консоллю завдяки своїй потужності та можливостям. PlayStation представила такі ігри, як "Final Fantasy VII", "Metal Gear Solid" та "Resident Evil", які стали знаковими для індустрії.

Цей період також ознаменувався появою комп'ютерних ігор, які стали популярними завдяки розвитку персональних комп'ютерів. Ігри, такі як "Doom" і "Warcraft", стали класикою, що заклала основи для жанрів шутерів від першої особи та стратегій в реальному часі. [10, с. 57]. Ці ігри не лише розважали, але й стали важливими елементами культури, формуючи спільноти гравців та змагання.



Рис 1.1 скріншот з відеогри «Doom» [52]

На початку 2000-х років індустрія відеоігор зазнала нових змін. З'явилися нові платформи, такі як Xbox від Microsoft, яка стала конкурентом для PlayStation. Цей період також ознаменувався розвитком онлайн-ігор, які дозволили гравцям з усього світу взаємодіяти один з одним. Ігри, такі як "World of Warcraft", стали справжніми соціальними явищами, об'єднуючи мільйони гравців у спільноти. Вплив Xbox на індустрію відеоігор

Xbox, випущений у 2001 році, став першим входом Microsoft у світ відеоігор. Консоль була оснащена потужним апаратним забезпеченням, що дозволяло розробникам створювати ігри з високоякісною графікою та складними ігровими механіками. Xbox також представив нові можливості для онлайн-ігор через Xbox Live, сервіс, який дозволяв гравцям з усього світу підключатися до Інтернету та грати разом у реальному часі. Це стало справжнім проривом, оскільки до цього часу більшість ігор були орієнтовані на одиночний режим або локальний мультиплеєр. Xbox Live дозволив гравцям створювати профілі, додавати друзів, спілкуватися через голосовий чат і змагатися в різних іграх. Це не лише змінило спосіб, яким люди грали, але й створило нову соціальну динаміку в ігровій спільноті. Гравці почали формувати команди, брати участь у турнірах і змаганнях, що призвело до зростання популярності кіберспорту. Xbox став платформою для

таких ігор, як "Halo", які стали культовими і заклали основи для жанру шутерів від першої особи на консолях. У той же час, Sony продовжувала розвивати свою платформу PlayStation. PlayStation 2, випущена в 2000 році, стала однією з найуспішніших ігрових консолей в історії, продавши понад 155 мільйонів одиниць по всьому світу. Ця консоль підтримувала DVD-програвання, що зробило її привабливою не лише для гравців, але й для тих, хто шукав мультимедійний пристрій для дому. PlayStation 2 також мала величезну бібліотеку ігор, включаючи такі хіти, як "Grand Theft Auto: Vice City", "Final Fantasy X" та "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty". Ці ігри не лише розважали, але й стали важливими культурними явищами, формуючи нові стандарти в ігровій індустрії. Вони продемонстрували, як відеоігри можуть бути використані для розповіді складних історій, дослідження емоційних тем і створення глибоких персонажів. Це стало основою для подальшого розвитку сюжетних ігор, які згодом стали популярними на всіх платформах.

Однак, одним із найбільш значущих змін у цій епосі стало зростання популярності онлайн-ігор. Інтернет став доступнішим, і це відкрило нові можливості для гравців. Ігри, такі як "World of Warcraft", випущена в 2004 році, стали справжніми соціальними явищами, об'єднуючи мільйони гравців у спільноти. "World of Warcraft" (WoW) не лише змінила спосіб, яким люди грають, але й створила нову культуру, де гравці могли взаємодіяти, спілкуватися та співпрацювати в досягненні спільних цілей.

WoW стала першою масовою багатокористувацькою онлайн-рольовою грою (MMORPG), яка дозволила гравцям досліджувати величезний відкритий світ, виконувати квести, боротися з монстрами та взаємодіяти з іншими гравцями. Гравці могли створювати своїх персонажів, вибирати раси та класи, що додавало елемент індивідуальності та самовираження. Спільноти, які виникли навколо WoW, стали важливими соціальними платформами, де люди могли знайомитися, спілкуватися та навіть формувати дружні стосунки.

Соціальні аспекти онлайн-ігор стали важливими для багатьох гравців. Вони почали формувати команди, гільдії та кланові спільноти, що дозволяло їм спільно проходити складні квести та брати участь у великих битвах. Це створило нові можливості для соціалізації, оскільки гравці могли спілкуватися через текстові та голосові чати, обмінюватися досвідом та допомагати один одному.

Цей новий формат взаємодії також призвів до виникнення нових культурних явищ, таких як стрімінг ігрового процесу на платформах, таких як Twitch. Гравці почали ділитися своїм досвідом з іншими, що створило нову форму розваги та спілкування. Стрімінг став популярним способом заробітку для багатьох гравців, які могли отримувати доходи від підписок, донатів та реклами. Зростання популярності онлайн-ігор також вплинуло на індустрію в цілому. Розробники почали більше уваги приділяти створенню ігор з багатокористувацьким режимом, оскільки це стало важливим фактором для залучення гравців. Ігри, такі як "Counter-Strike", "Dota 2" та "League of Legends", стали популярними завдяки своїм змагальним аспектам, що призвело до розвитку кіберспорту.

Кіберспорт став важливим елементом індустрії відеоігор, змагання з яких проводяться на міжнародному рівні. Професійні гравці отримують значні призи, а турніри збирають мільйони глядачів по всьому світу. Це стало новим способом для гравців реалізувати свої навички та отримувати визнання, а також створило нові можливості для спонсорства та реклами.

Таким чином, на початку 2000-х років індустрія відеоігор зазнала значних змін, які вплинули на її подальший розвиток. Поява нових платформ, таких як Xbox, та розвиток онлайн-ігор, таких як "World of Warcraft", змінили спосіб, яким гравці взаємодіють з іграми та один з одним. Цей період став важливим етапом у еволюції відеоігор, оскільки він відкрив нові можливості для соціалізації, самовираження та розвитку індустрії в цілому.

Відеоігри стали не лише формою розваги, але й важливим елементом культури, що впливає на різні аспекти суспільства. Вони формують нові соціальні

норми, цінності та ідентичності, а також стають платформою для обговорення важливих соціальних тем. У наступних розділах ми розглянемо, як ці зміни вплинули на графічний дизайн та інші аспекти індустрії, а також які нові можливості відкриваються для майбутніх поколінь дизайнерів і розробників.

У 2010-х роках відеоігри продовжували еволюціонувати, з'являючись на нових платформах, таких як мобільні пристрої. Ігри для смартфонів, такі як "Angry Birds" та "Candy Crush Saga", стали надзвичайно популярними, відкриваючи нові можливості для індустрії. Цей період також ознаменувався розвитком інді-ігор, які дозволили малим студіям створювати унікальні та креативні проекти, що часто ставали успішними. У 2010-х роках індустрія відеоігор зазнала значних змін і продовжувала еволюціонувати, з'являючись на нових платформах, які раніше не були настільки популярними у світі ігор, зокрема мобільні пристрої стали основним напрямком розвитку, і це стало справжнім проривом у способах, якими гравці могли взаємодіяти з іграми. Мобільні телефони, які раніше використовувалися переважно для зв'язку, стали потужними ігровими пристроями, здатними запускати складні ігри з високоякісною графікою та захоплюючим ігровим процесом. Ігри для смартфонів, такі як "Angry Birds" та "Candy Crush Saga", стали надзвичайно популярними, відкриваючи нові можливості для індустрії, адже вони дозволили мільйонам людей отримати доступ до ігор у будь-який час і в будь-якому місці, що значно розширило аудиторію гравців. Цей період також ознаменувався розвитком інді-ігор, які дозволили малим студіям створювати унікальні та креативні проекти, що часто ставали успішними, адже інді-ігри, які зазвичай розроблялися невеликими командами, почали привертати увагу завдяки своїй оригінальності та інноваційності, що стало можливим завдяки доступності нових технологій і платформ для розробки.

Завдяки зростанню популярності мобільних ігор, індустрія відеоігор отримала новий імпульс, і це призвело до того, що багато великих компаній почали інвестувати в розробку ігор для мобільних платформ, що, в свою чергу, призвело

до збільшення конкуренції на ринку. Ігри, які раніше були доступні лише на консолях або ПК, тепер стали доступними на смартфонах, що дозволило гравцям насолоджуватися улюбленими іграми в будь-який час і в будь-якому місці. Це також призвело до зміни в ігровій культурі, оскільки гравці почали більше цінувати можливість грати в ігри на ходу, що стало важливим фактором у формуванні нових звичок і стилю життя.

Однією з найбільш помітних ігор цього періоду стала "Angry Birds", яка була випущена у 2009 році, але її популярність досягла піку в 2010-х роках. Гра, в якій гравці використовують рогатку, щоб запускати птахів у свиней, які заховалися в різних конструкціях, стала справжнім культурним феноменом. "Angry Birds" не лише стала однією з найбільш завантажуваних ігор в історії, але й призвела до створення численних сиквелів, мерчандайзу та навіть анімаційного серіалу. Ця гра продемонструвала, як простий ігровий механізм може стати основою для величезного комерційного успіху, і вона надихнула безліч інших розробників на створення подібних ігор.

Іншою знаковою грою цього періоду стала "Candy Crush Saga", яка була випущена в 2012 році і швидко стала однією з найпопулярніших мобільних ігор у світі. Гравці повинні були поєднувати цукерки одного кольору, щоб виконати різні завдання та пройти рівні. "Candy Crush Saga" стала символом нової ери мобільних ігор, оскільки вона використовувала модель безкоштовної гри з можливістю покупки внутрішньоігрових предметів, що дозволило розробникам заробляти значні суми грошей. Ця гра також стала важливим прикладом того, як соціальні мережі можуть бути використані для залучення нових гравців, оскільки гравці могли ділитися своїми досягненнями з друзями та запрошувати їх приєднатися до гри.

У той же час, розвиток інді-ігор став важливим аспектом еволюції індустрії відеоігор у 2010-х роках. Інді-ігри, які зазвичай розроблялися невеликими командами або навіть однією людиною, почали привертати увагу завдяки своїй

оригінальності, креативності та інноваційності. Ці ігри часто досліджували складні теми, які не завжди були представлені в традиційних іграх, і пропонували унікальний ігровий досвід, що відрізнявся від масових проектів великих студій. Ігри, такі як "Journey", "Fez" та "Braid", стали культовими завдяки своїм унікальним механікам, емоційним сюжетам та вражаючій графіці.

"Journey", випущена в 2012 році, стала одним із найвідоміших інді-проектів, який отримав численні нагороди за свій унікальний підхід до ігрового процесу та візуального стилю. Гравці в "Journey" досліджують величезний пустельний світ, спілкуючись з іншими гравцями без слів, що створює унікальний досвід взаємодії. Ця гра продемонструвала, як відеоігри можуть бути використані для передачі емоцій та створення глибоких зв'язків між гравцями.

"Fez", випущена в 2012 році, також стала знаковою інді-грою, яка поєднувала в собі елементи платформера та головоломки. Гравці повинні були маніпулювати тривимірним світом, щоб розгадати загадки та досліджувати різні локації. "Fez" отримала визнання за свій унікальний стиль графіки та інноваційний ігровий процес, що зробило її однією з найулюбленіших інді-ігор серед гравців.

"Braid", випущена в 2008 році, але її популярність продовжувала зростати в 2010-х роках, стала ще одним прикладом успішної інді-гри, яка досліджувала складні теми, пов'язані з часом і пам'яттю. Гравці повинні були маніпулювати часом, щоб вирішувати головоломки та проходити рівні, що створювало унікальний ігровий досвід. "Braid" стала важливим прикладом того, як інді-ігри можуть бути не лише розвагою, але й мистецтвом, що спонукає гравців задуматися про глибокі філософські питання.

У 2010-х роках також спостерігалось зростання популярності ігор у жанрі "battle royale", які стали справжнім культурним феноменом [53]. Ігри, такі як "PlayerUnknown's Battlegrounds" (PUBG) та "Fortnite", привернули увагу мільйонів гравців завдяки своїм змагальним механікам та можливості грати з друзями. "PUBG", випущена в 2017 році, стала однією з перших ігор у жанрі "battle royale",

де гравці змагалися один з одним на великій карті, намагаючись залишитися останнім живим. Ця гра стала надзвичайно популярною, і її успіх спонукав безліч інших розробників створювати подібні проекти.



Рис 1.1 скріншот з відеогри «PUBG» [53]

"Fortnite", випущена в 2017 році, стала ще одним знаковим проектом, який поєднував у собі елементи будівництва та змагання. Гравці могли будувати укриття та структури, що додавало новий рівень стратегії до ігрового процесу. "Fortnite" також стала популярною завдяки своїй безкоштовній моделі гри з можливістю покупки внутрішньоігрових предметів, що дозволило залучити величезну аудиторію. Гра стала культурним феноменом, з численними колабораціями з відомими брендами, фільмами та музикантами, що ще більше підвищило її популярність.

У 2010-х роках також спостерігалось зростання популярності стрімінгу ігор, що стало важливим аспектом ігрової культури. Платформи, такі як Twitch, дозволили гравцям ділитися своїм ігровим досвідом з іншими, що створило нову форму розваги та спілкування. Стрімінг став популярним способом заробітку для багатьох гравців, які могли отримувати доходи від підписок, донатів та реклами. Це також призвело до зростання популярності кіберспорту, оскільки гравці почали

змагатися на міжнародному рівні, отримуючи визнання та призи за свої досягнення.

У цей період також відбулися значні зміни в технологіях, які вплинули на індустрію відеоігор. Розвиток графічних процесорів, потужних комп'ютерів та консолей дозволив створювати ігри з неймовірною графікою та складними ігровими механіками. Це призвело до появи нових жанрів і стилів, які раніше були неможливими. Віртуальна реальність (VR) та доповнена реальність (AR) стали новими напрямками, які обіцяли змінити спосіб, яким гравці взаємодіють з іграми. Ігри, такі як "Beat Saber" та "Pokémon GO", продемонстрували потенціал цих технологій, відкриваючи нові можливості для розробників і гравців.

