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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «ЕЛІПСИС» У ЖАНРІ ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА ЗА ВЛАСНИМ АВТОРСТВОМ**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0221
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Христенко Дарина Ігорівна

Керівник: викладач кафедри дизайну
_____Анастасія ДИМОВА

Консультант: доцент кафедри дизайну
PhD _____Ганна ЧЕМЕРИС

Рецензент: ст. викладач кафедри дизайну,
к.. пед. н. _____ Олександр БРЯНЦЕВ

Запоріжжя
2025

АНОТАЦІЯ

Христенко Д. І. Розробка комп’ютерної гри «Еліпсис» у жанрі візуальна новела за власним авторством : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник А. П. Димова Запоріжжя : ЗНУ, 2025. 57 с.

UA : Робота викладена на 57 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 52 джерела. Об’єкт дослідження: візуальне проєктування інтерактивних медіа у форматі візуальної новели. Предмет дослідження: графічна подача, наративна структура та художні засоби, застосовані для створення візуальної новели на основі української міфології. Мета дослідження: визначення способу розповідати історію за допомогою ілюстрації, проаналізувавши літературу та аналоги новел з теми дослідження для створення авторської гри «Еліпсис». У роботі розглянуто поняття візуальної новели та описано розробку оригінального авторського проєкту у форматі комп’ютерної гри.

Ключові слова : графічний дизайн, ілюстрація, новела

Khrystenko D. I. Development of the computer game "Ellipsis" in the genre of visual novel by own authorship: Bachelor's thesis, specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. A. P. Dymova. Zaporizhzhia: ZNU, 2025. 57 p.

EN : The work consists of 57 pages of printed text. The list of links includes 52 sources.The object of the research: visual design of interactive media in the format of a visual novel. Subject of the research: graphic presentation, narrative structure, and artistic tools used to create a visual novel based on Ukrainian mythology. The aim of the research is to determine an effective way to tell a story through illustration by

analyzing relevant literature and existing visual novel analogues, with the ultimate goal of creating the original game "Ellipsis". The work explores the concept of the visual novel and describes the development of an original authorial project in the form of a computer game.

Key words: graphic design, illustration, horror, mythology, visual novel.

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
PhD_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«____» _____2025 року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ
Христенко Дарині Ігорівні

1. Тема роботи: *Розробка комп'ютерної гри «Еліпсис» у жанрі візуальна новела за власним авторством* керівник роботи *викл. Димова А.П. затверджені наказом ЗНУ* № 134-с від 27.01.2025

2. Строк подання студентом роботи: *27.05.2025*

3. Вихідні дані до роботи: *відсутні*

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): *Теоретичні основи дослідження; предроєктний аналіз; проєктування оригінальної візуальної новели.*

5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка*

6. Консультанти розділів роботи

Назва розділу	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано
Теоретичні основи дослідження			
Предроєктний аналіз			
Проєктування комп'ютерної гри «Еліпсис»			
Результати роботи та висновки			

7. Дата видачі завдання: 13.09.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1.	***Початок роботи.*** *Загальні збори. Організаційна інформація.*	**13.09.25**	
2.	***Реєстрація теми.*** *Підготувати заяву, декларацію і лист завдання для затвердження теми.*	**16-23.09.25**	
3.	***Аналіз теми.*** *Провести аналіз інтернет-джерел. Описати у розділі 1*	**30.09.25**	
4.	***Аналіз об'єкта дослідження.*** *Дослідити поняття «Візуальна новела», як явище у контексті сучасного візуального простору. Доопрацювати розділ 1.*	**30.10.25**	
5	***Аналіз предмета дослідження.*** *Створити власну концепцію та затвердити вектор дослідження новели. Опрацювати розділ 2*	**30.11.25**	
6	***Пошуковий етап.*** *Аналіз аналогів. Провести аналіз друкованих та інтернет-джерел. Внести опис аналогів до ПЗ. Опрацювати розділ 1*	**30.12.25**	
7.	***Етап концептуальної ідеї та дизайн пропозиції.*** *Здійснити процес ескізування ідеї (в чернетках) для отримання фінальних коментарів від керівника та консультантів.*	**30.01.2025**	
8.	***Технічна реалізація візуальної новели****. Опис процесу проєктування в ПЗ*	**4.02.2025**	
9	***Завершення виконання роботи*** *Подати завершений ПЗ (друк) та проєкт (файли, оригінал-макет) для проходження передзахисту. Підготувати доповідь та презентаційний супровід для передзахисту.*	**19.05.25**	
10	***Попередній захист.*** *Отримання допуску до захисту. Отримання коментарів та зауважень.*	**19.05.25**	
11	*Усунення зауважень до виконаної роботи. Виконати* ***чистове оформлення роботи.*** *Підготувати презентацію проєкту для завантаження в електронне портфоліо кафедри artstation.com/designznu*	**28.05.25**	
12	***Проходження нормоконтролю*** ***Отримати довідку про антиплагіат***	**31.05.25**	
13	***Отримати рецензію.*** *Підготувати анотацію. Отримати акт-впровадження (якщо заплановано)* ***Отримати відгук керівника.***	**31.05.25–2.06.25**	
14	*Завершити друк та збір оригінал-макета проєкту Передати пакет документів на кафедру. Розмістити роботу у репозитарії ЗНУ.*	**06.06.25**	
15	***Захист кваліфікаційної роботи*** *на засіданні ЕК.*	**16.06.25**	

Студент _____ *Дарина ХРИСТЕНКО*

(підпис)

Керівник роботи _____ *Анастасія ДИМОВА*

(підпис)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*

ЗМІСТ

ВСТУП..... 5

РОЗДІЛ І ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ..... 8

1.1. Класифікація структурних моделей візуальної новели..... 8

1.2 Визначення жанрових особливостей візуальної новели в контексті ігрової індустрії..... 12

1.3. Аналіз жанру отоме як різновиду візуальної новели..... 14

РОЗДІЛ ІІ. ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ..... 17

2.1. Визначення засобів художньої виразності у дизайні візуальної новели... 17

2.2. Аналіз аналогічних продуктів та наративних прототипів..... 19

2.3 Перспективи інтерактивної новели з українською міфологією..... 28

РОЗДІЛ ІІІ. ПРОЄКТУВАННЯ ОРИГІНАЛЬНОЇ ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ..... 31

3.1 Розробка концепції та дизайн персонажів..... 31

3.2 Дизайн персонажів..... 32

3.3. Технічна реалізація проєкту..... 39

ВИСНОВКИ..... 44

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 46

ДОДАТОК А..... 50

ВСТУП

Актуальність. У сучасному світі спостерігається стрімкий розвиток цифрових технологій, що відкриває нові можливості для самовираження, зокрема у сфері графічного дизайну. Одним із перспективних напрямів є створення візуальних новел — інтерактивних мультимедійних проєктів, які поєднують літературну оповідь, ілюстрацію, анімацію, музику та елементи ігрової механіки [30].

Актуальність обраної теми зумовлена зростанням популярності інтерактивного контенту, особливо серед молоді, яка дедалі частіше надає перевагу нестандартним, візуально й емоційно насиченим формам сприйняття інформації . Візуальний образ у поєднанні з текстом утворює новий змістовий рівень , що є важливим для розуміння природи візуальних новел [27].

Вектор дослідження зосереджено на поєднанні жанру хорору з елементами української міфології у форматі візуальної новели. Такий підхід дозволяє не лише зберігати та популяризувати національну культурну спадщину, але й інтегрувати її в сучасний візуальний дискурс. Українська міфологія, багата на демонологічні образи та фольклорні архетипи, залишається малодослідженою в контексті цифрового мистецтва. Більшість сучасних візуальних новел орієнтовані на західну культуру, нехтуючи унікальними елементами вітчизняної традиції [7].

Недостатнє представлення українських фольклорних мотивів у цифрових наративних формах є показовим. Воно засвідчує загальну тенденцію орієнтації на західні культурні коди. Натомість багатий пласт вітчизняної демонології та народних вірувань залишається мало задіяним у сучасному візуальному мистецтві. У свою чергу, слід зазначити, що образи упирів, мавок, русалок і інших демонічних істот — це не лише культурна спадщина, а й джерело потенціалу для нових художніх інтерпретацій [9].

З огляду на зростаючий попит на візуальні новели як жанр, потреба у репрезентації української міфології в сучасному медіасередовищі, а також популярність хорор-наративів у поп культурі, було обрано тему кваліфікаційної

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

Об'єкт дослідження — візуальне проєктування інтерактивного медіа у форматі новели.

Предмет дослідження — графічне оформлення, наративна структура та художні засоби у створенні візуальної новели на основі української міфології.

Мета роботи — створити оригінальну візуальну новелу “Еліпсис”, що поєднує елементи жанру хорору з візуальним відтворенням українських міфологічних образів.

Виходячи з формулювання об'єкта, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні завдання:

1. Дібрати та проаналізувати літературні джерела з теми дослідження;
2. Проаналізувати визначення та історичні відомості візуальної новели;
3. Визначити особливості репрезентації українських фольклорних мотивів у сучасній культурі;
4. Проаналізувати аналоги існуючих візуальних новел та дослідити способи візуалізації національних міфологем у цифровому наративі;
5. Розробити концепцію власної візуальної новели з урахуванням фольклорних мотивів та сучасних засобів вираження.

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 57 сторінок. Містить 15 ілюстрацій, 52 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 36 сторінок.

РОЗДІЛ І
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Класифікація структурних моделей візуальної новели

Візуальна новела (англ. *visual novel*) — це форма інтерактивного цифрового мистецтва, що перебуває на межі між літературою, театральною постановкою та відеогрою. Як окремий жанр, візуальна новела сформувалася у 1990-х роках у Японії на перетині аніме-культури, традицій візуального сторітелінгу та текстових адвенчер-пригод минулого століття. Водночас сучасна візуальна новела є гібридом: вона поєднує сценарну композицію, діалогову драматургію, засоби аудіо-візуального супроводу та іноді — базові або просунуті ігрові механіки [4].

У контексті сучасної ігрової індустрії візуальна новела займає унікальну позицію. Її популярність зросла завдяки появі рушіїв на кшталт Ren’Py, TyranoBuilder, Suika2, які дозволили навіть початківцям створювати інтерактивні наративи без ґрунтовної програмістської підготовки . У науковій літературі жанр розглядається як новітня форма трансмедійного сторітелінгу, що сприяє індивідуалізованому досвіду читача-гравця [40; 11] .

Наратив у візуальних новелах часто подається від імені одного з персонажів, супроводжується статичними або анімованими зображеннями, діалоговими вікнами, саундтреками, а іноді й озвучкою. При цьому взаємодія з текстом — ключовий елемент: читач-гравець не просто сприймає інформацію, а долучається до вибору реплік, дій, рішень, що змінюють хід історії [29; 4]. За словами розробників, така форма дозволяє "перетворити читання в досвід занурення, де текст більше не є лінійним, а фрагментарним і варіативним" [30].

