МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ФЕНТЕЗІЙНОЇ ГРИ «ECHOES OF THE WILD» ЗА ВЛАСНИМ АВТОРСТВОМ**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6-0222-2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Кацика Катерина Олегівна

Керівник: викладач кафедри дизайну,
_____Анастасія ДИМОВА

Консультант: доцент кафедри дизайну,
PhD_____Ганна ЧЕМЕРИС

Рецензент: доцент кафедри дизайну,
к. пед. н._____Ганна БРЯНЦЕВА

Запоріжжя

2026

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет *соціальної педагогіки і психології*
Кафедра *дизайну*
Рівень вищої освіти *перший (бакалаврський)*
Спеціальність *022 «Дизайн»*
Освітньо-професійна програма *«Графічний дизайн»*

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«____» _____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Кацики Катерини Олегівні

1. Тема роботи: *Розробка концепт-арту персонажів для фентезійної гри «Echoes of the Wild» за власним авторством* науковий керівник роботи Анастасія ДИМОВА, затверджені наказом ЗНУ від *№1779-с від 08.12.25*
2. Строк подання студентом роботи: 08.06.2026
3. Вихідні дані до роботи: *відсутні*
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): Теоретичні основи концепт-арту; принципи розробки ігрових персонажів; розробка концепт-арту персонажів гри.
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка.*

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано
Розділ 1	*Чемерис Г.Ю*		
Розділ 2	*Чемерис Г.Ю*		
Розділ 3	*Чемерис Г.Ю*		

7. Дата видачі завдання : 02.10.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	*Призначення наукового керівника, затвердження теми.*	*01.10.2025-02.10.2025*	
2	*Отримання завдання на проведення дослідження. Підготовка календарного плану виконання кваліфікаційної роботи.*	*25.11.2025*	
3	*Проведення передпроєктного дослідження: аналіз продукції та її аналогів, опис діяльності замовника. Пошуковий і ескізний роботи. Підготовка чернетки теоретичного розділу.*	*30.11.2025-10.01.2026*	
4	*Проведення проєктування: ескізування, розробка варіацій, розробка концепту графічної форми.*	*15.01.2026-20.04.2026*	
5	*Підготовка презентаційної візуалізації розробленого концепту графічної форми.*	*10.05.2026-12.05.2026*	
6	*Попередній захист кваліфікаційної роботи на кафедрі.*	*14.05.2026*	
7	*Отримання допуску до захисту, доопрацювання роботи.*	*15.05.2026-25.05.2026*	
8	*Проходження нормоконтролю, отримання рецензії та відгук керівника.*	*28.05.2026-02.06.2026*	
9	*Оформлення демонстраційної графіки та суперобкладинки.*	*02.06.2026-04.06.2026*	
10	*Збір та передача друкованих матеріалів на кафедру.*	*06.06.2026-08.06.2026*	
11	*Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК.*	*17.06.2026-19.06.2026*	

Студент _____ *Катерина КАЦИКА*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Анастасія ДИМОВА*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Кацика К. О. Розробка концепт-арту персонажів для фентезійної гри «Echoes of the Wild» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, викл. А. Димова. Запоріжжя : ЗНУ, 2026. 70 с.

UA : Робота викладена на 70 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 46 джерел. Об’єкт дослідження: персонажі відеоігор. Предмет дослідження: концепт-арти персонажів для фентезійної гри. Мета дослідження: розробка серії концепт-артів персонажів для авторської фентезійної гри «Echoes of the Wild». теоретичний аналіз літератури з теми дослідження, вивчення передового досвіду розробників ігрової індустрії та сучасних концепт-художників, аналіз аналогів фентезійних ігор та оформлення мудбордів завдяки підбору референсів. В роботі обґрунтовано роль концепт-арту персонажів та практично представлений повний цикл візуального проєктування ігрових персонажів.

Ключові слова: концепт-арт, дизайн персонажів, геймдизайн, фентезі, відеогра, візуальний стиль, ігровий персонаж.

Katsyka K. O. Development of Concept Art for Characters for the Fantasy Game "Echoes of the Wild" by Own Authorship : Bachelor’s thesis, speciality 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. lect. A. Dymova. Zaporizhzhia : ZNU, 2026. 70 p.

EN : The work is presented on 70 pages of printed text. The list of links includes 46 sources. Object of research: video game characters. Subject of research: character concept art for a fantasy game. The purpose of the study: theoretical analysis of a study of best practices from game industry developers and contemporary concept artists, an analysis of similar fantasy games, and the creation of mood boards based on selected references. The paper substantiates the role of character concept art and provides a practical demonstration of the full cycle of visual design for game characters.

Key words: concept art, character design, game design, fantasy, video game, visual style, game character.

ЗМІСТ

ВСТУП 6

РОЗДІЛ І ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ КОНЦЕПТ-АРТУ..... 8

1.1 Поняття та характеристика концепт-арту.....8

1.2 Концепт-арт у геймдизайні..... 11

1.3 Особливості фентезі стилю..... 16

РОЗДІЛ ІІ ПРИНЦИПИ РОЗРОБКИ ІГРОВИХ ПЕРСОНАЖІВ 20

2.1 Принципи дизайну персонажа.....20

2.2 Роль і функції ігрового персонажа.....23

2.3 Аналіз аналогів та референсів.....27

РОЗДІЛ ІІ ПРИНЦИПИ РОЗРОБКИ ІГРОВИХ ПЕРСОНАЖІВ «ECHOES OF THE WILD».....39

3.1 Опис сюжету гри та світу.....39

3.2 Розробка концепції персонажів..... 41

3.3 Фінальна візуальна сцена …… 54

3.4 Розробка пропсів до світу гри……...…57

ВИСНОВКИ 62

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 63

ДОДАТКИ.....68

ВСТУП

Актуальність. У сучасному світі з потужним розвитком технологій відеоігри стали не просто видом розваг, а й інструментом для спілкування і формування особливої культури. За допомогою еволюції та прогресу покращувалися і графіка, і геймплей відеоігор. Від блокових пікселів ранніх ігор до реалістичної графіки сучасних тайтлів, візуальна якість відеоігор стає все більш вражаючою [11]. Розробка ігор та візуальний концепт-арт на сьогодні рахуються як повноцінні творчі професії.

Персонажі і їх дизайн, стиль, мають великий вплив на взаємодію гравців із світом гри та сприймання її з візуального погляду [19]. Насамперед, герої є важливими провідниками у світи віртуальних історій та поєднує сюжет із діями гравця. Через силуети та геометричні форми майстер може передавати ті риси, щоб було зрозуміло, до прикладу, по одному руху образа характер та наміри. Персонаж має бути примітним, щоб його художній образ можна було впізнати з відстані, або при не великій роздільній здатності. У відеоіграх присутня динаміка, постійна зміна кадрів, тому гравець за кілька секунд повинен прочитати усю необхідну йому інформацію з екрану та зрозуміти дію героя. Це і є одна з основних причин існування загальної форми та силуету персонажа у дизайні як актуальною і важливою темою для розглядання. Без цього дуже складно побудувати цілу систему, яка буде працювати і не заважати зосереджуватись на важливих деталях [27].

Сучасна ігрова індустрія в Україні демонструє динамічний розвиток. У цьому процесі діяльність геймдизайнера та концепт-художника інтегрує зусилля всіх виробничих відділів, що зрештою визначає фінансовий успіх фінального продукту [3].

Завдяки впізнаваному стилі та візуальній естетиці фентезійний жанр є одним з популярних у геймдизайні. Він відкриває можливості експериментування зі стилем та атмосферою. Через візуальний образ

персонажів можна влучно передати не тільки їх характер, а й емоційний стан, роль у сюжеті та ставлення до навколишнього світу.

Згідно до сучасних тенденцій у графічному дизайні, з огляду на активний прогрес комп’ютерної графіки в індустрії ігор, важливість у візуальному образі персонажів та вищевикладене зазначимо, що тема нашого дослідження в наступному формулюванні: «Розробка концепт-арту персонажів для фентезійної гри «Echoes of the Wild»» є актуальною на сьогоднішній день.

Актуальність і теоретична значущість проектної проблеми дозволяє нам визначити предмет, об’єкт та завдання дослідження.

Об'єкт дослідження – Персонажі відеоігор.

Предмет дослідження – Концепт-арти персонажів для фентезійної гри.

Мета роботи полягає у розробці серії концепт-артів персонажів для авторської фентезійної гри «Echoes of the Wild».

Виходячи з формулювання об’єкту, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні завдання:

1. Дослідити особливості концепт-арту у геймдизайні.
2. Проаналізувати аналоги та підібрати референси.
3. Створити візуальний образ персонажів.

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 70 сторінок, 56 ілюстрації, 46 – літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 60 сторінок.

РОЗДІЛ І
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ КОНЦЕПТ-АРТУ

1.1. Поняття та характеристика концепт-арту

Концептуальне мистецтво є мистецтво, для якого ідея (або концепція), що лежить в основі роботи, є важливішою, ніж готовий об'єкт мистецтва. Він виник як мистецький рух у 1960-х роках, і цей термін зазвичай відноситься до мистецтва, створеного з середини 1960-х до середини 1970-х років. Концепт-арт є форма візуального мистецтва, яка використовується для передачі ідеї.

Концепт-арт – це форма художньо-проектної діяльності в індустрії екранних мистецтв та медіа (кіно, анімація, відеоігри), що слугує візуальним і смисловим базисом проєкту. Персонажі мають надзвичайно важливе значення в художніх творах. На сучасному етапі він виходить за межі суто утилітарного інструменту дизайну, трансформуючись у самостійний засіб художньої та соціокультурної комунікації [13, с. 153-154]. Термін «концепт» на початку XX століття почали вживати автомобільні дизайнери, потім його підхопив геніальний мультиплікатор Волт Дісней і він поєднує художню виразність [7]. Етап концепт-арту – це стартовий ступінь будь-якого проєкту, який допомагає визначити загальну стилістику проєкту на початковому етапі, надалі даючи команді та студіям можливість працювати з повним розумінням того, як має виглядати проєкт і який настрій та атмосфера мають панувати в проєкті. Це стосується всього оточення, персонажів, транспорту, техніки і т.д. [15].

Концепт-художник – це фахівець, який створює прототип фінальної версії арту. Його робота охоплює етапи творчого пошуку, створення ескізів і начерків на основі технічного завдання чи усного опису. Основна мета – передати ідею роботи й атмосферу, а завданням є продумати її так, щоб вона відрізняла продукт від конкурентів і напряму вплинула на продажі. Головне запам'ятати, що ця людина не малює готову ілюстрацію – вона передає план, тобто ескізи, а 2D-художник займається повним втіленням візуальної частини з усіма деталями. Саме невидимий, але відчутний процес дизайн-мислення робить

концепт-артистів високооплачуваними та лідируючими професіоналами індустрії розваг. Тому що в першу чергу вони здійснюють інтелектуальну працю [17]. При створенні анімаційного кіно концепт-художники працюють практично з першого дня затвердження плану створення продукту, кіно/гри.

Важливо розрізняти проєктування від процесу чистого малювання. Метою малювання вважається самовираження автора, тоді як дизайн, а воно є проєктуванням, завджи вирішує конкретні проблеми проєкту. Зважаючи на все це, художник-концептуаліст спрямований на створення не просто привабливого зображення, а він повинен розробити послідовну логіку функціонування, тобто механізми, завдяки яким відбуватимуться різноманітні події у грі [17].

Якщо ж розмежовувати концепт-арт від книжкової ілюстрації, то тут теж є свої нюанси. Ілюстрація має вплив на читача як завершений продукт, який розрахований на мистецький вигляд. Якщо казати за концепт-арт, то більше займає роль цілий виробничий цикл, на яку впливає комунікація всередині команди та її злагоджену роботу. В ілюстрації закінчена деталізована картина є головним завершальним етапом, а у дизайні більше зосередження йде на інформативність, тобто, нерідко швидкий ескіз у візуальній розробці має більшу цінність ніж пропрацьований арт. Художник не женеться за декоративною чистотою ліній [4].

Методика Наталії Громової розглядає концепт-арт персонажа як ефективний інструмент невербальної комунікації. Кожен елемент розробленого образу підсвідомо повідомляє користувачу про характер героя та його ставлення до навколишнього світу [5].

Проектування успішного дизайну базується на послідовній роботі з трьома рівнями сприйняття. Першочергово вибудовується чіткий силует, який відповідає за миттєву читабельність форми. Далі підбирається колірна палітра, що задає емоційний настрій, а на фінальному етапі додається деталізація, яка розкриває особисту історію персонажа. Такий комплексний підхід дозволяє автору створити дійсно впізнаваний та іконічний образ [14].

Концепт-арт персонажів слугує напрямком, в якому художник здійснює пошук візуального образу героя. Йому потрібно відобразити характер і емоції персонажа, продумати його костюм і характерні пози.

Дизайн навколишнього середовища розповідає про оточення. Охоплює і деталізації камерних інтер'єрів та архітектурних форм, і проектування масштабних ігрових світів, будь то футуристичні мегаполіси чи природні ландшафти. Доповнює його об’єктний (пропс) концепт-арт. Мається на увазі розробку дизайну окремих деталей ігрового світу (зброї, інструментів, магічних об’єктів), які підсилюють автентичність всесвіту. Пропси роблять всесвіт гри реалістичним, вписуючись в історичний контекст [31]. Не зважаючи на те, що ці об’єкти є одним із найпростішим в розробці ігор, проте вони роблять історію гри цікавою для дослідження.