У 2010-х роках індустрія відеоігор також стала більш інклюзивною, зростаючи різноманітність персонажів, сюжетів та тем. Багато ігор почали досліджувати питання гендерної рівності, расової ідентичності та соціальної справедливості, що дозволило гравцям відчути себе більш представленими у світі ігор. Ігри, такі як "The Last of Us Part II" та "Life is Strange", стали важливими прикладами того, як відеоігри можуть досліджувати складні соціальні теми та створювати емоційний зв'язок з гравцями.

Таким чином, 2010-ті роки стали періодом значних змін та еволюції в індустрії відеоігор, з появою нових платформ, жанрів та технологій, які змінили спосіб, яким гравці взаємодіють з іграми. Мобільні ігри, інді-проекти, жанр "battle royale", стрімінг та нові технології стали важливими аспектами цього періоду, що призвело до зростання популярності відеоігор та їхнього впливу на культуру та суспільство. Цей період також відкрив нові можливості для розробників, які могли експериментувати з новими ідеями та створювати унікальні ігрові досвіди, що, в свою чергу, сприяло розвитку індустрії в цілому. Відеоігри стали не лише формою розваги, але й важливим елементом культури, що впливає на різні аспекти суспільства, формуючи нові соціальні норми, цінності та ідентичності. У наступних розділах ми розглянемо, як ці зміни вплинули на графічний дизайн та

інші аспекти індустрії, а також які нові можливості відкриваються для майбутніх поколінь дизайнерів і розробників, які прагнуть створювати інноваційні та захоплюючі ігри, що відображають сучасні проблеми та виклики.

1.2. Культурний вплив відеоігрової індустрії

Сьогодні відеоігри є однією з найбільших і найприбутковіших індустрій у світі. Вони охоплюють різноманітні жанри, стилі та платформи, від традиційних консолей до мобільних пристроїв і комп'ютерів. Відеоігри стали не лише формою розваги, але й важливим елементом культури, мистецтва та соціального життя. Вони впливають на наше сприйняття світу, формують нові способи взаємодії та спілкування, а також відкривають нові можливості для навчання та розвитку.

Еволюція відеоігор також супроводжувалася численними викликами та суперечностями. Питання насильства в іграх, залежності від ігор, а також вплив відеоігор на психічне здоров'я стали предметом активних дискусій. Проте, незважаючи на ці виклики, індустрія продовжує розвиватися, пропонуючи нові можливості для гравців та розробників.

У підсумку, ретроспектива виникнення та еволюції відеоігор демонструє, як ця форма мистецтва та розваги пройшла через численні етапи розвитку, адаптуючись до змін у технологіях, культурі та суспільстві. Відеоігри стали важливим елементом сучасного життя, формуючи нові способи спілкування, навчання та розваги. Вони продовжують розвиватися, відкриваючи нові горизонти для гравців та розробників, і, безумовно, залишаться важливою частиною нашої культури в майбутньому. Сучасна індустрія відеоігор є однією з найбільш динамічних і швидко розвиваючихся галузей у світі. Вона охоплює широкий спектр платформ, жанрів і технологій, що дозволяє задовольнити різноманітні потреби та інтереси гравців. Від традиційних консолей, таких як PlayStation, Xbox і Nintendo Switch, до мобільних ігор на смартфонах і комп'ютерах, індустрія пропонує безліч можливостей для розваги. Сьогодні відеоігри стали не лише формою розваги, але й важливим елементом культури, мистецтва та соціального

життя. Вони впливають на наше сприйняття світу, формують нові способи взаємодії та спілкування, а також відкривають нові можливості для навчання та розвитку. Індустрія відеоігор також стала важливим економічним сектором, що приносить мільярди доларів доходу щорічно. Сучасні відеоігри доступні на різних платформах, що дозволяє гравцям вибирати найбільш зручний для них спосіб гри. Основні платформи включають:

1. Консолі: PlayStation, Xbox і Nintendo Switch є основними консолями, які пропонують широкий вибір ігор. Консолі забезпечують високу якість графіки, зручний контроль і можливість гри з друзями.

2. Персональні комп'ютери: ПК є популярною платформою для гравців, які шукають більш гнучкі можливості. Ігри на ПК часто мають кращу графіку та можливість налаштування, а також доступ до великої кількості інди-ігор.

3. Мобільні пристрої: Смартфони та планшети стали важливими платформами для відеоігор. Ігри для мобільних пристроїв, такі як "Candy Crush Saga" і "PUBG Mobile", стали надзвичайно популярними завдяки своїй доступності та простоті.

4. Віртуальна реальність (VR): Технології віртуальної реальності відкрили нові можливості для ігор, дозволяючи гравцям зануритися в ігрові світи. Ігри для VR, такі як "Beat Saber" і "Half-Life: Alyx", пропонують унікальний досвід, який важко відтворити на інших платформах. Сучасна індустрія відеоігор охоплює безліч жанрів, що дозволяє задовольнити різноманітні інтереси гравців. Основні жанри включають:

1. Екшн: Ігри цього жанру зосереджені на швидкості, реакції та бойових навичках. Прикладами є "Call of Duty", "Doom" та "Devil May Cry".

2. Пригодницькі ігри: Цей жанр включає в себе елементи дослідження, розгадування головоломок і взаємодії з персонажами. Прикладами є "The Legend of Zelda" та "Uncharted".

3. Рольові ігри (RPG): RPG дозволяють гравцям створювати персонажів, розвивати їхні навички та брати участь у складних сюжетах. Прикладами є "Final Fantasy", "The Witcher" та "Elder Scrolls".

4. Стратегії: Ігри цього жанру вимагають від гравців планування та тактичного мислення. Прикладами є "StarCraft", "Civilization" та "Age of Empires".

5. Симулятори: Цей жанр включає в себе ігри, які імітують реальні процеси або ситуації. Прикладами є "The Sims", "Microsoft Flight Simulator" та "Farming Simulator".

6. Спортивні ігри: Ігри, що імітують різні види спорту, такі як футбол, баскетбол та гонки. Прикладами є "FIFA", "NBA 2K" та "Forza Horizon".

7. Інді-ігри: Інді-ігри створюються малими командами або окремими розробниками і часто відрізняються креативністю та унікальним стилем. Прикладами є "Hollow Knight", "Celeste" та "Undertale".

Сучасна індустрія відеоігор є однією з найбільших і найприбутковіших індустрій у світі. За даними різних досліджень, глобальний ринок відеоігор оцінюється в сотні мільярдів доларів і продовжує зростати. Основні джерела доходу в індустрії включають:

1. Продаж ігор: Основним джерелом доходу є продаж ігор на різних платформах. Це можуть бути як фізичні копії, так і цифрові версії, які продаються через онлайн-магазини.

2. Мікротранзакції: Багато сучасних ігор впроваджують систему мікротранзакцій, що дозволяє гравцям купувати додатковий контент, косметичні предмети або ігрову валюту. Це стало популярним у безкоштовних іграх, таких як "Fortnite" та "League of Legends".

3. Підписки: Деякі платформи, такі як Xbox Game Pass або PlayStation Plus, пропонують підписки, які надають доступ до великої бібліотеки ігор за фіксовану щомісячну плату.

4. Реклама: У деяких іграх, особливо мобільних, використовується реклама як джерело доходу. Гравці можуть отримувати винагороди за перегляд реклами або взаємодію з рекламними оголошеннями.

5. Кіберспорт: Зростання популярності кіберспорту створило нові можливості для монетизації. Турніри з великими призовими фондами, спонсорство та продаж прав на трансляцію стали важливими джерелами доходу для індустрії.

Сучасна індустрія відеоігор постійно впроваджує нові технології, які змінюють спосіб створення та споживання ігор. Основні технологічні інновації включають:

1. Графіка: Розвиток графічних технологій дозволяє створювати реалістичні ігрові світи з високою деталізацією. Використання технологій трасування променів (ray tracing) дозволяє досягти неймовірної якості освітлення та відображень.

2. Віртуальна та доповнена реальність: Технології VR і AR відкривають нові можливості для ігор, дозволяючи гравцям зануритися в ігрові світи або взаємодіяти з ними в реальному часі. Ігри, такі як "Beat Saber" і "Pokémon GO", стали популярними завдяки цим технологіям.

3. Штучний інтелект: Використання штучного інтелекту в іграх дозволяє створювати більш складні та реалістичні ігрові механіки. AI може використовуватися для управління поведінкою NPC (негравців) або для адаптації складності гри до навичок гравця.

4. Хмарні технології: Хмарні ігри дозволяють гравцям грати в ігри без необхідності завантажувати їх на свої пристрої. Це відкриває нові можливості для доступу до ігор на різних платформах.

5. Мобільні технології: Розвиток мобільних технологій дозволив створювати ігри, які можна грати на смартфонах і планшетах.

Висновок до першого розділу

У першому розділі нашої дослідницької роботи ми зосередилися на аналізі історії розвитку відеоігор, їхньому впливу на суспільство, а також на основних аспектах, які формують сучасну ігрову індустрію. Вивчення еволюції відеоігор дозволило нам зрозуміти, як технологічні інновації, соціокультурні зміни та зміни в споживчих уподобаннях вплинули на формування ігрового середовища.

По-перше, ми виявили, що історія відеоігор налічує кілька десятиліть, починаючи з простих аркадних ігор 1970-х років і закінчуючи складними, багатогранними проектами, які ми спостерігаємо сьогодні. Цей розвиток супроводжувався значними технологічними досягненнями, такими як покращення графіки, звуку та ігрових механік, що дозволило створити більш реалістичні та захоплюючі ігри.

По-друге, ми проаналізували соціокультурний вплив відеоігор на суспільство. Відеоігри стали важливою частиною сучасної культури, формуючи нові соціальні зв'язки та спільноти. Вони не лише розважають, але й служать платформою для навчання, розвитку навичок та соціалізації. Відеоігри також стали інструментом для вираження творчості, що дозволяє розробникам та гравцям взаємодіяти на нових рівнях.

По-третє, ми звернули увагу на різноманітність жанрів відеоігор, які задовольняють різні інтереси та вподобання гравців. Від екшн-ігор до рольових ігор, від стратегій до симуляторів — кожен жанр має свої унікальні характеристики, які приваблюють різні аудиторії. Це різноманіття дозволяє індустрії постійно розвиватися та адаптуватися до змінюваних потреб споживачів.

Крім того, ми розглянули вплив відеоігор на психіку та поведінку гравців. Хоча існують як позитивні, так і негативні аспекти, важливо усвідомлювати, що помірне використання відеоігор може мати позитивний вплив на розвиток когнітивних навичок, стратегічного мислення та соціальної взаємодії. Загалом, перший розділ нашої роботи підкреслює важливість відеоігор у сучасному

суспільстві, їхню роль у формуванні культурних норм та соціальних зв'язків, а також їхній вплив на технологічний прогрес. Це дослідження закладає основу для подальшого аналізу, який буде представлений у наступних розділах, де ми зосередимося на практичній реалізації концепту відеоігри, її розробці та впровадженні в сучасну ігрову індустрію.

РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДНИЦЬКА РОБОТА

2.1. Аналіз особливостей дизайну сучасних відеоігор

Дизайн відеоігор є комплексним і багатогранним, охоплюючи різноманітні аспекти, які взаємодіють один з одним, формуючи унікальний ігровий досвід. Цей розділ присвячений детальному аналізу основних тенденцій та характерних особливостей дизайну сучасних відеоігор, які визначають їхню популярність та вплив на гравців. Сучасні відеоігри стали не лише формою розваги, але й важливим елементом культури, що впливає на соціальні зв'язки, формує нові норми та цінності, а також відкриває нові горизонти для творчості та самовираження.

Сучасні відеоігри демонструють надзвичайно широкий діапазон візуальних стилів та художніх підходів. Розробники експериментують з різноманітними естетичними напрямками, запозичуючи елементи з кіно, комікс-культури, живопису, анімації та інших форм мистецтва. Це дозволяє створювати унікальні, упізнавані ігрові світи, які не лише розважають, але й викликають емоції та спонукають до роздумів. Наприклад, фентезійні ігри часто використовують візуальну стилістику, натхненну середньовічним або народним мистецтвом, з характерними для цих стилів умовними формами, декоративністю та символізмом. Такі ігри, як "The Legend of Zelda: Breath of the Wild", демонструють, як художнє оформлення може підкреслити атмосферу гри, створюючи відчуття занурення у фантастичний світ.

Екшн-ігри, з іншого боку, тяжіють до кінематографічного реалізму з детальною проробкою тривимірних моделей, текстур та освітлення. Ігри, такі як "Call of Duty" або "The Last of Us", використовують сучасні технології для створення вражаючих візуальних ефектів, які підсилюють емоційний вплив сюжету. Ці проекти демонструють, як важливою є візуальна складова для створення глибокого ігрового досвіду, де кожен елемент, від освітлення до анімації, працює на досягнення загальної мети — занурення гравця у світ гри.

Важливо зазначити, що технологічні інновації не лише покращили візуальну складову ігор, але й відкрили нові можливості для інтерактивності, що дозволило гравцям зануритися в ігрові світи на новому рівні.

У свою чергу, інді-ігри нерідко експериментують з мінімалістичною 2D-графікою в стилі піксельного мистецтва, підкреслюючи ретровізуальну естетику. Ігри, такі як "Celeste" або "Stardew Valley", демонструють, як простота візуального оформлення може бути використана для створення глибоких і емоційних історій. Ця різноманітність художніх підходів дозволяє сучасним відеоіграм виступати повноцінними мистецькими формами, які можуть конкурувати з традиційними видами мистецтва, такими як живопис, література чи кіно. Важливо зазначити, що візуальний стиль не лише формує естетичне сприйняття гри, але й впливає на геймплей, оскільки певні художні рішення можуть підкреслювати або, навпаки, ускладнювати сприйняття ігрових механік.

Дизайн ігрової механіки є надзвичайно важливим аспектом, який визначає, як гравець взаємодіє з віртуальним світом. Сучасні ігри пропонують широкий спектр можливостей управління — від простих, інтуїтивно зрозумілих контролерів до складних, комбінованих систем взаємодії. Розробники постійно експериментують з новими способами навігації, бойової системи, вирішення головоломок, застосування предметів тощо. Наприклад, у багатьох іграх з відкритим світом навігація може поєднувати елементи карти, компаса, відмітки на екрані та голосові підказки, щоб занурити гравця в ігровий процес. Постійне вдосконалення ігрової механіки розширює можливості інтерактивності та створює нові форми геймплейних переживань. [15].