Теоретики наративу (П. Рікер, Г. Генет, В. Пропп) розглядають подібні структури як перехід від фіксованої фабули до динамічної конфігурації подій, де користувач виконує функцію співавтора. У цьому контексті візуальні новели виступають ідеальним полем для вивчення нових моделей оповіді — нелінійних, адаптивних, багаторазових [24].

Упродовж останніх років візуальні новели активно використовуються не лише в розважальних цілях, а й у галузях освіти, психології, медіа-комунікацій та реклами. Наприклад, навчальні проєкти на основі ВН дозволяють створювати симуляції складних соціальних сценаріїв, моделювати поведінку в умовах морального вибору, навчати іноземних мов через наративну взаємодію. Усі ці чинники обумовлюють актуальність дослідження структури візуальних новел та їхніх моделей. Питання класифікації моделей ВН — надзвичайно важливе як для розробників, так і для дослідників наративних практик. Воно дозволяє не лише краще розуміти функціонування жанру, але й планувати майбутні творчі або навчальні проєкти в цьому форматі [29; 40; 34].

Візуальні новели (ВН) є одним із ключових жанрів у сучасному ігровому дизайні, який поєднує традиційний літературний наратив із засобами візуального мистецтва, звукового супроводу та іноді – інтерактивного геймплею. Унікальність ВН полягає в тому, що вона не є грою у звичному сенсі, а швидше – інтерактивним оповіданням, яке дозволяє гравцеві стати співавтором історії [29; 30]. Як зазначає D. Cavallaro, жанр розвивається на межі між комп’ютерною грою та художньою літературою, спираючись на багаті наративні практики й аудіовізуальні стилі японської поп культури [30].

Наразі виділяють щонайменше три структурні моделі ВН: кінетичні, розгалужені та гібридні. Кожна з них має специфічні характеристики і підходи до взаємодії з користувачем. Кінетичні новели це найпростіша форма ВН, яка має лінійну структуру. У таких іграх користувач не має жодного впливу на сюжет — усе обмежується лише прокручуванням тексту або переглядом ілюстрацій. Цей тип візуальних новел наближається до мультимедійної книги і є найбільш схожим на традиційний літературний твір [7]. Такий формат дозволяє авторам реалізовувати глибокий драматичний або філософський наратив із сильним емоційним навантаженням – прикладом є «Planetarian: The Reverie of a Little Planet» (Рис. 1.1) [29].



Рисунок 1.1 – Planetarian: The Reverie of a Little Planet

У контексті педагогічного застосування кінетичні новели можуть бути використані як мультимедійні навчальні тексти – подібно до інтерактивних підручників [17]. Відсутність ігрових розгалужень підвищує зосередженість на сюжеті та посилює естетичну складову [24].

Розгалужені ВН формують структуру, подібну до дерева: гравець обирає дії або репліки, що впливають на розвиток сюжету та його завершення [28]. Такі моделі є найпоширенішими в жанрі й зазвичай містять декілька маршрутів («рути») з унікальними кінцівками – «гарними», «нейтральними» або «поганими» [18]. У прикладі «Fate/stay night», три основні сюжетні арки мають власну драматургічну логіку та філософське навантаження [30].

В українських кваліфікаційних роботах ця структура детально аналізується. У праці Овсянникової А. В. подано реалізацію діалогового механізму, який відкриває перед гравцем нові гілки сюжету залежно від попереднього вибору [17]. Дослідження Волошина О. підтверджує, що така нелінійність стимулює повторне проходження гри, збільшуючи тривалість взаємодії з контентом [4].

Деякі автори пропонують концепцію «fold-back» структури (складеної гілки), коли кілька виборів зрештою ведуть до однакового фіналу – цей підхід оптимізує витрати на виробництво й водночас зберігає ілюзію впливу [34].

Гібридні візуальні новели це тип який об’єднує ВН із механіками інших жанрів – рольових ігор (RPG), симуляторів життя, логічних головоломок. Структура сюжету тут може бути як лінійною, так і розгалуженою, однак

доповнюється не-наративними викликами: менеджмент ресурсів, бойові системи, симуляція часу тощо [49; 45].

У грі «Sakura Wars» реалізовано поєднання VN з тактичним бойовим геймплеєм: вибір гравця у діалогах безпосередньо впливає на бойові характеристики персонажів, що є прикладом синергії сюжету й механіки(Рис. 1.2) [29].



Рисунок 1.2 – Sakura Wars

Саме такі моделі стають дедалі популярнішими серед студентських проєктів, оскільки дозволяють поєднувати програмування, візуальне мистецтво та сторітелінг. Важливою особливістю подібних проєктів є впровадження ігрових механік, що враховують внутрішньоігрові характеристики персонажів — їхні рішення, емоційний стан або набір дій, — які безпосередньо впливають на розвиток сценарію, змінюючи сюжетні гілки та фінали. Такий підхід дозволяє створювати більш глибокий наративний досвід і сприяє зануренню гравця у світ гри [18].

1.2 Визначення жанрових особливостей візуальної новели в контексті ігрової індустрії

Візуальна новела, як жанрова форма, вирізняється серед інших відеоігор низкою унікальних особливостей, що зумовлюють її окреме місце в ігровій індустрії. Незважаючи на відсутність усталеної термінології, в академічному середовищі поступово формується консенсус щодо визначальних ознак цього

формату. У роботах Camingue, Carstensdottir та Melcer жанр трактується як цифрове наративне медіа, в якому сюжет передається переважно через текст у супроводі зображень, музики та звуків, з варіативним рівнем інтерактивності [29; 30].

Основна жанрова домінанта — фокус на сюжеті. Візуальні новели переважно не ставлять перед гравцем завдання перемогти чи досягти очок, як у класичних відеоіграх. Натомість головною ціллю стає сприйняття та реконструкція оповіді. Сюжетна композиція у ВН часто поділяється на «рути» (англ. *routes*) — альтернативні гілки історії, що розвиваються залежно від рішень гравця [24].

Ця особливість сприяє глибшому емоційному залученню: користувач не лише читає, а й впливає на долі персонажів. У цьому контексті важливою є категорія "true ending" — єдиної фінальної розв’язки, яка відкривається лише після проходження всіх альтернативних сценаріїв, що заохочує гравця до багаторазового перегравання [30; 11].

На відміну від більшості ігрових жанрів, ВН характеризуються гіпертрофованим використанням тексту — наратив подається у формі внутрішніх монологів, діалогів, описів і думок. Це робить жанр ближчим до літератури, ніж до екшн-орієнтованих ігор. Іноді такі твори називають «інтерактивними романами» або навіть «мультимедійною прозою» [44].

Такий підхід сприяє розвитку читацьких навичок та підвищенню лінгвістичної грамотності, особливо якщо мова йде про навчальні ВН. У цьому контексті жанр має потенціал для інтеграції в освітні програми [4].

Для жанру характерна специфічна візуальна естетика. Переважна більшість ВН створюється в стилі аніме або манґа, що відповідає їхнім японським культурним витокам . Проте із розвитком інді-сцени все частіше з’являються новели з авторським стилем, мінімалістичним або натуралістичним дизайном, що розширює жанрову палітру [42].

Окремим елементом є CG (computer graphics) — ілюстрації до ключових подій, що мають емоційний або сюжетний пік. CG часто слугують нагородою

за досягнення певного етапу у грі та стимулюють дослідження всіх варіантів проходження [29].

Інтерактивність у ВН зазвичай представлена вибором реплік або дій, що впливають на розвиток історії. Однак у більшості випадків ця взаємодія є лінійною, ілюзорною або символічною (click-to-continue) . У деяких новелах, зокрема таких як «Danganronpa» чи «Zero Escape», вводяться додаткові механіки — логічні загадки, таймери, бої тощо, що підвищують ігрову складність та занурення [24].

Поєднання базової інтерактивності з варіативним наративом дозволяє уникнути надмірного ускладнення, зберігаючи зручність для користувача. Завдяки своїй наративній природі візуальні новели є зручним інструментом для відтворення складних моральних або соціальних ситуацій. Наприклад, у грі «Butterfly Soup» автори інтегрують тематику ЛГБТ, расової ідентичності та підліткового розвитку в інтерактивну форму [11].

1.3. Аналіз жанру *отоме* як різновиду візуальної новели

Жанр отоме (яп. 乙女 — буквально "панночка", "молода дівчина") виник у 1990-х роках у Японії як один із перших жанрів цифрової романтики, що був свідомо орієнтований на жіночу аудиторію. Його становлення тісно пов’язане з розвитком bishōjo-ігор, які переважно орієнтувались на чоловіків, та ідеологічною потребою створення жіночого наративного простору в ігровій індустрії [29].

Першим широковідомим зразком отоме-гри вважається «Angelique» (1994) від компанії Koei, яка запропонувала дівчатам-гравцям поєднання елементів симулятора з романтичною інтерактивною драмою [30]. Згодом жанр розвинувся у десятки піджанрів, стилістичних напрямів і культурних форматів.

Структура отоме-новели побудована навколо множинних романтичних ліній, які гравчиня може дослідити, взаємодіючи з різними персонажами-чоловіками. Кожна гілка (рута) має власну логіку, драматургічну

напругу, тематику та імовірний набір фіналів: good, bad, neutral, або true ending [49].

До типових сюжетних тропів належать:

1. «Slow burn» — поступове зближення через серію довіри/сварок;
2. «Love triangle» — конфліктний вибір між двома персонажами;
3. «Forbidden love» — соціально заборонене або небезпечне кохання (учитель–учениця, демон–людина тощо).

Ці тропи віддзеркалюють потреби цільової аудиторії в емоційно глибокому, але контрольованому досвіді [46].

Отоме-жанр має високий потенціал як інструмент проєкції емоцій, симуляції взаємин та ескапістського задоволення. Гравчиня — це не пасивна спостерігачка, а нараторка, режисерка й акторка в одному обличчі. Вона створює себе через взаємодію, формує свою історію кохання, приймає рішення, які впливають на результат [37].

Дослідження показують, що для багатьох жінок отоме є формою особистої емоційної безпеки, місцем, де можна досліджувати відносини без реального ризику або оцінки [4].

Отоме-ігри використовують високоемоційну естетику, натхненну аніме та шьоджьо-манґою. Особливу роль відіграє озвучення персонажів, що часто здійснюється відомими сейю (Seiyuu), — воно підсилює емоційне занурення гравчині в сценарій.

Музичне оформлення, особливо використання лейтмотивів любові, втрати чи спокою, є ще одним інструментом психологічного резонансу. У деяких проєктах гравчиня може навіть зберігати улюблені репліки персонажів або мелодії в галереї [37].

Отоме-ігри часто критикують за відтворення застарілих гендерних шаблонів: пасивна героїня, домінантний чоловік, романтизація емоційної залежності. Проте багато сучасних ігор свідомо ламають ці рамки, надаючи героїням сильну агентність або змінюючи традиційний формат взаємин (напр., «Our Life: Beginnings & Always») [47].

Більше того, деякі отоме-твори вводять квір-лінії (LGBTQ+), неканонічні любовні сценарії та теми травматичного досвіду, що дозволяє говорити про жанр як простір для емоційного самовираження жінки/гравчині [4].

