Хмельницький національний університет
Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

РОЗРОБЛЕННЯ АРТСТИЛЮ ВІДЕОГРИ В ЖАНРІ RPG З ВІЗУАЛІЗАЦІЄЮ УКРАЇНСЬКОГО КУЛЬТУРНОГО СЕТИНГУ XVI–XIX СТ. У КОНТЕКСТІ РЕГІОНАЛЬНИХ ТРАДИЦІЙ ПОДІЛЛЯ, ПОЛІССЯ ТА ЗАКАРПАТТЯ

Рівень вищої освіти другий (магістерський)

Галузь знань 02 Культура і мистецтво
Шифр і найменування

Спеціальність 022 Дизайн
Код і найменування

Освітня програма Графічний дизайн
Найменування

Шифр КвРДЗН.024139.01.03.ПЗ

Виконав здобувач 2 курсу група ГДм-24-1 Михайло ГНАТЮК

Керівник: канд. техн. наук, доцент Ельвіра БАЗИЛЮК

Нормоконтролер: канд. техн. наук, доцент Лариса КРАСНЮК

До захисту допускаю:
Завідувач кафедри дизайну Ельвіра БАЗИЛЮК

15 грудня 2025 р.

Хмельницький 2025

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну
Освітній вищої рівень другий (магістерський)
Галузь знань 02 Культура і мистецтво
Код і найменування
Спеціальність 022 Дизайн
Код і найменування
Освітня програма Графічний дизайн
Найменування

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
Ельвіра БАЗИЛЮК.
1 вересня 2025 року

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Гнатюк Михайло Сергійович
Прізвище, ім'я, по батькові здобувача(ки)

1. Тема кваліфікаційної роботи «Розроблення артстилю відеогри в жанрі RPG з візуалізацією українського культурного сетингу XVI–XIX ст. у контексті регіональних традицій Поділля, Полісся та Закарпаття»
Керівник роботи Базилюк Ельвіра Володимирівна, канд.техн.наук, доцент
Прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, учене звання
Затверджено наказом ректора університету від « 25 » серпня 2025 р., № 65
2. Термін подання здобувачем роботи на кафедру 4 грудня 2025р.
3. Вихідні дані до роботи об'єкт проєктування – артстиль відеогри; жанр відеогри – RPG; часовий період - XVI–XIX ст.; культурні коди та візуальна айдентика трьох регіонів України: Поділля, Полісся, Закарпаття
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)
Вступ. Передпроєктний аналіз об'єкта проєктування. Дослідницький розділ. Розробка дизайн-проєкту. Висновки
5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)
Банер з художнім проектом (розмір 2,0х1,5м)
6. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв

7. Дата видачі завдання 1 вересня 2025 року

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

Назва розділу кваліфікаційної роботи	Терміни виконання	Примітка
1.Передпроєктний аналіз об'єкта проєктування	15.09 - 28.09.2025	
2. Дослідницький розділ	29.09 – 12.10.2025	
3. Розробка дизайн-проєкту	13.10 – 16.11.2025	
Оформлення пояснювальної записки і банера художнього проекту до кваліфікаційної роботи	17.11 - 4.12.2025	

Здобувач _____ Михайло ГНАТЮК
Підпис Ім'я ПРІЗВИЩЕ

Керівник кваліфікаційної роботи _____ Ельвіра БАЗИЛЮК
Підпис Ім'я ПРІЗВИЩЕ

АНОТАЦІЯ

до кваліфікаційної роботи освітнього рівня «магістр»
на тему: «**Розроблення артстилю відеогри в жанрі RPG з візуалізацією українського культурного сетингу XVI–XIX ст. у контексті регіональних традицій Поділля, Полісся та Закарпаття**»

студента групи ГДм-24-1 Гнатюка М. С.
керівник – канд.техн.наук, доцент Базилюк Е.В.

Обсяг пояснювальної записки — 112 с., 79 рис., 3 додатки, 46 джерел посилання.
Обсяг графічної частини – банер розміром 1500х2000.
АРТСТИЛЬ, ВІДЕОІГРА, ДИЗАЙН СЕРЕДОВИЩА, ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖА, ЗАКАРПАТТЯ, ПОДІЛЛЯ, ПОЛІССЯ, УКРАЇНСЬКИЙ КУЛЬТУРНИЙ СЕТИНГ, RPG

В кваліфікаційній роботі розроблено артстиль відеогри жанру RPG з культурним сеттингом трьох українських регіонів — Полісся, Поділля та Закарпаття XVI–XIX століть. Проведено аналіз видів відеоігор, їхніх жанрових особливостей, сучасних підходів до стилізації та тенденцій у графічному оформленні ігрових світів. Досліджено вплив рівня стилізації, жанру та художньої мови на сприйняття візуального середовища гравцем; визначено особливості застосування культурних кодів у цифровому просторі та їх роль у формуванні впізнаваної ідентичності ігрового проєкту.

Сформовано концепцію майбутньої відеогри з опорою на регіональні традиції, природні ландшафти та етнографічні особливості українських територій. Розроблено серію тамбнейлів і пошукових ескізів для середовищ і персонажів, опрацьовано варіанти силуетів, колірних рішень та композиційних схем. Для кожної з трьох локацій — Полісся, Поділля та Закарпаття — розроблено художнє рішення середовища в напівреалістичному мальовничому стилі, що поєднує історичну достовірність та декоративну стилізацію. Створено комплексний дизайн персонажів, одягу й аксесуарів, побудований на дослідженні традиційного вбрання відповідних регіонів. Виконано поділ ілюстрацій на плани та створено паралакс-анімацію середовищ для демонстрації просторової глибини та динаміки сцени.

На основі проведених досліджень сформовано авторський артстиль, який поєднує національні мотиви з сучасними підходами до дизайн-процесу в геймдеві. Створений комплекс візуальних рішень демонструє можливість цілісної інтерпретації української культурної спадщини в межах жанру рольової відеогри та може слугувати основою для подальшої розробки повного ігрового проєкту.

Подано заяву на державну реєстрацію авторського права на твір дизайну – Локація та персонаж мешканки Полісся для RPG-відеогри.