Сучасні ігри також активно використовують технології віртуальної та доповненої реальності, що відкриває нові горизонти для взаємодії. Гравці можуть зануритися у віртуальні світи, використовуючи спеціальні гарнітури, що дозволяє їм відчувати себе частиною ігрового процесу. Це створює нові можливості для соціальної взаємодії, оскільки гравці можуть спілкуватися та співпрацювати в

реальному часі, перебуваючи в одному віртуальному просторі. Такі технології, як Motion Capture, дозволяють створювати реалістичні анімації персонажів, що підвищує рівень занурення та емоційного зв'язку з ігровим світом. Важливо зазначити, що ігрова механіка не лише визначає, як гравець взаємодіє з іграми, але й формує його досвід, оскільки різні механіки можуть викликати різні емоції та реакції. Створення масштабних, деталізованих ігрових світів є одним з ключових пріоритетів сучасних розробників. Сюжетні лінії, персонажі та ігрове оточення тісно переплітаються, формуючи цілісні, багаторівневі ігрові універсуми. Особливо помітною є тенденція до нарощування інтертекстуальності — встановлення численних зв'язків між різними ігровими, літературними та кінематографічними всесвітами. Це дозволяє занурити гравців у комплексні, багатопланові наративи, де окремі елементи підкріплюють та збагачують один одного, створюючи ефект "світу за світом". Ігрові світи поступово перетворюються на повноцінні художні універсуми, здатні конкурувати з класичними формами мистецтва в плані глибини та багатогранності.

Сучасні розробники активно використовують різноманітні наративні техніки, щоб створити емоційно насичені історії, які залучають гравців на всіх етапах гри. Від нелінійних сюжетів до інтерактивних діалогів, які дозволяють гравцям приймати рішення, що впливають на розвиток сюжету, сучасні відеоігри пропонують нові способи розповіді, які підкреслюють важливість вибору та наслідків. Це дозволяє гравцям відчувати себе активними учасниками історії, а не просто спостерігачами. Наприклад, у таких іграх, як "Detroit: Become Human", гравці мають можливість приймати рішення, які суттєво впливають на розвиток сюжету, що створює відчуття відповідальності за свої дії. Сучасні відеоігри все більше фокусуються на соціальній взаємодії та мережевих можливостях. Багатокористувацькі режими, налагодження безпосередньої комунікації між гравцями, спільне проходження ігор стають невід'ємними елементами ігрового дизайну. Крім того, ігри все частіше інтегруються з соціальними мережами,

пропонуючи гравцям ділитися своїми досягненнями, створювати спільноти за інтересами, обмінюватися контентом тощо. Таким чином, відеоігри перетворюються на потужні платформи для соціальної взаємодії, що виходить далеко за межі суто ігрового процесу.



Рис 2.1, скріншот з відеоігри "Detroit: Become Human" [54]

Ця соціальна складова стає особливо важливою в умовах глобалізації, коли гравці з різних країн можуть взаємодіяти один з одним, обмінюватися досвідом та створювати нові дружні зв'язки. Багато ігор пропонують можливість створення кланів або гільдій, що дозволяє гравцям об'єднуватися для досягнення спільних цілей, таких як проходження складних місій або участь у змаганнях. Це створює відчуття спільноти та приналежності, що є важливим аспектом сучасного ігрового досвіду. Важливо також зазначити, що соціальні елементи в іграх можуть сприяти розвитку навичок командної роботи, комунікації та стратегічного мислення, що є корисним не лише в ігровому контексті, але й у реальному житті.

Отже, сучасний дизайн відеоігор демонструє тенденції до художньої різноманітності, технологічної складності, наративної глибини та соціальної інтеграції. Ці аспекти дозволяють створювати все більш захопливі, інтерактивні та змістовні ігрові світи, що розширюють можливості як для індивідуальних, так і для колективних ігрових переживань. Відеоігри стають не лише формою розваги, але

й важливим елементом культури, що впливає на соціальні зв'язки, формує нові норми та цінності, а також відкриває нові горизонти для творчості та самовираження. У наступних розділах ми продовжимо досліджувати, як ці аспекти впливають на розробку ігор, їхній дизайн та впровадження в індустрію, а також які нові можливості відкриваються для майбутніх поколінь розробників і гравців. Це дослідження має на меті не лише проаналізувати існуючі тенденції, але й передбачити майбутні зміни в індустрії, що дозволить нам краще зрозуміти, як відеоігри можуть продовжувати впливати на наше життя та суспільство в цілому. Важливо також враховувати, що з розвитком технологій та зміною соціальних норм, відеоігри можуть стати ще більш важливими у формуванні нашого сприйняття світу, культури та взаємодії з іншими людьми. Таким чином, перший розділ нашої роботи не лише підсумовує історію та вплив відеоігор, але й відкриває нові горизонти для подальшого дослідження та аналізу, що робить його важливим етапом у нашій дослідницькій роботі.

Цей розділ також підкреслює, що відеоігри, як форма мистецтва, здатні передавати емоції, ідеї та культурні цінності, що робить їх важливим інструментом для соціальних змін. Вони можуть бути використані для дослідження складних тем, таких як ідентичність, моральність, соціальна справедливість та екологічні проблеми. Це робить їх потужним інструментом для виховання свідомості та формування громадської думки. Відеоігри можуть стати платформою для обговорення важливих соціальних питань, що дозволяє гравцям не лише розважатися, але й задумуватися над серйозними проблемами, які стосуються сучасного суспільства.

Таким чином, другий розділ нашої роботи не лише підсумовує історію та вплив відеоігор, але й відкриває нові горизонти для подальшого дослідження та аналізу, що робить його важливим етапом у нашій дослідницькій роботі. Це дослідження має на меті не лише проаналізувати існуючі тенденції, але й передбачити майбутні зміни в індустрії, що дозволить нам краще зрозуміти, як

відеоігри можуть продовжувати впливати на наше життя та суспільство в цілому. Важливо також враховувати, що з розвитком технологій та зміною соціальних норм, відеоігри можуть стати ще більш важливими у формуванні нашого сприйняття світу, культури та взаємодії з іншими людьми. Таким чином, перший розділ нашої роботи не лише підсумовує історію та вплив відеоігор, але й відкриває нові горизонти для подальшого дослідження та аналізу, що робить його важливим етапом у нашій дослідницькій роботі.

Висновок до другого розділу

У другому розділі нашої дослідницької роботи ми детально проаналізували особливості дизайну сучасних відеоігор, зосередившись на ключових аспектах, які формують їхню структуру та впливають на досвід гравців. Дослідження виявило, що дизайн відеоігор є складним і багатогранним процесом, що охоплює візуальні, механічні, наративні та соціальні компоненти.

По-перше, ми розглянули візуальні стилі та художню естетику, які стали важливими елементами сучасного ігрового дизайну. Розробники активно експериментують з різними художніми напрямками, запозичуючи елементи з інших форм мистецтва, що дозволяє створювати унікальні та впізнавані ігрові світи. Це різноманіття стилів не лише збагачує візуальний досвід, але й підкреслює індивідуальність кожної гри, роблячи її більш привабливою для гравців.

По-друге, ми акцентували увагу на ігровій механіці та взаємодії, які визначають, як гравці взаємодіють з віртуальним світом. Сучасні ігри пропонують широкий спектр можливостей управління, що робить ігровий процес більш інтуїтивним і природним. Вдосконалення механік, таких як навігація та бойові системи, дозволяє створювати більш захопливі та динамічні ігрові переживання, що підвищує рівень залученості гравців.

Третім важливим аспектом є створення ігрових світів та наративу. Сучасні розробники прагнуть створити масштабні, деталізовані світи, де сюжетні лінії, персонажі та оточення тісно переплітаються. Це дозволяє формувати багатопланові

наративи, які збагачують ігровий досвід, надаючи гравцям можливість зануритися у складні та інтригуючі історії. Взаємозв'язки між різними ігровими всесвітами також сприяють створенню глибоких і змістовних наративів, які можуть конкурувати з класичними формами мистецтва.

Останнім, але не менш важливим аспектом, є соціальні та мережеві компоненти, які стають невід'ємною частиною сучасних відеоігор. Багатокористувацькі режими та інтеграція з соціальними мережами дозволяють гравцям взаємодіяти один з одним, створюючи спільноти та обмінюючись досвідом. Це перетворює відеоігри на потужні платформи для соціальної взаємодії, що виходить за межі традиційного ігрового процесу.

Отже, другий розділ підкреслює, що сучасний дизайн відеоігор є результатом інтеграції художньої різноманітності, технологічної складності, наративної глибини та соціальної інтеграції. Ці аспекти не лише збагачують ігровий досвід, але й відкривають нові горизонти для розвитку індустрії, що дозволяє створювати все більш захопливі, інтерактивні та змістовні ігрові світи. Це дослідження закладає основу для подальшого аналізу практичної реалізації концепту відеоігри, що буде розглянуто в наступних розділах.

РОЗДІЛ 3. ЕСТЕТИЧНІ ТА КОНЦЕПТУАЛЬНІ АСПЕКТИ ЖАНРУ КІБЕРПАНК У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ ВІДЕОІГОР

3.1. Візуальна естетика кіберпанку

Візуальна естетика кіберпанку є однією з найяскравіших і найвпізнаваніших у світі відеоігор, оскільки вона поєднує в собі елементи високих технологій і занедбаних, постапокаліптичних середовищ. Це створює контраст між прогресом і руйнуванням, що є центральною темою жанру. Графічні дизайнери повинні враховувати ці елементи при створенні концепт-арту, щоб передати атмосферу світу гри, яка відображає складність і неоднозначність сучасного суспільства.

Неонові кольори та освітлення

Однією з основних характеристик візуальної естетики кіберпанку є використання яскравих неонових кольорів, які контрастують з темними фонами. Це створює враження технологічного прогресу та урбаністичного середовища, де світло і тінь взаємодіють, формуючи унікальну атмосферу. Неонові кольори, такі як яскравий рожевий, зелений, блакитний і жовтий, часто використовуються для підкреслення важливих елементів, таких як вивіски, транспортні засоби та архітектурні деталі. Цей контраст не лише естетичний, але й функціональний. Яскраві кольори можуть вказувати на важливі об'єкти або зони, з якими гравець може взаємодіяти. Наприклад, у грі "Cyberpunk 2077" неонові вивіски на вулицях міста не лише створюють враження живого мегаполісу, але й служать навігаційними підказками для гравців. [51]. Освітлення також може бути використане для створення настрою: м'яке, розсіяне світло може підкреслити атмосферу таємничості, тоді як яскраве, контрастне освітлення може створити відчуття напруги та динаміки.

Технологічні елементи

Кіберпанк неможливо уявити без різноманітних технологічних пристроїв, які формують його візуальну ідентичність. Включення таких елементів, як дрони, голограми, кібернетичні імплантати, комп'ютерні термінали та інші технологічні

новинки, допомагає створити відчуття футуризму. Графічні дизайнери повинні детально проробити ці елементи, щоб вони виглядали реалістично і органічно вписувалися в ігровий світ. Наприклад, дрони можуть бути представлені як маленькі, маневрені пристрої, що літають над вулицями, виконуючи різні функції — від спостереження до доставки товарів. Голограми можуть використовуватися для реклами, інформаційних панелей або навіть як частина ігрового процесу, де гравці можуть взаємодіяти з віртуальними об'єктами. Кібернетичні імплантати, які персонажі можуть мати, можуть бути візуалізовані через деталі, такі як механічні руки, очі з вбудованими технологіями або інші елементи, що підкреслюють їхню залежність від технологій.

Ці технологічні елементи не лише підкреслюють футуристичний стиль, але й створюють глибший контекст для сюжету. Вони можуть символізувати як прогрес, так і загрозу, що виникає внаслідок технологічного розвитку, що є важливим аспектом кіберпанкової естетики.

Соціальна нерівність

Кіберпанк також активно досліджує теми соціальної нерівності, що відображається у візуальному дизайні. Візуалізація контрасту між багатими та бідними районами, використання архітектурних стилів, які відображають соціальний статус, допомагає підкреслити ці теми. Графічні дизайнери можуть використовувати різні стилі архітектури, щоб показати цю нерівність: розкішні хмарочоси з сучасними фасадами можуть контрастувати з занедбаними будівлями, брудними вулицями та слідами руйнування. Цей контраст може бути підкреслений через деталі, такі як графіті на стінах, які можуть містити соціальні коментарі або заклики до дії, а також елементи, що вказують на занепад, такі як зламані вікна, сміття на вулицях або занедбані транспортні засоби. Це не лише створює візуально привабливий світ, але й спонукає гравців задуматися про соціальні питання, які порушуються в грі.

Крім того, соціальна нерівність може бути візуалізована через персонажів, які представляють різні соціальні верстви. Наприклад, персонажі з нижчих класів можуть мати більш зношений вигляд, тоді як персонажі з вищих класів можуть бути одягнені в дорогі, стильні костюми. Це допомагає створити глибший контекст для сюжету та підкреслити важливість соціальних тем у світі кіберпанку.

Візуальна естетика кіберпанку є складним і багатогранним аспектом, який поєднує в собі технологічний прогрес, соціальну нерівність та унікальний стиль. Графічні дизайнери повинні враховувати ці елементи при створенні концепт-арту, щоб передати атмосферу світу гри. Використання неонових кольорів, технологічних елементів та візуалізації соціальної нерівності допомагає створити захопливий і змістовний ігровий досвід, який не лише розважає, але й спонукає гравців задуматися про важливі соціальні питання. У наступних розділах ми продовжимо досліджувати, як ці естетичні елементи впливають на розробку конкретних аспектів гри, а також їхній вплив на гравців та суспільство в цілому.

3.2. Концептуальні теми кіберпанку

Кіберпанк, як жанр, не лише захоплює гравців своїм візуальним стилем, але й досліджує складні концептуальні теми, які глибоко впливають на сюжет і персонажів. Ці теми формують основний контекст гри, надаючи їй змісту та емоційної глибини. Розробники повинні враховувати ці концептуальні елементи при створенні концепт-арту, щоб забезпечити цілісність і глибину ігрового досвіду. [51].