У 2010-х роках спостерігається експансія отоме за межі Японії — завдяки платформам як Steam, itch.io, Google Play та зростанню інді-сцени. Компанії Cheritz (Південна Корея) та Voltage Inc. (Японія) зробили ставку на локалізацію, англомовний ринок, мобільні формати. З'являються і повністю західні отоме-проєкти («The Arcana», «Love & Deep Space») [47].

Отоме — це не лише романтичний піджанр візуальної новели, а повноцінна емоційно-культурна платформа для взаємодії жінки з цифровою оповіддю. Він поєднує драму, вибір, гейміфікований емоційний досвід, соціальне самовираження та особисту ідентифікацію. У поєднанні з високим наративним потенціалом, психологічною глибиною та естетичним зануренням отоме продовжує залишатися одним із найбільш популярних і впливових жанрів серед молодої жіночої аудиторії.

Попри поступове зростання частки жіночої аудиторії у відеоігровій індустрії, більшість контенту, зокрема візуальні новели та сюжетно орієнтовані ігри, і надалі залишається переважно орієнтованим на чоловіків, яких вважають більш платоспроможною споживчою групою. Це формує тенденцію створення ігрових персонажів, насамперед жіночих, як об'єктів споглядання, прикрашених гіперсексуалізованими рисами, що відповідають стереотипним уявленням про жіночу привабливість з перспективи так званого "чоловічого погляду" [52].

У той час як жінки у відеоіграх часто зображуються як емоційно вразливі, пасивні або «декоративні» персонажі, чоловічі герої зазвичай мають широкий спектр соціальних ролей, пов'язаних із владою, домінуванням та активністю. Більше того, персонажі чоловічої статі, які відходять від традиційних уявлень про маскулінність (наприклад, мають фемінні риси або демонструють емоційність), нерідко стають об'єктами критики або стикаються

зі спробами їхньої «відміни» з боку певної частини аудиторії . Така реакція виявляє закоріненість традиційної гендерної ієрархії в ігровій культурі [52].

Мета моєї дипломної роботи — створення отоме-гри, що руйнує подібні уявлення. Основна увага зосереджена на розробці наративу, в якому гг постає не як об’єкт сприйняття чи романтичної прив’язаності, а як володар власної історії — самодостатня, рішуча, розумна та здатна до дії. Такий підхід дозволяє не лише відновити баланс у представленні жіночого персонажа, а й надати гравчиням змогу асоціювати себе з багатовимірною героїнею, що володіє власною внутрішньою мотивацією та правом на вибір [52].

РОЗДІЛ ІІ
ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ

2.1. Визначення засобів художньої виразності у дизайні візуальної новели

Візуальна новела — це не лише текстовий наратив або інструмент інтерактивної історії, але й комплексне художнє середовище, у якому поєднуються літературні, графічні, музичні та гейм-дизайнерські засоби виразності. Розуміння й аналіз цих засобів є ключовим для успішного проєктування естетично цілісного ігрового продукту. У цьому контексті художні засоби виконують не тільки декоративну функцію, а й активно впливають на сприйняття сюжету, емоційне залучення та ідентифікацію гравця з наративним простором.

Основу художньої виразності ВН складає візуальна система, побудована на взаємодії статичних або анімованих зображень:

1. Спрайтів персонажів — відображають положення, емоції, зміну станів героя;
2. Фонів — передають атмосферу, контекст, пору доби, зміну простору;
3. CG (Computer Graphics) сцен — ключові повноекранні ілюстрації на пікових сюжетних моментах (спалахи пам’яті, поцілунки, конфлікти).

Колористика, контурність, тип освітлення, насиченість — усе це формує візуальний настрій новели. Наприклад, використання теплих відтінків у романтичних сценах (рожевий, м’який жовтий) контрастує з темними, сірими тонами у сценах із драматичним або містичним підтекстом [29; 30].

Інтерфейс у ВН виконує роль театральної сцени: все, що на екрані, є елементом емоційного впливу. Навіть шрифт несе семантичне навантаження — він може відображати настрій, голос, внутрішній стан героя . У новелах часто використовуються візуальні кліше : великі очі; чібі-зображення у комічних сценах; краплі поту, аура злості, тремтячі контури — як емоційні позначки (Рис. 2.1) [35].



Рисунок 2.1 – Візуальні кліше

Також важливу роль відіграють кінематографічні прийоми:

1. Затемнення (fade-out) перед зміною локації;
2. Уповільнення (slow fade) у романтичних сценах;
3. "Погляд від першої особи" у внутрішніх монологах.

Ці прийоми дозволяють зробити візуальну новелу максимально кінематографічною, не втрачаючи при цьому контроль над ритмом, притаманний письмовому тексту [24].

Ретельне застосування символіки дозволяє передавати складні емоції без потреби в прямому текстовому описі.

Хоча більшість ВН — це статичні зображення, динамічні ефекти (анімований фон, коливання спрайтів, змінне освітлення) можуть значно підвищити візуальну живість новели. У сучасних рушіях реалізується ефект руху камери, масштабування об’єктів, «світлові шторки” при зміні настрою [24].

Засоби художньої виразності у візуальній новелі — це не просто інструменти стилізації, а механізми управління увагою, емоціями, ідентифікацією гравця. Текст, зображення, звук, дизайн інтерфейсу — всі ці компоненти мають працювати в єдиній семіотичній системі, підсилюючи оповідь, занурення та вплив[43].

2.2. Аналіз аналогічних продуктів та наративних прототипів

У світі жанр візуальна новела виник і розвинувся насамперед у Японії, але з 2010-х років набуває популярності і в Україні. Проте проєктів, що б використовували саме український культурний контекст або міфологію, наразі небагато. Це пов’язано з історичною нішею жанру (малий внутрішній ринок, орієнтація розробників на більш популярні жанри) та браком великих інвестицій. Однак ситуація змінюється: активісти й інді-розробники проводять українські конкурси «Visual Novel Jam», де вже створено десятки новел українською мовою, і з’являються перші помітні релізи з локальним колоритом [49]. Розглянемо кілька сучасних прикладів:

«Те, що лишається» / «What Remains» – моторошна візуальна новела від української студії *Chichka*, натхненна саме українською міфологією та обрядами. У 2024 році гра отримала демоверсію в Steam, що одразу привернула увагу гравців. Події розгортаються у таємничому покинутому селі, куди головного героя приводять персонажі колядницького вертепу – Коза, Ведмідь та Бабуся. Гравець робить вибори, від яких залежить доля села та розгадка його жахливих секретів [22].



Рисунок 2.1 – *What Remains*

Жанр можна визначити як психологічний трилер з елементами народного жаху: гра має розгалужений сюжет, темну атмосферу та спирається на такі міфологічні мотиви, як різдвяні обряди, духи-охоронці і прокляті місця. Візуальний стиль поєднує мальовані фони української глибинки з зображеннями фольклорних істот. Кольорове рішення формує зловісний і тривожний настрій. Домінування темних відтінків чорного та сірого в

поєднанні з насиченим червоним створює відчуття напруги, небезпеки та надприродної загрози. Глибокий червоний колір, який асоціюється з кров'ю, тривогою або ритуалом, у поєднанні з затемненим фоном і фігурами з масками, викликає атмосферу ізоляції й страху перед невідомим. Уся композиція візуально передає глядачу гнітючий, психологічно напружений простір, який натякає на темні, демонологічні теми. Зображення створює атмосферу психологічного хорору ще до знайомства з сюжетом, працюючи на рівні підсвідомого сприйняття кольору та символіки. В цілому гра має потенціал стати помітною візуальною новелою завдяки унікальному сетингу та морально насиченому сюжету. Однак на даному етапі розвитку гри існують певні обмеження, такі як відсутність англійської локалізації, обмежена тривалість демо-версії та нестача інтерактивних елементів.

«Moon Chai Story» – мобільна збірка інтерактивних новел, яка глибоко інтегрує українську культуру й міфологію у романтичні історії. Додаток вийшов у 2022–2023 роках і здобув понад 70 тисяч завантажень в Google Play, що є значним показником для українського проєкту. Кожна новела в цій збірці має свій сюжет і жанр, де герої переосмислюють історичні легенди. Візуально «Moon Chai Story» приваблює якісною графікою: персонажі промальовані в напівреалістичному стилі, є ілюстрації з українськими етномотивами. Проте, попри привабливу ідею, гра має низку помітних недоліків, які стримують її потенціал [38].

Перш за все, інтерактивність, яка є основною рисою жанру, реалізована поверхнево. Більшість виборів гравця не мають значного впливу на розвиток історії, що знижує мотивацію досліджувати альтернативні гілки. Технічні аспекти також викликають занепокоєння. Часті зависання, проблеми із завантаженням епізодів або збої під час гри створюють враження незавершеності або недбалої реалізації. Це особливо критично для мобільної платформи, де стабільність — ключовий фактор збереження аудиторії.

Загалом, «Moon Chai Story» — це проєкт із хорошою ідеєю, який, однак, потребує глибокої доопрацювання. Його перспективи багато в чому залежать

від здатності команди вдосконалити механіку вибору, стабілізувати технічну сторону, забезпечити якісну локалізацію та оновити художній стиль. Лише тоді гра зможе по-справжньому конкурувати на міжнародному рівні й викликати інтерес у ширшої геймерської спільноти.

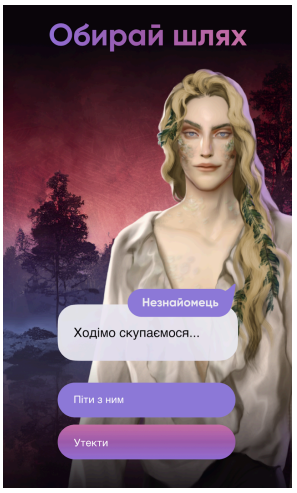


Рисунок 2.2 – *Moon Chai Story*

Можна зазначити, що прикладів саме комерційних чи широковідомих візуальних новел з українським культурним контекстом наразі небагато. Причини. По-перше, через історичну орієнтацію українських ігрових студій на світовий ринок: довгий час вони або створювали проєкти російською/англійською для ширшої аудиторії, або обирали більш популярні жанри (стрілялки, стратегії, RPG). Візуальні новели ж лишалися нішевими, їх розвивали ентузіасти. По-друге, сам жанр VN для широкого загалу новий: багато українських гравців тільки відкривають для себе інтерактивні історії, адже раніше такі ігри асоціювалися переважно з аніме та не мали українських локалізацій. По-третє, в минулому існували економічні та культурні чинники – відсутність держпідтримки чи інвесторів для подібних проєктів, а також вплив російського культурного поля (більшість новел на пострадянському просторі виходили російською, і український контент губився).

Нині, на тлі піднесення національної самосвідомості, з’явився запит на ігри з українською ідентичністю – і хоча ще немає великої кількості комерційних VN на цю тему, фундамент закладено. «Ukrainian Visual Novel Jam» вже проведено п’ять разів, сумарно створено понад сотню новел

українською. Це породжує спільноту розробників і гравців, готових підтримати більш масштабний проєкт. Отже, можна прогнозувати, що в найближчі роки український культурний контекст буде все активніше проникати у жанр візуальних новел [50].