Знання у 3D графіці, моделювання та розуміння транспорту використовуються для візуальної розробки техніки [15]. Специфіка напряму вимагає від художника базових знань інженерії. Лише розуміння конструктивних особливостей дозволяє створювати переконливі об'єкти, здатні гармонійно вписатися в ігрову механіку. Під час проектування 3D-концептів на перший план виходить ергономіка та механіка руху. Об’єкт, звісно, має передавати зовнішню красу, але цього буде недостатньо. Його внутрішню структуру необхідно продумати так, щоб тривимірна модель згодом коректно відтворювалася у просторі. Чіткий прорахунок форми на етапі ідеї повністю виключає появу візуальних помилок під час подальшої анімації.

Концепт-арт бере участь у побудові цілісного фантастичного світу, включаючи архітектуру, культуру, природу та атмосферу середовища.

Незалежно від суб’єкта, є низка загальних правил для створення успішного портфоліо концепт-художника. Передусім, це знання основ композиції, перспективи, форми, розуміння основ дизайну, вміння зрозуміло викладати ідеї та думки, та вміння презентувати роботу. Але опиратись потрібно не тільки на розуміння «практичних» навичок, наприклад, створюючи персонажа, потрібно продумати зовнішність, одяг, разом із цим історію,

характер та міміку. А при створенні середовища важливо приділити увагу настрою, і те, як все це буде працювати у процесі гри. Тобто успішне портфоліо має демонструвати не лише фінальний результат, а й процес мислення. Судячи з усіх факторів, артисту важливо мати неабияку стресостійкість в роботі.

Зазвичай робота та день художника-концептуаліста розпочинається зі збору інформації та дослідження, так починати правильно у будь-якій сфері, будь то дизайн чи реклама і т.д. Даний етап включає в себе вивчення завдання, аналіз контексту та пошук референсів для мудборду. Далі десятки чорнових ідей і найкраще, що більше підходить не тільки з візуальної точки зору, а й з логічної, йде на шліфування до зрозумілих концептів з кольором та освітленням, бо це допомагає формувати емоційний настрій сцени й підсилювати атмосферу світу гри або атмосферу фільму.

Не менш важливий етап після закінчення графічного рішення – презентація власної ідеї. І тут знадобиться врахувати численні правки, бо режисери та керівники художніх робіт матимуть свої думки, багато часу може піти на коригування [34]. Будь-які критичні зауваження від арт-директорів спрямовані на покращення функціональності образу, а також на його відповідність загальному баченню гри. Професія концепт-художника вимагає створення десятків, а іноді й сотень пошукових ескізів. У виробництво з них потрапляють лише ті варіанти, які найкраще вирішують дизайнерські завдання які постали перед командою.

Тобто, концепт-арт є найважливішим етапом створення персонажів ігор та фільмів, середовища, оскільки визначає візуальну ідентичність, форму, настрій та деталі майбутнього героя або сцени. Також варто зазначити, що якісний концепт прискорює роботу 3D-художників та покращує підсумковий результат.

1.2. Концепт-арт у геймдизайні

У сучасному геймдизайні концепт-арт виконує не лише ілюстративну, а також проєктну функцію. Геймдизайн – це процес створення ігрового світу, механік, правил та взаємодії гравця з грою. Або ж якщо коротко, то мистецтво

проектування ігрового досвіду. До обов'язків дизайнера відеоігор, якщо узагальнити, входить повний цикл розробки та супроводу гри [22, с. 50]. Робота багато в чому схожа на те, чим займається також і кінорежисер, бо окрім структури гри він продумує ще й ігровий досвід і вирішує, які емоції викликатиме кожна сцена. Фахівці, звичайно, дуже затребувані на ринку, але зараз проблема у тому, що з часом конкуренція росте і треба виділятись. Існують ті, хто завищують вимоги до графіки, і самі гравці є критиками, або навпаки бажають повернути старі стилі, до пікселів, яка не потребує великого навантаження і має «ностальгічний» підтекст. Тому сучасні ігри вдаються до різних стилістичних особливостей, і, звісно, до всіх стилів знаходяться свої істинні поціновувачі. Наприклад, у грі The Witcher 3: Wild Hunt (рис 1.1) переважає реалістичний фентезійний стиль із детальним опрацюванням персонажів та середовища, що підсилює атмосферу світу.



Рисунок 1.1 – Графіка гри The Witcher 3: Wild Hunt

Водночас Minecraft використовує спрощену піксельну графіку (рис. 1.2), яка стала впізнаваною особливістю гри та не потребує тяжкого технічного навантаження, і до того ж, це одна з найпопулярніших ігор [46].

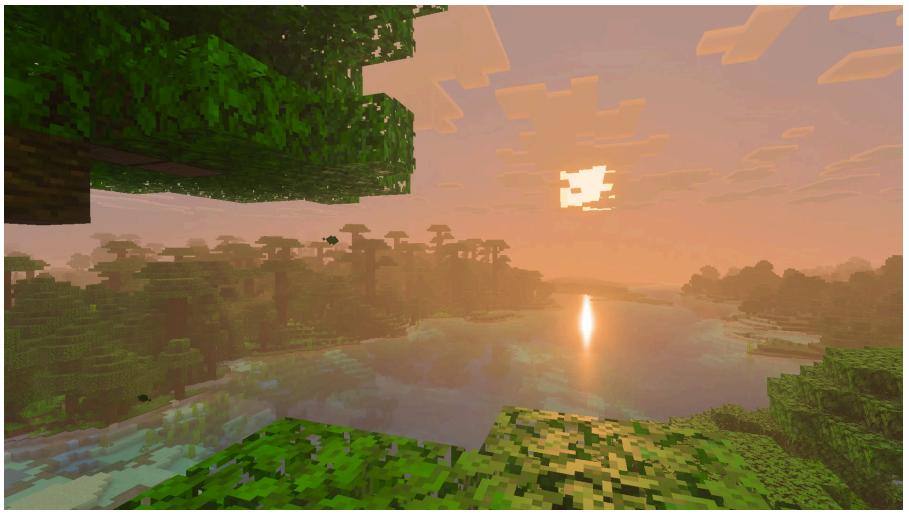


Рисунок 1.2 – Графіка гри Minecraft

Концепт-арт у геймдизайні є одним із базових інструментів етапу розробки відеоігор, оскільки на цьому етапі відбувається первинне візуальні ідеї персонажів, локацій, предметів і загалом усієї стилістики гри. Його значення полягає не лише у створенні привабливих зображень, а насамперед у формуванні візуальної концепції, здатної об’єднати ігрову механіку та потреби подальшого процесу розробки [31].

Науковці стверджують, що візуальний ряд відеоігор є ключовим фактором, який визначає емоційний стан гравця та ступінь його занурення. Цілісна атмосфера, що вибудовується через роботу з кольором, світлом та композиційними рішеннями, формує стійкий ментальний зв’язок між користувачем і віртуальним простором. Зокрема, естетична цінність графіки є критично важливою для глибини ігрового досвіду. Дослідники доводять, що вдале візуальне виконання не лише забезпечує позитивне перше враження, а й стає інструментом утримання уваги та емоційного залучення гравця на довгих дистанціях [37, с. 144].

Стилістика концепт-арту безпосередньо залежить від ігрового всесвіту та емоційного настрою, який прагнуть передати розробники. Далі буде описано три фундаментальні художні напрями, що лежать в основі візуалізації більшості відеоігор.

Реалістичний – напрям, де художники приділяють велику увагу анатомії, якщо мова заходить за персонажів, матеріалам та фактурі, а також знанням фізики та перспективи.

Стилізований є повною протилежністю реалізму, оскільки він поєднує в собі як і часткове або повне ігнорування анатомії, так і більш яскраві кольори. Описаний художній напрям часто зустрічається в таких іграх, як The Legend of Zelda: Breath of the Wild та Overwatch.

Абстракне концептуальне мистецтво спирається на унікальні форми та несподівані композиції для створення захопливих візуальних ефектів. Поширений переважно в експериментальних та інді-іграх, в яких використовуються кольори та текстури для виклику емоцій.

Стилістика гри безпосередньо впливає на те, як гравець сприймає її всесвіт. Вона визначає все від загальної атмосфери до глибини опрацювання деталей. Кожен художній підхід формує унікальний досвід взаємодії з візуальним контентом.

Першочергове завдання художника має на меті через швидкі скетчі дослідити різні теми й плани. Створюючи безліч чорнових варіантів, команда ітерує ідеї в інтенсивному темпі, що значно допомагає знайти найкраще візуальне рішення ще до того, як буде витрачено час на чистове малювання.

Коли основну ідею погоджено, концепт-художник переходить до фіналізації: спочатку детально опрацьовує рендеринг, а потім підбирає палітру та фактури. Особлива увага приділяється світлу та властивостям поверхонь, щоб 3D-моделлерам було простіше перенести задум у тривимірний простір. Зрештою, концепт стає путівником для всієї команди, поєднуючи аніматорів та дизайнерів [32].

Хоча художня концепція є основою гри, професіонали часто стикаються з викликами, які псують фінальний результат або затягують терміни. Щоб арт працював на гру, важливо вчасно виявляти слабкі місця в підході до роботи.

Типові помилки у концепт-арті для геймдизайну означають, по перше, недостатню функціональність, за якою художник-візуалізатор, наприклад, може

взятись за створення дизайну обладунків, але не мати достатньо знань і практики з 3Д-простором, то проблема виникне у тому, що механізм буде недопрацьований, а у результаті персонаж не зможе правильно рухатись. По-друге, відсутність якісного візуального матеріалу та референсів робить дизайн менш унікальним. Необхідно аналізувати реальні об'єкти, вивчати різні стилі та формувати мудборди. І, по-третє, варто наголосити на тому, що дизайн працює лише тоді, коли в ньому є зрозуміла ієрархія та баланс. Відсутність візуальної логіки робить композицію неправильною, а арт незрозумілим. Грамотно підібране освітлення та ракурс дозволяють гравцю миттєво зчитати сцену, а у контексті ігрового середовища це має принципове значення.

Колір у образі слугує не тільки доповненням, тому його слід обирати свідомо на початкових етапах як логічне продовження та розвиток художньої ідеї. Колір допомагає об’єкту «спілкуватися» з глядачем, виконуючи функції передачі інформації та підкреслення художнього образу. Грамотна робота з колористикою забезпечує баланс між візуальною впорядкованістю та художньою різноманітністю, що є критично важливим для уникнення візуального шуму. При розробці концепту важливо, щоб колір не заважав функціональності предмета, а навпаки допомагав виявити його масштаб, пропорції та характер руху (статику чи динаміку).

Не менш важливим є правильний гармонійний розподіл основних, вторинних та акцентних наборів кольорів у балансі (рис 1.3).



Рисунок 1.3 – Приклад розподілу кольорів

Можна сміливо стверджувати, що концепт-арт у геймдизайні постає як комплексна система візуального проектування, де художня виразність підпорядкована функціональній логіці ігрового всесвіту.

1.3. Особливості фентезі стилю

Фентезі є одним із найпоширеніших напрямів у сучасному концепт-арті та геймдизайні. Для цього жанру характерне створення вигаданих світів, що базуються на міфології, магії, альтернативній історії та фантастичних істотах. Основною рисою фентезі є поєднання реальних елементів із уявними образами, що формують унікальну атмосферу твору.

Дизайн та візуалізація фентезійного світу базується на кількох ключових аспектах. Архітектурно-просторове моделювання характеризує створення детальних локацій, що відображають історію та культурний код вигаданих народів. Кожен декоративний елемент повинен мати символічне значення та використовуватись в них складні магічні знаки та нетипові геометричні форми.

Персонажі у фентезі виступають візуальним відображенням самого світу гри. Їхній дизайн – силует, палітра та костюм слугує засобом невербальної комунікації, що пояснює гравцеві характер і соціальну роль героя. У такому концепт-арті ключове значення має символіка та поєднання декоративних елементів, які допомагають гармонійно вписати магічні чи фантастичні риси в логіку реалістичного образу. Дизайн героя допомагає розкрити повністю його характер, соціальний статус та роль у сюжеті. Завдяки цьому гравець отримує можливість повністю зануритися у вигаданий світ та взаємодіяти з його персонажами й атмосферою.

Для досягнення колористичної рівноваги у фентезійних світах використовується комплементарний контраст, який забезпечує цілісність палітри при поєднанні протилежних кольорів [4, с. 126].

Одним із популярних напрямів є епічне фентезі, де сюжет зосереджується на масштабному протистоянні добра і зла. У таких роботах часто зображуються великі світи, героїчні персонажі, битви та магічні сили.

У грі The Legend of Zelda: Breath of the Wild (рис 1.4, рис. 1.5.) реалізовано особливий тип «світлого» епічного фентезі, де відчуття масштабу досягається не через похмуру монументальність, а через відкритість простору та роботу з кольоровою перспективою. Художники використовують теплу кольорову палітру для передачі емоційного настрою сцени та формування ефекту занурення у світ гри. Епічність тут може досягатися через гармонійне поєднання мінімалістичного дизайну персонажів та детально пропрацьованого природного середовища. Колір у даному випадку виступає не лише естетичним елементом, а й навігаційним інструментом, що структурує величезний ігровий простір (рис.1.4).



Рисунок 1.4. – Арт до гри «The Legend of Zelda: Breath of the Wild»

За допомогою кольору, освітлення, композиції та природних мотивів художники створюють відчуття магії, загадковості або небезпеки (рис. 1.5).