Технологічна залежність

Технологічна залежність є однією з центральних тем кіберпанку, що відображає сучасні страхи та сподівання щодо технологій. У світі кіберпанку персонажі часто мають кібернетичні імплантати або використовують технології, які суттєво впливають на їхнє життя. Ця залежність може бути візуалізована через деталі, які підкреслюють інтеграцію технологій у повсякденне життя персонажів.

Наприклад, персонажі можуть мати вбудовані пристрої, які покращують їхні фізичні або розумові здібності, але водночас вони можуть страждати від наслідків цієї залежності. Графічний дизайн може підкреслити цю тему через зношені або пошкоджені імплантати, які символізують не лише технологічний прогрес, але й його негативні наслідки. Візуалізація персонажів, які втрачають контроль над своїми технологіями, може створити відчуття тривоги та безвиході, що є характерним для жанру.

Крім того, технологічна залежність може бути представлена через навколишнє середовище. Наприклад, занедбані райони, де технології не працюють, можуть контрастувати з розвиненими, технологічно просунутими зонами. Це підкреслює ідею про те, що технології не завжди є благом, і що їхнє використання може призвести до соціальної нерівності та ізоляції.

Ідентичність та самовираження

У світі кіберпанку питання ідентичності є надзвичайно важливими. Персонажі часто стикаються з внутрішніми конфліктами, пов'язаними з їхньою ідентичністю, особливо в умовах, коли технології дозволяють змінювати зовнішність і навіть особистість. Графічний дизайн може відображати цю боротьбу через візуалізацію персонажів, які змінюють свій вигляд, використовуючи технології, або через символіку, що підкреслює їхні внутрішні конфлікти.

Наприклад, персонажі можуть мати різноманітні кібернетичні модифікації, які відображають їхні бажання або страхи. Це може бути візуалізовано через деталі, такі як зміна кольору шкіри, візерунки на тілі або навіть повністю нові риси обличчя. Такі зміни можуть символізувати не лише фізичну трансформацію, але й психологічні зміни, які відбуваються внаслідок технологічного впливу.

Крім того, графічний дизайн може використовувати символіку, щоб підкреслити теми самовираження. Наприклад, персонажі можуть носити одяг з унікальними візерунками або кольорами, які відображають їхню індивідуальність. Це може бути особливо важливим у контексті соціальної нерівності, де персонажі

з нижчих класів можуть використовувати самовираження як спосіб боротьби за свою ідентичність у світі, що їх пригнічує.

Соціальна справедливість

Тематика соціальної справедливості є ще однією важливою концептуальною темою в кіберпанку. У світі, де технології та влада часто зосереджені в руках небагатьох, персонажі можуть боротися за свої права та справедливість. Графічний дизайн може візуалізувати ці теми через символіку, графіті, або елементи, що відображають протест.

Наприклад, графіті на стінах можуть містити соціальні коментарі або заклики до дії, що підкреслює боротьбу персонажів за свої права. Це може бути представлено через яскраві кольори та агресивні візерунки, які привертають увагу гравців і спонукають їх задуматися про соціальні питання. Такі елементи можуть створити глибший контекст для сюжету та персонажів, підкреслюючи важливість соціальних питань у світі гри.

Крім того, персонажі можуть бути представлені як активісти або борці за справедливість, які використовують технології для організації протестів або боротьби з системою. Графічний дизайн може підкреслити цю боротьбу через візуалізацію сцен, де персонажі взаємодіють з технологіями, щоб досягти своїх цілей. Це може включати в себе використання дронів для збору інформації, хакерських атак на системи безпеки або навіть віртуальних протестів у цифрових світах.

Концептуальні теми кіберпанку, такі як технологічна залежність, ідентичність та самовираження, а також соціальна справедливість, є критично важливими для створення глибокого і змістовного ігрового досвіду. Графічний дизайн відіграє ключову роль у візуалізації цих тем, допомагаючи створити атмосферу, яка не лише розважає, але й спонукає гравців задуматися про важливі соціальні питання. Розробники повинні враховувати ці концептуальні елементи при створенні концепт-арту, щоб забезпечити цілісність і глибину гри, що робить

її більш привабливою для гравців. У наступних розділах ми продовжимо досліджувати, як ці концептуальні теми впливають на розробку конкретних аспектів гри, а також їхній вплив на гравців та суспільство в цілому.

3.3. Взаємодія графічного дизайну з ігровим процесом

Графічний дизайн у жанрі кіберпанк виконує не лише естетичну функцію, але й має суттєвий вплив на ігровий процес. Важливо, щоб естетичні рішення були інтегровані в механіку гри, створюючи цілісний ігровий досвід, який дозволяє гравцям не лише насолоджуватися візуальними елементами, але й активно взаємодіяти з ігровим світом. У цьому контексті розглянемо кілька ключових аспектів, які підкреслюють цю взаємодію.

Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс

Одним із найважливіших аспектів графічного дизайну є створення інтуїтивно зрозумілого інтерфейсу. Гравці повинні мати можливість легко орієнтуватися у світі гри, не відволікаючись на складні елементи управління. Графічний дизайн повинен забезпечити зрозумілу навігацію, використовуючи кольори, форми та символи, які підкреслюють важливі елементи та інформацію.

Наприклад, у кіберпанкових іграх, де технології та естетика відіграють ключову роль, інтерфейс може бути оформлений у стилі, що відображає футуристичний світ. Використання прозорих панелей, неонових кольорів та анімованих елементів може створити відчуття технологічного прогресу. Важливо, щоб інформація, така як здоров'я персонажа, ресурси або місія, була представлена чітко і зрозуміло, щоб гравці могли швидко реагувати на зміни в ігровому процесі.

Крім того, графічний дизайн може включати в себе елементи, які підказують гравцям, куди їм слід рухатися або на що звернути увагу. Наприклад, використання світлових ефектів або анімацій для підсвічування важливих об'єктів може допомогти гравцям зрозуміти, які елементи навколишнього середовища є інтерактивними. Це не лише покращує ігровий процес, але й підвищує загальне занурення у світ гри.

Динамічні елементи

Включення анімацій та динамічних елементів у графічний дизайн може суттєво підвищити занурення гравців у світ гри. Динамічні елементи, такі як рухомі вивіски, дрони, що літають, або змінююче освітлення, можуть створити відчуття живого, динамічного середовища, яке реагує на дії гравця.

Наприклад, у грі "Cyberpunk 2077" можна побачити, як дрони літають над вулицями, виконуючи різні функції, такі як спостереження або доставка. Це не лише додає реалізму, але й створює відчуття, що світ гри є активним і живим. Динамічні елементи можуть також використовуватися для підкреслення важливих моментів у сюжеті або для створення напруги під час ігрового процесу. Наприклад, зміна освітлення під час напружених сцен може підвищити емоційний вплив на гравців.

Крім того, анімації можуть бути використані для візуалізації дій персонажів, таких як атаки, ухилення або використання технологій. Це допомагає створити більш захопливий і динамічний ігровий процес, де гравці відчують, що їхні дії мають значення і впливають на навколишнє середовище.

Взаємодія з навколишнім середовищем

Графічний дизайн повинен підкреслювати можливості взаємодії гравців з навколишнім середовищем. Це може бути досягнуто через деталі, які вказують на об'єкти, з якими можна взаємодіяти, або через візуальні підказки, які допомагають гравцям зрозуміти, як використовувати технології у грі.

Наприклад, у кіберпанкових іграх можуть бути представлені різноманітні об'єкти, такі як комп'ютерні термінали, панелі управління або навіть елементи навколишнього середовища, які гравці можуть використовувати для досягнення своїх цілей. Графічний дизайн може включати в себе візуальні підказки, такі як підсвічування або анімації, які вказують на те, що об'єкт є інтерактивним. Це допомагає гравцям швидше орієнтуватися у світі гри та використовувати технології для досягнення своїх цілей.

Крім того, графічний дизайн може підкреслювати різноманітність можливостей взаємодії. Наприклад, у грі можуть бути представлені різні способи вирішення завдань, такі як хакерство, бойові дії або дипломатія. Графічні елементи можуть вказувати на те, які технології або навички можуть бути використані в конкретній ситуації, що дозволяє гравцям експериментувати з різними підходами до вирішення завдань.

Взаємодія графічного дизайну з ігровим процесом є критично важливим аспектом, який впливає на загальний ігровий досвід. Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, динамічні елементи та можливості взаємодії з навколишнім середовищем допомагають створити захопливий і змістовний ігровий процес, який дозволяє гравцям повністю зануритися у світ гри. Розробники повинні враховувати ці аспекти при створенні концепт-арту, щоб забезпечити цілісність і глибину ігрового досвіду, що робить гру більш привабливою та цікавою для гравців. У наступних розділах ми продовжимо досліджувати, як ці елементи впливають на розробку конкретних аспектів гри, а також їхній вплив на гравців та суспільство в цілому.

Висновок до третього розділу

У цьому розділі ми детально дослідили ключові аспекти, які формують візуальну естетику та концептуальні теми жанру кіберпанк у відеоіграх, а також їхню взаємодію з ігровим процесом. Кіберпанк, як жанр, не лише захоплює гравців своїм унікальним візуальним стилем, але й порушує складні соціальні, технологічні та етичні питання, які відображаються в графічному дизайні та механіці гри.

Візуальна естетика кіберпанку характеризується поєднанням елементів високих технологій і занедбаних, постапокаліптичних середовищ. Використання неонових кольорів та освітлення створює враження технологічного прогресу, тоді як технологічні елементи, такі як дрони та голограми, підкреслюють футуристичний характер світу. Соціальна нерівність, що візуалізується через

контраст між багатими та бідними районами, додає глибини та змісту, спонукаючи гравців задуматися про важливі соціальні питання.

Концептуальні теми, такі як технологічна залежність, ідентичність та самовираження, а також соціальна справедливість, формують основний контекст гри, надаючи їй емоційної глибини. Графічний дизайн відіграє ключову роль у візуалізації цих тем, допомагаючи створити атмосферу, яка не лише розважає, але й спонукає гравців до роздумів про важливі соціальні питання. Візуалізація технологічної залежності через персонажів з кібернетичними імплантатами, а також символіка, що підкреслює боротьбу за ідентичність і справедливість, створюють багатопланову наративну структуру.

Взаємодія графічного дизайну з ігровим процесом є критично важливим аспектом, який впливає на загальний ігровий досвід. Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, динамічні елементи та можливості взаємодії з навколишнім середовищем допомагають створити захопливий і змістовний ігровий процес, який дозволяє гравцям повністю зануритися у світ гри. Графічний дизайн не лише формує візуальний стиль, але й впливає на механіку гри, забезпечуючи гравцям можливість легко орієнтуватися у світі гри та активно взаємодіяти з ним. [47, с. 89].

Отже, візуальна естетика, концептуальні теми та їхня інтеграція в ігровий процес є невід'ємними складовими успішних відеоігор у жанрі кіберпанк. Розробники повинні враховувати ці аспекти при створенні концепт-арту, щоб забезпечити глибину та зміст гри, що робить її більш привабливою для гравців. У наступних розділах ми продовжимо досліджувати, як ці елементи впливають на розробку конкретних аспектів гри, а також їхній вплив на гравців та суспільство в цілому. Цей аналіз допоможе зрозуміти, як кіберпанк як жанр може відображати сучасні соціальні реалії та технологічні виклики, створюючи унікальний ігровий досвід, що залишає слід у свідомості гравців.

РОЗДІЛ 4. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ: РОЗРОБКА КОНЦЕПТУ

4.1. Визначення концепції проєкту та ігрового сюжету

У сучасному світі відеоігор концепція проєкту та ігровий сюжет є основою, на якій будується вся гра. Вони визначають не лише механіку, але й емоційний зв'язок гравця з персонажами та світом, в якому розгортаються події. У цьому розділі ми детально розглянемо концепцію нашої гри, її сюжет, персонажів, а також особливості візуалізації, які будуть реалізовані за допомогою програми Photoshop для створення концепт-арту та ілюстрацій.

Основна ідея гри полягає в поєднанні елементів фентезі та сучасності, де головна героїня, Аріка, має унікальну здатність зв'язуватися зі своїми двома золотими рибками через волосся. Цей магічний зв'язок не лише надає їй особливі сили, але й формує її ідентичність у світі, де добрі люди мають водяних духів-тотемів, а злі — духів у вигляді літаючих тварин. Інші персонажі можуть мати духів, що представляють наземних тварин, що підкреслює різноманітність ігрового світу та його соціальну структуру.

Гра розгортається в світі, де існують різні клани, кожен з яких має свої унікальні риси, традиції та звичаї. Клани, що представляють добрих людей, пов'язані з водою, живуть у гармонії з природою та використовують свої сили для захисту навколишнього середовища. Вони вважають, що вода є джерелом життя, і намагаються підтримувати баланс у світі. З іншого боку, клани, що представляють злих людей, мають духів у вигляді літаючих тварин, які символізують їхню агресію та бажання контролювати світ навколо них. Ці клани прагнуть до влади і не зупиняться ні перед чим, щоб досягти своїх цілей. Головна героїня, є представницею одного з добрих кланів. Її зв'язок з золотими рибками надає їй унікальні здібності, які дозволяють їй взаємодіяти з водою та природою. Вона може викликати водяні потоки, створювати захисні бар'єри з води та навіть спілкуватися з водяними духами. Ці здібності роблять її важливою фігурою у боротьбі проти злих кланів, які намагаються знищити гармонію у світі. Сюжет гри

розпочинається з того, що героїня дізнається про загрозу, яка нависла над її кланом. Злі клани, які прагнуть до влади, починають атакувати мирні поселення, намагаючись захопити контроль над водними ресурсами. Головна героїня вирішує взяти на себе відповідальність за захист свого народу і вирушає в подорож, щоб знайти союзників та зупинити агресорів.

Протягом гри головна героїня зустрічає різних персонажів, які стають її союзниками. Кожен з них має свої унікальні здібності, пов'язані з їхніми духами-тотемами. Наприклад, один з її союзників може мати духа, що представляє наземну тварину, і використовувати свої сили для швидкого пересування та атаки. Інший персонаж може мати водяного духа, який допомагає в лікуванні та захисті. Ці взаємодії між персонажами підкреслюють важливість співпраці та єдності у боротьбі проти зла. Крім того, у грі буде представлено кілька ключових локацій, які відображають різні аспекти ігрового світу. Це можуть бути водоспади, підводні печери, густі ліси та технологічні міста, що контрастують з природними елементами. Кожна локація буде мати свої унікальні виклики та ворогів, що підкреслює різноманітність ігрового процесу.