У галузі дизайну й інтерактивного мистецтва ключовими є праці з теорії наративу та візуальної комунікації, зокрема книги Скотта Макклауда [36] («Розуміння коміксу») та Джессі Шелла [48] («Мистецтво створення ігор»). Вони дають уявлення про способи побудови сюжетів, візуального ритму та взаємодії між гравцем і медіапродуктом.

Жанр хорору візуально й структурно базується на створенні напруги, занепокоєння, страху — це досягається за допомогою кольорової гами, темпу наративу, музичного супроводу, типових образів (темрява, покинуті місця, містичні істоти) [30]. Джерелом натхнення є класичні твори Г.Ф. Лавкрафта, а візуально — художній стиль темного романтизму, готичної літератури та символізму.

Найвідомішими зразками на ринку є японські візуальні новели, зокрема «Doki Doki Literature Club!», «The House in Fata Morgana» та «Saya no Uta». Вони демонструють майстерне використання жаху через контраст між зовнішньою стилістикою і внутрішнім змістом.

Щоб зрозуміти, як побудувати привабливу новелу, було прийнято рішення ознайомитися з вдалими зразками жанру. Розглянемо окремо дві категорії, відповідні за тематикою: романтичні історії та психологічні трилери. Кожна з них має свої особливості у структурі наративу, стилістиці та методах занурення гравця.

Новели жанру романтики традиційно фокусуються на розвитку особистих стосунків між персонажами. Структура таких ігор зазвичай нелінійна: сюжет розгалужується відповідно до того, прихильність якого героя (героїні) завойовує гравець. Наявні множинні кінцівки – хороші, погані та так звані «true ending» , які досягаються при виконанні певних умов. Це заохочує перегравання: гравець може пройти історію кілька разів, вибираючи різні

романтичні лінії. Візуальний стиль романтичних VN найчастіше яскравий, привабливий: детально промальовані персонажі, емоційні вирази облич, красиві фони, романтичні ілюстрації ключових сцен. Тематично такі новели можуть охоплювати шкільну драму, фентезі, історичну романтику – але центральною є тема кохання, дружби, особистісного зростання.

«Clannad» (2004) – легендарна японська візуальна новела студії *Key*, приклад шкільної романтично-драматичної історії [31].



Рисунок 2.3 – *Clannad (2004)*

Кожна маршрутна лінія розкриває долю конкретної героїні та завершується власною кінцівкою. У фіналі є «True Route» – After Story, що відкривається тільки після проходження інших і розповідає про доросле життя персонажів, доводячи історію до кульмінації.

«Clannad» виконана у впізнаваному аніме-стилі: кольорова палітра ніжна та м’яка — домінують пастельні тони, особливо рожевий, персиковий і світло-коричневий, що створює відчуття весняної легкості та спокою. Квітучі сакури у фоні асоціюються з новим початком, ніжністю та скороминущістю моментів, що є типовим символом у японській культурі.

Персонаж зображений у "моє"-естетиці: великі блискучі очі, м’які риси обличчя, скромна, але виразна міміка. Все це підкреслює її емоційну вразливість та внутрішній світ. Камера близька до обличчя, що дозволяє гравцеві емоційно зануритися в діалог.

Загальний настрій — меланхолійно-надійний: водночас відчувається присутність емоційного болю або роздумів, але тон не є депресивним, а скоріше сповнений надії, що майбутнє може принести щось хороше. Це підкріплюється і цитатою на екрані, яка звучить приблизно як:

«Треба просто знайти щось нове, що зробить тебе щасливою, чи не так?»

Цей стиль типовий для "nakige" (泣きゲー — "гра, що викликає сльози"), який прагне викликати глибоку емоційну реакцію через ніжну естетику, чутливі теми та життєві драми.



Рисунок 2.4 – *Clannad (2004)*

«Mystic Messenger» (2016) – південнокорейська мобільна візуальна новела від студії Cheritz, яка вдихнула свіже життя в романтичний жанр завдяки інноваційному геймплею[25].



Рисунок 2.5 – *Mystic Messenger*

«Mystic Messenger» вирізняється інтерфейсом – більшість часу гравець бачить екран чату, стилізований під реальний. Інтерфейс гри, хоч і стильний, та

має свої функціональні обмеження. Для нових гравців він може бути неінтуїтивним — особливо, якщо не знайомий з системою пропущених чатів, дзвінків, "сердечок" (hearts), точок маршруту і розгалужень. Пояснення цих механік у грі недостатнє, тому початкове враження може бути плутаним або непрозорим.

На перший погляд, це легка історія про спілкування з симпатичними хлопцями, проте сюжет має детективно-драматичну лінію: герої об’єднані у таємничому волонтерському клубі, за яким криються секрети, що гравець поступово дізнається. Таким чином романтика поєднується з напруженим сюжетом. Але дизайн персонажів і фони якісні, сам геймплей майже повністю складається з чат-інтерфейсу, телефонних викликів та електронних листів. Якщо порівнювати з більш традиційними візуальними новелами з повноекранними ілюстраціями, сценами й анімаціями, «Mystic Messenger» виглядає значно менш видовищним.

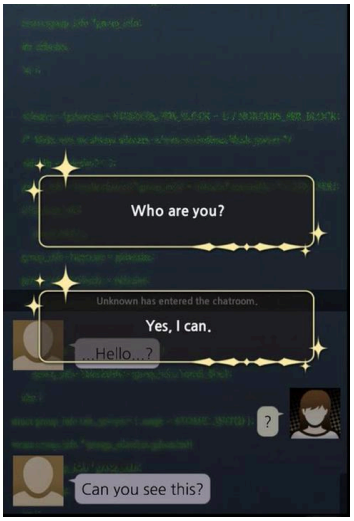


Рисунок 2.6 –*Mystic Messenger*

Гра характеризується низькою варіативністю при повторному проходженні. Для відкриття всіх сюжетних ліній гравець змушений багаторазово проходити одні й ті самі вступні дні та ранні діалоги. Це призводить до втоми та спонукає або припинити гру, або вдатися до внутрішньоігрових покупок з метою пришвидшення прогресу.

Інша категорія – психологічні трилери і хоррор у форматі VN – націлена на те, щоб викликати у гравця сильне напруження, страх, нерідко шок. Такі новели часто грають з розумом і очікуваннями аудиторії, використовують нетрадиційні наративні прийоми (нелінійність, метафікція, злам «четвертої стіни» тощо).

Структура психологічних трилерів може бути різною. Деякі мають кінетичний формат (без виборів) або мінімум розгалужень – натомість гравець просто переживає історію, як інтерактивний роман, що підсилює фаталістичну атмосферу. Візуальний стиль хоррор-новел може вводити в оману: часто початок оформлено яскраво або буденно, щоб не видати одразу жанр, а зі зміною тону історії змінюється і візуальна манера – з'являються тривожні фоні, спотворені зображення, гротеск.

Наприклад, «Doki Doki Literature Club!» стартує як класичний симулятор шкільного клубу, з рожевими тонами і веселою музикою, але в певний момент гра робить різкий поворот до жаху: екран спотворюється, спрайти персонажів набувають божевільних виразів, кольори стають отруйними, з'являються моторошні спецефекти.

«Doki Doki Literature Club!» (2017) – незалежна американська VN від Team Salvato, яка стала сенсацією завдяки несподіваному міксу жанрів. Спершу гра подає себе як типова романтична шкільна новела: головний герой вступає до літературного клубу, де спілкується з чотирма дівчатами, і гравцю пропонують налагодити стосунки з однією з них[33].



Рисунок 2.7 – *Doki Doki Literature Club! (2017)*

Геймплей виглядає стандартно для датсимів – читання тексту, вибір реплік, навіть є міні-гра зі складанням віршів для вподобаної дівчини. Проте структура сюжету нетрадиційна: після кількох годин гри відбувається перший шокуючий поворот (смерть персонажа), а далі новела «ламається» – починаються глітчі, повтори сцен, з'являються нові варіанти діалогів. Як зазначено в описі, «Doki Doki» має нетипову сюжетну структуру з кількома кінцівками та секретними сценами, і хоча спочатку виглядає як легкий симулятор побачень, насправді це метафікційний психологічний хоррор, що активно руйнує четверту стіну.

Візуальний стиль: у першому акті – барвистий, солодкий (рожеві фони, усміхнені героїні). У другому акті стиль змінюється: картинки стають моторошними, деякі спрайти навмисно спотворені (наприклад, очі зсуваються), фон може раптово темніти або заливатись кривавим кольором, музика сповільнюється чи грає у зворотному напрямку. контраст створює сильний ефект тривожного очікування.



Рисунок 2.8 – *Doki Doki Literature Club! (2017)*

З точки зору дизайну, «Doki Doki» – вдало реалізований експеримент, який демонструє, наскільки нестандартні прийоми (нелінійний наратив, мета-гра) можуть збагачувати жанр VN. Критики і гравці високо оцінили цей проект саме за його унікальність – він став культовим, спровокувавши масу фанатських теорій та модифікацій.

2.3 Перспективи інтерактивної новели з українською міфологією

На завершення варто проаналізувати перспективність виходу інтерактивної візуальної новели, що поєднує українську міфологію, романтичну лінію та елементи психологічного трилера. Унікальність та ринкові переваги. Такий проєкт має потенціал зайняти унікальну нішу. У сучасному медіапросторі тема слов'янського фентезі отримала визнання завдяки серії «The Witcher», заснованій на польському фольклорі. Проєкт виявив значну зацікавленість глобальної аудиторії у слов'янських міфах [49]. Українська міфологія, маючи чимало спільного, водночас зберігає автентичні риси — чугайстер, упир, мавки, перелесники — які досі мало представлені в інтерактивному медіа. У поєднанні з жанровою формою візуальної новели це створює передумови для оригінального культурного продукту з високим експортним потенціалом [30; 4].

Цільова аудиторія. Основною групою користувачів потенційно стануть молоді люди 15–30 років. Як показує успіх таких отоме-ігор, як «Mystic Messenger» [39], а також мобільного романдейтингу («Клуб романтики»), романтичні сценарії приваблюють переважно жіночу аудиторію. Водночас елементи хорору, фолк-жаху й психологічної напруги залучають ширший спектр користувачів, включно з чоловіками. Поєднання жанрів створює можливість для «розгалуженого» просування гри як у категорії «романтична новела», так і як «слов'янський психологічний трилер». Переклад англійською мовою розширить доступ до світової VN-спільноти [34; 44].

Жанрова перспективність. Поєднання романтики та хорору вже показало ефективність у літературі (наприклад, «Дракула» Брема Стокера або «Сутінки» С. Маєр). В інтерактивному форматі це дає можливість створити нелінійний сценарій із варіативною структурою: одна гілка тяжіє до любовної драми, інша — до містичного саспенсу. Це відповідає концепції багаторівневої емоційної взаємодії, описаної в теорії геймдизайну [51].