04.12.2025
Дата

Підпис

Михайло ГНАТЮК

ЗМІСТ

Словник фахових термінів…….. 6

Вступ…… 8

1 Передпроєктний аналіз об’єкта проєктування…… 13

1.1 Артстиль відеогри як об’єкт проєктування…….. 13

1.2 Ретроспектива теми…… 18

1.3 Аналіз стилів графіки відеоігор…… 24

2. Дослідницький розділ…….. 31

2.1 Аналіз наукових публікацій. Постановка проблеми……... 31

2.2 Порівняльний аналіз артстилів відеоігор з візуалізацією культурних сетингів…… 36

2.3 Визначення особливостей українського стилю Полісся, Поділля і Закарпаття в XVI-XIX ст. для формування візуальної стилістики у відеогрі……. 43

2.3.1 Візуальний культурний сетинг Полісся XVI–XIX ст……. 45

2.3.2 Візуальний культурний сетинг Поділля XVI-XIX ст……. 49

2.3.3 Візуальний культурний сетинг Закарпаття XVI-XIX ст……. 53

2.4 Пошукове ескізування елементів культурного сетингу Полісся, Поділля і Закарпаття на основі етнографічних досліджень…….. 57

2.4.1 Пошукові ескізи для візуалізації елементів локацій і персонажів Полісся…… 57

2.4.2 Пошукові ескізи для візуалізації елементів локацій і персонажів Поділля…… 61

2.4.3 Пошукові ескізи для візуалізації елементів локацій і персонажів Закарпаття……... 67

3. Розробка дизайн-проєкту……. 72

3.1 Формування брифу…… 72

3.2 Розроблення проєктної концепції …… 75

3.3 Розробка дизайну локацій та персонажів …… 77

3.3.1 Дизайн локації та персонажів Полісся…… 78
3.3.2 Дизайн локації та персонажів Поділля…… 86
3.3.3 Дизайн локації та персонажів Закарпаття…… 92
3.4 Розроблення презентаційної анімації…… 98
Висновки…… 104
Перелік джерел посилання……... 108
Додаток А. Заява на державну реєстрацію авторського права на твір…… 113
Додаток Б. Апробація результатів виконання кваліфікаційної роботи…… 118
Додаток В. Банер проєкта…… 120

СЛОВНИК ФАХОВИХ ТЕРМІНІВ

АРТСТИЛЬ — це цілісна система художніх рішень, що визначає візуальну манеру гри: форму, колір, пропорції, матеріальність, освітлення та виразність світу. Він задає рівень стилізації, характер зображення і загальну естетику, через яку гравець сприймає ігровий всесвіт [1].

ВІЗУАЛЬНА ІДЕНТИЧНІСТЬ — це сукупність сталих візуальних ознак, які роблять світ або персонажа впізнаваними: колірна система, ритм форм, композиційні принципи, домінантні символи та стиль їх подання. Вона забезпечує цілісність і єдність візуального повідомлення незалежно від контексту [2].

ВІЗУАЛЬНА МОВА — це система знаків, образів і композиційних структур, що формують способи подання інформації через зображення. Вона включає колір, форму, пропорції, масштаб, текстури, символи та просторові відносини, які глядач зчитує інтуїтивно [2].

ІГРОВИЙ ЖАНР — це класифікаційна система для групування відеоігор за спільними механіками, структурою викликів, стилем проходження та типом взаємодії з гравцем. Жанр визначає очікувані елементи дизайну і закладає рамки для побудови ігрового досвіду [3].

ІГРОЛАД — це інтерактивний досвід гри, який виникає через взаємодію гравця з механіками, правилами, викликами та системами гри. Це те, як вона «грається», тобто динаміка дій, прийняття рішень, темп і відчуття контролю під час процесу [3].

КУЛЬТУРНІ КОДИ — це стійкі візуальні або символічні елементи (орнаменти, архітектурні форми, кольори, силуети, ритуальні символи), через які глядач упізнає приналежність об’єкта до певної культурної традиції. Це частина візуальної мови, що ґрунтується на культурному досвіді спільноти [3].

ОРНАМЕНТИКА — це система декоративних мотивів, що створюють ритмічні візерунки у формі геометричних, рослинних чи символічних елементів. Орнаменти виконують не лише естетичну, а й культурно-семіотичну функцію, оскільки несуть знакові повідомлення про традицію, статус або символіку [3].

ПАЙПЛАЙН — це послідовність етапів створення ігрового контенту: концепт-арт, моделювання, текстурування, анімація, інтеграція в рушій та оптимізація. Пайплайн забезпечує організацію роботи команди й стандартизацію процесу розробки [2].

СЕТИНГ — це історико-географічний, культурний і соціальний контекст, у якому відбуваються події гри. Він включає локації, типи цивілізацій, рівень технологічного розвитку, релігію, побут, екологію і колористику світу, задаючи рамки для художнього та наративного проєктування [3].

ВСТУП

Комп’ютерні ігри у XXI столітті стали одним із найвпливовіших медіа, що формують культурні наративи і глобальні уявлення про світ. Відеоігри здатні поєднувати художні традиції, міфологію, архітектуру, декоративне мистецтво та фольклор у нові інтерактивні форми, пропонуючи не лише візуальний образ, а й досвід занурення у сформований світ. У цьому контексті візуальна ідентичність відеоігор стає інструментом репрезентації культур, їхнього світогляду, символів і художніх традицій.

На відміну від кіно чи літератури, де глядач або читач залишаються зовнішніми спостерігачами, у відеоіграх гравець стає учасником подій і взаємодіє зі світом безпосередньо. Тому візуальна мова ігрового простору виконує не лише естетичну, але й навігаційну та семіотичну функції, визначаючи спосіб сприйняття архітектури, середовища, побуту та персонажів.

Актуальність. Попри багатство української історії, міфології, декоративного мистецтва та природних ландшафтів, українська культура досі не має сформованої й упізнаваної візуальної ідентичності у світовому геймдеві. На відміну від японської чи скандинавської візуальних традицій, які давно стали основою цілих жанрів та художніх шкіл, українська візуальність у відеоіграх залишається фрагментарною і здебільшого відтворюється через окремі етнографічні або фольклорні мотиви. Відсутність цілісного українського сетингу в сучасних відеоіграх актуалізує необхідність міждисциплінарних досліджень, здатних інтегрувати архітектурну спадщину, традиційне вбрання, природні особливості й декоративні системи в єдиний художній підхід.

Особливе значення для розробки візуальної мови має жанр RPG, оскільки він передбачає багатошаровий світ, наповнений культурними кодами, побутом, соціальними структурами, просторовою логікою та системами вірувань. Саме RPG дозволяє найповніше відтворити український культурний контекст, поєднати його з художньою стилізацією та створити автентичний інтерактивний

світ, здатний репрезентувати українську ідентичність у глобальному ігровому просторі.

В кваліфікаційній роботі культура України розглядається через призму трьох регіонів — Поділля, Полісся та Закарпаття. Вони мають різні природні умови, архітектурні традиції, матеріали, типології житла, костюмні особливості та декоративні системи. Їхнє поєднання у межах одного проєкту дозволяє створити різноманітний, структурований і художньо впізнаваний світ, який може стати основою українського культурного сеттингу у відеогрі.

Мета дослідження: створити цілісну артстильову систему відеогри жанру RPG, що базується на автентичних культурних кодах трьох регіонів України (Поділля, Полісся, Закарпаття) та репрезентує у межах цих регіонів український культурний сетинг XVI–XIX ст.

Відповідно до мети дослідження визначені такі ***завдання***:

- визначити особливості розробки артстилю відеогри в жанрі RPG, взаємозв'язок артстилю з культурними кодами, культурною айдентикою та культурним сетингом;
- виконати аналіз поточного стану індустрії ігор та рівень репрезентації української тематики у відеоіграх;
- проаналізувати стилі графіки, які використовуються у відеоіграх;
- дослідити світові тенденції розв'язання поставлених проблем провідними науковцями в галузі гемдизайну;
- дослідити приклади світових ігрових стилістик, у яких культура стає основою для візуального рішення;
- проаналізувати структуру візуальної мови відеоігор та визначити чинники, які формують художню ідентичність ігрового світу;
- визначити архітектурні, побутові, костюмні та природні особливості Поділля, Полісся та Закарпаття, характерні для XVI–XIX ст.;
- сформувати систему культурних образів, орнаментів, матеріалів і кольорових рішень, які можуть бути адаптовані для художнього оформлення RPG-світу;

- розробити для відеогри жанру RPG дизайн локацій і персонажів з візуалізацією українського культурного сетингу регіонів Полісся, Поділля і Закарпаття XVI–XIX ст., забезпечуючи історичну достовірність та художню стилізацію.
- розробити анімовану презентацію розроблених стильових рішень локацій і персонажів відеогри з візуалізацією українського культурного сетингу Поділля, Полісся і Закарпаття XVI–XIX ст.