Важливим елементом сюжету є розвиток персонажів. Головна героїня, проходячи через різні випробування, не лише здобуває нові сили, але й розвивається як особистість. Вона вчиться довіряти своїм союзникам, приймати складні рішення та боротися зі своїми страхами. Цей розвиток робить її більш реалістичною та близькою до гравців, що дозволяє їм відчувати емоційний зв'язок з персонажем. Візуалізація концепту гри буде реалізована за допомогою програми Photoshop, що дозволить створити детальні концепт-арти та ілюстрації. Використовуючи цю програму, я зможу втілити в життя свої ідеї щодо персонажів, локацій та ключових моментів сюжету. Концепт-арт головної героїні, буде відображати її гібридну природу, поєднуючи людські та технологічні елементи. Особливий акцент буде зроблено на її магічному зв'язку з двома золотими рибками, чий образи в концепт-арті тісно переплітатимуться з волоссям героїні.

Ключові персонажі-антагоністи, представники ворожих кланів, матимуть більш агресивні, хижі риси. Їхні духи-тотеми, такі як літаючі тварини, візуалізуватимуться в концепт-артах через складні, асиметричні деталі в зовнішності, органічні чи механічні елементи, що підкреслюватимуть їхню ворожість до гармонії. Ці візуальні елементи допоможуть створити чітке уявлення про конфлікт між добром і злом у грі. Концепт-арти локацій ігрового світу продемонструють контраст між холодними, технологічними міськими пейзажами та прихованими проявами природної стихії. Футуристичні вежі, монолітні будівлі, проїжджі частини, сірий бетон та скло будуть урівноважуватися проростанням органічної рослинності, водними каналами та таємничими прорізами, крізь які проглядатиме інша реальність. Цей контраст підкреслить важливість збереження природного середовища та боротьби за гармонію. Ключові сюжетні сцени, такі як зустрічі головної героїні з духами-провідниками, конфлікти з ворожими кланами, моменти прояву природної стихії, будуть відображені в концепт-артах, які передаватимуть динаміку, емоційність та атмосферність ігрових подій. Ці сцени допоможуть гравцям відчувати напругу та важливість кожного моменту, що відбувається у грі.

Загалом, концепція проекту та ігровий сюжет формують основу для подальшої розробки. Вони визначають не лише механіку гри, але й емоційний зв'язок гравців з персонажами та світом. Завдяки унікальному поєднанню елементів фентезі та сучасності, а також глибокому розвитку персонажів, наша гра має потенціал стати захоплюючим досвідом для гравців, що дозволить їм зануритися у світ, де доброта та злість ведуть боротьбу за контроль над природою та гармонією. У підсумку, розробка концепту та сюжету є важливими етапами у створенні відеогри, які вимагають творчого підходу, уваги до деталей та глибокого розуміння теми. Використання Photoshop для візуалізації цих ідей дозволить створити яскраві та запам'ятовувані образи, які стануть основою для подальшої реалізації проекту. Концепція нашої не лише зосереджується на боротьбі між

добрим і злом, але й досліджує глибші теми, такі як взаємозв'язок людини з природою, важливість спільноти та дружби. Головна героїня, символізує надію та рішучість, а її зв'язок з золотими рибками є метафорою для глибокого зв'язку між людьми та природою. Цей зв'язок підкреслює важливість збереження екологічного балансу та поваги до навколишнього середовища.

Кожен клан у грі має свої унікальні традиції та цінності, що дозволяє гравцям досліджувати різні культури та способи життя. Наприклад, клан, що представляє добрих людей, може мати ритуали, пов'язані з водою, такі як святкування дощів або обряди очищення. Ці елементи додають глибини до ігрового світу та роблять його більш реалістичним.

З іншого боку, злі клани можуть мати свої темні ритуали, які підкреслюють їхню агресію та бажання контролювати. Це може включати в себе обряди, пов'язані з жертвопринесеннями або використанням темної магії. Ці контрасти між кланами створюють напругу та конфлікт, які є основою сюжету. Важливою частиною гри є також розвиток відносин між персонажами. Головна героїня не лише бореться з ворогами, але й будує стосунки з союзниками, що допомагає їй зрозуміти цінність дружби та підтримки. Ці стосунки можуть розвиватися протягом гри, відкриваючи нові можливості для взаємодії та співпраці. Крім того, у грі буде представлено різноманітні завдання та виклики, які допоможуть гравцям глибше зануритися в сюжет. Це можуть бути квести, пов'язані з пошуком артефактів, захистом поселень або дослідженням нових територій. Кожне завдання буде мати свої унікальні елементи, які підкреслюють важливість співпраці та стратегічного мислення.

Візуалізація концепту гри за допомогою Photoshop дозволить створити не лише персонажів та локації, але й атмосферу, яка підкреслює емоційний зміст сюжету. Використання кольорової палітри, освітлення та текстур допоможе передати настрій кожної сцени, роблячи гру більш захоплюючою та емоційною.

Крім того, важливо врахувати, що візуальні елементи гри повинні бути не лише естетично привабливими, але й функціональними. Це означає, що дизайн

персонажів та локацій має бути таким, щоб гравці могли легко орієнтуватися у світі гри та взаємодіяти з його елементами. Наприклад, важливо, щоб ключові об'єкти, з якими гравці можуть взаємодіяти, були чітко видимими та легко впізнаваними. У підсумку, концепція проєкту та ігровий сюжет формують основу для подальшої розробки. Вони визначають не лише механіку гри, але й емоційний зв'язок гравців з персонажами та світом. Завдяки унікальному поєднанню елементів фентезі та сучасності, а також глибокому розвитку персонажів, наша гра має потенціал стати захоплюючим досвідом для гравців, що дозволить їм зануритися у світ, де доброта та злість ведуть боротьбу за контроль над природою та гармонією. Розробка концепту та сюжету є важливими етапами у створенні відеогри, які вимагають творчого підходу, уваги до деталей та глибокого розуміння теми. Використання Photoshop для візуалізації цих ідей дозволить створити яскраві та запам'ятовувані образи, які стануть основою для подальшої реалізації проєкту. Цей процес не лише допоможе втілити в життя наші ідеї, але й створить унікальний ігровий досвід, який залишить слід у серцях гравців.

Таким чином, концепція проєкту та ігровий сюжет не лише формують основу для розробки, але й відкривають нові горизонти для творчості та інновацій у світі відеоігор. Вони стають важливими елементами, які визначають, як гравці взаємодіють з ігровим світом, як вони переживають емоції та як вони сприймають персонажів. Це робить їх невід'ємною частиною успіху будь-якого ігрового проєкту.

4.2. Пошук художньої стилістики відеогри

Розробка художньої стилістики відеогри є одним із ключових етапів концептуального дизайну. Він передбачає визначення візуального образу гри, її естетичної спрямованості та художнього оформлення ігрового світу. Для майбутньої відеогри важливо знайти оригінальне, впізнаване художнє вирішення, яке відповідатиме концепції, сюжету та ігровим механікам. Пошук візуального стилю відеогри розпочинається з визначення основних художніх впливів та

референсів, що відповідають концепції проєкту. Для нашого проєкту було обрано поєднання кіберпанкових, фентезійних та соціально-фантастичних мотивів. Кіберпанк як напрям наукової фантастики характеризується зображенням футуристичних технологій, індустріальних локацій, холодної кольорової гами, механістичних форм та мотивів. Класичними прикладами кіберпанкового стилю можуть слугувати такі відомі відеоігри, як "Cyberpunk 2077", "Deus Ex"[51, 54], "Mirror's Edge" та "Ruiner". Фентезійна складова привносить до візуального стилю гри органічні, природні елементи, містичні мотиви, фольклорну символіку та теплу, насичену кольорову палітру. Характерними прикладами фентезійного художнього оформлення є ігри "The Witcher 3", "Dragon Age: Inquisition", "Horizon Zero Dawn" та "God of War".

Соціально-фантастичний напрям орієнтований на зображення майбутнього суспільства, в якому переплітаються технологічні та соціальні аспекти. Такий підхід можна простежити у відеоіграх "Deus Ex: Mankind Divided", "Watch Dogs", "Prey" та "Detroit: Become Human" .

Поєднання цих трьох художніх напрямів дозволить створити унікальний, впізнаваний візуальний стиль майбутньої відеогри, який привертатиме увагу гравців.

Базуючись на аналізі художніх референсів та прагненні до оригінальності, було визначено ключові візуальні мотиви, які лягли в основу художньої стилістики відеогри:

1. Контраст технологічного та природного. Ігровий світ має поєднувати холодні, механістичні елементи високотехнологічного майбутнього з органічними, містичними проявами природи та духовності.
2. Поєднання футуризму та архаїки. Майбутнє суспільство має вміщувати в собі сліди давніх цивілізацій, традицій та вірувань, що надаватиме ігровому світу глибини та багатошаровості.

3. Естетика занепаду та відродження. Візуальне оформлення гри має відображати процеси розкладу, деградації, але водночас і відродження, прориву життя та духовності.

4. Акцент на символах, ритуалах та езотериці. Сакральні знаки, містичні ритуали, езотеричні прояви мають стати невід'ємною частиною художньої стилістики проекту.

5. Колірна палітра, що поєднує холодні та теплі тони. Ігровий світ має оперувати контрастними кольорами - від ціанових, металевих відтінків до глибоких, насичених фіолетово-бордових барв.

Ці ключові візуальні мотиви стали відправною точкою для формування художньої концепції відеогри та пошуку впізнаваного візуального стилю. На основі визначених концептуальних орієнтирів було розроблено художню стилістику майбутньої відеогри. Вона ґрунтується на поєднанні футуристичних, містичних та емоційних елементів, що створює унікальний, впізнаваний образ проекту.

Ключовими аспектами художньої стилістики є:

1. Архітектурні рішення. Ігровий світ поєднуватиме футуристичні, високотехнологічні споруди з елементами давньої, архаїчної архітектури. Будівлі та споруди матимуть комбінацію геометричних форм, механістичних деталей та органічних, природних мотивів.

2. Дизайн персонажів. Персонажі гри матимуть синтез технологічних та містичних рис. Їхній зовнішній вигляд, одяг і спорядження міститимуть елементи кіберпанку, фентезі та соціальної фантастики. Візуальний образ головної героїні Аріки є центральним у розробці художньої стилістики.

3. Колірна палітра. Кольорова гама ігрового світу базуватиметься на контрасті холодних, сталевих відтінків з теплими, насиченими фіолетово-бордовими барвами. Це створюватиме відчуття технологічності, але водночас й органічності, духовності.

4. Текстури та матеріали. У художньому оформленні будуть використовуватися різноманітні текстури - від гладких металевих поверхонь до грубої, природної деревини, каменю та тканин. Комбінація механістичних та органічних матеріалів підкреслюватиме концептуальні контрасти ігрового світу.

5. Світлотіньове рішення. Ігровий простір матиме складну систему освітлення, яка поєднуватиме яскраві, різнокольорові проміння штучних джерел з м'яким, таємничим світлом природних елементів. Гра світла і тіні створюватиме атмосферність та емоційну виразність.

6. Символіка та езотерика. Візуальний стиль гри буде наповнений різноманітною символікою, містичними знаками, езотеричними мотивами, що відображатимуть приховані шари ігрового світу та його духовну складову.

Розроблена художня стилістика майбутньої відеогри забезпечить цілісний, оригінальний та впізнаваний візуальний образ, який відповідатиме концепції проекту та приверне увагу гравців. Для наочної демонстрації розробленої художньої стилістики було створено низку концепт-артів, що відображають ключові аспекти візуального дизайну ігрового світу.

Ці концепт-арти слугують основою для подальшої розробки ігрового дизайну, 3D-моделювання та анімації. Вони наочно демонструють ключові аспекти художньої стилістики проекту та дозволяють зрозуміти цілісний візуальний образ майбутньої відеогри. Загалом, пошук художньої стилістики став важливим етапом концептуальної роботи над проектом. Визначені ключові візуальні мотиви та розроблена на їхній основі художня концепція забезпечили оригінальний, впізнаваний візуальний образ відеогри, який відображає її концептуальну спрямованість. Створені концепт-арти заклали міцний фундамент для наступних етапів художньої розробки проекту.

4.3. Графічна розробка концепту відеогри

Графічна розробка концепту відеогри є одним із найважливіших етапів у створенні ігрового проекту. Вона включає в себе візуалізацію ідей, які формують

основи ігрового світу, персонажів, механік та сюжету. Концепт-арт, як основний інструмент графічної розробки, дозволяє командам розробників, художників і дизайнерів спільно працювати над візуальним стилем гри, створюючи єдине бачення, яке буде реалізовано в фінальному продукті. У цьому розділі ми розглянемо ключові аспекти графічної розробки концепту відеогри, включаючи створення концепт-артів, візуалізацію персонажів, локацій, об'єктів та емоційних моментів, а також важливість стилістики та кольорової палітри. Ми також обговоримо, як ці елементи взаємодіють між собою, формуючи цілісний образ гри.

Концепт-арт — це візуальне представлення ідей, які лежать в основі відеогри. Він слугує основою для подальшої розробки, допомагаючи команді зрозуміти, як виглядатиме гра, які емоції вона викликатиме у гравців, і які елементи будуть ключовими для ігрового процесу. Концепт-арт може включати в себе:

- Персонажі: Візуалізація головних і другорядних персонажів, їхніх рис, костюмів, виразів обличчя та особливостей.
- Локації: Створення образів ігрових світів, включаючи природні та штучні елементи, архітектуру, атмосферу та деталі навколишнього середовища.
- Об'єкт: Візуалізація предметів, які гравці можуть використовувати або взаємодіяти з ними, таких як зброя, інструменти, артефакти.
- Сюжетні сцени: Відображення ключових моментів сюжету, які передають емоції, динаміку та атмосферу гри.

Концепт-арт є важливим етапом у процесі розробки, оскільки він допомагає уникнути непорозумінь між членами команди, забезпечуючи чітке уявлення про візуальний стиль ігри.