Рисунок 1.5 – Гра «The Legend of Zelda: Breath of the Wild»

Важливим елементом фентезійного концепт-арту є формування емоційної атмосфери ігрового світу. Стиль сприяє створенню цілісного духовного середовища. Також не менш популярним видом є дарк-фентезі, який поєднує в собі епічність вигаданих світів із гнітючою атмосферою жаху. Візуально це втілюється через похмурі палітри, драматичне освітлення та використання монументальних руїн як основи оточення. Образи персонажів у такому контексті завжди несуть відбиток трагізму. Наукові джерела підтверджують, що фундаментом дарк-фентезі є синтез фантастичних та горор-елементів, які разом формують відчуття постійної тривоги [29].

Світ гри Dark Souls відомий своєю жорстокістю та безкомпромісним ігровим простором. Візуальний стиль гри побудований на використанні темних руїн, приглушених кольорів, масивної архітектури та драматичного світла [23]. Описані художні рішення допомагають створити атмосферу занепаду та постійної небезпеки (рис. 1.6).



Рисунок 1.6 - Сцена дарк фентезі гри Dark Souls

Можна підкреслити, що масивна архітектура в дарк-фентезі використовується для того, щоб гравець відчував себе малим і беззахисним перед світом. Також особлива увага приділяється фактурності матеріалів: ефекти корозії та застарілості стали стилістичними елементами історії ігрового всесвіту. Ігровий простір може часто перетворюватись на інструмент психологічного тиску. Специфічна архітектура та монументальні руїни проектуються так, щоб викликати у гравця постійне відчуття власної малості та вразливості перед навколишнім світом. Дослідник Т. ван Нуенен пов'язує цей ефект із концептом так званого «процедурного спостереження» [45].

Підсумовуючи, доцільно стверджувати, що особливості фентезі-стилістики полягають у здатності візуалізувати абстрактні ідеї через конкретні художні образи. Ретельне опрацювання кожної деталі робить вигаданий світ «достовірним» для сприйняття. Комплексний підхід до дизайну середовища та героїв не лише задає настрій гри, а й виступає головним орієнтиром для всієї команди розробників, гарантуючи візуальну єдність ігрового проєкту на всіх етапах його реалізації.

РОЗДІЛ ІІ
ПРИНЦИПИ РОЗРОБКИ ІГРОВИХ ПЕРСОНАЖІВ

2.1. Принципи дизайну персонажа

Створення персонажів є базою та фундаментом для розробки візуальної складової будь-якого сучасного продукту, а у геймдизайні це відчувається найактуальнішим і найгострішим. Задовго до того, як герой промовить слово, його зовнішній вигляд, костюм, різні аксесуари та деталі вже розповідають гравцеві про характер і навіть минуле ігрового героя. У сучасному геймдизайні розробка персонажів є складним процесом, що поєднує художні, композиційні та психологічні принципи. Першочергова мета художників полягає у проектуванні самодостатнього образу. Персонаж має бути не просто естетично привабливим для глядача. Його візуальна мова, пластика та деталі костюма повинні самостійно транслювати характер і внутрішній світ героя.

В академічному середовищі вважається, що дизайн персонажа повністю підпорядкований наративним цілям, виступаючи візуальним продовженням ігрової історії та загальної атмосфери світу. Саме тому робота над концептом починається з визначення основних ознак стилю. Художники використовують мову геометричних форм та силуетів, щоб на підсвідомому рівні передати наміри героя: гострі кути та ламані лінії часто сигналізують про небезпеку чи агресію, тоді як плавні, округлі форми асоціюються з м’якістю та дружелюбністю [39].

Професійний дизайн персонажів складно уявити без глибокого знання художньої анатомії. Навіть у стилізованому фентезі правильна структура робить героя переконливим для глядача. Концепт-художники у своїй практиці найчастіше спираються на дві класичні системи вимірювання висоти фігури. Мова йде про роботи доктора Поля Ріше, який пропонує пропорцію у сім з половиною голів, та систему Ендрю Луміса, розраховану на вісім голів [42, с. 105–107].

Визначений масштаб торсу та кінцівок кардинально змінює сприйняття образу. Героїзму додає восмиголова фігура, витонченості та візуальної ідеалізації. Менша кількість пропорційних одиниць робить героя нижчим або його силует більш дитячим.

Під час побудови базової сітки майстер орієнтується виключно на скелетні точки. М’які тканини тіла занадто рухливі, тому вони не можуть слугувати надійним інструментом для точних вимірювань. Чітка фіксація кісткових орієнтирів гарантує правильну анатомічну пластику та забезпечує адекватну деформацію тривимірної моделі під час майбутньої анімації.

Одним із ключових принципів дизайну персонажа є використання архетипів. Універсальні образи виступають психологічним фундаментом візуального концепту. Завдяки знайомим культурним кодам гравець на підсвідомому рівні розуміє наміри персонажа, легко розрізняючи союзників, ворогів та нейтральних дійових осіб. Якщо вдаватись у деталі, завдяки архетипам найточніше вдасться побудувати емоційний зв’язок між гравцев та героєм. Персоною визначають тим, ким герой хоче здаватися. Тінь демонструє приховану темну сторону героя, який він намагається витіснити з себе, це проявляється лише в екстремальних ситуаціях. Самість є цілісною особистістю героя, об’єднане свідоме й несвідоме. Архетип богині асоціюється з образом дбайливої та чуйної матері, а мудрець уособлює символ батька, до якого можна прийти за порадою. Провісник зображує людину, яка приносить погані новини.

Найбільш переконливими є герої, які поєднують у собі риси кількох архетипів або трансформуються протягом історії. Карл Юнг, швейцарський психолог, який вважається творцем теорії архетипів, підкреслював, що повноцінний образ має містити дві пари протилежних архетипових початків, до прикладу, водночас бути і «Героєм», і «Злодієм» [35, с. 54]. Внутрішня боротьба антиподів створює об'ємний характер, який викликає у гравця сильний емоційний відгук і робить розвиток персонажа непередбачуваним.

Одним із найбільш значущих інструментів у дизайні персонажів є силует. Він відповідає за первинну впізнаваність героя, дозволяючи гравцеві миттєво

ідентифікувати його навіть за відсутності освітлення чи дрібних деталей. Побудова контуру базується на психології форм, де кожна геометрична фігура несе своє змістовне навантаження: округлості натякають на спокій, масивні блоки – на стійкість, а ламані, гострі лінії на містичний або ворожий характер персонажа [30].

На рисунку 2.1 наведено приклади силуетів персонажів у стилізованих відеоіграх. Важливим принципом дизайну персонажа є виразний силует, що дозволяє миттєво впізнавати героя навіть без деталізації.



Рисунок 2.1 – Приклади силуетного дизайну персонажів у концепт-арті

Також значно важливим елементом є саме костюм та дрібні атрибути героя, бо це не просто декорація, а спосіб розповісти про життя персонажа та характер без слів. У розробці образів для пригодницьких фентезі світів ключове значення мають традиційні орнаменти, магічні елементи та специфічні матеріали, що передають настрій твору. Вибір кольорів і текстур при цьому допомагає гравцеві відчути, що персонаж є частиною свого світу, а не випадковим елементом у ньому.

На рис. 2.2 приклад дизайну персонажа демонструє майстерне використання природних, лісових мотивів та декору.



Рисунок 2.2 – Концепт-арт персонажа

Костюм та допоміжні предмети тут слугують не просто прикрасою, а інструментом, що пояснює походження героя та його роль у сюжеті. Це все підсилює загальну естетику.

2.2. Роль і функції ігрового персонажа

У сучасній індустрії відеоігор персонаж перестав бути лише графічним об’єктом або набором пікселів. Сьогодні це багатогранний образ, у якому переплітаються сюжетна глибина, художня естетика та технічні механіки ігрового процесу. Герой стає тією точкою опори, навколо якої вибудовується всесвіт гри, розгортається історія та формується емоційний досвід гравця.

Ігровий герой – це фундамент будь-якої віртуальної історії. Як часто зазначають дослідники, він є «душею» розповіді, що вдихає в неї життя. У геймдизайні персонаж відеоігри працює як сполучна ланка між сценарієм та діями гравця, роблячи сприйняття гри цілісним [27]. Він не просто перебуває всередині світу, а активно транслює його лор та настрій через свій зовнішній

вигляд і вчинки, на головного героя гравець звертає увагу насамперед, обираючи гру. Візуальний образ дозволяє з першого погляду зрозуміти жанр, атмосферу та те, на яку аудиторію розрахований продукт. Згідно зі словником, персонаж – це «особа, обличчя» в художньому творі [10, с. 654].

Окрім цього, важливо враховувати, що продуманий герой допомагає подолати бар'єр між реальністю та віртуальністю, перетворюючи пасивне спостереження на активну участь.

Важливу роль відіграє зовнішність персонажа для швидкого орієнтування гравця і слугує візуальною підказкою для визначення його здібностей або рівня сили. Через свій вигляд герой демонструє закони ігрового світу; наприклад, важкі обладунки або магічні атрибути одразу окреслюють можливі механіки взаємодії з оточенням.

Кожен тип персонажа має своє конкретне завдання: головні герої(протагоністи) є головними у сюжеті, володіють особливими вміннями та перебувають у центрі уваги [7]. Але антагоністи створюють конфлікти і перешкоди здебільшого для головних героїв. У багатокористувацьких проєктах вороги змушують гравця постійно вдосконалювати свої навички та тримають у напрузі, а також розвивати сюжет. Другорядні герої та NPC допомагають розкрити світ, виступаючи в ролі вчителів чи союзників. Окреме місце посідають «боси» – вони стають емоційною та технічною кульмінацією певних етапів гри. Часто використовується прийом знеособлення (маски, шоломи), щоб посилити відчуття загрози при розробці ворожих NPC або антагоністів [1, с. 244].

У зв’язку з вищесказаними твердженнями, ключову роль у взаємодії між гравцем та самою грою відіграє протагоніст**.** Часто він постає у вигляді аватара, зовнішність і навички якого гравець може налаштувати під себе. Головна відмінність такого героя від неігрових персонажів (NPC) полягає в тому, що він перебуває під повним контролем людини. Роль і зв’язок протагоніста з гравцев дуже влучно розкриває гра God of War Ragnarök, де ключовий персонаж стає головним осередком сюжетного та емоційного зв'язку між гравцем і

віртуальним всесвітом [33]. Через постать героя ми занурюємося в настрій твору. (рис 2.3)



Рисунок 2.3 – кадр головного героя Кратоса

Успіх перших частин гри був зумовлений величною та мужньою постаттю головного героя Кратоса – його архетипова лють, унікальний силует промовистий дизайн зробили його іконою поп культури. Якщо в ранніх іграх він виступав переважно як втілення руйнівної сили, то в останніх проєктах, як-от Ragnarök герой отримав складну внутрішню драму. Якщо ігровий образ побудований за всіма канонами візуалу та архетипів, він стає самодостатнім культурним явищем [33].

Щоб гравець міг глибше зануритись у життя героя, розробники спираються на те, щоб користувачі ідентифікували героя за його іменем чи титулом, або отримували доступ до думок та секретів персонажа. Ефективним методом є принцип «чиста дошка». Коли у героя немає чіткого минулого (наприклад, через втрату пам’яті), користувачеві набагато простіше спроєктувати на нього власну особистість і розвивати його характер з «з нуля» [38, с. 23].

Одна з популярних ігор The Elder Scrolls V: Skyrim є одним із найяскравіших прикладів застосування принципу «чистої дошки».

На відміну від серії God of War, де гравець грає за конкретну особистість із багажем минулого, у Skyrim головний герой починає шлях у ролі в'язня, про якого нічого не відомо. (рис 2.4, рис 2.5) Гравець не знає, ким був герой до моменту перетину кордону, а це дає право для створення власної біографії та мотивації. Гравець сам формує особистість героя, його зовнішність, стиль поведінки та моральний вибір, гра дає повну свободу дій. Механіка розвитку персонажа заснована на практиці, а навички вдосконалюються з використання [16].

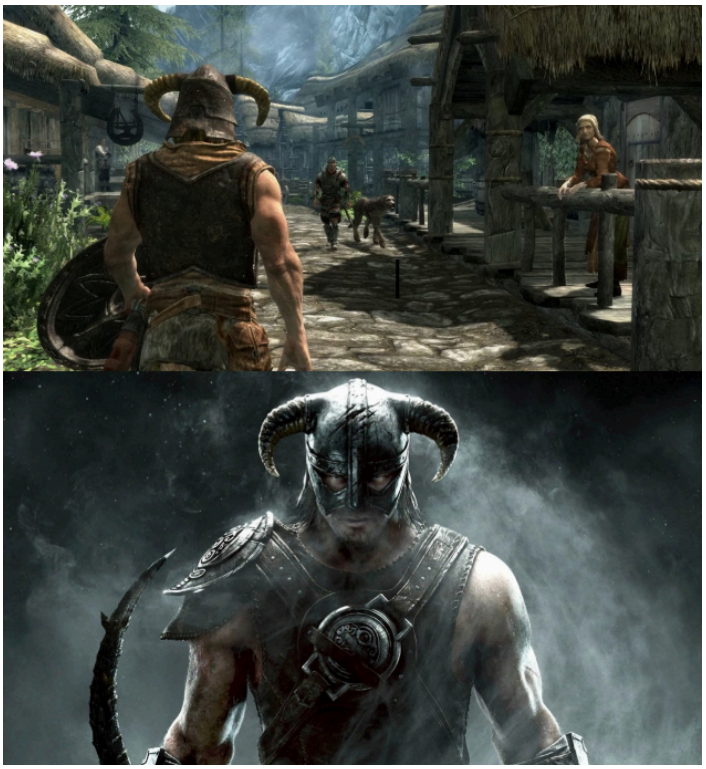


Рисунок 2.4 – кадри з гри The Elder Scrolls V: Skyrim

Кожна деталь дизайну розповідає історію без слів. Успішний дизайн силуету залишається впізнаваним навіть без деталей [39, с. 535]. По формі та кольору можна визначити характер предмета, наприклад, м’які форми з зеленими, світлими відтінками асоціюються з доброзичливістю, а червоні трикутники з небезпекою. Аксесуари додають персонажу індивідуальності та можуть вказувати на цілі та здібності [13, с. 155-160].