Об'єкт дослідження: візуальна складова відеоігор жанру RPG, зокрема художні підходи до стилізації, проєктування середовищ, персонажів та елементів культурного сеттингу.

Предмет дослідження: формування візуальної ідентичності української культури у межах сетингу RPG-відеогри на основі архітектурних, костюмних, природних і декоративних особливостей Поділля, Полісся та Закарпаття.

Методи дослідження: мистецтвознавчий аналіз, історико-культурний аналіз, порівняльний метод, візуально-стилістичний аналіз, метод художньої інтерпретації та асоціативно-образної стилізації.

Засоби проектування: графічні редактори Clip Studio Paint та Adobe Photoshop.

Наукова новизна отриманих результатів полягає в тому, що уперше здійснено комплексну спробу систематизувати культурні особливості трьох українських регіонів у межах єдиного ігрового сеттингу та визначити принципи їх адаптації до структури візуальної мови RPG-гри.

Практичне значення отриманих результатів полягає у тому, що створений авторський матеріал:

- репрезентує підходи до візуальної інтерпретації історико-культурної спадщини та демонструє способи її інтеграції у сучасні цифрові медіа;

- служить ілюстративною базою для подальших проєктів, пов'язаних із розробкою відеоігор на основі української культурної спадщини;

- може використовуватися у викладанні дисциплін з цифрової ілюстрації, стилізації, етнодизайну, візуальної культури, концептуального проєктування;

- сприяє популяризації української культурної спадщини у цифровій індустрії, зокрема на фестивалях цифрового мистецтва та анімації, подіях геймдев-спільноти, науково-практичних конференціях, виставках, пов’язаних із національною культурою та дизайном;

- сприяє створенню сучасного візуального інструментарію для репрезентації української ідентичності;

- має потенціал подальшого застосування у креативних індустріях, зокрема в ілюстрації, рекламі, культурних проєктах, музейній візуалізації, створенні мультимедійних експозицій.

- може використовуватися для подальших досліджень у галузі культурної ідентичності в індустрії відеоігор.

Апробація результатів дослідження. За результатами роботи опубліковано тези доповіді в збірнику наукових праць та на Всеукраїнському конкурсі студентських наукових робіт «Бізнес-дизайн: концептуальні рішення» здобуте 2 місце за напрямом «Візуальні концепції в дизайні: теоретичні дослідження» (назва наукової роботи «Дослідження візуальних кодів культурної айдентики Полісся XVI–XIX ст. для формування артстилю RPG-відеогри»). Для отримання авторського права на твір дизайну «Локація та персонаж мешканки Полісся для RPG-відеогри» подано заяву до Державної організації «Український національний офіс інтелектуальної власності та інновацій».

Публікації: Гнатюк М. С. Українська культурна спадщина як джерело візуальної стилістики у цифровому ігровому мистецтві. *Ресурсозберігаючі технології легкої, текстильної і харчової промисловості* : Збірник тез доповідей Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції молодих вчених та студентів, Хмельницький, 20 листоп. 2025. Хмельницький : ХНУ, 2025. С. 274–275.

Структура й обсяг роботи: Кваліфікаційна робота складається з пояснювальної записки, графічної частини (банера) та цифрових макетів розробок (презентації роботи і паралакс-анімації).

Пояснювальна записка виконана на 112 сторінках друкованого тексту, містить 79 рисунків, 3 додатки та список використаних джерел з 46 найменувань.

Графічна частина – банер (розмір 1500х2000 мм).

Оформлення пояснювальної записки відповідає СОУ 207.01:2025 «Текстові документи. Загальні вимоги і правила оформлення» [4], ДСТУ 8302:2015 [5] та методичним рекомендаціям до виконання кваліфікаційної роботи [6].

ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ ОБ’ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ

1.1 Артстиль відеогри як об’єкт проєктування

Відеогра є складним цифровим продуктом, що поєднує програмну структуру, інтерактивність, наратив, звук, композицію, візуальне оформлення та користувацький досвід. На відміну від традиційних видів мистецтва, гра існує не як завершений статичний об’єкт, а як система, що функціонує в режимі взаємодії з гравцем. Саме тому проєктування відеогри передбачає роботу з кількома рівнями — від сценарних рішень до управління ритмом, навігацією, емоційною складовою та художньою стилізацією.

У широкому значенні відеогру можна визначити як інтерактивну програму, яка створює віртуальний простір з певними правилами, у якому користувач виконує дії, впливає на перебіг подій і отримує зворотний зв’язок у формі зображення, звуку та результатів своїх рішень [7].

Артстиль відеогри — це художня система, що визначає зовнішній вигляд світу та спосіб його візуальної інтерпретації. Артстиль можна визначити як манеру візуального оформлення гри, що задає рівень стилізації та формує загальну естетику віртуального простору. Він охоплює характер форм, пропорції персонажів, кольорову палітру, спосіб роботи зі світлом, фактурність, декоративність та загальний художній настрій [8].

Артстиль виконує кілька ключових функцій у структурі відеогри. Він створює атмосферу світу та настрій, через які гравець інтерпретує події, забезпечує читабельність середовища — завдяки узгодженості форм, кольорів і композиційних рішень, формує візуальну айдентику, яка робить гру впізнаваною серед інших, узгоджує архітектуру, костюми, природні ландшафти, предмети побуту та інтерфейс у єдину систему. Таким чином, артстиль є основою для візуального проєктування ігрового світу й одним із найважливіших елементів роботи дизайнера-художника [9].

Артстиль відеогри характеризується графічним стилем, які розрізняють за рівнем реалістичності, стилізації та ступенем відхилення від природніх

пропорцій [10]. Більш реалістична графіка створює ефект документальності (наприклад, реалістичний стиль), стилізація сприяє формуванню емоційності (наприклад, мультяшний стиль), а поєднання реалістичності з художньою умовністю дозволяє досягнути балансу між достовірністю та виразністю (рис. 1.1).

Рисунок 1.1 – Приклади різних артстилів у відеоіграх

На формування артстилю значний вплив має жанр відеогри. Жанр визначає, яким чином гравець взаємодіє з ігровою локацією, які завдання виконує, з яким темпом і якими інструментами. Жанри формувалися протягом десятиліть і охоплюють широкий спектр механік та художніх підходів. Основними виділяють такі жанри: аркада, бойовик, головоломка, платформер, пригоди, рольова гра, симулятор, стратегія, стрілянкова гра [10].