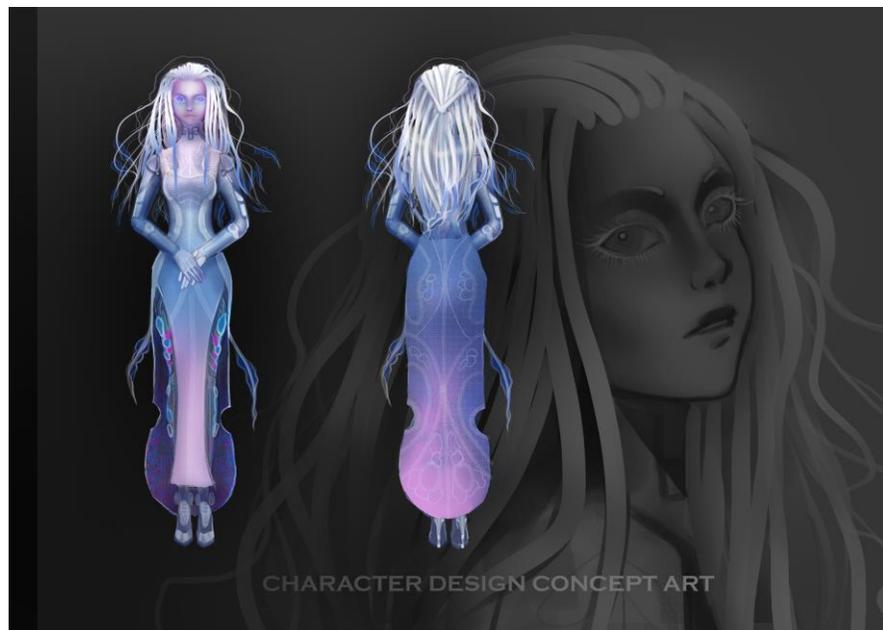
Візуалізація персонажів є одним із найважливіших аспектів графічної розробки. Персонажі є обличчям гри, і їхній дизайн має відображати не лише їхню особистість, але й роль у сюжеті. Для створення концепт-арту персонажів важливо враховувати такі елементи:

1. Зовнішність: Вигляд персонажа має бути унікальним і запам'ятовуваним. Наприклад, головна героїня може мати гібридну природу, поєднуючи людські та технологічні елементи. Її зовнішність може включати витончені риси обличчя, порцелянову шкіру, а також футуристичні деталі, такі як імплантати на скронях і металеві вставки на кінцівках.

2. Костюм: Одяг персонажа має відображати його характер, соціальний статус та роль у світі гри. Наприклад, костюм головної героїні може бути стильним і функціональним, з елементами, що підкреслюють її зв'язок з технологіями.

3. Емоції: Важливо передати емоції персонажа через вирази обличчя та позу. Це допоможе гравцям краще зрозуміти його мотивацію та переживання.

4. Атрибути: Додаткові елементи, такі як зброя, артефакти або талісмани, можуть підкреслити особистість персонажа та його роль у сюжеті. Наприклад, магічний зв'язок головної героїні з двома золотими рибками може бути візуалізований через елементи, що переплітаються з її волоссям.



(Додаток Г, концепт-арт персонажа Акітрі)

Антагоністи відіграють важливу роль у сюжеті, і їхній дизайн має бути таким же продуманим, як і у головних персонажів. Візуалізація антагоністів може включати:

1. Зовнішність: Антагоністи можуть мати агресивні, хижі риси, що підкреслюють їхню ворожість. Наприклад, їхні обличчя можуть бути жорсткими, з виразами, що відображають ненависть або злість.

2. Духи-тотеми: Візуалізація духів-тотемів, які супроводжують антагоністів, може включати елементи, що символізують їхню природу. Наприклад, комахи або хижі тварини можуть бути представлені через складні, асиметричні деталі в зовнішності антагоністів, підкреслюючи їхню ворожість до гармонії.

3. Костюми: Одяг антагоністів може бути темним і загрозливим, з елементами, що підкреслюють їхню силу та агресію. Наприклад, використання шкіри, металу або інших матеріалів може створити враження небезпеки.

4. Атрибути: Зброя та інші предмети, які використовують антагоністи, можуть бути візуалізовані через деталі, що підкреслюють їхню жорстокість. Наприклад, зброя може мати вигляд, що нагадує хижі зуби або кігті.

Локації у відеогрі формують ігровий світ, в якому розгортаються події. Візуалізація локацій має бути детальною та атмосферною, щоб гравці могли відчувати себе частиною цього світу. Основні аспекти візуалізації локацій включають:

1. Контраст: Важливо створити контраст між різними типами локацій. Наприклад, футуристичні міські пейзажі можуть бути представлені через холодні, технологічні елементи, такі як бетонні вежі та скло, в той час як природні локації можуть включати органічну рослинність, водні канали та інші елементи природи.

2. Деталі: Кожна локація має бути наповнена деталями, які підкреслюють її унікальність. Наприклад, вуличні сцени можуть містити елементи, такі як рекламні щити, вуличні художники, або навіть маленькі магазини, що додають життя до ігрового світу.

3. Атмосфера: Важливо передати атмосферу кожної локації через кольорову палітру, освітлення та текстури. Наприклад, темні, похмурі локації можуть використовувати холодні кольори та м'яке освітлення, тоді як яскраві,

життєрадісні місця можуть бути наповнені теплими кольорами та яскравим світлом.

4. Ключові моменти: Візуалізація ключових моментів у локаціях, таких як зустрічі персонажів або конфлікти, може бути представлена через динамічні композиції, що підкреслюють емоції та напругу.

Об'єкти у відеогрі можуть мати велике значення для ігрового процесу. Вони можуть бути використані гравцями для досягнення цілей, або ж слугувати елементами навколишнього середовища. Основні аспекти візуалізації об'єктів включають:

1. Функціональність: Кожен об'єкт має бути візуально зрозумілим, щоб гравці могли легко зрозуміти його призначення. Наприклад, зброя може мати характерні елементи, що вказують на її тип і функцію. Функціональність об'єктів у відеогрі є критично важливим аспектом, оскільки вона визначає, як гравці взаємодіють з навколишнім середовищем. Кожен об'єкт має бути візуально зрозумілим, щоб гравці могли легко зрозуміти його призначення. Це означає, що дизайнери повинні враховувати не лише естетичні, але й практичні аспекти візуалізації. Наприклад, зброя може мати характерні елементи, що вказують на її тип і функцію. Якщо це меч, його форма, довжина та деталі можуть вказувати на те, що він призначений для ближнього бою. Якщо це вогнепальна зброя, то її дизайн може включати елементи, які підкреслюють її потужність, такі як великі стволи або деталі, що вказують на механізм перезарядки. Важливо, щоб гравці могли швидко ідентифікувати об'єкти, які вони можуть використовувати, що підвищує зручність ігрового процесу. Наприклад, в іграх з відкритим світом, де гравці можуть взаємодіяти з багатьма предметами, чітка візуалізація функціональності об'єктів допомагає уникнути плутанини і робить гру більш інтуїтивно зрозумілою.

2. Деталі: Об'єкти мають бути детально проробленими, щоб підкреслити їхню унікальність. Наприклад, артефакти можуть мати складні візерунки, що

відображають їхню історію та значення. Деталі в графічній розробці об'єктів мають величезне значення для підкреслення їхньої унікальності та значення в контексті гри. Об'єкти мають бути детально проробленими, щоб підкреслити їхню унікальність. Наприклад, артефакти можуть мати складні візерунки, що відображають їхню історію та значення. Це може включати в себе різноманітні текстури, гравіювання, символи або навіть світлові ефекти, які підкреслюють магичні або технологічні властивості предмета. Чим більше деталей у візуалізації, тим більше гравці можуть відчувати зв'язок з ігровим світом. Наприклад, стародавній артефакт може мати потертість, тріщини або сліди використання, що надає йому автентичності та історії. Такі деталі не лише роблять об'єкти більш реалістичними, але й допомагають гравцям зануритися в ігровий процес, оскільки вони можуть вивчати навколишнє середовище та знаходити нові елементи, які розкривають більше про світ гри.

3. Стилїстика: Важливо, щоб об'єкти відповідали загальному стилю гри. Наприклад, якщо гра має футуристичний стиль, об'єкти можуть бути виконані з металу та скла, з гладкими формами та технологічними елементами. Стилїстика об'єктів у відеогрі є важливим елементом, оскільки вона повинна відповідати загальному стилю гри. Важливо, щоб об'єкти відповідали загальному стилю гри, який буде відображати її тематику та атмосферу. Це може бути реалістичний, стилізований, мультяшний або футуристичний стиль. Наприклад, якщо гра має футуристичний стиль, об'єкти можуть бути виконані з металу та скла, з гладкими формами та технологічними елементами. Це створює враження, що гравець перебуває в світі, де технології досягли нового рівня розвитку. У той же час, якщо гра має стилізований або мультяшний стиль, об'єкти можуть бути яскравими, з exaggerated features, що підкреслюють їхню функцію або роль у грі. Стилїстика також може впливати на те, як гравці сприймають персонажів і навколишнє середовище, оскільки вона формує загальне враження від гри. Наприклад, у грі з

темною атмосферою, об'єкти можуть бути виконані в похмурих кольорах, що підкреслює загальний настрій і допомагає створити відчуття напруги.

4. Атмосфера: Об'єкти можуть також впливати на атмосферу гри. Наприклад, стародавні артефакти можуть бути представлені в темних, зношених кольорах, що підкреслюють їхню таємничість. Атмосфера, яку створюють об'єкти у відеогрі, є важливим аспектом, оскільки вона впливає на загальне сприйняття гри. Об'єкти можуть також впливати на атмосферу гри. Наприклад, стародавні артефакти можуть бути представлені в темних, зношених кольорах, що підкреслюють їхню таємничість. Це може створити відчуття загадки та спонукати гравців досліджувати навколишнє середовище, щоб дізнатися більше про історію світу. Атмосфера може бути підсилена за допомогою освітлення, текстур та кольорової палітри, які використовуються для візуалізації об'єктів. Наприклад, якщо гра відбувається в постапокаліптичному світі, об'єкти можуть бути покриті іржею, брудом або рослинністю, що підкреслює занедбаність і руйнування. Це не лише підвищує естетичну цінність гри, але й допомагає гравцям відчувати себе частиною цього світу, створюючи емоційний зв'язок між ними та ігровим середовищем.

Сюжетні сцени є важливими моментами у відеогрі, які передають емоції та динаміку подій. Візуалізація цих сцен має бути продуманою та детальною, щоб гравці могли відчувати напругу та емоції персонажів. Основні аспекти візуалізації сюжетних сцен включають:

1. Композиція: Важливо створити динамічну композицію, яка підкреслює ключові елементи сцени. Наприклад, розташування персонажів, об'єктів та фону має бути таким, щоб привертати увагу гравця до важливих моментів. Важливо створити динамічну композицію, яка підкреслює ключові елементи сцени. Наприклад, розташування персонажів, об'єктів та фону має бути таким, щоб привертати увагу гравця до важливих моментів. Композиція може включати в себе використання правил третин, симетрії або асиметрії, щоб створити візуально привабливі сцени. Динамічні кути зйомки, такі як низькі або високі перспективи,

можуть підкреслити емоційний стан персонажів або важливість подій, що відбуваються. Наприклад, якщо персонаж переживає кризу, камера може бути розташована так, щоб підкреслити його ізоляцію або безвихідь, створюючи враження, що він перебуває в безвихідній ситуації.

2. Емоції: Візуалізація емоцій персонажів через вирази обличчя та позу є критично важливою. Це допомагає гравцям зрозуміти, що відбувається в сцені, і відчутти зв'язок з персонажами. Візуалізація емоцій персонажів через вирази обличчя та позу є критично важливою. Це допомагає гравцям зрозуміти, що відбувається в сцені, і відчутти зв'язок з персонажами. Наприклад, якщо персонаж відчуває страх, його вираз обличчя може бути напруженим, а поза — закритою. Це дозволяє гравцям ідентифікуватися з персонажем і переживати його емоції. Важливо також враховувати, як емоції персонажів взаємодіють з навколишнім середовищем. Наприклад, якщо сцена відбувається в темному, похмурому місці, це може підсилити відчуття тривоги або небезпеки, що відчуває персонаж.

3. Атмосфера: Важливо передати атмосферу сцени через кольорову палітру, освітлення та текстури. Наприклад, напружені сцени можуть використовувати темні кольори та контрастне освітлення, щоб підкреслити емоційний стан персонажів. Важливо передати атмосферу сцени через кольорову палітру, освітлення та текстури. Наприклад, напружені сцени можуть використовувати темні кольори та контрастне освітлення, щоб підкреслити емоційний стан персонажів. Освітлення може бути використане для створення тіней, які підкреслюють напругу або драматизм моменту. Кольорова палітра також може впливати на сприйняття сцени: теплі кольори можуть створювати відчуття затишку, тоді як холодні кольори можуть викликати відчуття тривоги або небезпеки. Це дозволяє гравцям зануритися в атмосферу гри та відчутти емоції, які переживають персонажі.

4. Деталі: Кожна сюжетна сцена має бути наповнена деталями, які підкреслюють її унікальність. Наприклад, елементи навколишнього середовища

можуть взаємодіяти з персонажами, створюючи динамічні моменти. Кожна сюжетна сцена має бути наповнена деталями, які підкреслюють її унікальність. Наприклад, елементи навколишнього середовища можуть взаємодіяти з персонажами, створюючи динамічні моменти. Це можуть бути дрібниці, такі як рухливі об'єкти, які реагують на дії персонажів, або деталі, які підкреслюють контекст сцени, такі як погодні умови, звуки або навіть запахи, які можуть бути візуалізовані через анімацію. Ці деталі допомагають створити більш реалістичний і занурюючий досвід для гравців, дозволяючи їм відчувати себе частиною ігрового світу.

Стилістика та кольорова палітра є важливими елементами графічної розробки, які впливають на загальне сприйняття гри. Основні аспекти стилістики та кольорової палітри включають:

1. Стиль: Важливо визначити загальний стиль гри, який буде відображати її тематику та атмосферу. Це може бути реалістичний, стилізований, мультяшний або футуристичний стиль. Важливо визначити загальний стиль гри, який буде відображати її тематику та атмосферу. Це може бути реалістичний, стилізований, мультяшний або футуристичний стиль. Кожен стиль має свої особливості, які впливають на те, як гравці сприймають гру. Наприклад, реалістичний стиль може створити відчуття занурення у світ, де все виглядає так, як у реальному житті, тоді як мультяшний стиль може надати грі легкості та веселощів. Вибір стилю також впливає на дизайн персонажів, об'єктів та локацій, оскільки всі елементи повинні бути узгоджені між собою, щоб створити цілісний образ.