Дивлячись на усі факти, докази, статті, можна стверджувати, що у висновку ігровий персонаж – це складний, багатофункціональний елемент, що слугує не лише для управління, а й для візуальної комунікації з аудиторією. Він забезпечує емоційну прив'язку до гри, є інструментом оповіді та головним фактором занурення. Завдяки продуманій мові форм, кольорів та чіткому розподілу ролей, розробники створюють образи, які стають серцем гри. Отже, роль персонажа є фундаментальною як для технічної реалізації механік, так і для сприйняття відеогри як цілісного мистецького твору.

2.3. Аналіз аналогів та референсів

У процесі розробки візуальної концепції персонажів гри «Echoes of the Wild» критично важливим етапом є аналіз аналогів та пошук візуальних референсів для подальшої роботи. Одним із найбільш релевантних і першим прикладом The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Ця гра задала нові стандарти у створенні відкритих світів, візуальному оповіданні та художній стилізації героїв.

Відмова від фотореалізму на користь лаконічних форм і яскравих кольорів допомагає гравцеві зосередитися на головному, не відволікаючись на зайві деталі. Для проекту «Echoes of the Wild» цей підхід є найоптимальнішим, адже він підкреслює емоційне сприйняття природи через художній образ (рис.2.5).



Рисунок 2.5 – обкладинки гри The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Художня стилізація відіграє роль лише технічного рішення, а способу візуально розповісти історію.

Візуальний стиль гри побудований на створенні довершених ландшафтів, які нагадують класичні картини європейських художників-романтиків. Замість копіювання реальності, автори зосередилися на передачі емоцій та відчуття магії природи. Побудова рівнів у цій грі базується на принципах «пейзажного дизайну», де трикутні форми рельєфу (гори, пагорби) керують увагою гравця [44, с. 15]. На обкладинці вище (рис. 2.5) герой стоїть на скелі, і це пряма відсилка на картину Каспара Давида Фрідріха «Мандрівник над морем туману». (рис. 2.6) В обох роботах використовується прийом «герой перед величчю природи», це дозволяє гравцеві відчути масштаб ігрового простору та свою роль у ньому

Гра задала нові стандарти у створенні відкритих світів, візуальному оповіданні та художній стилізації героїв [43].



Рисунок 2.6 – Картина «Мандрівник над морем туману» Каспара Давида Фрідріха

У грі Breath of the Wild зовнішність героїв тісно пов'язана з їхньою роллю у великому відкритому світі. Головний персонаж, Лінк, прокидається, не пам’ятаючи свого минулого, створюючи ефект «чистої дошки». Завдяки цьому

гравцеві легше перенести власні почуття та характер на героя, стаючи з ним одним цілим.

Стиль персонажів поєднує прості силуети з дуже деталізованим одягом, який розроблений так, щоб допомагати виживати у різних умовах, до прикладу.

Монстри мають унікальні та впізнавані контури, щоб гравець міг миттєво помітити небезпеку навіть здалеку.

Концепт-арти персонажів гри Breath of the Wild, що показані на Рис. 2.7 є прикладом стилізованого фентезі, автори поєднали лаконічні форми, впізнавані контури та приємні, м’які кольори.



Рисунок 2.7 – Концепт-арт персонажа Лінка у різних ракурсах

Через вираз очей, положення брів та нахили голови легко зчитуються емоції героя. Вираз обличчя напряму впливає на емоційний зв’язок між гравцем і героєм. Це все дуже важливо для відеігор, особливо щоб персонаж не був схожий на статую, а взаємодіяв разом із користувачем.

На рис. 2.8 показані різноманітні варіації міміки персонажа Зельди і приклад того, як можна через емоційні складові урізноманітнити його.

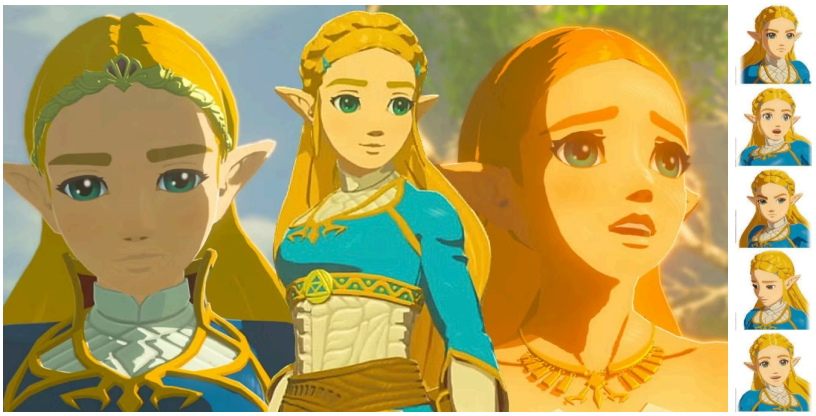


Рисунок 2.8 – Особливості стилізації та міміки персонажа Зельди

У грі також діє принцип «візуального магніту»: цікаві споруди притягують погляд, тому ви можете легко знаходити шлях навіть без карти. Кожен краєвид розроблений так, щоб попереду завжди було видно нові цікаві місця, які хочеться дослідити (рис. 2.9) [44, с. 15].



Рисунок 2.9 – Атмосферний дизайн середовища

Кольори в грі створюють відчуття простору та свіжого повітря. М’яке освітлення та легкий туман допомагають краще орієнтуватися, виділяючи важливі об’єкти, як-от гори чи вежі.

Далі приклад гри Ori and the Will of the Wisps від Moon Studios, яка стала еталоном у жанрі «атмосферного стилізованого фентезі». Гра демонструє рідкісне поєднання технологій та високої художньої якості, що робить її

ключовим джерелом натхнення для розробки власних концептів «Echoes of the Wild» (Рис. 2.10) [40, 41].



Рисунок 2.10 – обкладинка гри Ori and the Will of the Wisps

Сюжет гри розгортається навколо подорожі духа Орі, який намагається врятувати свою подругу, сову Ку, після нещасного випадку. Герой опиняється у центрі боротьби за відродження зруйнованого світу, де його особиста історія пошуку сім'ї переплітається з глобальною місією порятунку природи та самопізнання [40, 41].

Візуальний стиль гри нагадує полотно, створене вручну. Завдяки техніці «ручного розпису», кожен момент гри виглядає як кадр із якісного мультфільму. Атмосфера тут являє собою не тільки красиву графіку, а і поєднання картинки, сюжету та музики. Усі елементи дизайну працюють разом, щоб створити єдиний настрій, який супроводжує гравця протягом усієї пригоди. Користувачі Steam оцінюють художнє виконання та емоційну глибину цього проєкту [41].

Образ головного героя, духу Орі, побудований на використанні м’яких ліній. Попри мінімальну кількість деталей, персонаж має впізнаваний силует і чітко передає емоції, що робить казкову атмосферу гри ще переконливішою (Рис.2.11).



Рисунок 2.11 – Варіанти поз та анімацій персонажа Ori

Орі виступає джерелом світла, що візуально відокремлює його від «забрудненого» або «зламаного» світу. А от дизайн ворогів мають гострі лінії та тьмяні кольори.

Історія для гравця зрозуміла одразу по візуалу: вигляд занедбаних локацій, отруєної води чи руїн має на меті миттєво зчитати стан світу та його минуле лише через візуальні образи (рис 2.12).



Рисунок 2.12 – Загальний вигляд середовища гри

Особливе значення має світловий дизайн. Гра використовує складні системи частинок та ефекти світіння, які створюють сильний візуальний контраст між протагоністом та антагоністами. Кольори в Ori WotW допомагають гравцеві орієнтуватися та налаштовують на певний настрій (рис. 2.13):



Рисунок 2.13 – контраст кольорів у грі Ori and the Will of the Wisps

Сині та бірюзові відтінки використовуються для спокійних водних локацій, а золотисті кольори підсвічують сонячні та безпечні зони. Фіолетовий та чорний сигналізують про небезпеку. Орієнтуватися в ігровому світі інтуїтивно, спостерігаючи за зміною палітри, дозволяє відчуття небезпеки та настрою локації ще до того, як гравець почне з нею взаємодіяти.

Ori and the Will of the Wisps є одним з достойних аналогів для теми роботи, бо якщо дивитись на специфіку самої гри, то розглянуті концепт-арти і тематика авторської гри «Echoes of the Wild» в умовах завдання, орієнтуються на поєднання органічних природних мотивів та фентезійної стилізації. Використання ідеї зцілення зламаної землі у Ori WotW прямо перегукується з ідеєю відновлення дикої природи в авторському проєкті.

Схожа гра Hollow Knight перегукується по стилю і у поєднанні дані аналоги слугують доказом того, що емоційне сприйняття гри формується через цілісність візуального образу та увагу до деталей середовища [24].

На наступному аналізі ми розберемо гру Kena: Bridge of Spirits від студії Ember Lab, з прикладом того, як поєднати казковий стиль із глибокими емоціями. Тут показана взаємодії персонажа з природним середовищем та використання візуальної мови для трансляції атмосфери (рис. 2.14).



Рисунок 2.14 – обкладинка гри Kena: Bridge of Spirits

Сюжет гри розповідає про подорож молодої дівчини Кени, яка є духовною провідницею. Вона вирушає до покинутого селища в пошуках священного гірського храму. Її головна місія це допомагати самотнім душам, які застрягли у світі живих, знайти спокій та звільнитися від земних прив'язаностей. Гра приховує за дитячим візуалом досить складну механіку боїв для дорослої аудиторії [9].

У пригодах Кені допомагають тлінчики (маленькі лісові духи), що підтримують природний баланс, розкладаючи мертву матерію [6].

Стиль гри нагадує сучасні мультфільми студій Pixar або Ghibli. Зовнішній вигляд будинків та вбрання героїв запозичений із традицій Японії та Балі, що створює унікальний мікс культур. Природа у грі не копіює реальність, а складається з м’яких ліній, що підсилює відчуття казки. Світ постійно

змінюється на очах гравця – від похмурих і занедбаних місць до яскравих садів, що дозволяє розповідати історію без зайвих текстів.

Головний центральний персонаж Кена поєднує в собі ауру таємничості та «доброзичливе тепло». Важливою деталлю є шрам на її руці, який проходить від кисті до самого плеча. Він є результатом травматичного досвіду, пов'язаного з її батьком і відіграє ключову роль у сюжеті. Її шлях це прямий процес самопізнання через допомогу іншим. Допомагаючи духам, вона переходить від простого співчуття до глибокого емпатичного розуміння людей, що сприяє її власному особистісному розвитку.

Дизайн головної героїні є прикладом функціональної та емоційно виразної стилізації. Цікавий факт: Кену не одразу планували як головну героїню – у перших прототипах розробники фокусувалися лише на тлінчиках. Спочатку в концептах їй було лише 7–8 років. Проте розробники вирішили зробити її старшою, оскільки роль духовної провідниці потребувала більше життєвого досвіду та зрілості для розуміння складних історій дорослих духів.

За словами провідного дизайнера Віка Куна, команда прагнула знайти баланс між тим, щоб «Кена вписувалася у світ і водночас виділялася на фоні густої рослинності» [28].

У кольоровій палітрі персонажа використали 60% брудно-білого кольору в одязі в поєднанні із земляними тонами дозволило героїні залишатися помітною в темних тінях лісу. Одяг Кени має виражений характер ручної роботи. Важливим елементом є асиметрія в деталях та видимі шви на шалі та штанях, додаючи образу практичності та глибини. Аксесуари та візерунки на одязі відсилають до унікальної культури світу, а посох, що трансформується, підкреслює її роль як духовної провідниці (рис. 2.15).