Жанр *RPG (рольові ігри)*, для якого в рамках виконання кваліфікаційної роботи розробляється артстиль, – це жанр відеогри, де головну роль відіграє розвиток персонажа, сюжетна структура та велика кількість взаємопов’язаних локацій. RPG відзначаються різноманітністю середовищ, великою кількістю предметів і груп персонажів, що вимагає продуманої художньої цілісності [11]. цьому жанрі стилістика не лише формує зовнішній вигляд світу, а й організовує його логіку, наративний ритм і взаємозв’язки між елементами (рис. 1.2).

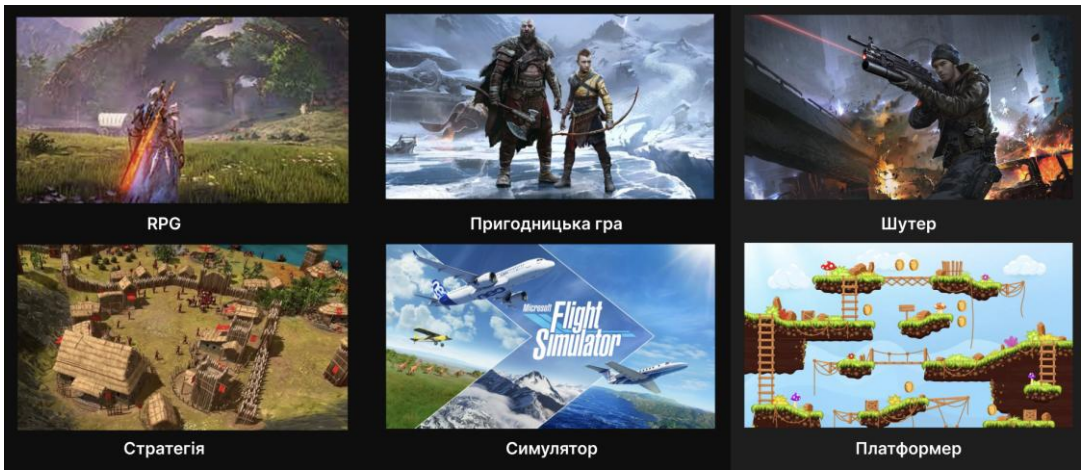


Рисунок 1.2 – Жанри ігор

В жанрі RPG (де багато локацій, персонажів і декоративних елементів) продуманий артстиль визначає успіх усієї художньої частини проєкту. Він дозволяє інтерпретувати різні культурні мотиви, поєднувати декоративні традиції та надавати світу цілісності. Саме від артстилю залежить, наскільки впізнаваним буде проєкт, наскільки легко гравець зчитуватиме образи та як саме він емоційно сприйматиме ігрову локацію [12].

Артстиль відеогри формує цілісну художню мову світу, спираючись на культурний сеттинг як історико-географічну рамку, на культурну айдентику як стилістичну концепцію та на візуальні коди як сукупність знакових елементів культури [13].

Візуальний культурний код у відеоіграх розуміють як систему характерних візуальних маркерів, що репрезентують певну культуру через матеріальні та символічні елементи. До таких маркерів належать архітектурні форми, типові матеріали, декоративні мотиви, традиційний одяг і аксесуари, елементи побуту, релігійна та ритуальна символіка. На відміну від ширших концептів культурного контексту, візуальний культурний код функціонує як сукупність знаків, які гравець розпізнає інтуїтивно і миттєво, формуючи первинне уявлення про культурну приналежність середовища або персонажа [14].

Культурна айдентика у відеоіграх — це комплексна стилістична й семіотична система, яка формує цілісний та впізнаваний образ культури в межах конкретного ігрового всесвіту. Вона охоплює:

- сукупність візуальних кодів;
- дизайн персонажів і їхню поведінкову модель;
- наративні акценти й міфологічні мотиви;
- музичні, звукові та мовні особливості;
- емоційну атмосферу й темпоральний ритм зображення.

Айдентика не лише відтворює зовнішні риси культури, а й передає її характер, етичні й естетичні цінності, забезпечуючи гравцеві глибше занурення у світ гри [14]. Це не лише орнаменти, побутові предмети та архітектуру (візуальний культурний код), а й через поведінку персонажів, структуру фольклорних мотивів, локальні вірування, музичні тембри та мову.

Культурний сеттинг — це історико-географічний та соціокультурний контекст, у якому функціонує ігровий світ. Він визначає:

- місце й час подій;
- політичну та соціальну структуру суспільства;
- рівень технологічного розвитку;
- релігійні системи та світоглядні наративи;
- економічні умови й повсякденний уклад;
- екологію та природний ландшафт.

На відміну від візуального коду та айдентики, сеттинг є найширшим концептом, який визначає рамки, у яких формується культура світу гри [13]. Візуальний культурний код, культурна айдентика і культурний сетинг утворюють ієрархічну модель, у якій кожен рівень виконує власну функцію (рис.1.3).

Рисунок 1.3 – Ієрархія культурної репрезентації у відеоіграх

Таким чином, візуальний культурний код — це елементарний рівень, який містить набір знаків, за якими гравець впізнає культуру; культурна айдентика — це інтегративний рівень, на якому формується повноцінний образ культури у відеогрі, об’єднуючи візуальні, наративні й аудіальні компоненти; культурний сетинг — це системний рівень, на якому створена історична та географічна рамка існування культури [13]. У цій системі візуальні коди забезпечують матеріал для стилізації, айдентика інтегрує їх у впізнаваний культурний образ, а сетинг визначає межі достовірності та художньої інтерпретації.

Отже, відеогра – це інтерактивна гра з віртуальним простором, у якому користувач виконує дії, які впливають на перебіг подій, і отримує зворотний зв’язок у формі зображення, звуку та результатів своїх рішень [7]. Артстиль відеогри в такому контексті виступає не лише способом «оформлення» зображення, а повноцінним об’єктом проєктування. Під артстилем розуміється манера візуального оформлення гри, що визначає рівень стилізації, формує загальну естетику світу, його кольорову, композиційну та текстурну мову [8]. Артстиль буде розроблятися для відеогри RPG жанру, в якій багатошаровий світ може наповнюватися культурними кодами, побутом, соціальними структурами, просторовою логікою та системами вірувань регіонів України.

1.2. Ретроспектива теми

Відеоігри сформувалися в другій половині XX століття й поступово перетворилися на один із найвпливовіших видів цифрового мистецтва. Перші ігрові проєкти були надзвичайно простими: кілька рухомих точок на екрані, обмежена кількість кольорів і мінімальні можливості взаємодії. Це були технічні експерименти, створені для демонстрації роботи комп'ютерів, і вони не мали художнього змісту чи стилістичної концепції (рис.1.4) [15].