Маркетинговий потенціал. Гру можна позиціонувати як частину світового тренду «folk horror» (жанр, заснований на етнічних віруваннях). У

кіно цей напрямок представлений стрічками «Midsommar», «The Witch». Слов'янський сегмент у цьому жанрі практично порожній — що відкриває простір для українського контенту. Молодь активно реагує на інтерактивні формати — приклад «Bandersnatch» (Netflix) доводить, що неігровий сюжет у форматі вибору має попит. Візуальна новела, як більш розгорнутий формат, відповідає цим очікуванням [35; 44].

Можливі ризики. Основний виклик — нішева специфіка жанру. Попри приклади масової популярності, значна частина гравців не готова інвестувати час у читання. Це компенсується високою якістю візуального контенту, виразним дизайном, динамічними кат-сценами. Інший ризик — культурна специфіка, яка може бути незрозумілою іноземним користувачам. Це вирішується через наративні пояснення, вбудовані глосарії або героїв-провідників (аналог коментаторів у «Assassin's Creed: Discovery Tour»).

Візуальна новела, заснована на українській міфології, може стати не лише інноваційним продуктом, а й важливим носієм культурної дипломатії. Враховуючи зростання інтересу до українського мистецтва у світі, такий проєкт може виконувати подвійну функцію: розважати та знайомити світ з українським фольклором у новому, інтерактивному форматі.

РОЗДІЛ ІІІ
ПРОЄКТУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «ЕЛІПСИС» У ЖАНРІ ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА

3.1 Розробка концепції гри «Еліпсис

Основною концепцією гри «Еліпсис» — стали елементи українського фольклору. Ігрова оповідь розгортається в умовно метафізичному просторі, де класичні категорії часу і причинності деформовані. Гравець занурюється в наратив крізь призму суб'єктивного сприйняття головного героя, який перебуває у транзитному, спотвореному вимірі — щось на кшталт лімінального простору між світами. Цей наративний підхід базується на концепціях простору-часу в літературі постмодерну та ігровій теорії ергодичної нарації [26; 51].

У візуальній новелі «Еліпсис» події минулого не мають чіткої фіналізації, а залишаються активними в нарративі через механізми пам'яті, інтуїтивного передчуття та ретроспективних візій, впливаючи на теперішнє. Гравець залучається до процесу трансформації наративу: кожне рішення не лише ініціює нову сюжетну гілку, але й модифікує інтерпретацію попередніх сцен. Подібна механіка багаторівневого сценарію описана у працях М.-Л. Райан як форма взаємодії з варіативною наративною реальністю [44].

Гра базується на нелінійній структурі з множинними розгалуженнями, що впливають на фінал історії, стосунки між персонажами, а також на доступ до прихованих сюжетних пластів [32]. Гравець не просто споживає контент, а формує ієрархію сенсів, витлумачує натяки, розпізнає символи [41].

Візуальна стилістика «Еліпсис» поєднує елементи традиційної української візуальної символіки з цифровим концепт-артом живописного типу. Такий підхід тяжіє до категорії «painterly aesthetics» — стилю, який використовує імітацію ручної манери малювання для створення емоційно насиченого, але узагальненого образу [20].

Фонові зображення виконано у техніці цифрового мальованого живопису: широкі мазки, імітація фактури пензля, приглушені колористичні

рішення формують напружену, естетично зважену атмосферу. Пріоритет віддано композиційному балансу між емоційною глибиною сцени та стислою зображальністю. Стиль тяжіє до концепт-арту, в якому зображення функціонує не як ілюстрація тексту, а як паралельна наративна структура [30].

Кольорова палітра гри будується на контрастах між темними силуетами переднього плану і м'якими, розсіяними джерелами світла в глибині сцени. Застосовуються принципи атмосферної перспективи, градації тону й температури, що забезпечує тривимірність простору та символічну глибину [6]. Колористика змінюється відповідно до наративного ритму: ранкове світло сигналізує про надію, вечірнє — про загрозу, ніч — про невизначеність і страх.

Семантика зображень у «Еліпсис» підтримує фольклорний контекст: подвійні композиції, спотворені форми, наративна амбівалентність — усе це корелює з традиційними українськими уявленнями про духів, упирів, мавок, які є «неоднозначними» істотами — між добром і злом, між життям і смертю [8; 3; 16]. Зокрема, образи лісу, води, туману — типової «природної межі» — виступають топосами переходу, ініціації, втрати і віднайдення себе [14].

Таким чином, візуальна мова гри «Еліпсис» постає як синтез семіотично навантаженої символіки, емоційно орієнтованої кольорової драматургії та естетики постсимволічного живопису. Це дозволяє формувати не лише естетичне враження, а й наративну ідентифікацію гравця, що є характерною рисою гібридного жанру візуальної новели [5; 4].

3.2 Етапи розробки дизайну персонажів

Дизайн персонажів гри «Еліпсис» реалізовано з урахуванням багаторівневої структури: від первинного концепту — через етап начерків — до остаточної графічної реалізації. Створення кожного персонажа передбачало формування тематичного ядра, збирання візуальних референсів, композиційне ескізування, вибір палітри кольорів та опрацювання силуетів.

На початковому етапі розробки були сформовані окремі мудборди для кожного ключового персонажа — Вовкуна, Чугайстра та Упиря (Рис. 2.1).

Вовкун: мудборд побудовано на зображеннях вовків, сутінкових гірських пейзажів, фольклорних ілюстрацій. Обрані кольори — теплий коричневий, помаранчевий і холодний сіро-бузковий — відображають лісове середовище, інстинктивність і зв’язок із природною дикістю.

Чугайстер: референси включають образи оленів, рогатих духів, лісових тіней і міфологічних дерев. Візуальна концепція побудована на поєднанні червоного, світло-рожевого та насиченого зеленого кольорів — що підкреслюють життєву силу, магічну природу та зростання.

Упир: джерелами натхнення стали готичні архітектури, кладовища, місячне світло та фігури в релігійних шатах. Палітра — синьо-фіолетова, багряна та темно-синя — слугує маркером самотності, трагічності й духовної трансформації.



Рисунок 3.1 – *Мудборди*

Етап ескізування передбачав створення низки експресивних малюнків у різному ступені деталізації — від швидких композиційних схем до опрацьованих постатей і облич. Основна увага приділялась силуетам, руху, виразності пластики та зчитуванню характеру через позу. Особливістю цього етапу стало опрацювання варіантів пози персонажів у динаміці та моменті внутрішньої взаємодії (переживання, спостереження, напруга). Начерки зосереджувались на емоційній міміці, грі ліній плечей і нахилів голови — як засобі передати психологічний стан персонажа. Частина малюнків розроблялася як ключові кадри для потенційних CG-сцен у грі.



Рисунок 3.2 – *Начерки*

Кольорові палітри. Для кожного персонажа було підібрано палітру на основі асоціативної символіки:

Вовкун: теплі відтінки коричневого, персикового та сіро-блакитного — для передачі хижої природи й лісового середовища;

Чугайстер: палітра червоного, світло-рожевого та зеленого — для візуалізації органічного зв’язку з природою, магії та енергії;

Упир: контрастна палітра фіолетового, багряного та глибокого синього — підкреслює прокляття, ізоляцію та духовне очищення.



Рисунок 3.3 – *Кольорові палітри*

Підхід до дизайну персонажів був спрямований на забезпечення не лише візуальної унікальності, але й семантичної глибини, що дозволяє інтегрувати символічні значення в наративну структуру гри.

На фінальному етапі були створені завершені ілюстрації кожного персонажа, які відображають їхні ключові характеристики, емоційний настрій і зв’язок із сюжетною роллю. Повноцінні зображення містять деталізовану анатомію, авторське трактування одягу, обрані кольорові палітри, а також характерні атрибути — роги, маски, елементи тілесної трансформації тощо. Стилістика фінальних версій поєднує художню декоративність із функціональністю дизайну в ігровому середовищі. Завершені образи персонажів представлені в додатку А

Один із трьох ключових персонажів гри, Вовкун, уособлює гібридність між людиною та звіром, поєднуючи архетипічну тваринну силу з людською самосвідомістю. Його візуальна стилістика базується на українській демонології, де образ вовкулаки має глибоке коріння у народних уявленнях про природу прокляття, ізоляції та несвободи.

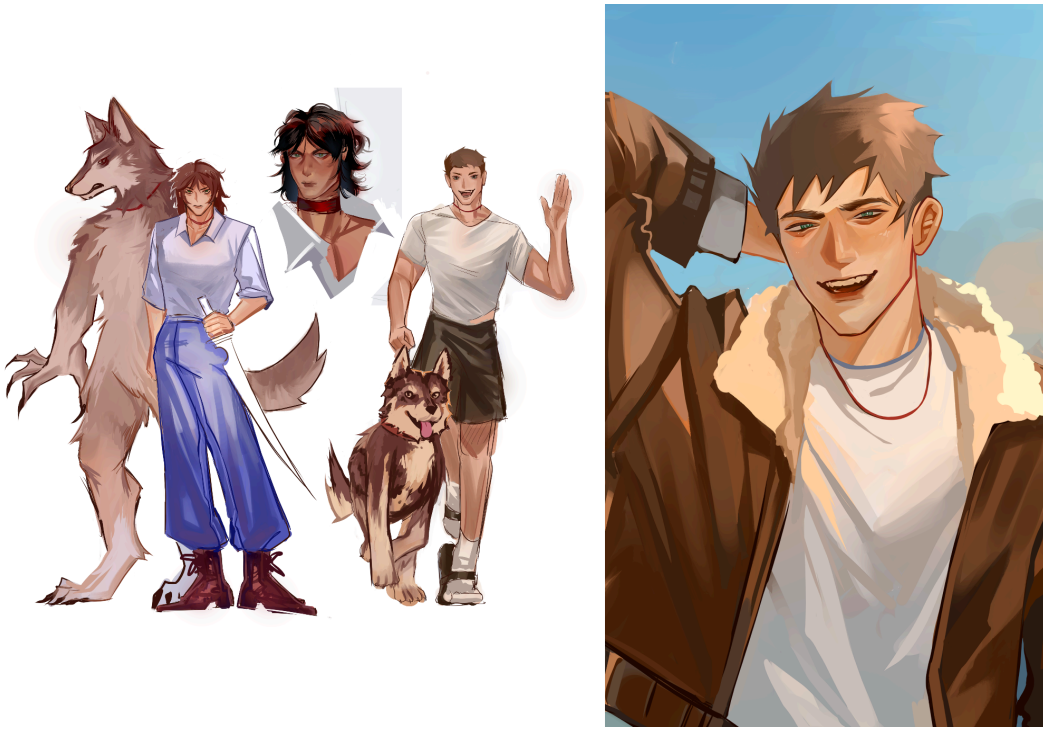


Рисунок 3.4 – *Вовкун*

Первинна форма : Вовкун має дві взаємопов’язані форми — людську та звірину, які співіснують і візуально, і сюжетно. Це не окремі стани, а прояви однієї сутності, що втілює внутрішній конфлікт між свідомим і інстинктивним, між контролем і дикістю. У своєму звіриному прояві Вовкун постає як масивна, м’язиста істота з тілом вовка і людськими рисами — видовжені лапи, гострі пазурі, вуха, що настовбурчуються при загрозі, й очі, що світяться в темряві. Ця форма відсилає до образу вродженого вовкулаки з українського фольклору — не того, кого зачарували, а того, хто несе звіра в собі з народження. У людській подобі — це спокійний на вигляд чоловік, але всередині завжди присутній великий вовк — як тінь, як уособлення його іншої половини. Образ персонажа считується як не агресивний, але насторожений. Їхнє співіснування — це не конфлікт, а напружене співжиття, що нагадує: сутність Вовкуна — це поєднання тіла й інстинкту.