2. Кольорова палітра: Вибір кольорової палітри має бути продуманим, оскільки кольори можуть впливати на емоції гравців. Наприклад, теплі кольори можуть створювати відчуття радості, тоді як холодні кольори можуть викликати відчуття тривоги. Вибір кольорової палітри має бути продуманим, оскільки кольори можуть впливати на емоції гравців. Наприклад, теплі кольори можуть створювати відчуття радості, тоді як холодні кольори можуть викликати відчуття

тривоги. Кольорова палітра може також використовуватися для підкреслення важливих елементів гри, таких як персонажі або об'єкти, що допомагає привернути увагу гравців до ключових моментів. Важливо, щоб кольорова палітра відповідала загальному стилю гри та підкреслювала її атмосферу.

3. Контраст: Використання контрастних кольорів може підкреслити важливі елементи гри, такі як персонажі або об'єкти. Це допомагає привернути увагу гравців до ключових моментів. Використання контрастних кольорів може підкреслити важливі елементи гри, такі як персонажі або об'єкти. Це допомагає привернути увагу гравців до ключових моментів. Наприклад, якщо персонаж одягнений у темні кольори, яскраві елементи його костюма можуть виділятися на фоні, створюючи враження динаміки та енергії. Контраст також може використовуватися для створення візуальних акцентів, які підкреслюють важливі моменти сюжету або емоційні стани персонажів.

4. Атмосфера, передана кольорами: Кольорова палітра може також впливати на атмосферу гри. Наприклад, темні, похмурі кольори можуть створити відчуття небезпеки, тоді як яскраві, життєрадісні кольори можуть викликати відчуття радості.

Взаємодія між різними елементами графічної розробки є критично важливою для створення цілісного образу гри. Основні аспекти взаємодії між елементами включають:

1. Сумісність: Всі елементи, такі як персонажі, локації, об'єкти та сюжетні сцени, мають бути сумісними між собою. Це означає, що вони повинні відповідати загальному стилю та кольоровій палітрі гри.

2. Динаміка: Взаємодія між персонажами та навколишнім середовищем має бути динамічною та природною. Це допомагає створити відчуття реальності у грі.

3. Емоційний зв'язок: Важливо, щоб гравці могли відчути емоційний зв'язок з персонажами та подіями. Це може бути досягнуто через детальну візуалізацію емоцій, виразів обличчя та поз.

4. Атмосфера: Взаємодія між елементами також впливає на загальну атмосферу гри. Наприклад, якщо персонажі взаємодіють з навколишнім середовищем, це може створити відчуття занурення у світ гри.

Висновок до четвертого розділу

Отже, графічна розробка концепту відеогри є складним і багатограним процесом, який вимагає уваги до деталей, творчого підходу та співпраці між різними членами команди. Цей процес охоплює безліч етапів, починаючи з концепт-арту, який закладає основи візуального стилю гри, і закінчуючи фінальною візуалізацією персонажів, локацій, об'єктів та сюжетних сцен. Кожен з цих елементів взаємодіє між собою, формуючи цілісний образ гри, що є критично важливим для створення вражаючого ігрового досвіду.

Успішна графічна розробка може значно підвищити якість гри, створюючи унікальний і запам'ятовуваний досвід для гравців. Вона допомагає передати емоції, атмосферу та сюжет, роблячи гру більш привабливою та цікавою. Наприклад, кольорова палітра, що використовується в грі, може викликати певні емоції у гравців, підкреслюючи драматичні моменти або створюючи відчуття легкості та радості. У майбутньому, з розвитком технологій та нових можливостей, графічна розробка продовжуватиме еволюціонувати, відкриваючи нові горизонти для творчості та інновацій у світі відеоігор. Дизайн персонажів, включаючи їх зовнішність, костюми та емоції, є критично важливим елементом, що впливає на сприйняття гравцями. Унікальний та детально продуманий дизайн персонажів сприяє створенню емоційного зв'язку між ними та гравцями, що є важливим для залучення аудиторії. Гравці повинні відчувати, що персонажі мають свою історію, мотивацію та емоції, що робить їх більш реалістичними та близькими. Водночас, візуалізація антагоністів повинна підкреслювати їхню ворожість та агресію, а також взаємодію з духами-тотемами, що додає глибини до їхнього образу. Це дозволяє створити більш складні та багатогранні конфлікти, які зацікавлюють гравців і спонукають їх до подальшого проходження гри.

Локації у грі повинні створювати контраст між технологічними та природними елементами, підкреслюючи унікальність кожного місця. Атмосфера, що передається через кольорову палітру та деталі, є важливою для занурення гравців у світ гри. Наприклад, використання холодних кольорів може створити відчуття тривоги або небезпеки, тоді як теплі кольори можуть викликати відчуття затишку та безпеки. Візуалізація об'єктів, які гравці можуть використовувати, має бути зрозумілою та функціональною, з детальною візуалізацією, що підкреслює їхню роль у ігровому процесі. Це дозволяє гравцям швидко орієнтуватися у світі гри та ефективно використовувати доступні ресурси.

Крім того, візуалізація ключових сюжетних моментів має бути динамічною та емоційною, щоб передати напругу та важливість подій у грі. Визначення загального стилю та кольорової палітри є критично важливим для створення цілісного образу гри, оскільки вони впливають на емоції гравців і загальне сприйняття гри. Взаємодія між різними елементами графічної розробки формує цілісний образ гри, що підвищує її якість та привабливість для гравців. Успішна реалізація цих аспектів може значно підвищити якість ігрового досвіду, роблячи гру більш захоплюючою та незабутньою для гравців. Таким чином, графічна розробка концепту відеогри є складним, але надзвичайно важливим процесом, який вимагає творчого підходу, уваги до деталей та тісної співпраці між усіма членами команди. Кожен етап, від початкового концепту до фінальної реалізації, має величезне значення для створення якісного продукту, який зможе задовольнити вимоги сучасних гравців і залишити незабутнє враження. Успішна графічна розробка не лише підвищує естетичну цінність гри, але й сприяє формуванню глибоких емоційних зв'язків між гравцями та ігровим світом, що є запорукою успіху в конкурентному середовищі індустрії відеоігор.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Проведена робота з розробки концепту майбутньої відеогри стала важливим початковим етапом на шляху до реалізації амбітного проєкту. Визначення концепції, ігрового сюжету, художньої стилістики та графічна візуалізація ключових елементів проєкту дозволили сформувати чітке уявлення про ігровий світ, персонажів та основні сюжетні лінії. Цей етап є критично важливим, оскільки він закладає основи для всіх наступних етапів розробки, включаючи ігровий дизайн, програмування, 3D-моделювання та анімацію. Було виконано такі задачі:

Створення концепт-арту для відеогри в жанрі кіберпанку виявилось не лише технічним завданням, але й важливою культурною практикою. Дослідження культурних, соціальних і технологічних аспектів кіберпанку дозволило створити змістовний ігровий досвід, що відображає реальні суспільні проблеми. Цей проєкт мав потенціал внести вагомий внесок у розвиток індустрії відеоігор, відображаючи сучасні виклики та проблеми.

Завдання проєкту полягало у розробці концепт-арту, що включало створення візуальної концепції, стилю, атмосфери, персонажів та ігрового світу. Цей процес допоміг не лише візуалізувати складні теми, пов'язані з технологіями, але й залучити гравців до глибшого осмислення моральних виборів, які вони роблять у віртуальному світі.

Дослідження базувалося на багатьох методах, включаючи аналіз, історичний підхід, системний підхід, порівняння та стилізацію. Це дозволило всебічно вивчити візуальний стиль кіберпанку, його еволюцію та сучасні тенденції, що було критично важливим для створення унікального візуального контенту.

Наукова новизна дослідження полягала у розробці оригінальної візуальної концепції, що поєднувала елементи класичного кіберпанку з інноваційними графічними рішеннями. Практичне значення результатів полягало у можливості їх використання геймдизайнерами, художниками та студентами для подальшої розробки відеоігор, та у подальшому розробці проєкту.

У ході роботи з розробки концепт-арту для відеогри було проведено ретельний аналіз жанру кіберпанк, вивчено велику кількість літературних джерел та аналогічних проєктів, а також виконано практичне завдання. Підсумовуючи результати, можна виділити наступні висновки:

1. Було детально досліджено жанр кіберпанк, його історію розвитку, ключові візуальні елементи та стилістичні особливості. Визначено основні теми та мотиви, характерні для цього жанру.
2. Поглиблено вивчено принципи розробки концепт-арту для відеоігор, включаючи створення персонажів, локацій, транспортних засобів та інших елементів ігрового світу.
3. Проаналізовано візуальний стиль відомих кіберпанк-ігор, таких як Cyberpunk 2077, Deus Ex та Blade Runner. Виділено їхні сильні та слабкі сторони, а також використані художні прийоми.
4. Розроблено концепції персонажів для гри, які відображають моральну неоднозначність та складність світу кіберпанку. Створено ескізи їхнього зовнішнього вигляду, одягу та аксесуарів.
5. Визначено кольорову палітру та освітлення для гри, що підкреслюють її атмосферу та настрій. Створено промо-матеріали для гри, включаючи обкладинку, логотип та рекламні зображення.

Підсумовуючи, можна сказати, що розробка концепт-арту для відеогри в жанрі кіберпанк є складним та багатогранним процесом, що вимагає від художника не лише творчих здібностей, але й глибоких знань про жанр та ігрову індустрію. Візуальний стиль є запорукою зацікавлення гравців.

Завдяки своїй популярності, відеоігри є чудовим способом дослідження та популяризації актуальних соціальних та технологічних тем. Розроблений проєкт орієнтований на створення захопливого та візуально привабливого ігрового досвіду, що дозволяє гравцям зануритися у світ кіберпанку та замислитися над майбутнім людства.

Розробка концепту відеогри є надзвичайно важливим етапом, який не лише визначає основні параметри майбутнього ігрового досвіду, але й закладає міцний фундамент для всіх наступних етапів реалізації проєкту. Цей початковий етап є критично важливим, оскільки саме тут формується унікальне бачення світу, персонажів та сюжетних ліній, яке потім послідовно втілюється в ігровий дизайн, 3D-моделювання, анімацію та інші ключові складові.

Концептуальна робота над майбутньою відеоігрою демонструє виважений підхід до формування ігрового всесвіту, що включає в себе не лише естетичні, але й філософські аспекти. Поєднання елементів кіберпанку, фентезі та соціальної фантастики створює потужний тематичний фундамент, здатний захопити увагу сучасних гравців. Кожен з цих жанрів вносить свої унікальні елементи, які взаємодіють між собою, формуючи багатопланову структуру, що дозволяє гравцям зануритися в глибокий і складний світ. Крізь призму містичної історії головної героїні, наділеної унікальним зв'язком із духами-покровителями, розкривається актуальна тема взаємодії людини, природи та технологій у футуристичному світі, насиченому контрастами та духовним пошуком. Ця історія не лише розважає, але й спонукає гравців до роздумів про їхнє місце у світі, про етичні та моральні дилеми, з якими вони можуть зіткнутися в реальному житті. Ключову роль у зміцненні основ проєкту відіграла розробка художньої стилістики. Поєднання холодних технологічних мотивів та прориву органічної природи стало потужним візуальним втіленням центральної ідеї гри, де технології та духовність перебувають у складному, але необхідному для гармонії протистоянні. Створені концепт-арти ключових персонажів, локацій та сюжетних моментів не лише заклали фундамент для подальшої візуальної реалізації, а й допомогли сформувати чітке уявлення про ігровий світ. Ці візуальні елементи стають важливими інструментами для передачі емоцій та настрою гри, що, в свою чергу, підвищує залученість гравців. Результати концептуальної роботи дозволили сформувати оригінальний, впізнаваний образ майбутньої відеогри. Поєднання футуристичних,

містичних та емоційних елементів має стати основою для створення захопливого, естетично привабливого та ідейно насиченого ігрового досвіду. Такий підхід покликаний занурити гравців у світ, де технології та природа, людина та духовність перебувають у складному, але необхідному для гармонії протистоянні. Розроблений концепт став надійним підґрунтям для подальшої реалізації амбітного ігрового проєкту. На цій основі команда розробників зможе послідовно втілювати концепцію у площину ігрового дизайну, технічної розробки, 3D-моделювання та анімації. Це дозволить реалізувати оригінальне бачення світу, де суперечності між технологіями та духовністю, людиною та природою є ключем до гармонії. Таким чином, концептуальна розробка не лише формує основи для ігрового процесу, але й створює глибокий контекст, який може стати основою для подальших досліджень у сфері ігрового дизайну та розвитку.

Отже, розроблений концепт відеогри заклав надійний фундамент для наступних етапів розробки та реалізації амбітного проєкту, спрямованого на створення захоплюючого ігрового досвіду, який зачепить сучасних гравців глибокою ідейною наповненістю та естетичною привабливістю. Цей концепт не лише визначає основні елементи гри, але й формує стратегічний напрямок, який дозволяє команді розробників зосередитися на досягненні конкретних цілей, що стосуються як ігрового процесу, так і візуального оформлення. Важливо також зазначити, що концептуальна розробка відеогри є не лише технічним, але й творчим процесом, що вимагає від усіх учасників команди гнучкості, відкритості до нових ідей та готовності до експериментів. Це дозволяє створити продукт, який не лише відповідає вимогам ринку, але й має потенціал стати культурним явищем, здатним вплинути на індустрію відеоігор в цілому.