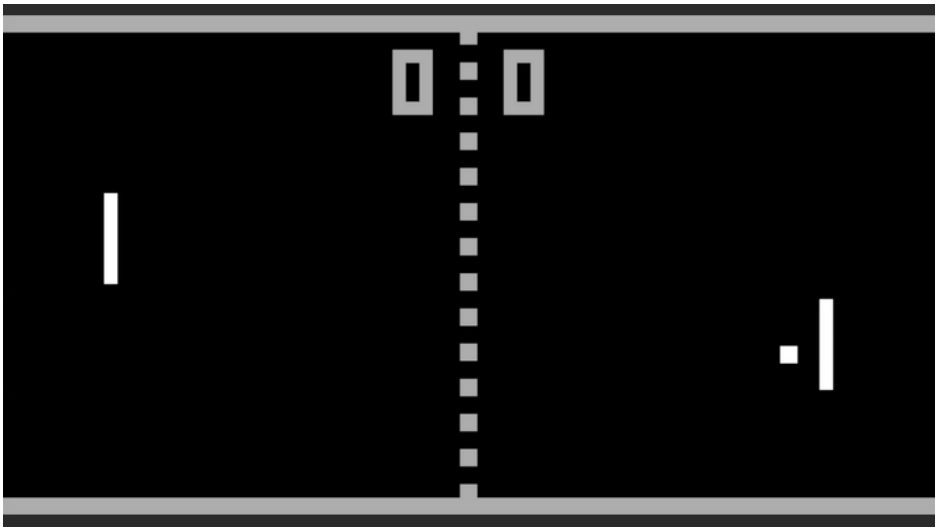


Рисунок 1.4 – Перша відеогра "Pong"

У міру розвитку комп'ютерної техніки візуальна складова ставала дедалі важливішою. На зміну простим схематичним зображенням прийшли двовимірні світи з більш деталізованою графікою (рис. 1.5). У цей час формується перше розуміння ролі художника в структурі гри: зображення перестає бути лише технічним елементом і перетворюється на засіб створення атмосфери, настрою та змісту [15].

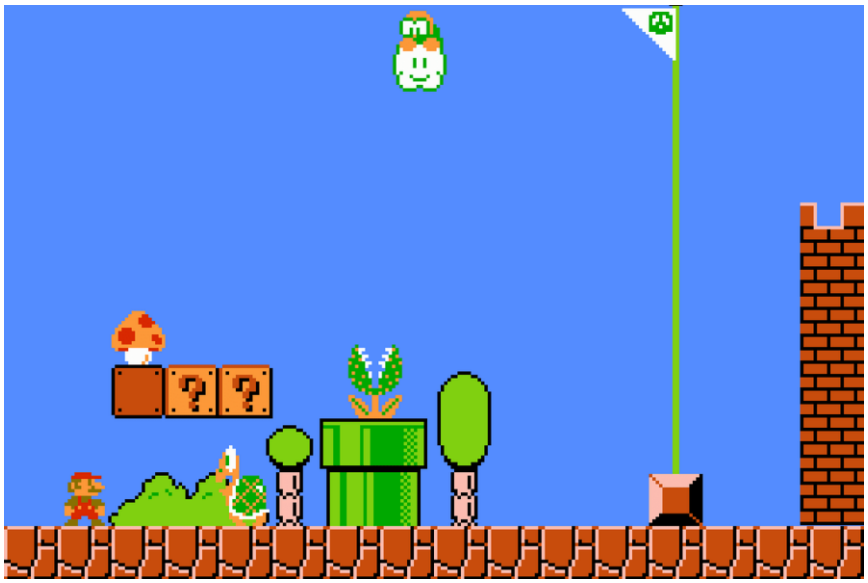


Рисунок 1.5 – Двовимірна відеогра “Super Mario”

Подальший розвиток індустрії призвів до появи об’ємної графіки, з якою у відеоігор з’явилися нові можливості: створення складних просторових композицій, реалістичніші форми та виразніші образи (рис. 1.6). Проте разом із цими технологіями зросла й потреба у продуманому художньому підході. Необхідно було створювати не просто об’єкти, а цілісні візуальні світи, де кожен елемент від архітектури до деталей костюма узгоджений між собою [15].

Рисунок 1.6 – Відеогра з об’ємною графікою

На сучасному етапі відеоігри розглядають не лише як форму розваги, а як повноцінний вид мистецтва, у якому візуальна складова відіграє роль рівнозначну музиці, літературі чи кінематографу [15]. Художнє оформлення стало основою формування унікальності проєкту, його впізнаваності та емоційного впливу на гравця (рис. 1.7). Завдяки розвитку художніх технік, стилізацій і підходів до композиції ігрові світи отримали можливість виражати культуру, настрій, символіку та історію через візуальну мову [13].

Рисунок 1.7 – Відеогра з об’ємною графікою

Поряд із технічними можливостями зростає й увага до мистецької частини ігор. Авторські стилі, унікальні графічні рішення та візуальні інтерпретації різних епох чи культур стали важливою тенденцією розвитку індустрії (рис. 1.8). Розробники дедалі частіше звертаються до історичних джерел, декоративно-ужиткового мистецтва, архітектурної спадщини та традиційних візуальних систем, створюючи ігри з глибоким художнім змістом [13].

Рисунок 1.8 – Відеогра з об’ємною графікою

У такому контексті артстиль перестає бути другорядним елементом або просто «красивою картинкою». Він перетворюється на інструмент, який визначає характер гри, темп, сприйняття світу та навіть наратив. Чітко сформований стиль забезпечує цілісність, читається гравцем інтуїтивно і створює впізнаваність проєкту. Завдяки цьому артстиль стає не лише естетичним рішенням, а і фундаментальною частиною проєктної діяльності.

Таким чином, історія розвитку відеоігор показує поступове зміщення акценту від технічних демонстрацій до комплексного художнього підходу. Сучасна гра — це візуально продуманий світ, у якому стиль є одним із основних чинників якості. Це визначає потребу у ретельній розробці артстилю, особливо для проєктів зі складними локаціями, художніми системами та структурованими світами, такими як RPG [15].

У межах світової історії ігор поступово з’являються й проєкти, пов’язані з українською тематикою. Стратегічна серія «Cossacks» студії GSC Game World відтворює події XVII–XVIII ст. і пропонує власну інтерпретацію епохи козацтва через архітектуру, мундирні системи та ландшафтні мотиви Східної Європи. Пізніше українські студії звертаються до тем постапокаліптичних просторів, пов’язаних з Чорнобильською зоною, як-от у серії S.T.A.L.K.E.R., де візуальний стиль поєднує реалістична локацію з міфологізованим образом «території катастрофи».

У новітніх проєктах з’являються ігри й настільні системи, що безпосередньо працюють з українським фольклором, міфологією та історією, зокрема RPG та стратегії, присвячені козацькій добі чи карпатським легендам [16]. Це свідчить про поступове формування українського культурного напряму в ігровому мистецтві, хоча він усе ще перебуває на стадії становлення (рис. 1.9).

Українська культура багатогранна, пов’язана з географічною локацією кожного регіону, його кліматом та навіть сусідством з іншими державами. Зокрема, центральні та північні регіони землеробні, в яких переважав осілий спосіб життя; для південних і південно-східних регіонів характерний більш войовничий волелюбний характер, загартований в постійних битвах за

територію з татаро-монголами; східний регіон найбільше асоціюється з промисловістю та урбаністичною локацією.

Рисунок 1.9 – Приклади ігор з українською тематикою

Для формування артстилю відеогри обрано три регіони України: Полісся, Поділля та Закарпаття. Такий вибір зумовлений їхньою контрастністю та репрезентативністю для відображення різних аспектів національної культури. Кожен із цих регіонів має власну художню традицію, ландшафт, архітектурний тип і міфологічне наповнення, що дозволяє створити різнопланові, але стилістично узгоджені візуальні світи.