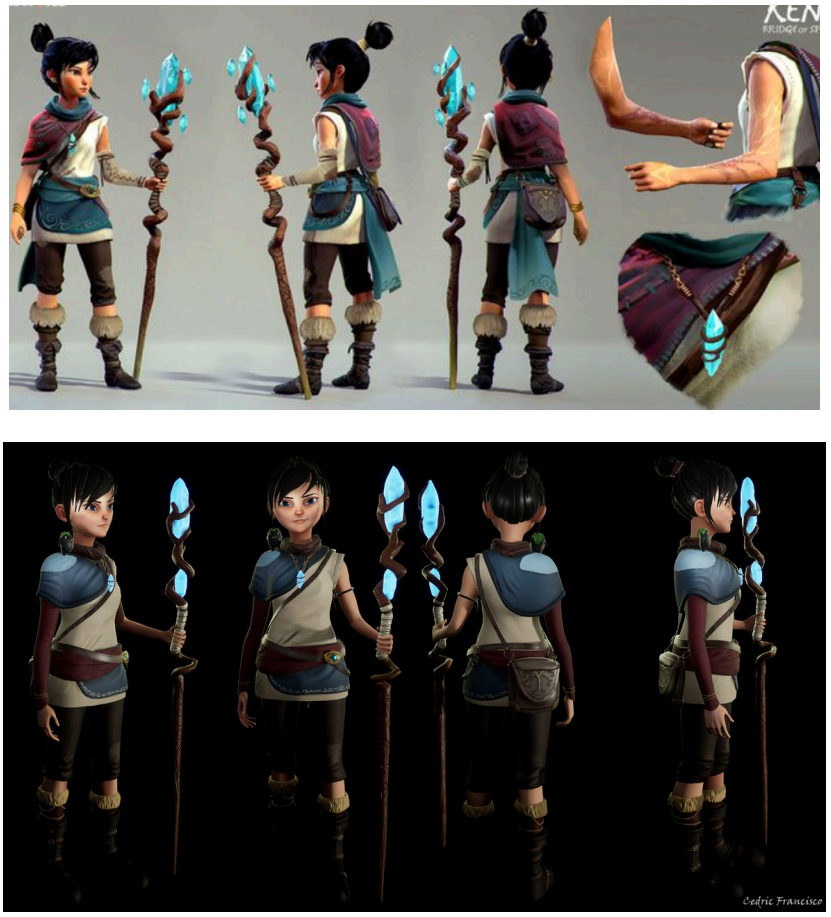


Рисунок 2.15 – концепт-арт персонажа Кени

На рис. 2.16 нижче замальовки емоцій персонажа Кени, основна увага зосереджена на передачі виразу обличчя та емоційного стану. Тут можна помітити, що ідея зображення міміки впливає на розкриття характеру персонажа.



Рисунок 2.16 – замальовки емоцій персонажа Кени

Ключовим елементом атмосфери та дизайну середовища є тлінчики – маленькі лісові духи, що відповідають за цикл в’янення та відродження. У геймдизайні вони виконують роль механічних помічників і й «візуальних носіїв природи» (рис. 2.17).



Рисунок 2.17 – сцена з тлінчиком та персонажем Кена

У кожного духа на голові росте мох, квіти або гілочки, що показує їхній вік та зв’язок із лісом, а у найтемніших місцях вони підсвічуються м’яким люмінесцентним світлом, допомагаючи гравцеві орієнтуватися. (рис. 2.18)



Рисунок 2.18 – сцена зі світінням лісового духа

Дизайн фентезі-середовища у грі побудували на контрасті між живим та мертвим. Кольори у грі прямо вказують на світ: заражені зони виглядають похмурими з червоними та фіолетовими відтінками, але після очищення вони стають яскраво-зеленими та блакитними [22].

Орієнтуватися у просторі допомагають великі споруди, наприклад Гірська святиня, які видно здалеку, що також додає світу масштабності.

Гра Kena: Bridge of Spirits є орієнтиром для розробки концепт артів персонажів до гри «Echoes of the Wild» за власним авторством, оскільки в обох іграх головний герой захищає та відновлює природний баланс, взаємодіючи з духами, а природні кольори та мотиви у дизайні персонажей перегукуються з тою самою атмосферою гармонії з навколишнім середовищем. Тож через казкові та стилізовані образи можна передавати глибокі теми втрати або надії.

На рис. 2.19 показан кадр із самої гри, на прикладі якого можна побачити вдалу композицію, оформлену за допомогою кольору, світла, стилю та казкової атмосфери.



Рисунок 2.19 – кадр з гри Kena: Bridge of Spirits

Атмосферу лісу створює гра світла, де глибокі тіні під деревами контрастують із яскравими сонячними променями, що пробиваються крізь листя.

Аналіз гри Kena: Bridge of Spirits доводить, що для успіху в жанрі казкового фентезі важливо чітко виділяти героя на фоні світу та використовувати зміну кольорів для розповіді історії.

РОЗДІЛ ІІІ
РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ ПЕРСОНАЖІВ ГРИ «ECHOES OF THE WILD»

3.1. Опис сюжету гри та світу

«Echoes of the Wild» – це авторська пригодницька гра у жанрі атмосферного фентезі, де гравець досліджує відкритий світ та взаємодіє з духами природи. В основі сюжету лежить історія про відновлення балансу між людьми та магією, що згасає під тиском темних сил. Головний герой стає сполучною ланкою між обома світами, а його головна мета – повернути гармонію в занепале середовище.

Особливий акцент зроблено на емоціях та атмосфері. Згідно з дослідженнями у сфері геймдизайну, настрій гри створюється завдяки поєднанню світла, кольорів та композиції. Тому в «Echoes of the Wild» використовуються м’яке магічне сяйво, природна палітра та органічні форми [42, с. 182].

Світом гри вважається місце, де люди, лісові духи та магія колись були одним цілим. Раніше існували спеціальні Провідники, які допомагали цим двом світам розуміти один одного, але з часом люди забули старі традиції, почали нищити природу, і цей зв’язок розірвався.

Головний герой – хлопець на ім’я Кейн, він народився з рідкісним талантом: бачити духів просто так, без жодних обрядів. Через це він завжди почувався і серед людей, він «дивний», і до світу духів, до кінця не належачи. Коли він чаклує, у нього світяться мітки на тілі та активується магічне ліве око, тобто проявляються магічні сили.

Все починається з того, що ліс починає хворіти. З’являється темна енергія, через яку рослини в'януть, а добрі духи стають агресивними або просто зникають. Звичайні люди думають, що це просто якась екологічна біда, але Кейн відчуває що корінь проблеми саме у світі духів і тільки він може це виправити.

Досліджуючи одну із заражених зон, герой зустрічає прадавнього духа Сільву, яка віками стежила за порядком у лісі. Вона відкриває Кейну одну таємничку правду про колишнього Провідника на ім’я Морвен. Колись він теж був хранителем рівноваги, але з часом вирішив, що люди мають не дружити з природою, а повністю підкорити її собі та контролювати сили духів.

Під час гри персонажі проходять через старі ліси, закинуті храми та місця, які постраждали від магічної хвороби. Розглядаючи руїни повз різні локації, гравець розуміє життя Провідників у цьому світі.

Головний конфлікт гри – це суперечка про те, як правильно поводитися з силою. Морвен вважає, що природу треба підкорити та контролювати, щоб усе виправити. А Кейн натхненний ідеями урівноваження зв’язку між людьми та духами.

Для того, щоб візуально передати ідею проєкту, був створений мудборд. Ця добірка допомагає визначити настрій та атмосферу світу з кольорами. Основними референсами стали ігри Ori and the Will of the Wisps, Kena: Bridge of Spirits та The Legend of Zelda: Breath of the Wild, які вже описувались вище як аналоги та референси. Мудборд допоміг визначити основний художній напрям проєкту – атмосферне стилізоване фентезі [18]. Візуальний стиль базується на використанні природних текстур, м’якого магічного сяйва, живих органічних форм та стриманої природної палітри кольорів.

Головною локацією світу гри є магічний ліс, де поєднуються давні руїни, духовні святилища та території, загарбані темною енергією. Зовнішній вигляд світу базується на природних текстурах, декоративних деталях і магічному освітленні. Більша частина оточення створена за принципом наративу через середовище. Це означає, що історія світу розкривається не лише словами чи діалогами, а й через саму архітектуру, стан будівель та дрібні деталі навколо гравця.

Аналіз відеоігор та опрацювання їх сюжету допомогли визначити основні підходи до побудови ігрового простору, стилізації персонажів та створення

загального настрою світу. Результати стали основою для подальшої розробки концепт-артів героїв та ключових сюжетних сцен гри.

3.2. Розробка концепції персонажів

Під час розробки персонажів основна увага приділялася об'єднанню їхнього зовнішнього вигляду з характером. Для кожного героя обрано власну палітру кольорів, впізнаваний силует та унікальні деталі, які допомагають розкрити його особистість у світі гри. Важливу роль відіграли природні мотиви та плавні форми – вони підтримують загальну атмосферу проєкту та підкреслюють магічний стиль «Echoes of the Wild».

У процесі створення концепції персонажів використовувалися принципи психології кольору та візуальної оповіді. Як зазначається у дослідженні щодо інтеграції візуальних елементів та особливостей характеру в дизайні персонажів, силует та геометрія форм допомагають глядачеві швидко зчитувати вдачу героя та його роль у сюжеті [21, с. 237]. Тому для подачі візуалу персонажів було підібрано індивідуальні обриси, кольори та текстури.

Основу стилістики становлять спрощені, але виразні форми персонажів, використання м’яких тіней та освітлення. У костюмах героїв можна відслідкувати листя як декор та асоціацію з лісовими персонажами, також такі деталі як мотузки, багато тканини дають можливість відрізняти цей стиль від інших. Ще одна деталь вирізняється обличчям, хоча ілюстративно воно відтворено без особливих тіней та за допомогою простих ліній, але міміка дуже легко зчитується якраз завдяки допоміжним елементам, наприклад, по обертах голови та формі зачіски.

Художня манера, яка зображена на рис. 3.1 стала основним референсом щоб чітко і швидко передати настрій світу і персонажів, паралельно не перевантажувач непотрібними елементами.



Рисунки 3.1 – Мудборд стилістики промальовки персонажів

Головний герой Кейн – провідник між світами, виступає посередником між людським суспільством і стихіями природи. Його образ побудований на ідеї мандрівника, який належить до обох світів, але в жодному не почувається «своїм».

Персонаж має стриманий та спостережливий характер, що відображається у його позах, кольоровій палітрі та деталях костюма. Ключовою особливістю героя є гетерохромія: праве око має природний зелений колір, тоді як ліве світиться приглушеним білим світлом. Психологічно Кейн це людина, яка постійно тримає себе в руках. Він схильний до роздумів, рідко діє імпульсивно і звик розраховувати лише на себе. Через тривалу самотність герою важко зближуватися з іншими, проте протягом історії він поступово вчиться довіряти своїм союзникам. Кейн не належить повністю ані світу людей, ані світу духів.

У висновку, з вище розглянутих фактів та дослідження про персонажа, можна уявити його стиль та підібрати референси (рис. 3.2).



Рисунки 3.2 – Загальний референс до головного героя Кейна

Не забуваємо про підбірку текстур і матеріалів для одягу. Для образу використовуються натуральні тканини, потерта шкіра, а сама стилістика одягу полягає в багатошаровості, це і накидки/плащі, шкіряні елементи, до прикладу, пояси та сумки. По кольорах все стримано і поєднує у собі природні відтінки зелених та коричневих кольорів (рис. 3.3).



Рисунок 3.3 – Референси текстур та матеріалів одягу

На початковому етапі роботи було підготовлено кілька варіантів ескізів силуету. Головна увага зосереджувалася на пошуку образу мандрівника, у якому б поєднувалися риси провідника, лісового мага та дослідника в одній людині. Щоб знайти правильну форму, проводилися експерименти з довжиною накидки, пропорціями одягу, виглядом посоха, аби досягти виразної точності образа (рис. 3.4).



Рисунок 3.4 – Пошукові ескізи персонажа Кейна

Після затвердження базового силуету було розроблено декілька варіантів кольорової палітри персонажа. Проводились експерименти з пошуку потрібної кольорової гами з метою оптимального тонального балансу, який зміг би передати характер Кейна та вписати його в ігрове середовище.

Кожен із трьох представлених варіантів пропонує різну палітру та головним завданням залишається дослідити їх і обрати варіант, який йому пасує (рис. 3.5).



Рисунок 3.5 – Кольорові палітри персонажа Кейна

Варіант із темно-зеленою накидкою та коричневими шкіряними деталями виявився найбільш вдалим. Дана палітра найкраще передає атмосферу магічного світу і допомагає персонажу виглядати природно у середовищі гри та відповідає загальному настрою гри, тож вирішено надати персонажу обрані кольори та інші деталі (рис. 3.6).



Рисунок 3.6 – Деталізований варіант персонажа Кейна

На завершення підготовлено фінальний концепт-арт персонажа. Щоб детально розібрати образ, героя було зображено з кількох ракурсів: спереду, збоку та ззаду. Також додали емоції, що допомагають краще зрозуміти міміку та характер персонажа (рис. 3.7).



Рисунок 3.7 – Фінальний концепт-арт персонажа Кейна

Щоб було легше орієнтуватись в кольоровій палітрі, до кожного відтінку підібрали цифровий HEX-код кольору. Це дозволило без ускладнень показувати палітру під час розробки персонажів (рис. 3.8).



Рисунок 3.8 – Палітра кольорів

Персонаж Сільва є одним із ключових персонажів гри, яка втілює пам’ять, гармонію та духовну силу природи. Її образ поєднує людські риси з природними елементами, завдяки чому вона виглядає велично та дещо нетутешньо. Головною ідеєю було створити образ стародавнього духа, існуючого значно довше за людство та є невід’ємною частиною самого лісу.

За своєю вдачею героїня стримана, мудра та спокійна. Вона рідко відкрито виявляє почуття, проте вся її поведінка випромінює внутрішню силу та величезний досвід.

За всіма характеристиками Сільви підібрано мудборд, він є частиною дослідження персонажа для роботи з ним (рис. 3.9).



Рисунок 3.9 – Мудборд природних мотивів Сільви

Крім мудборду загальної стилістики увагу привернули референси величних нарядів, а вони допомогли підкреслити таємничий характер героїні (рис. 3.10).