Ця подвійність не зникає ніколи — навіть у спокійних сценах, навіть коли герой мовчить. Вона відчувається у поставі, жестах, тиші. Це візуальний мотив боротьби, яка триває всередині. Сучасна версія (праворуч): молодий чоловік із впевненим, але злегка зухвалим виразом обличчя. Його стиль — сучасний і простий: біла футболка, коричнева льотна куртка з хутром, червона нитка на шиї — всі ці деталі натякають на повернення до звичайного життя, проте з тінню минулого, що залишається непомітною, але невіддільною. Вовкуна можна було впізнати за зрослими на переніссі бровами, темним поглядом, червоними очима, або ж навіть за надто похмурою мовчанкою. Вони шкодили худобі, іноді служили воїнами у вовчій подобі. Повернути людську форму можна було, розірвавши магічний зв’язок — перервавши чарівну нитку [15].

Образ вовкулаки закріпився в українській культурі як символ внутрішньої боротьби, насильницького перетворення, прокляття. У драмі-феєрії «Лісова пісня» Лесі Українки вовкулака постає як істота, сповнена муки та жаги до крові, але не через власну волю — а через магічне поневолення:

«Авжеж! Тепер він вовкулака дикий! <...> хай прагне крові людської – не вгасить своєї муки злої! [23]»

У сучасній символіці цей образ не втрачає актуальності — зокрема, присутній на емблемі Сил спеціальних операцій ЗСУ, що підтверджує його стійку присутність у колективній уяві як знак сили, гарту й темної трансформації.

Чугайстер — персонаж, що втілює глибинний зв’язок між людиною, природою і космічним порядком. Він — не просто дух лісу, а його живий нерв, охоронець балансу, суддя та жертва водночас. Його образ у грі проходить через три трансформації, кожна з яких має свій сенс і тягар.



Рисунок 3.5 – *Чугайстер*

Форма минулого: у найдавнішому своєму вигляді Чугайстер постає як ніжна, напівзвіряча істота — ще не всемогутній охоронець, а молодий лісовий дух. Його зовнішність поєднує людські риси з тваринними: гострі, витягнуті вуха, схожі на оленячі, вказують на його природне походження. Ці вуха є першим проявом його зв’язку з диким світом — згодом до них додадуться масивні роги, що символізують ріст сили й відповідальності.

Чугайстер у цій формі босий, одягнений у просту, грубу туніку, що зливається з кольорами природи. Поруч із ним — лісове дитинча, яке він захищає, символ турботи й співжиття. Його постава м’яка, обличчя — спокійне, майже відсторонене: він ще не обтяжений роллю хранителя рівноваги, лише живе в гармонії з лісом як його дитя.

Форма сили (завершена) : Зріла форма Чугайстра — висока, спокійна, але грізна постать у довгому плащі. Його роги — масивні, древоподібні, вони ростуть разом із його силою. У цій стадії він виступає як тримач рівноваги у всесвіті гри, витрачаючи власну життєву енергію, щоб підтримувати тканину часу й реальності. Проте ці сили не безкоштовні: з кожним посиленням Чугайстер втрачає частку себе. Роги — водночас символ могутності і тяжкого тягаря: вони зростають, тягнуть тіло донизу, спотворюють осанку, і викликають психологічне виснаження. Він стає схожим на священика або жерця, обтяженого тягарем відповідальності за цілий світ.

Людська форма (у фіналі): людське втілення Чугайстра — можлива форма, якої він набуває, якщо гравець обирає врятувати його. Це візуально найпростіша версія: м’який одяг, природна постава, спокій в очах. Він повністю втрачає свою силу, роги й зв’язок із космічним порядком — але натомість здобуває свободу бути просто людиною. Цей вибір — акт милосердя, що дає йому шанс на звичайне, хоч і крихке, життя.

Чугайстер — унікальний персонаж гуцульської демонології, "лісовий чоловік", що не має прямих аналогів у міфологіях інших народів. За народними переказами, це добрий дух лісу, що винищує злих істот — передусім мавок. Його опис — довговолосий, оголений або вкритий шерстю, іноді з дерев’яною фактурою тіла. Він водночас добрий, жартівливий, але потенційно небезпечний через шалені танці, в яких може ненароком убити слабкого мандрівника. Це створює дуалістичний образ — весельчак-захисник, у якому прихована первісна сила [13].

Завдяки повісті Михайла Коцюбинського «Тіні забутих предків», Чугайстер отримав нове життя в українській літературі. Там він постає як

дух-наставник, що танцює і сміється, але водночас є символом дотичності до іншого, лісового, напівмагічного світу. Цей образ, м’який і доброзичливий, перегукується з початковою формою персонажа в грі.

«Він був без одежі. М’яке темне волосся покривало все його тіло, оточувало круглі і добрі очі, заклинилось на бороді і звисало на грудях. Він склав на великий живіт зарослі вовною руки і підійшов до Івана. Тоді Іван зразу його пізнав. Се був веселий чугайстир, добрий лісовий дух, що боронить людей од нявок. Він був смертю для них: зловить і роздере [12]».

Деякі дослідники вказують на темніші, більш демонічні витоки Чугайстра, але саме ця багатозначність дозволяє інтерпретувати його і як духа гармонії, і як вартового між світами.

Упир. У наші дні упиря трактують не лише як носія смерті, а як архетип відчуження, «іншості» й пригніченої провини — саме таку інтерпретацію подає О. Попельницька у своєму культурологічному аналізі [19].

Безсмертний і проклятий від народження, Упир — найзагадковіший і водночас найлюдяніший з-поміж трьох центральних персонажів гри. Його образ — не про знищення, а про трансформацію: через біль, відторгнення і темряву він приходить до світла, стаючи носієм ідеї прийняття, рівності та безумовної любові.



Рисунок 3.6 – Упир

Форма дитинства: маленький, тендітний, із характерним білим волоссям. Його поза закрита, тривожна. Він ще не розуміє своєї природи, лише відчуває, що не такий, як усі.

Сучасна версія : візуально стриманий, з аскетичною поставою й одягом, що нагадує рясу або церковне вбрання. Він носить маску й ховає своє обличчя, аби не злякати тих, хто приходить до нього. Фізіологічно — доросла, атлетично сформована фігура з виразною м'язовою масою, що передає досвід і витривалість. Червоний відтінок шкіри закладено як візуальний маркер магічного прокляття, який одночасно функціонує як символ сили та відчуженості. Втрата зору компенсується надприродними сенсорними здібностями, що дозволяють персонажу орієнтуватися в просторі та сприймати світ поза фізичними межами. У візуальному рішенні відсутні оборонні або маскувальні елементи — персонаж демонструє відкриту, стійку поставу. Єдиний обмежувальний чинник — світло: персонаж уникає сонячного впливу через фізіологічну вразливість.

Упир у народних віруваннях — це неспалений мрець, що встає з могили й п'є кров живих. Він часто мав дивні риси: руде волосся, червону шкіру, або зрощені брови — усе, що вирізняло людину, могло стати маркером «упиря». Вдень він спить, а вночі виходить шкодити. Упиря важко вбити — казали, що в нього два серця, і лише срібло, осиковий кілок або спалення можуть зупинити його. Упирі уособлювали страх перед тілом, що не знайшло спокою після смерті, — грішника, чаклуна, чужинця. Їх боялися, але водночас визнавали могутність цих істот [9].

«Досить часто народна уява поділяє упирів на дві групи: живих та мертвих. Характерними ознаками мертвих упирів є те, що вони мають червоне обличчя, яке у домовині повернуте донизу. Мертвий упир ніколи не розкладається. Живий упир теж має червоне обличчя і дуже міцну статуру, яка потрібна йому для того, щоб на своїй спині носити мертвого упиря. Мертвий без живого не може бути шкідливим, оскільки сам не має здатності ходити [10]».

Упир як персонаж починає з’являтись у художніх текстах XIX ст. — зокрема в повісті Олекси Сомова «Упир» (1831) [21]. Тут він має готичні риси класичного вампіра. Подібні мотиви перегукуються з містичними текстами Миколи Гоголя, хоча сам термін «упир» фігурує здебільшого як синонім нечистої сили. В українській уяві упир — це не тільки жах, але і носій карми, що несе відповідальність за власне темне минуле.

У грі Упир — це не носій зла, а трансформований образ трагічного героя. Його безсмертя — це тягар. Його прокляття — це ізоляція. Але саме через страждання й відмову від тілесного задоволення він стає духовним орієнтиром для інших. Його проповідь — про любов, рівність і прийняття іншості. Він бачить світ і людей глибше, ніж будь-хто інший — не очима, а серцем.

Головний герой навмисно не має визначених рис зовнішності, статі чи голосу. Це концептуальне рішення — зробити головного героя «порожнім контейнером», у якому гравець проектує себе. Гравець бачить світ очима героя, але ніщо не обмежує його в ідентифікації: жодних дзеркальних відображень, звернень за іменем чи гендерних маркерів. Навіть текстові звернення персонажів побудовані нейтрально, щоб зберегти ефект занурення. Це дозволяє кожному гравцеві відчути особисту причетність до подій, інтерпретувати сюжет крізь призму власного досвіду, емоцій та рішень. Таким чином, гра не нав’язує ідентичність героя, а створює простір для особистого переживання.

Кожне зображення — це ілюстрація, створена з урахуванням атмосфери, простору й кольору. Разом вони формують палітру основних локацій гри, кожна з яких має власний настрій, функціональність і наративний підтекст.