Полісся обрано як приклад північної, лісової частини України, що асоціюється з природною первозданністю, містикою, туманами та легендами про духів лісу й води. Його локація наповнена органічними формами, дерев'яною архітектурою та приглушеними природними кольорами.

Поділля репрезентує центрально-український тип культури — землеробський, осілий, з розвиненою декоративністю побуту й орнаментальністю. Тут головну роль відіграють світлі тони, відкриті простори, квіткові мотиви та мотиви народної архітектури.

Закарпаття вибрано як найяскравіший приклад багатокультурності, де українські, угорські, словацькі та румунські впливи створили неповторний художній синтез. Його сетинг вирізняється яскравою палітрою, гірським

ландшафтом, кам’яною і дерев’яною архітектурою та барвистими елементами одягу [17].

Разом ці три регіони формують символічну модель українського світу — від північних лісів і боліт до родючих рівнин і гірських поселень. Такий вибір забезпечує культурну глибину й різноманітність художнього наповнення майбутніх ілюстрацій, а також дозволяє показати, як локальні традиції можуть бути переосмислені у межах єдиної ігрової естетики.

Обраний часовий період — XVI–XIX століття — є одним із найбільш показових для формування культурної ідентичності українських регіонів. Саме в цей час у селянському середовищі остаточно закріплюються традиційні форми архітектури, одягу, декоративних ремесел та побутових практик, які сьогодні становлять основу візуального образу історичної України. Для більшості місцевостей саме цей період є найповніше задокументованим етнографами, що дозволяє відтворювати культурний сетинг з високою достовірністю навіть у межах художньої стилізації.

Для обраних регіонів — Поділля, Полісся та Закарпаття — цей часовий проміжок характеризується особливою культурною виразністю. Поділля зберегло пласт аграрної культури з розгалуженою системою сільського ремесла та характерними архітектурними формами, зумовленими відкритими рівнинними просторами. Полісся у XVI–XIX ст. формувалося як унікальна лісово-болотна зона зі своєю відокремленою общинною структурою, власними матеріалами в будівництві (дерево, очерет, лико) та виразними елементами традиційного костюма. Закарпаття, ізольоване природним бар’єром Карпат, розвивалося під впливом кількох державних і культурних традицій, саме в цей період утвердило характерну дерев’яну сакральну архітектуру та гірське пастуше господарство, що сформувало самобутній вигляд регіону [18].

Таким чином, розвиток візуальних стилів у відеоіграх безпосередньо залежить від технологічних можливостей та доступності культурних джерел, а звернення до українського культурного матеріалу дозволяє не лише зберігати національну спадщину, а й створювати конкурентні художні рішення у

світовому ігровому просторі. Розробка автентичного українського артстилю є важливою складовою репрезентації локальної культури та формування унікальної візуальної мови. У межах кваліфікаційної роботи було обрано три локації — Поділля, Полісся та Закарпаття XVI–XIX ст. — оскільки саме вони демонструють різні типи природного середовища, архітектури та традицій, що дозволяє охопити ширший спектр культурних кодів і створити комплексний підхід до формування українського культурного сетингу в контексті відеогри.

1.3. Аналіз стилів графіки відеоігор

Графічна стилістика у відеоіграх пройшла тривалу еволюцію від мінімалістичних зображень ранніх комп'ютерних систем до складних художніх світів, що поєднують живопис, декоративність і сучасні прийоми цифрової ілюстрації [19]. З розвитком індустрії візуальна мова відеоігор набула самостійного значення: стиль перестав бути лише технічним засобом відображення вмісту й перетворився на художню концепцію, що визначає характер світу, темп сприйняття, емоційний настрій і загальну атмосферу проєкту .

Сьогодні можна виділити кілька ключових напрямів графічних стилів, кожен із яких сформував власні методи роботи з формою, кольором, світлом і матеріальністю: реалістичний, стилізований, мультяшний, мінімалістичний, напівреалістичний (семиреалістичний) та піксельний стилі. Кожен із них має свої художні завдання та застосовується залежно від жанру, наративної структури гри й загальної концепції світу.

Реалістичний стиль спрямований на створення зображення, максимально наближеного до реальності. У межах цього підходу художники намагаються передати форму, матеріали, освітлення та кольорові нюанси так, як вони виглядають у природних умовах. Для такого стилю характерні природні

пропорції, деталізовані текстури, об’ємні тіні, плавні градієнти та стримана кольорова палітра [19].

Реалістична графіка зазвичай використовується в жанрах, орієнтованих на драматургію, серйозні сюжети або імітацію реального життя. Вона створює ефект “достовірного присутності” та дозволяє гравцю сприймати світ як продовження реальності (рис. 1.10).

Рисунок 1.10 – Приклади ігор зі реалістичним стилем

Однак реалістичний стиль має і свої обмеження. Він потребує великих часових і технічних ресурсів, обмежує художню умовність та сильніше залежить від якості обладнання. Через високий рівень деталізації він менш гнучкий для декоративних або національних мотивів кожен елемент має виглядати максимально правдоподібно, що інколи ускладнює внесення стилістичних рішень, характерних для конкретної культури [19].

Стилізований стиль займає протилежну позицію: він не прагне імітувати реальність, а формує художню інтерпретацію світу. У межах стилізації художник свідомо спрощує форми, змінює пропорції, використовує умовний колір і декоративні прийоми. Метою є не точне копіювання матеріальності, а створення виразної естетики, яка легко читається і передає настрій світу [19].

Стилізований стиль має низку переваг:

- він дозволяє створити впізнаваний авторський світ;
- дає можливість виражати культуру, орнамент, національний колорит;

- зчитується гравцем швидше, оскільки форма узагальнена;
- менш залежить від технічних обмежень;
- дозволяє легше контролювати настрій сцени через колір і форму.

У стилізованій графіці важливими стають композиційний ритм, декоративність, силуетність та характер лінії. Навіть прості об’єкти в такому стилі можуть мати сильну художню виразність (рис 1.11).

Рисунок 1.11 – Приклади ігор зі стилізованим стилем

Мультяшний стиль є окремим різновидом стилізації. Його основу складають м’які форми, округлі пропорції, яскраві кольори та перебільшена міміка. Мультяшний світ не претендує на правдоподібність, він спрямований на створення легкого, ігрового настрою. Лінії, кольори та композиції часто нагадують техніки анімації або дитячої ілюстрації (рис. 1.12) [20].

Рисунок 1.12 – Приклад мультяшного стилю у відеоіграх

Цей стиль широко використовується у проєктах, які орієнтовані на веселу, динамічну або казкову атмосферу. Його перевага — інтуїтивність сприйняття: такі світи легко читаються незалежно від віку гравця [19].

Мінімалістична графіка базується на спрощенні всіх елементів: форми, текстур, кольорової палітри та композиції. У цьому стилі використовуються чисті площини кольору, лаконічні силуети та чіткі конструктивні рішення. Мінімалізм дозволяє уникати перевантаження деталей та акцентує увагу на структурі середовища. Такий стиль часто застосовують у проєктах, де важливі спокій, чистота композиції та функціональність візуальних елементів (рис. 1.13) [19].