Рисунок 3.10 – Референси стилістики одягу персонажа Сільви

Під час роботи над візуалізацією персонажа за основу бралися природні форми. В образі фігурують суха деревна кори, опале листя, переплетені ліани та лісового моху. Текстура шкіри героїні отримала незвичайну художню візуалізацію. Світлий сірувато-білий відтінок покритий декоративними тріщинами та природними візерунками, завдяки такому ефекту виникає візуальна асоціація з поверхнею стовбура дерева. Волосся персонажа також підпорядковане загальній концепції і стилізоване під довгі, пластичні гілки або молоді пагони.

На перших етапах роботи над Сільвою було зроблено кілька варіантів її образа. Під час пошуку потрібної форми проводилися експерименти з пропорціями фігури, довжиною волосся, виглядом природного «вбрання» та різними деталями. Зміна дрібних деталей, до прикладу, якщо щось прибрати або додати аксесуари також впливають на подальший розвиток героя, або ж як у випадку з ескізами нижче (рис 3.11), у трьох варіантах по-різному виглядають форми гілок на волоссі а також пози та розкриття сили Сільви.



Рисунок 3.11 – Пошук базової форми та силуету персонажа Сільви

Основними кольорами було обрано сіро-білий, смарагдовий та приглушений зелений. У фінальному дизайні уточнили форму рогів, текстуру

шкіри, структуру волосся та елементи одягу, стилізовані під листя. Додатково додали магічне сяйво та плавні природні лінії, які допомагають передати атмосферу містичного фентезі.

Завдяки поєднанню багатьох факторів, такі як природні кольори, м’який стиль та гра світла вийшло створити образ мудрого лісового духа і персонаж точно вписався у світ гри (рис. 3.12).

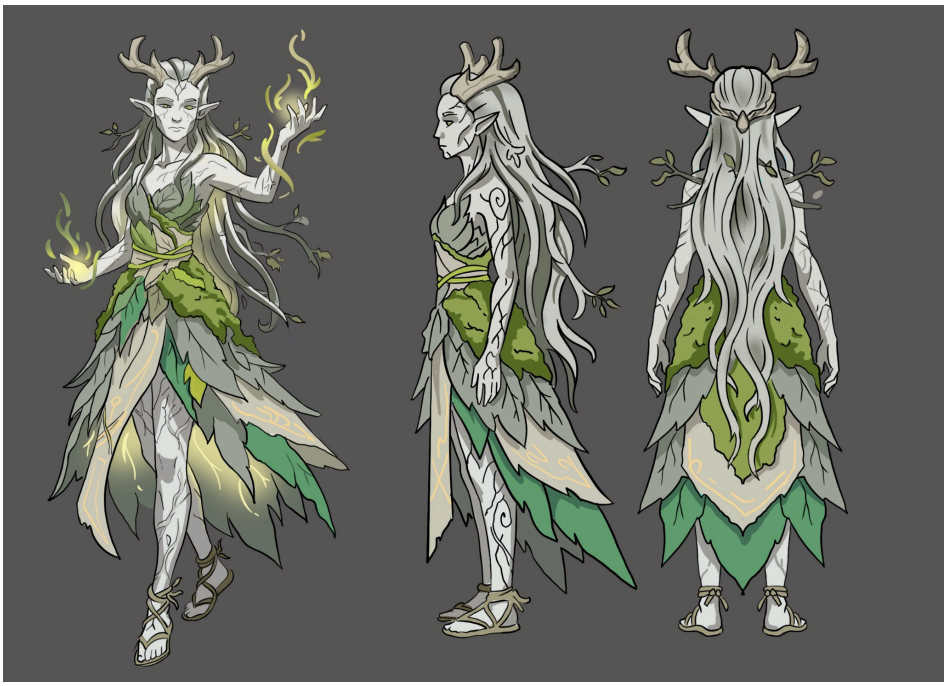


Рисунок 3.12 – Фінальний концепт-арт персонажа Сільви

Підходимо до інших персонажів. Луме – це дух вогню та один із союзників головного героя. На відміну від інших магічних істот, він має емоційний та запальний характер, що робить його образ «людським» у світі гри. Головна ідея персонажа полягає у поєднанні сили вогню з темою її втрати. Через це в його дизайні яскраві вогняні частини тіла межують із темними, «згаслими» ділянками.

За характером Луме енергійний та цілком емоційний. Він часто діє зопалу, слухаючи серце, а не розум. Хоча він поводиться впевнено і часом навіть зухвало, всередині герой відчуває вразливість через втрачену силу. У грі Луме стає повною протилежністю Кейну, який зазвичай поводить себе спокійно, та

поступово вчиться відновлювати свою внутрішню силу та рівновагу як фізично так і духовно.



Рисунок 3.13 – Мудборд атмосфери персонажа Луме

Спочатку було зроблено кілька швидких начерків, щоб знайти для Луме вдалу та характерну позу. Найважливішим було передати через ескіз його енергію та постійний рух. У чернетках намальовано спроби різних варіацій, якщо конкретно, різні форми волосся, як воно має палати, рухи та положення тіла та як загалом зробити образ динамічним, який буде передавати всю суть характеру персонажа. Велику роль відіграють обличчя та емоції на ньому, у першому варіанті герой зображений у вигляді мужнього, сильного та серйозного чоловіка, на відміну від третього варіанту, який має протилежні риси, як-от дитини, асоціюючи стиль з аніме, де пропорції голови відносно тіла більші разом з очима. Другий варіант має золоту середину порівняно з усіма іншими, сміливо називаючи героя «гордовитим та завзятим юнаком» (рис. 3.14).



Рисунок 3.14 – Варіанти ескізів персонажа Луме

Після завершення етапу ескізування обрано один фінальний начерк, який найбільш відповідає очікуванням образу героя, і після чого можна було переходити до питання колористики персонажа. Основним акцентом став насичений помаранчевий колір волосся, який розкриває Луме як вогняного духа. На контрасті відіграє роль його шкіра, а тобто темні плями, які імітують згасле вугілля як втрачену силу героя. Під час роботи над колірним рішенням Луме я спиралася на класичні принципи теорії колірних контрастів (рис. 3.15).



Рисунок 3.15 – Варіанти ескізів персонажа Луме

Важливим моментом було не забувати про природну стилістику гри та найточніше це відобразити кольором.

У результаті проведеної роботи та пошуку кольорового рішення вдалось завершити цілісний концепт арт персонажа Луме. Він повністю розкриває характер та історію героя. А задля детального показу та підготовки ігрового персонажа до анімації, його було зображено у кількох ракурсах: спереду, збоку та ззаду (рис. 3.16).



Рисунок 3.16 – Фінальний концепт-арт персонажа Луме

Таким чином, у результаті візуалізації образу Луме було успішно відтворено концепт персонажа, який поєднує у собі як і емоційність, так і візуально розповідає сюжет без тексту. Образ уособлює одночасно стихію вогню і тему її часткового зникання за змістом гри. Тому художній герой гармонійно вписався у художню концепцію ігрового світу, виконуючи важливу роль серед емоційного контрасту історії.

У процесі проектування головного злодія гри, мага Морвена, було застосовано комплексний підхід, що поєднує принципи візуальної мови форми, психологію архетипів. Атмосферне фентезі має притаманний жанр

Головна асоціація з Морвеном збудована на основі архетипу «Тіні», що за К. Г. Юнгом втілює руйнівні аспекти та приховані загрози. Його образ це відображення внутрішнього конфлікту персонажа, який втратив зв'язок із природним балансом [35].

На початковому етапі ескізування першочерговим завданням було створення впізнаваного силуету, щоб форми одразу ідентифікувались як ознаку небезпеки. То ж, було намальовано декілька варіантів ескізів (рис. 3.17).



Рисунок 3.17 – Варіанти ескізів персонажа Морвена

В усіх варіантах відстежується наявність складних контурів, наділило їх такою функцією багатошаровість одягу та рвані текстури тканини. Вони підкреслюють приналежність до містичності та спотвореності дикого лісу.

Відповідно до теорій геймдизайну, характерний персонаж повинен мати «душу», що вдихає життя в історію, тому гострі риси обличчя одразу натякають глядачеві, що цей персонаж пов'язаний із темною магією.

Після пошуку вдалого образу героя було покращено третій варіант ескізу, тобто пошук правильної кольорових відтінків для передачі сутності. Палітра персонажа працює на психологічному рівні й повторює традиційні образи антагоністів. У геймдизайні кольори такі як темні відтінки чорного, фіолетового, сірого, часто асоціюються як головні кольори антагоністів та

темної енергії. Завдяки коричневій гамі одяг Морвена гармонує із середовищем гри. Проте використано було власне глухі, землисті тони, щоб візуально відокремити його від яскравої магії лісу й підкреслити його занепад. Треба звернути увагу ще й на деталі одягу: вони нагадують листя, що інтегрує персонажа в середовище гри. Проте його текстура натякає на руйнівну силу мага та його відірваність від живого лісу. Використовуючи таку колірну палітру було відмальовано фінальний концепт-арт персонажа Морвена (рис. 3.18).



Рисунок 3.18 – Фінальний концепт-арт персонажа Морвена

3.3. Фінальна візуальна сцена

Не забули і за невід'ємну частину візуальної складової ігор, тобто ігрове середовище, бо локація і формує загальний обзор та занурює у простір, за допомогою якого можна взаємодіяти із персонажами. Раніше опановані теорії композиції дали змогу втілити знання на практиці. Під час пошуку композиційного балансу важливим було спиратись на закони підпорядкування елементів головному композиційному центрі.

То ж, у межах цього завдання як завжди робота виконувалась поетапно. Як і в попередніх розділах, на початковому етапі було відмальовано серію

пошукових ескізів, спрямованих на визначення просторового вигляду середовища. (рис. 3.19)

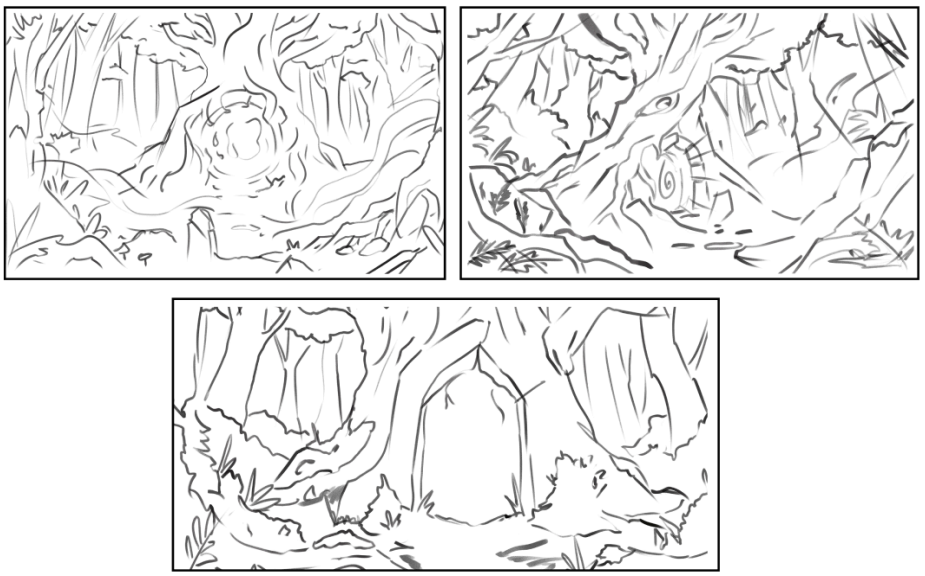


Рисунок 3.29 – Варіанти ескізів ігрового середовища

Для того щоб двомірне зображення виглядало об’ємним і переконливим, були використані принципи лінійної та повітряної перспективи. Лінійна перспектива дозволила правильно передати віддалення об’єктів у просторі за рахунок зміни їхніх розмірів та напрямку конструктивних ліній, а повітряна перспектива допомогла створити відчуття атмосфери та дистанції між планами через зміну контрасту, насиченості й деталізації елементів фону. Основною метою цього етапу було знайти найбільш гармонійний варіант розташування елементів, де всі деталі працюють як єдина система та підпорядковуються головному сюжетному акценту.

І лише після аналізу всіх ескізних варіантів було обрано композиційне рішення, у якому погляд глядача найбільш природно спрямовується до магічного об’єкта. Один із варіантів став основою для створення чистового графічного лінійного рисунка локації, де були уточнені форми, пропорції та просторові взаємозв’язки між усіма елементами сцени, а також підібрані кольори (рис. 3.20).

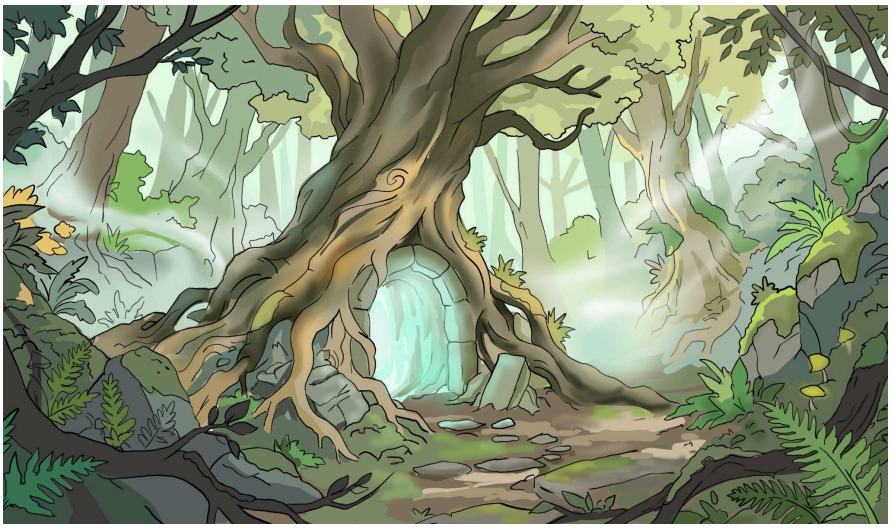


Рисунок 3.20 – Фінальний варіант ігрового середовища

Але для повного уявлення усієї картини та для посилення емоційного сприйняття, заради експерименту, було додано головного персонажа до сцени середовища, подивитись співвідношення між героями та ігровим світом, як сприймається масштаб простору, щоб усі елементи гармонійно поєднувалися між собою (рис. 3.21).