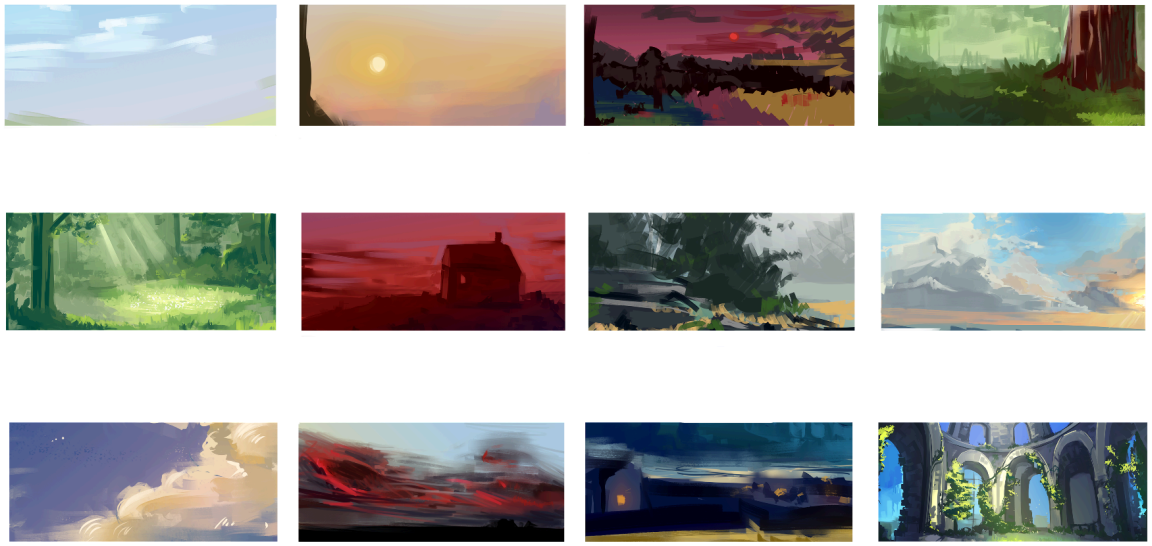


Рисунок 3.7 – Локації

3.3. Технічна реалізація комп’ютерної гри «Еліпсис» у жанрі візуальна новела

Для оформлення інтерфейсу гри використано комбінацію двох шрифтів, які відображають загальний естетичний напрямок проєкту:

Metropolis 1920 — декоративний геометричний шрифт, натхненний артдеко-естетикою початку XX століття. Його архітектурна графічність, чіткі лінії та стильна елегантність підкреслюють відчуття химерності, що панує у всесвіті гри. Шрифт використовується для заголовків, заставок і логотипів, де важливий емоційний акцент і візуальна виразність.

Circe Rounded Alt — гуманістичний гротеск із заокругленими формами, що створює тепле, дружнє враження. Завдяки високій читабельності та м’якій геометрії шрифт ідеально підходить для діалогових блоків, навігаційного меню та підказок. Він пом’якшує напружену атмосферу сюжету та балансує драматичний візуальний ряд, не порушуючи стилістичної цілісності.

Комбінація цих двох шрифтів створює контраст між раціональністю та емоційністю, чіткістю структури та м’якістю сприйняття — що відповідає наративній концепції гри: між реальністю й уявою, між страхом і надією.

Меню гри — Головне меню гри «Еліпсис» реалізовано в стилі атмосферного мінімалізму. Візуально меню розділене на дві частини: функціональну, розташовану ліворуч, і художню — праворуч. Така структура дозволяє поєднати практичність користувацького інтерфейсу з глибоким символічним змістом.



Рисунок 3.1 – Меню гри

Назва гри, виконана шрифтом Metropolis 1920, розташована у верхній частині екрана. Вона стилізована у дусі геометричного модернізму, з вертикальними лініями, які створюють візуальний ефект ритмічності та резонансу. Такий дизайн логотипу не лише привертає увагу, але й підкреслює загальну ідею гри про фрагментарність сприйняття, зсуви у часі, ефекти пам’яті та міжпросторових станів. Сама назва «Еліпсис», оформлена у вигляді такого шрифтового ритму, візуалізує ідею незавершеності, натяку, паузи перед чимось невідомим.

Нижче розміщене вертикальне меню з основними функціональними пунктами: «Нова гра», «Продовжити», «Налаштування», «Персонажі», «Допомога» та «Вихід». Шрифт Circe Rounded Alt, який використано для цих елементів, забезпечує м’яке, доброзичливе візуальне сприйняття завдяки заокругленим формам, які створюють враження відкритості та психологічного комфорту. Контраст між строгістю логотипу та м’якістю навігаційного шрифту формує візуальну рівновагу, що підтримує баланс між раціональністю та емоційністю — ключовою темою візуальної новели.

Праву частину меню займає художня ілюстрація: покинута кам’яна церква з аркадами, крізь які пробивається денне світло. Рослинність, що проростає через архітектуру, символізує відродження, час і проникнення природи у забуте місце. Глибока блакить неба та теплі зелені рефлекси створюють атмосферу спокою, простору для дії та відкритості. Цей фон підтримує концепт гри як метафізичної подорожі крізь простори пам’яті, де світло та тінь постійно взаємодіють.

Загалом меню гри не є просто інтерфейсним елементом, а виступає візуальною і концептуальною прелюдією до подій новели. Кожен компонент — від вибору шрифту до кольору — працює як частина наративного механізму, створюючи враження, що гра вже почалася, ще до того, як натиснуто першу кнопку.

Одним із ключових візуально-наративних компонентів гри «Еліпсис» виступають катсцени — статичні повноекранні ілюстрації, що супроводжують кульмінаційні сюжетні вузли та емоційно значущі діалоги. Їх функціональне призначення полягає не лише у підвищенні ступеня естетичного залучення гравця, але й у формуванні візуальних акцентів, які структурують сприйняття подієвих поворотів.

Композиційне рішення CG-сцен базується на контрасті планів, напрямках погляду персонажів та впорядкованості вибору реплік у візуальному полі. Елементи інтерфейсу інтегруються безпосередньо у графічний простір сцени, що сприяє безшовній взаємодії між текстом і зображенням. Кольорові домінанти ілюстрацій узгоджені з емоційною тональністю епізодів:

– зелена гама асоціюється зі станом спокою та довіри;

– насичені блакитні та помаранчеві відтінки підкреслюють емоційну відкритість і світлі переживання;

– темно-синя палітра з локальними акцентами світла використовується у сценах напруги, невизначеності або конфлікту[6].

Окремі сцени демонструють персонажів у момент психологічної вразливості, що дозволяє гравцеві здійснити емоційно маркований вибір.

CG-ілюстрації виконують роль візуальних маркерів, що структурують ігровий наратив та підсилюють ефект залучення.

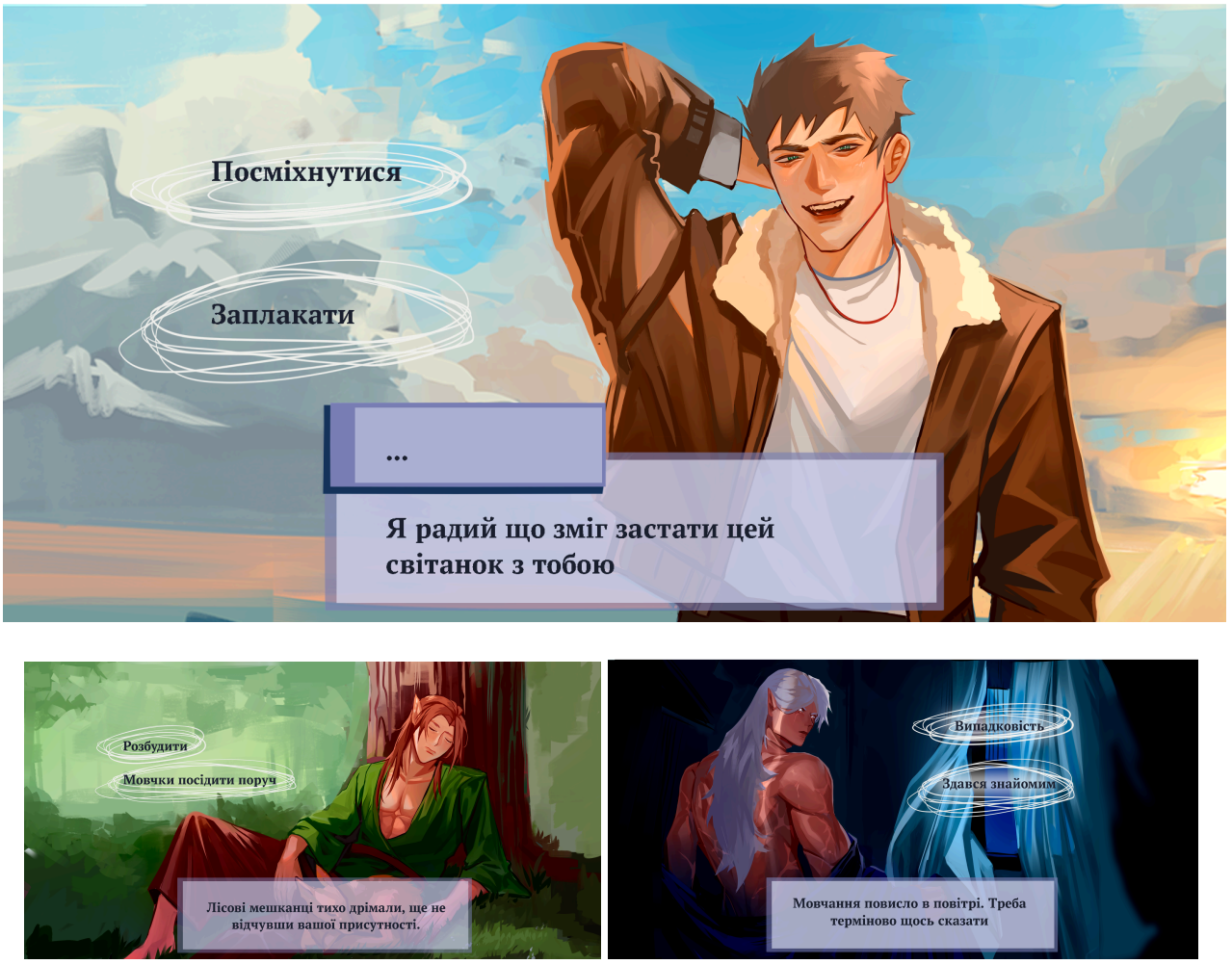


Рисунок 3.2 – Діалоги

Технічна реалізація проєкту «Еліпсис» базується на поєднанні професійних інструментів цифрової ілюстрації, зручних систем організації креативного процесу та платформ для візуального дослідження. Обрані засоби дозволяють ефективно працювати над кожною складовою — від концептів до фінальної графіки — не втрачаючи цілісності художнього стилю.

У процесі реалізації візуальної новели «Еліпсис» було використано низку спеціалізованих цифрових інструментів, кожен з яких відіграв визначальну роль на окремому етапі розробки. Основним середовищем для створення ілюстрацій, зокрема персонажів, фонів та ключових сцен, слугувала програма Paint Tool SAI 2.0. Її функціонал — точні пензлі, гнучка система

шарів та стабільність роботи з великоформатною графікою — забезпечив збереження живописної стилістики та емоційної виразності зображень.

Для фінальної обробки графічного матеріалу застосовувався Adobe Photoshop. У цій програмі здійснювалися кольорокорекція, деталізація сцен, моделювання світлотіньових ефектів, створення користувацького інтерфейсу та елементів анімації. Photoshop також використовувався для підготовки ілюстрацій до подальшої інтеграції у рушій гри, що забезпечило візуальну цілісність у фінальному форматі [25].

Організація креативного процесу здійснювалась за допомогою платформи Notion, яка слугувала цифровим простором для структуризації сценарного матеріалу, ведення баз даних персонажів, подієвих гілок, а також фіксації ідей, планів і приміток. Завдяки своїй гнучкості та підтримці мультимедійного контенту, Notion стала основним інструментом для менеджменту проєкту.