Рисунок 1.13 – Мінімалістичний стиль у відеоіграх

Напівреалістичний мальовничий стиль поєднує властивості реалістичної та стилізованої графіки. Він зберігає природні пропорції та переконливу структуру форм, але при цьому використовує художні спрощення, декоративні акценти та мальовничі прийоми. Такий ст иль дозволяє створити “правдоподібний, але художній” світ, у якому форма підпорядкована естетиці, а не фотографічній точності [19].

Основні риси напівреалістичного мальовничого стилю:

- реалістичні пропорції персонажів і предметів;

- узагальнені деталі, без надмірної текстурності;
- видимість художнього мазка або умовної “кисті”;
- помірна декоративність;
- м’яке, тепле або атмосферне освітлення;
- баланс між пластикою форми та умовністю.

Особливість цього стилю полягає в тому, що він дозволяє передавати культурні мотиви, орнаменти, етнічні деталі та історичний характер світу без жорстких вимог реалістичної точності. У межах цього підходу художник може зберегти матеріальність предметів, але водночас додавати риси декоративного мистецтва, національної стилістики та традиційної пластики. Саме тому напівреалістичний мальовничий стиль широко застосовується в іграх із вираженою атмосферою, розвиненою наративністю або складним світобудуванням (рис. 1.14).

Рисунок 1.14 – Приклад відеогри у напівреалістичному стилі

Піксельний стиль — це форма цифрової графіки, що побудована на навмисно помітній піксельній структурі зображення, яка імітує естетику ранніх 8- та 16-бітних відеоігор (рис. 1.15). Його виразність ґрунтується на обмеженій кольоровій палітрі, чітких контурах та блочних формах, що створюють впізнаваний ретровізуальний характер. Попри технічну простоту, піксельна графіка дозволяє вибудовувати складні композиції, передавати настрій і атмосферу через мінімалістичні засоби, а також поєднує ностальгійну естетику з

сучасними ігровими механіками. У сучасному геймдеві піксельний стиль використовується як художнє рішення, а не технологічна необхідність, і слугує способом акцентувати увагу на геймплеї, музиці та візуальній стилізації світу [19].

Рисунок 1.15 – Приклад відеогри у піксельному стилі

Кожен стиль визначає спосіб, у який гравець сприймає світ, розпізнає предмети та взаємодіє з ними. Реалістичний стиль створює відчуття достовірності, стилізований — акцентує емоційність та характер світу, мультяшний — формує легкість, а мінімалістичний — спокій та чистоту сприйняття.

Таким чином, проведене аналітичне дослідження стилів графіки відеоігор демонструє, що сучасна індустрія охоплює широкий спектр художніх рішень від документальної точності до декоративної умовності. Кожен стиль має свої переваги, а вибір конкретного підходу залежить від жанру гри, теми, характеру світу та творчих завдань. У цьому контексті напівреалістичний мальовничий стиль є одним із найбільш гнучких та виразних напрямів, який дозволяє поєднувати достовірність форми з художньою пластикою, створюючи глибокі, атмосферні та емоційно насичені віртуальні світи.

Отже, артстиль з візуалізацією культурного сетингу розроблятиметься для відеогри в жанрі RPG, для якого характерна сюжетна структура та велика

кількість взаємопов’язаних локацій. На прикладі трьох локацій – Полісся, Поділля і Закарпаття – буде сформовано культурний сетинг України XVI–XIX ст. з відображенням кліматичних, ландшафтних і архітектурних особливостей кожного регіону. Для кожної локації буде розроблено одного персонажа-мешканця, одяг та аксесуари якого відтворюватимуть характерні риси традиційного вбрання відповідної місцевості у зазначений період. Для розробки локацій і персонажів обрано напівреалістичний мальовничий стиль, для якого характерні реалістичні пропорції фігур і будівель у поєднанні зі спрощеними формами, м’якою світлотінню, узагальненими текстурами та помітними «живописними» мазками. Такий підхід дозволяє передати атмосферу історичного середовища й водночас зберегти виразну стилізацію, придатну для сучасної RPG-гри.

ДОСЛІДНИЦЬКИЙ РОЗДІЛ

2.1 Аналіз наукових публікацій. Постановка проблеми

Питання художнього оформлення відеоігор дедалі частіше стає предметом дослідження в галузях дизайну, культурології та цифрового мистецтва. Оскільки геймдизайн є відносно молодим напрямом, наукова література зосереджується передусім на загальних аспектах естетики ігрового простору, впливу інтерактивних медіа на формування культурних наративів, а також на способах репрезентації культурної спадщини в цифровому середовищі. Значна частина праць розглядає відеоігри як нову форму візуальної культури, що поєднує художній образ і технологічну основу [21], проте автори не завжди звертаються до конкретних методик проєктування артстилю.

У зарубіжних публікаціях особливу увагу приділено взаємозв'язку між культурною спадщиною та ігровим дизайном. У дослідженні Ylva Grufstedt та Cecilia Trenter "Cultural Heritage and Game Design: A Discussion of the Challenges" відеогра аналізується як інструмент художнього переосмислення минулого та спосіб трансляції культурних смислів [22]. Дослідниці наголошують, що цифрове середовище здатне виконувати функції, близькі до музеїв та архівів, оскільки воно створює нові наративні форми збереження культурної пам'яті. Важливою є теза про те, що історичне середовище в грі не обов'язково має відтворювати архітектуру й побут із документальною точністю. Натомість акцент робиться на художній достовірності, тобто на створенні емоційно правдивого враження про епоху, де візуальна мова працює як інтерпретація, а не копіювання. Це безпосередньо стосується завдань проєктування артстилю, у якому художник повинен узгодити історичні джерела з вимогами ігрового формату.

Схожі питання порушує M. Cerezo-Pizarro у праці "The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review", де здійснено систематичний огляд досліджень, присвячених впливу відеоігор на культуру [21]. Автор підкреслює, що відеоігри перетворилися на один із ключових медіальних каналів, через які

формуються нові образи, символи та візуальні структури сучасності. У роботі зазначається, що художній стиль гри відіграє провідну роль у процесі культурної комунікації, оскільки саме через візуальну мову гравець отримує перше враження про світ, його цінності й культурну належність.

У низці робіт досліджується взаємодія національних традицій і сучасних художніх практик. У статті N. Novoselchuk “National Traditions in the Architecture of Ukrainian Modernism of the Early 20th Century” аналізуються процеси інтеграції народних мотивів у модерністичні архітектурні системи [23]. Показано, як традиційні форми, орнаментика та матеріали переосмислюються в новому стилістичному контексті. Хоча дослідження присвячене архітектурі, наведені підходи є універсальними, оскільки демонструють, що поєднання історичного матеріалу з сучасною художньою мовою потребує творчого синтезу, а не буквального копіювання. У цьому контексті принципи роботи з національними традиціями можуть бути перенесені на середовище відеоігор, зокрема на формування артстилю, заснованого на регіональних візуальних кодах.