Рисунок 3.21 – Варіант ігрового середовища разом із персонажем

Якщо казати за колірну гаму ігрового простору, то в основі лежать природні, від свілого до темного, відтінки зеленого та коричневого. Це атмосфера спокійного лісового світу. А кожен колір згідно з психологією впливу кольору викликає певні емоції та асоціації. Зелений психологічно асоціюється з

безпекою, чистотою та гармонією, тоді як коричневі відтінки викликають почуття стабільності, надійності та величності. Разом вони змушують гравця відчути велич цього місця [21, с. 237].

На противагу заспокійливій палітрі, у композицію додано портал із магічним та яскравим світлом. Справді, він стає головним акцентом, який контрастує з більш нейтральним середовищем.

У висновку щодо проєктування ігрового середовища для світу гри «Echoes of the Wild», створений арт виконує не лише елемент оформлення, а й допомагає гравцеві глибше зануритись в атмосферу гри та відчути її історію. Тобто локація працює як частина лору гри – через неї передається настрій, характер та загальна ідея проєкту. Спочатку виконувались пошукові ескізи, потім формувалась композиція з колірним рішенням і чистовий лінійний рисунок.

Завдяки всім етапам роботи вдалось побудувати збалансоване середовище, де усі елементи як єдина система.

3.4 Розробка пропсів до світу гри

Для досягнення максимальної візуальної цілісності ігрового всесвіту було розроблено серію пропсів.

Пропси – окремі деталі ігрового середовища, об’єкти, іконки. У геймдизайні вони потрібні не лише для функціоналу, а й для передачі атмосфери, історії світу та характеру персонажів. Тобто через форму, колір і матеріали предметів гравець підсвідомо отримує інформацію про всесвіт гри [2].

До серії увійшли три характерні предмети: магічний гриб, який світиться посох антагоніста Морвена та бутиль із зіллям, який носить із собою головний герой.

Початковий етап супроводжувався серією пошукових начерків для визначення пластичної мови кожного об’єкта. Форма предметів розроблялася таким чином, щоб гравець міг миттєво ідентифікувати об’єкт навіть з

мінімальним освітленням. А сказаний принцип відповідає теорії силуету у геймдизайні (рис. 3.22).

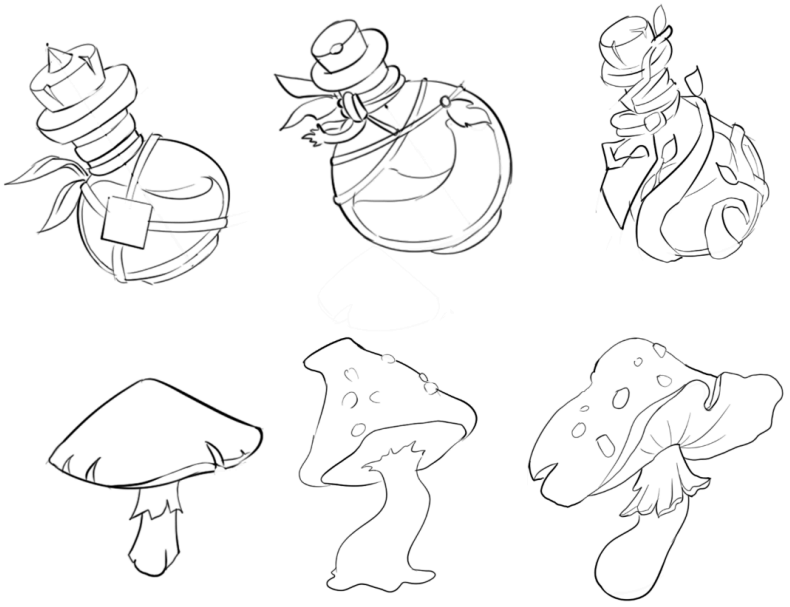


Рисунок 3.22 – Ескізи пропсів зілля та магічного гриба

Для гриба підбирались ескізи природної форми, зокрема шляпки та ніжки, за якої можна без кольору одразу визначити тип об’єкта лише за контуром. Для зілля використовувались округлі м’які форми. А оскільки це оздоровче зілля, його форма має з першого погляду викликати у гравця відчуття полегшення та захисту, а такі плавні лінії асоціюються із безпекою та приємними відчуттями. До того ж, у природі більшість органічних речей мають округлу форму, до прикладу, як крапля води, плоди, насіння і т.д. Однією з головних речей є те, що усі предмети мають бути в одному стилі не тільки між собою, а й загально ідентифікувати себе як єдине ціле з усім всесвітом гри.

Серед декількох варіантів ескізів гриба вийшло скомбінувати пару варіантів між собою, у результаті чого варіант було дороблено до фінального арту пропса. Особлива увага приділялася плавним лініям і асиметрії шапки гриба. Це зроблено для того, щоб гриб не виглядав штучним. У природі майже немає повністю симетричних форм, тому асиметрія допомагає зробити об’єкт більш живим та природнім (рис. 3.23).

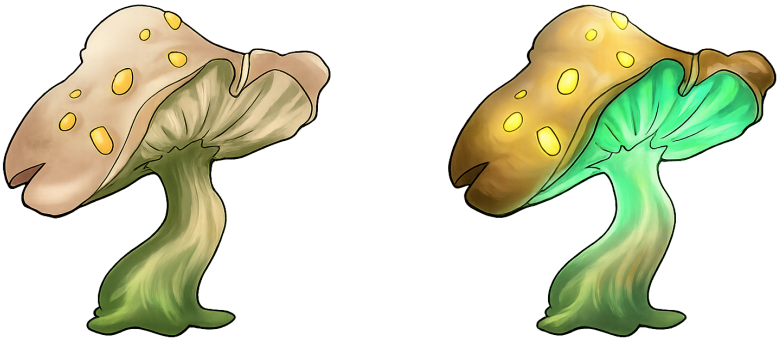


Рисунок 3.23 – Фінальний результат магічного гриба

У цьому фінальному дизайні використовуються м’які природні відтінки для передачі реалістичності. Також тут видно два стани: звичайний статичний та активний, який світиться у темряві.

У цій грі гриб виконує функцію не тільки задля декору, а і корисний для геймплею. Тобто через світіння вночі він допомагає гравцям орієнтуватись у місцевості і знаходити дорогу як ліхтар. Також варто зазначити, що сам колір світіння є зеленим, щоб одразу мати уявлення про безпечність гриба.

Основна функція колби із зіллям полягає в наданні певної сили головному герою, завдяки якої він може розкривати увесь свій потенціал для допомоги цьому світу. Також у певних обставинах зілля діє як лікування.

За трьома варіантами начерків також було вирішено скомбінувати їх між собою і оформлено вже у колірному варіанті (рис. 3.24).



Рисунок 3.24 – Фінальний результат бутиля із зіллям

Дизайн самого бутиля поєднує між собою скляну округлу форму разом із природними рисами, такими як гілки дерев та листя. Це підтримує головну ідею сюжету гри, а саме взаємодію між людьми та природою.

Магія Морвена відрізняється від енергії природи і спотворює все те, до чого доторкнеться. То ж основним завдання при розробці даного предмета було оформити його так, щоб він виглядав як загроза і гравець мав сприйняття його як атрибут негативного героя. Щоб одразу зчитати характер, форма мала виглядати з викривленими та ламаними лініями. Якщо у магічного гриба та колби із зіллям переважають плавні та округлі форми, і це є атрибутами персонажів сторони добра, то тут усе навпаки повинно бути, щоб створювався контраст. І фінальний варіант постав вже з усім колірним рішенням (рис. 3.25).

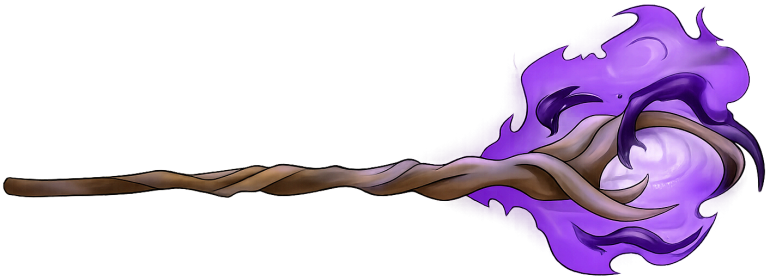


Рисунок 3.25 – Фінальний результат магічного посоха

Верхівка посоха стала головним композиційним акцентом завдяки магічній енергії фіолетового кольору. Фіолетовий колір був обраний не випадково. Він достатньо контрастує із природними зеленими та коричневими кольорами лісового середовища. Через це посох відразу виділяється на фоні оточення та виглядає чужорідним і небезпечним. І важливо зазначити, тут працює комплементарний контраст, тобто протиставлення кольорів, які візуально відрізняються один від одного та створюють сильний контраст. Фіолетове світло на фоні природної гами змушує верхівку миттєво виділятись та притягувати увагу гравця. Магічний посох є атрибутикою головного злодія гри Морвена. Він є не лише зброєю персонажа, а й важливим сенсом його зв’язку з темною магією.

Підсумовуючи, усі пропси намальовані в єдиній стилістиці разом із персонажами та загальним стилем світом гри. Вони підтримують атмосферу жанру фентезі та роблять загальну концепцію цілісною.

ВИСНОВКИ

У дослідженні було визначено як саме концепт-арт впливає на геймдизайн та допомагає створити потрібну атмосферу у відеоіграх. Обґрунтовано, що концептуальна графіка є не просто ілюстративним матеріалом, а основою для всього візуального стилю гри, на яку надалі опираються інші розробники. Візуальна оповідь є ключовим фактором, який формує емоційний зв’язок гравця з віртуальним світом та забезпечує глибину ігрового досвіду.

Аналіз сучасних фентезі-ігор дозволив розібратися у художній актуальності геймдеву. Завдяки цьому було чітко визначено візуальний напрям, стилістику та настрій для власного проєкту, що допомогло знайти баланс між популярними індустріальними ідеями та оригінальними авторськими рішеннями. Проаналізовано ігри «The Legend of Zelda: Breath of the Wild», «Ori and the Will of the Wisps» та «Kena: Bridge of Spirits» вони дозволили визначити художній напрям проєкту – атмосферне стилізоване фентезі. Успіх цих ігор полягає у відмові від реалізму на користь лаконічних форм та майстерної роботи зі світлом, кольорів, дозволяючи акцентувати увагу на магічній атмосфері природи.

У практичній частині було розроблено концепт-арти для гри «Echoes of the Wild». У роботі продемонстровано весь процес проектування: від перших пошукових начерків та силуетного аналізу до підбору колірних схем і готових фінальних артів.

За увесь час роботи над завданнями розроблено концепт-арти головного героя Кейна, виділивши його у різних ракурсах та емоціях; другорядних персонажів Луме, антагоніста Морвена а також художній образ героїні Сільви. Додатково для поглиблення в атмосферу відмальована локація лісу та пропси(магічні об’єкти та зброю). Створені образи повністю розкривають характер персонажів і внутрішню логіку ігрового світу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Білоциц П. П. Знеособлення як важливий прийом у створенні дизайну ворожих неігрових персонажів (NPC) у відеоіграх жанрів action RPG, Action adventure, Slasher, Hack’n’Slash, Roguelike, Open-World, Fantasy. *Глобалізація наукових знань: міжнародна співпраця та інтеграція галузей наук*. 2022. С. 244–246.

2. Геймдев словник: 10 важливих термінів та понять. *VOKI Games*. 2021. URL: https://vokigames.com/uk/gejmdev-slovnyk-10-vazhlyvyh-terminiv-ta-ponyat/ (дата звернення: 11.05.2026).

3. Геймдизайнер – задачі, обов'язки та роль у геймдев-компанії. *DOU*. 2022. URL: https://gamedev.dou.ua/articles/game-designer-in-gamedev/ (дата звернення: 02.06.2026)

4. Гомирева О. Роль комплементарного контрасту кольорів у живописі: мистецтвознавчий аналіз. *Українська академія мистецтва.* 2023. Вип. 33. С. 125–133. DOI: https://doi.org/10.32782/2411-3034-2023-33-15.

5. Громова Н. Концепт-арт персонажа: покроковий гайд. *Аркуш.* 2024. URL: https://arkush.net/book/23501/1 (дата звернення: 02.06.2026).

6. Зустрічайте тлінчиків — милих помічників у грі Kena: Bridge of Spirits. *PlayStation Україна*. 2021. URL: https://www.playstation.com/uk-ua/games/kena-bridge-of-spirits/ (дата звернення: 16.05.2026).

7. Категорія: Протагоністи. Стародавні сувої українською. *Fandom*. 2026. URL: https://elderscrolls.fandom.com/uk/wiki/Категорія:Протагоністи (дата звернення: 12.05.2026).