Таким чином, концептуальна розробка відеогри є важливим етапом, що формує основи для подальшої роботи, і її результати можуть стати основою для нових ідей, інновацій та творчих рішень у сфері ігрового дизайну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Thames & Hudson. The Art of Creating Digital Worlds, 2022, 256 с.
2. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Boca Raton: CRC Press, 2008. 400 с.
3. Allo C. The Art of Borderlands 3. San Francisco:Dark Horse Books, 2019. 192 с.
4. Blizzard Entertainment. The Art of Overwatch. San Francisco: Blizzard Entertainment, 2016. 368 с.
5. Square Enix. The Art of Final Fantasy IX. Tokyo: Square Enix, 2016. 192 p.
6. Bancroft T. Creating Characters with Personality. Cincinnati: HOW Books, 2012. 224 с.
7. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2004. 576 с.
8. Swink S. Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Boston: Addison-Wesley, 2008. 248 с.
9. Fullerton T. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. New York: CRC Press, 2018. 392 с.
10. Rogers S. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Boston: Wiley, 2010. 528 с.
11. Sylvester T. Designing Games: A Guide to Engineering Experiences. Sebastopol: O'Reilly Media, 2013. 304 с.
12. K. Michael Hays. The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology. Cambridge: MIT Press, 2006. 576 с.
13. Hays K.M. The Art of Video Games. Washington: Smithsonian American Art Museum, 2012. 192 с.
14. Nystrom R. Game Programming Patterns. New York: Genever Benning, 2014. 240 с.
15. Brown M. The Game Maker's Toolkit. London: YouTube Channel, 2021. N/A.

16. Au W.J. *Game Design Secrets*. Boston: Cengage Learning, 2015. 236 c.
17. Abrams. *The Art of Star Wars: The Force Awakens*. New York: Abrams, 2016. 192 c.
18. Suzuki Y. *The Art of Shenmue III*. Tokyo: Sega, 2019. 224 c.
19. Konami. *The Art of Metal Gear Solid V*. New York: Dark Horse Books, 2015. 272 c.
20. Santa Monica Studio. *The Art of God of War*. San Francisco: Dark Horse Books, 2018. 192 c.
21. Dark Horse Books. *The Art of the Last of Us Part II*. Portland: Dark Horse Books, 2020. 200 c.
22. Scott Robertson, Thomas Bertling. "How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination." Design Studio Press, 2013. 208 c.
23. James Gurney. "Color and Light: A Guide for the Realist Painter." Andrews McMeel Publishing, 2010. 224 pages.
24. Marcos Mateu-Mestre. "Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers." Design Studio Press, 2010. 128 c.
25. Stephen Silver. "The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design." Design Studio Press, 2017. 208 c.
26. 3dtotal Publishing. "Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters." 3dtotal Publishing, 2011. 224 c.
27. Aaron Blaise. "Creature Design with Aaron Blaise." Creature Art Teacher, 2019. 184 c.
28. Kevin Crossley. "Character Design from the Ground Up." Impact, 2007. 128 c.
29. Joe Weatherly. "Character Design Bible." Impact, 2011. 176 c.
30. Tom Bancroft. "Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life." Focal Press, 2012. 176 c.
31. 3dtotal Publishing. "The Ultimate Character Design Book." 3dtotal Publishing, 2018. 224 c.

32. 3dtotal Publishing. "Character Design Quarterly." 3dtotal Publishing, Ongoing. Varies.
33. 3dtotal Publishing. "Character Design Masterclass." 3dtotal Publishing, 2019. 208 c.
34. 3dtotal Publishing. "Creating Stylized Characters." 3dtotal Publishing, 2020. 224 c.
35. Phil Szostak. "The Art of Star Wars: The Mandalorian (Season One)." Abrams, 2021. 256 c.
36. Scott McCloud. "Understanding Comics: The Invisible Art." William Morrow Paperbacks, 1994. 224 c.
37. Austin Kleon. "Steal Like an Artist: 10 Things Nobody Told You About Being Creative." Workman Publishing Company, 2012. 160 c.
38. Syd Field. "Screenplay: The Foundations of Screenwriting." Delta, 2005. 320 c.
39. Andrew Loomis. "Creative Illustration." Titan Books, 2012. 300 c.
40. Will Eisner. "Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist." W. W. Norton & Company, 2008. 192 c.
41. Josef Albers. "Interaction of Color." Yale University Press, 2006. 196 c.
42. Johannes Itten. "The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color." Wiley, 1973. 144 c.
43. Betty Edwards. "Color: A Course in Mastering the Art of Mixing Colors." TarcherPerigee, 2004. 224 c.
44. Wucius Wong. "Principles of Color Design." Wiley, 1987. 251 c.
45. Michael Freeman. "The Photographer's Eye: Composition and Design for Better Digital Photos." Focal Press, 2007. 192 c.
46. Robin Landa. "Graphic Design Solutions." Cengage Learning, 2018. 336 c.
47. Jesse Schell. "The Art of Game Design: A Book of Lenses." CRC Press, 2008. 520 c.

48. Tracy Fullerton. "Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games." CRC Press, 2014. 520 с.
49. Jesse Schell. "The Art of Game Design: A Deck of Lenses." CRC Press, 2014. 100 с.
50. Kaitlyn Burnell. "Designing Sound for Animation." Routledge, 2019. 292 с.
51. Cyberpunk 2077 Screenshots Show Off The Neon Night City. *Wccftech* URL: <https://wccftech.com/new-cyberpunk-2077-screenshots-june-2020/amp/>(дата звернення: 26.04.2025).
52. Cloud gaming will revolutionize the entertainment industry. *Mikrobitti* URL: <https://www.mikrobitti.fi/uutiset/pilveen-meneva-pelaaminen-mullistaa-viihdeteollisuuden-lahivuosina-tata-kaikkea-se-voi-tarkoittaa/39ea91e7-be93-4271-8740-82cfbe9eb278> (дата звернення: 26.04.2025).
53. PUBG: BATTLEGROUNDS. *Steam* URL: https://store.steampowered.com/app/578080/PUBG_BATTLEGROUNDS/(дата звернення: 26.04.2025).
54. Detroit: Become Human Reviews. *Openritic* URL: <https://openritic.com/game/5804/detroit-become-human> (дата звернення: 26.04.2025).

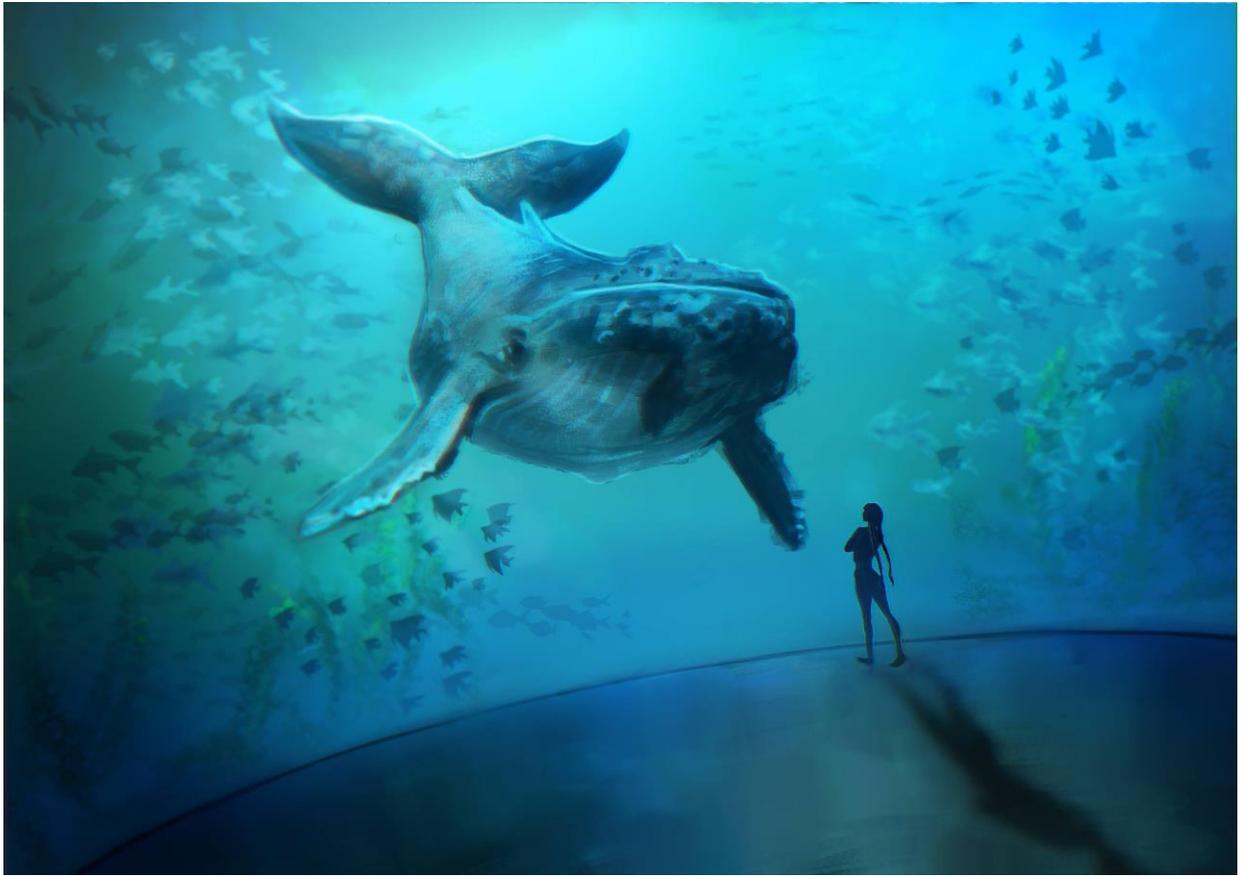
ДОДАТКИ



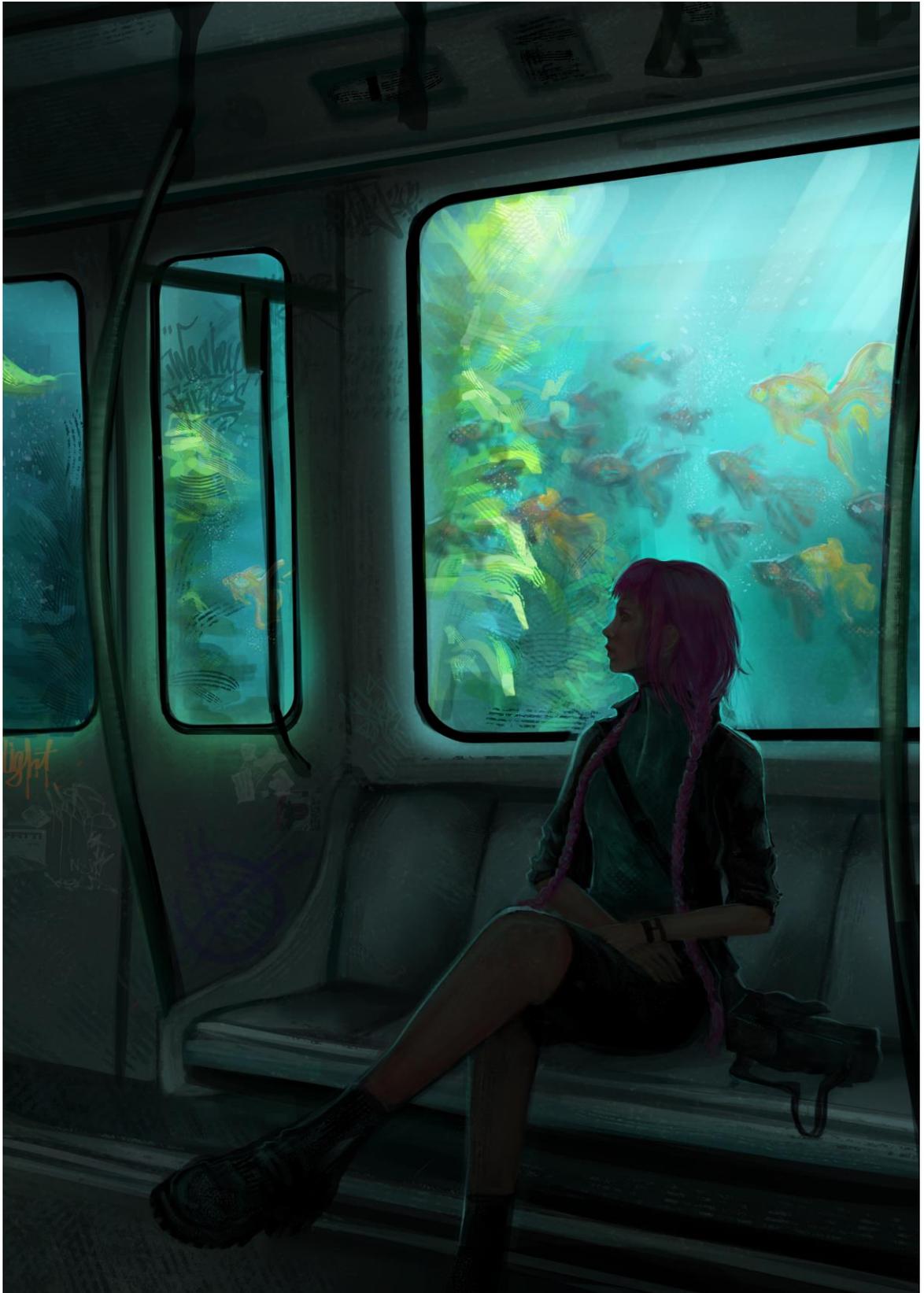
Додаток А концепт- арт персонажа



Додаток Б , ілюстрація «The Encounter»



Додаток В, ілюстрація «The Visitor»



Додаток Г, ілюстрація «The Train»



Додаток Г, концепт-арт персонажа Акітрі



Додаток Д, ілюстрація «Getting Ready»



Додаток Е, ілюстрація «Serenity»



Додаток Є, перший ескіз до ілюстрації «Getting Ready»



Додаток Ж, перша замальовка персонажів



Додаток 3, концепт арт до одної з сцен в відеогрі



Додаток И, перші замальовки персонажа Акітрі



Додаток І, концепт-арт одного з персонажів



Додаток І, концепт-арт головної героїні



ДИПЛОМ

ГРАН-ПРІ

Переможець Всеукраїнського конкурсу соціального плакату
 "MENTAL HEALTH"
 в рамках Всеукраїнської програми підтримки
 ментального здоров'я українців «Ти як?»

Ректор
 Київського національного
 університету технологій
 та дизайну,
 доктор економічних наук,
 професор



Іван ГРИЩЕНКО

Київ
 КНУТД 2024

Додаток Й, диплом «Гран-Прі»