Для створення візуального стилю та збирання референсів активно використовувалася платформа Pinterest. Тематичні добірки, створені у вигляді дошок натхнення, допомогли сформувати палітри настроїв, архетипні образи, композиційні схеми та колористичні рішення для ключових сцен.

Додатковим джерелом візуальних ідей стала платформа Xiaohongshu (RedNote), яка забезпечила доступ до актуальних трендів сучасної ілюстрації, моди та побутової естетики поза межами західного культурного поля. Завдяки великій кількості користувацького контенту, платформа розширила візуальний словник проєкту, сприяючи пошуку нестандартних, оригінальних рішень.

У контексті підготовки графіки також враховано основи управління кольором (Color Management Systems, CMS) [1], описані в наукових працях з поліграфії. Графіка була підготовлена в умовно-статичній палітрі, орієнтованій на збереження візуальної цілісності при подальшій публікації матеріалів гри в мультимедійному форматі. При реалізації кольорових рішень використано принцип проміжного еталонного кольорового простору (Profile Connection Space, PCS), що дає змогу зберегти стабільність кольору між різними пристроями відображення.

Застосування моделі багатовідкликової корекції кольору (ММКЦ), згідно з дослідженням Азаренкова В. [1], дозволило проаналізувати вплив насиченості, яскравості та тону незалежно одне від одного. Це дало змогу гнучко адаптувати кольорову палітру залежно від змістовного навантаження сцени або стилю персонажа.

ВИСНОВКИ

У межах кваліфікаційної роботи було здійснено повноцінний цикл розробки концепції візуальної новели «Еліпсис» — авторського проєкту, що поєднує жанр психологічного хорору, українську міфологію та графічний дизайн. На основі поставленої мети та дослідницьких завдань було розроблено візуальний, наративний та технічний складники гри, що спрямовані на створення глибокого емоційного досвіду та занурення у художній простір між реальністю, пам’яттю і сном.

Аналіз літературних та фольклорних джерел підтвердив високий потенціал української міфології як основи для сучасних інтерактивних медіа. Використання таких образів, як вовкун, чугайстер та подвійний образ упиря, дозволило відійти від поверхневого фольклорного стилізму й розкрити глибинні архетипи — дикість, захист та тягар провини. Важливою концептуальною знахідкою стало збереження анонімності головного героя — у грі відсутні чіткі ознаки його зовнішності, статі чи імені. Це дає змогу гравцеві глибше ідентифікувати себе з подіями сюжету та сприймати історію як особистий досвід.

У візуальній реалізації було поєднано елементи стародавніх текстур, спрощених декоративних мотивів та сучасного мінімалізму. Колірна палітра, символіка освітлення та вибір графічної стилістики посилили емоційну складову гри. У процесі створення гри було використано низку спеціалізованих програм, кожна з яких виконувала унікальну функцію в загальній структурі проєкту. Paint Tool SAI 2.0 слугувала основним інструментом для створення персонажів, фонів і художніх сцен — її точні пензлі, підтримка високої роздільної здатності та зручна система шарів дозволили досягти емоційності й живописності зображень. Adobe Photoshop використовувалася для фінальної обробки графіки: деталізації, корекції кольору, створення світлотіней та UI-елементів.. Візуальні референси й натхнення збиралися за допомогою Pinterest і Xiaohongshu (RedNote), що допомогло сформувати цілісну атмосферу та стилістичну палітру. На основі

цього було створено інтерактивний прототип, протестовано ключові механіки та зібрано первинний зворотний зв’язок, який підтвердив ефективність обраного наративного й візуального підходу.

Практичне значення проєкту полягає у тому, що «Еліпсис» може слугувати прикладом якісної інтерпретації національного фольклору в актуальному форматі візуальної новели. Він також є потенційним медіапроєктом для розширення — як в межах ігрової індустрії, так і в мистецько-виставковому середовищі. Крім того, результат цієї роботи може бути використаний у навчальному процесі як приклад взаємодії графічного дизайну з культурною спадщиною, сучасною наративістикою та інтерактивними технологіями.

Таким чином, у роботі було досягнуто комплексної мети: створити ідейно, візуально та технічно цілісний інтерактивний продукт, що не лише відображає актуальні дизайнерські тенденції, а й відкриває нові можливості для художнього осмислення української міфології у цифровому просторі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Азаренков В. До питання оптимізації моделі корекції спотворень кольору в поліграфії. *Вісник Національного технічного університету*. Харків:ХНУ, 2016. С. 85–90.
2. Візуальна новела Вікіпедія. Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/Візуальна_новела (дата звернення: 25.2.2025).
3. Войтович В. *Українська міфологія: Енциклопедичний словник.* Тернопіль : Астон, 2005. С. 300 – 312.
4. Волошин, О. Дослідження жанрових особливостей візуальних новел та їх вплив на геймплей. КДПУ, 2020.
5. Воропай О. Звичаї нашого народу: етнографічний нарис. Київ : Обереги, 1993. С. 272.
6. Гетьман О. Теорія кольору в індустрії краси. Полтава : ДЗ *Луганський національний університет імені Тараса Шевченка*, 2020. С. 14 .
7. Гоцький В. Історичний огляд розробки візуальних новел та аналіз українських візуальних новел :*Криворізький національний університет*, 2021. С. 58 .
8. Грушевський М. Історія української літератури. Львів : Світ, 1995. С. 528 .
9. Дяченко М. Українська демонологія. Київ : Мистецтво, 1994. С. 216.
10. Ефименко П. Упирі, з історії народних вірувань. Українці. С. 499.
11. Ігнатова М. Метод розробки комп’ютерної гри в жанрі візуальної новели. *Державний університет інфраструктури та технологій*, 2022. С. 62.
12. Коцюбинський М. Тіні забутих предків. Київ : Веселка, 1980. С. 10.
13. Лозко Г. Українське народознавство. Київ : Арій, 2006. С. 352 .
14. Мельничук Л. Образність у народних віруваннях: семіотика демонології. Філологічні трактати. 2014. № 1. С. 125–130.

15. Набока М. Чарівні істоти з прадавніх українських міфів. У що вірили пращури. Радіо Свобода. веб-сайт. URL: https://www.radiosvoboda.org/a/29430833.html (дата звернення: 25.2.2025).
16. Нечуй-Левицький І. Світогляд українського народу: народні вірування, повір'я, демонологія. Київ : Либідь, 1992. С. 238.
17. Овсянникова А. Проєктування візуальної новели з романтичною лінією. ЧНУ ім. Петра Могили, 2021. С. 69.
18. Парфьонов Б. Розробка візуальної новели за допомогою Ren'Py. ОДЕКУ, 2023.
19. Попельницька О. Українська демонологія: погляд з XXI століття. Київ : ІПіЕНД, 2012. С.198.
20. Протасова О. Візуальна мова сучасних японських новел. Київ : КНУКіМ, 2021. С. 93.
21. Сомов О. Упир: повість Українські повісті XIX століття. Київ : Наукова думка, 1988. С. 112–129.
22. Те, що лишається. веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/app/3010620/Te_shho_lishayetsya/?l=ukrainian (дата звернення: 25.2.2025).
23. Українка Л. Лісова пісня. Київ : Наукова думка, 2004. С.120.
24. Хохлова Р. Мультимедійні засоби виразності в візуальних новелах. НТУУ «КПІ», 2023. С. 81.
25. Adobe Photoshop: офіційна документація веб-сайт. URL: https://www.adobe.com/products/photoshop.html (дата звернення: 25.2.2025).
26. Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997. P. 203.
27. Barthes R. Image, Music, Text. – New York: Hill and Wang, 1977 .P. 288.
28. Bal, M. Narratology: Introduction to the Theory of Narrative. *University of Toronto Press.* 1997

29. Camingue J., Carstensdottir E., Melcer E. What is a Visual Novel? Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. 2021. Vol. 5 (CHI PLAY) Article 285.
30. Cavallaro D. Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games. Jefferson: McFarland, 2010. P. 254.
31. CLANNAD веб-сайт. URL: https://store.steampowered.com/app/324160/CLANNAD/ (дата звернення: 25.2.2025).
32. Crawford C. Chris Crawford on Interactive Storytelling. Berkeley: New Riders, 2013. P. 320.
33. Doki Doki Literature Club! веб-сайт. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Doki_Doki_Literature_Club! (дата звернення: 25.2.2025).
34. Jenkins H. Game Design as Narrative Architecture. – In: First Person: New Media as Story, Performance, and Game. MIT Press, 2004.
35. Laurel B. Computers as Theatre. Boston: Addison-Wesley, 1991. P. 200.
36. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperPerennial, 1993. P. 224.
37. McDonald H. Romance in Games: What It Is, How It Is, and How Developers Can Improve It. *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*. 2015. Vol. 2 (2). P. 32–63.
38. Moon Chai Story веб-сайт. URL: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.moonchai.moonchaistory (дата звернення: 25.2.2025).
39. Mystic Messenger веб-сайт. URL: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Cheritz.MysticMessenger (дата звернення: 25.2.2025).
40. Murray J. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. – 32Cambridge: MIT Press, 1997. P. 324.

41. Novak J. Game Development Essentials. Boston: Cengage Learning, 2010. P. 448.
42. Pratama, D. et al. Visual Novel as a Visual Communication Tool, 2018.
43. Rouse R. Game Design: Theory & Practice. – Sudbury: Jones & Bartlett Learning, 2010. P. 704.
44. Ryan M.-L. Narrative as Virtual Reality. – Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. P. 381.
45. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. – Cambridge: MIT Press, 2004. P. 688.
46. Salter A., Blodgett B. Playing with Feelings: Queer Otome and Emotional Labor. – In: FDG 2018 Proceedings. Malmö, Sweden, 2018. – P. 1–9.
47. Schaufert, B. (2018). Dream Daddy and Queer Representation in Visual Novels. Game Studies, 18(3).
48. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. – Boca Raton: CRC Press, 2019. P. 600.
49. The Witcher's Roots in Polish Folklore PolishCulture-NYC. 2023. веб-сайт. URL: https://polishculture-nyc.org/the-witchers-roots-in-polish-folklore/ (дата звернення: 25.2.2025).
50. Ukrainian Visual Novel Jam JAM. веб-сайт. URL: https://jam.vn.ua/ (дата звернення: 25.2.2025).
51. Wardrip-Fruin N., Harrigan P. First Person: New Media as Story, Performance, and Game. – Cambridge: MIT Press, 2004. P. 334.
52. Zhang, Z.,Ma, Y., & Gao, J. The Politics of Gender in the Video Game Culture in China. In A. Holl et al. (Eds.), *Proceedings of the Joint International Conference on Humanities, Education, and Social Sciences,* ICHESS, 2022, Vol. P. 720.

ДОДАТОК А

Фонові ілюстрації



Рисунок А1 – CG-сцена з Вовкуном



Рисунок А2 – CG-сцена з Чугайстром



Рисунок А3 – CG-сцена з Упирем

ДОДАТОК Б

Сцени з гри



Рисунок Б1 – діалог з Упирем



Рисунок Б2 – діалог з Чугайстром

ДОДАТОК В

Плакат