8. Концепт-арт у геймдеві: від ідеї до фінальної версії. *VOKI Games.* 2022. URL: https://vokigames.com/ua/konczept-art-u-gejmdevi-vid-ideyi-do-finalnoyi-versiyi/ (дата звернення: 12.05.2026).

9. Красиво, мило та жорстоко — Kena: Bridge of Spirits огляд від Nikattica. *PlayUA*. 2021. URL: https://playua.net/krasyvo-mylo-ta-zhorstoko-kena-bridge-of-spirits-oglyad-vid-nikattica/ (дата звернення: 12.05.2026).

10. Кусайкіна Н. Д., Цибульник Ю. С. (уклад.). Сучасний тлумачний словник української мови. *Харків: Школа*, 2009. С. 654–916.

11. Розвиток та вплив відеоігор на людину та суспільство. *РБК-Україна*. 2024. URL: https://www.rbc.ua/rus/styler/k-rozvivalisya-videoigri-i-kiy-voni-vplinuli-1724687500.html (дата звернення: 09.05.2026).

12. Розробка дизайну ігрових персонажів. *Klona.* 2023. URL: https://klona.ua/uk/uslugi/rozrobka-dyzajnu-igrovyh-personazhiv (дата звернення: 25.05.2026).

13. Селезньова А. Розробка концепт-арту хара́ктерного персонажа засобами комп'ютерної графіки. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*. 2024. Вип. 51. С. 152–163. DOI: https://doi.org/10.31866/2410-1176.51.2024.318370.

14. Skvot. Як створити хорошого персонажа: гайд для концепт-художників. 2023. URL: https://skvot.io/uk/blog/how-to-create-a-good-character (дата звернення: 02.06.2026).

15. Сучасний концепт арт для ігрової та кіноіндустрії. Tilda. 2026. URL: https://conceptartforbeginners.tilda.ws/ (дата звернення: 07.05.2026).

16. The Elder Scrolls V: Skyrim. *Вікіпедія*. 2026. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim (дата звернення: 12.05.2026).

17. Що таке концепт-арт. *Telegraf.* 2018. URL: https://telegraf.design/shho-take-kontsept-art/ (дата звернення: 11.05.2026).

18. Що таке мудборд і як правильно його створити? *Kukurudza.* 2024. URL: https://kukurudza.com/blog/shho-take-mudbord-i-yak-jogo-stvoryty/ (дата звернення: 13.05.2026).

19. Як створити свою першу гру: Посібник для початківців. *Meshy*. 2024. URL: https://www.meshy.ai/uk/blog/game-development-for-beginners (дата звернення: 13.05.2026).

20. Як українці працювали над однією з найяскравіших ігор від Microsoft. *BIT.UA*. 2021. URL: https://bit.ua/2021/03/yak-ukrayintsi-pratsyuvaly-nad-odniyeyu-z-najyaskravishyh-igor-vid-microsoft/ (дата звернення: 10.05.2026).

21. Ярошенко А. Психологія кольору в дизайні середовища. Актуальні проблеми сучасного дизайну. *Харків: ХНПУ імені Г. С. Сковороди*, 2018. С. 237–240.

22. Adams E. Fundamentals of Game Design. 2nd Edition. Berkeley, California: New Riders, 2010. 700 p.

23. All DARK SOULS video games. *Bandai Namco*. 2026. URL: https://en.bandainamcoent.eu/dark-souls (дата звернення: 10.05.2026).

24. Art Analysis: Hollow Knight. *UAT Tech*. 2026. URL: https://blog.uat.edu/art-analysis-hollow-knight (дата звернення: 11.05.2026).

25. Butt M.-A. The Path That Lies Ahead: Intimacy Through Overwhelmedness in The Legend of Zelda: Breath of the Wild. *Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Episteme.* 2019. Vol. 13, No. 1. Pp. 1–14. DOI: https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1109

26. Christou G. The interplay between immersion and appeal in video games. *Computers in Human Behavior*. 2014. Vol. 39. Pp. 312–325.

27. Character Design in Video Games: Types, Classes and Characteristics. *Starloop Studios*. 2025. URL: https://starloopstudios.com/what-makes-great-video-game-characters/ (дата звернення: 25.05.2026).

28. Designing Kena: Bridge of Spirits' Fierce And Compassionate Protagonist. *Game Informer*. 2020. URL: https://gameinformer.com/2020/09/11/designing-kena-bridge-of-spirits-fierce-and-compassionate-protagonist (дата звернення: 25.05.2026).

29. Feeling History in Blasphemous: Monstrosity and Spectacle through Time. *Play the Past.* 2022. URL: https://www.playthepast.org/?p=7842 (дата звернення: 13.05.2026).

30. Game Character Design Tips & Principles 2026. *Hi3D Blog*. 2026. URL: https://www.hitem3d.ai/blog/en-Game-Character-Design-Principles-Process-and-Tips-for-2026/ (дата звернення: 13.05.2026).

31. Game Concept Art: Comprehensive Guide. *N-iX Games*. 2025. URL: https://gamestudio.n-ix.com/understanding-video-game-concept-art-a-comprehensive-guide/ (дата звернення: 13.05.2026).

32. Game Development: A Comprehensive Guide to Essential Stages. *Meshy*. 2024. URL: https://www.meshy.ai/blog/game-development-stages (дата звернення: 12.05.2026).

33. God of War Ragnarök. *Fandom Wiki*. 2022. URL: https://godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War_Ragnarök (дата звернення: 10.05.2026).

34. How to Become a Concept Artist: The Complete Career Guide (2026). *The Rookies Blog*. 2026. URL: https://www.therookies.co/blog/how-to-become-a-concept-artist (дата звернення: 05.05.2026).

35. Jung C. G. The Archetypes and the Collective Unconscious. 2nd ed. Princeton University Press*, 1969*. 451 p.

36. Kena: Bridge of Spirits. *Wikipedia*. 2026. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Kena:_Bridge_of_Spirits (дата звернення: 05.05.2026).

37. Kuntjara S. W. H., Almanfaluthi B. Character Design in Games Analysis of Character Design Theory. *Journal of Game, Game Art, and Gamification*. 2017. Vol. 02, No. 02. Pp. 144–149.

38. Lankoski P., Björk S. Character-Driven Game Design: Characters, Conflict, and Gameplay. *Helsinki: University of Art and Design Helsinki*. Pp. 1–47.

39. Miketić N., Pinćjer I., Lilić A. Integration of the visual elements of art and personality factors in process of character design. *GRID 2018. University of Novi Sad,* 2018. Pp. 533–540. DOI: https://doi.org/10.24867/GRID-2018-p64.

40. Ori and the Will of the Wisps. *Moon Studios*. 2020. URL: https://www.orithegame.com/ (дата звернення: 06.05.2026).

41. Ori and the Will of the Wisps on Steam. *Steam*. 2020. URL: https://store.steampowered.com/app/1057090/Ori_and_the_Will_of_the_Wisps/ (дата звернення: 13.05.2026).

42. Solarski C. Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. *Watson-Guptill*, 2012. 240 Pp.

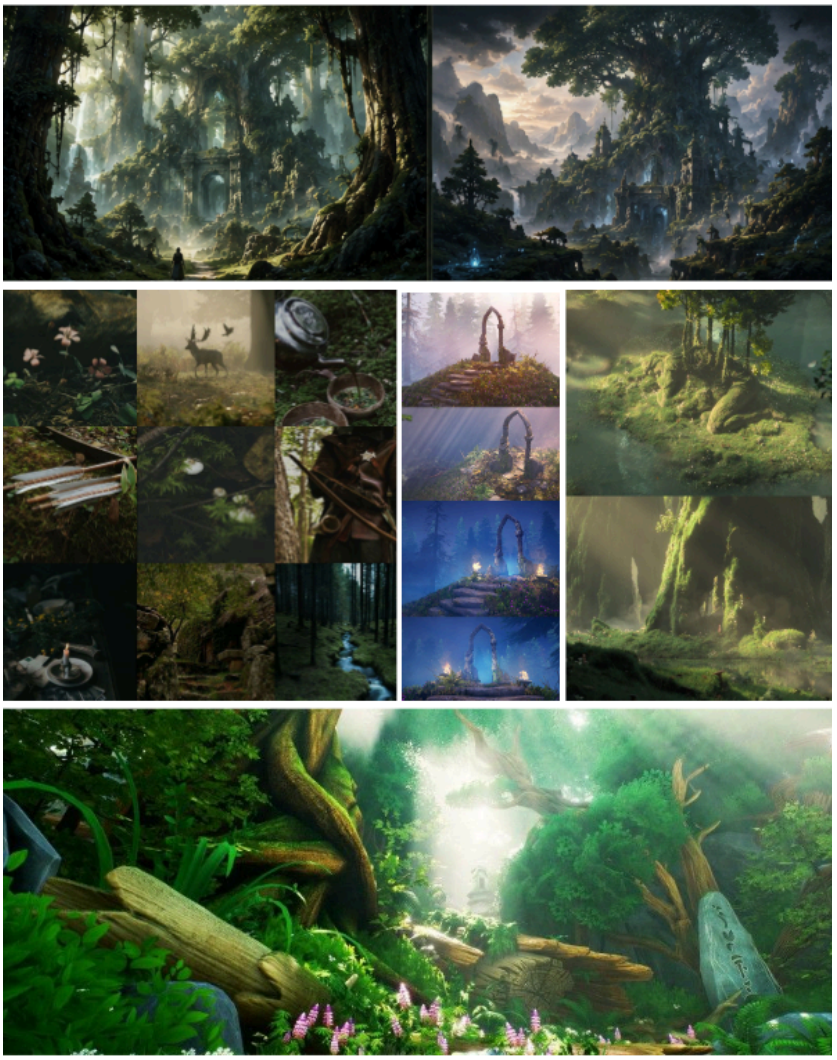
43. The Legend of Zelda: Breath of the Wild. *Nintendo*. 2025. URL: https://www.nintendo.com/store/products/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-switch/ (дата звернення: 06.05.2026).

44. Uguzzoni M. Legend of Zelda: Breath of the Wild. Design Lessons for Landscape Design. *diid disegno industriale.* 2025. Pp. 1–38.

45. Van Nuenen T. Playing the Panopticon: Procedural Surveillance in Dark *Souls. Games and Culture.* 2016. Vol. 11, No. 5. Pp. 511–527.

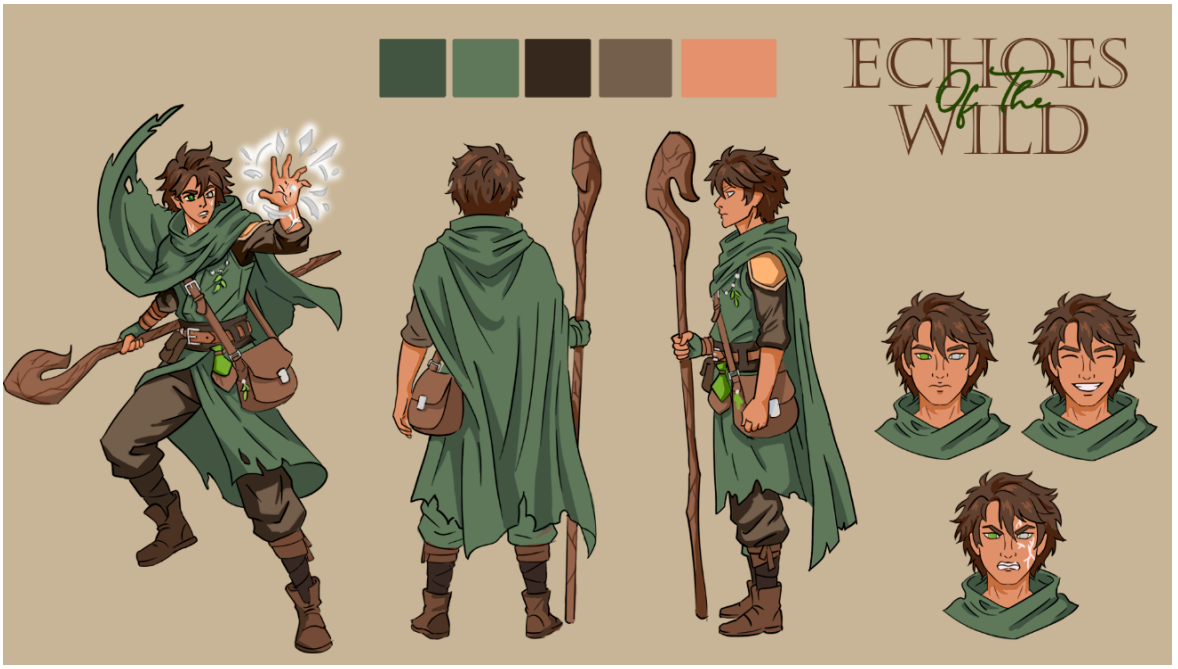
46. Welcome to the Minecraft Official Site. *Minecraft*. 2026. URL: https://www.minecraft.net/ (дата звернення: 03.05.2026).

ДОДАТОК А



Додаток А.1 – Підбірка референсів атмосферної та стилістичної концепції гри «Echoes of the Wild»

ДОДАТОК Б



Додаток Б.1 – концепт-арт персонажа Кейн



Додаток Б.2 – концепт-арт персонажа Сільви



Додаток Б.3 – концепт-арт персонажа Луме



Додаток Б.4 – концепт-арт персонажа Морвен