Питання культурних наративів у геймдизайні розкрито в роботі A. Sandovar “Cultural Narratives in Game Design” [24]. Дослідниця аналізує, як ігрові механіки, візуальна стилістика та композиція простору взаємодіють із культурними сюжетами. Підкреслюється, що візуальна мова, система символів і декоративні елементи здатні передавати культурні сенси не менш переконливо, ніж текст або діалоги. Стилізація, орнаментальність та використання впізнаваних образів створюють зв’язок між ігровим світом і певними культурними традиціями навіть за відсутності прямого сюжетного пояснення. Це ще раз підтверджує значення цілісного артстилю як інструменту візуального наративу.

Загальні аспекти формування ідентичності в медіакультурі та роль відеоігор як особливого типу медіа розглядаються у дисертаційній роботі Є. Малюка “Відеогра як феномен сучасної медіакультури” [25]. Автор аналізує, як відеоігри беруть участь у конструюванні сучасних культурних сенсів, порівнює їх зі змістовими моделями кіно та телебачення, а також звертається до прикладів українських ігор. У дослідженні зазначається, що вітчизняні проєкти часто

тяжіють до постапокаліптичної тематики та образів руйнації, тоді як потенціал створення ігор, орієнтованих на позитивну репрезентацію національної ідентичності, залишається у значній мірі нереалізованим.

Практичний аспект українського культурного сеттингу у відеоіграх розглянуто в роботі Г. Олійник та П. Муляра “Розробка дизайну відеогри на українську тематику” [26]. Автори акцентують увагу на актуальності інтеграції українських наративів і естетики в ігрову індустрію, що може сприяти популяризації української культури та зміцненню національної ідентичності серед молоді. Підкреслюється, що для цього необхідно залучати не лише фольклорні сюжети, а й опрацьовувати колірні рішення, текстури, анімаційні прийоми, які передають дух української культури та забезпечують її впізнаваність у візуальному образі гри [26].

Окремі прикладні дослідження українських науковців спрямовані на інтегрування української міфології та фольклору у світ відеоігор. У статті Е. Базилюк, М. Кози та О. Стрижової “Розробка дизайну персонажа Чорта для відеогри на основі легенди про подвиг Івана Сірка на річці Чортомлик” представлено етапи створення образу антигероя для проєкту на українську тематику [27]. Авторки демонструють послідовність роботи від аналізу легендарного сюжету до пошуку силуету, пластики, атрибутів і деталізації костюма. Такий підхід показує, як міфологічні образи можуть адаптуватися до вимог сучасного геймдизайну, зберігаючи культурне підґрунтя й водночас набуваючи актуальної візуальної форми [27].

Проблема жанрової класифікації відеоігор докладно аналізується в роботі T. Apperley “Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres” [27]. Автор пропонує розглядати жанри не лише як усталені категорії, а як динамічні структури, що залежать від взаємодії гравця з ігровою системою, типу механік, сеттингу та візуальної репрезентації. Такий підхід є важливим для дизайну артстилю, оскільки показує, що візуальна мова гри має узгоджуватися не тільки з тематикою, а й із жанровою моделлю, визначаючи очікування гравця щодо темпу, атмосфери та структури світу [28].

Важливим доповненням до теоретичних досліджень є праця E. Schaale “How Games Get Made”, у якій розглянуто виробничі етапи створення відеоігор, зокрема взаємодію між сценарієм, механікою та візуальним оформленням [29]. Авторка підкреслює, що артстиль не є самодостатнім елементом, а формується в тісному зв’язку з технічними обмеженнями, наративними завданнями та очікуваннями цільової аудиторії [29]. Це узгоджується з висновками інших дослідників, які наголошують на необхідності комплексного підходу до візуальної мови гри.

Проблемі візуального сторітелінгу у відеоіграх присвячено статтю О. Шило та Д. Батуревич, де аналізується, як візуальні наративи формують культурний контекст ігрового простору, зокрема через архітектуру, дизайн локацій та персонажів [29]. Авторки підкреслюють особливу роль символіки в ігровому дизайні, оскільки саме символіка дозволяє передавати складні концепції й культурні значення через прості візуальні знаки. Зазначається, що така візуальна економія може як оптимізувати сприйняття інформації, так і стимулювати гравця до глибшого осмислення побаченого [30].

У статті Т. Божко та О. Слюсаренко “Визначники стилістичних характеристик у відеоіграх” визначено групи чинників, які впливають на формування художньої стилістики майбутніх проєктів [31]. Дослідниці наголошують, що технічні характеристики, графічні налаштування, просторова структура гри та наративна концепція безпосередньо позначаються на рівні деталізації, техніці зображення та колористичному вирішенні. Інтегруючись з обраними прийомами візуалізації, ці параметри формують унікальні комбінації кольорів, форм, текстур і анімаційних ефектів, які в підсумку визначають стилістичну течію конкретної гри [31].

Узагальнюючи опрацьовані джерела, можна зробити кілька висновків. По-перше, у сучасній науковій літературі сформовано уявлення про відеоігри як важливий елемент культурного простору, що здатний репрезентувати, переосмислювати та конструювати культурну ідентичність [21]. По-друге, існує низка праць, у яких аналізуються принципи інтеграції національних художніх

традицій у сучасні візуальні системи та архітектуру [23], а також досліджується роль візуальної мови, символіки й наративу як носіїв культурних кодів [22; 24, 30]. По-третє, у роботах, присвячених геймдизайну, наголошується на значенні жанрових моделей, виробничих процесів і технічних обмежень, що визначають можливості та напрямки формування артстилю [25; 29; 30].

Водночас виявляється суттєва прогалина. За наявності теоретичних досліджень щодо культурної репрезентації в іграх, окремих робіт про дизайн персонажа на основі українського фольклору [28] та праць, присвячених українським відеоігорним проєктам загалом [26; 27], практично відсутні академічні публікації, які б розглядали саме розробку артстилю відеоігрового світу на основі регіональних візуальних традицій України. Не простежується системний аналіз архітектури, костюму, декоративного мистецтва та ландшафту українських регіонів у контексті їх подальшої стилізації для ігрового середовища. Немає описаних методик, які б поєднували історичні джерела, художню інтерпретацію та специфіку жанру RPG у єдину проєктну модель.

Це дозволяє сформулювати основну проблему дослідження: існує потреба у науково обґрунтованому підході до проєктування артстилю відеоігрового світу, який інтегрує історичні, культурні та декоративні особливості конкретних регіонів України й водночас відповідає вимогам сучасного геймдизайну. Невисвітленість питань візуальної інтерпретації української культурної традиції в цифрових середовищах та відсутність систематизованих рекомендацій щодо її стилізації у форматі відеоігри визначають актуальність подальших досліджень і становлять теоретичне підґрунтя для розроблення авторського артстилю в межах даної магістерської роботи.

2.2 Порівняльний аналіз артстилів відеоігор з візуалізацією культурних сетингів

Артстиль у відеоіграх охоплює візуальні, культурні й наративні компоненти. На відміну від кіно чи літератури, де стиль часто є способом подачі історії, у відеоіграх артстиль виконує інтегральну роль - поєднує архітектуру, локація, костюми, декоративні елементи, колір і символіку у цілісну систему [32].

Завдяки цьому світ сприймається переконливо й завершено.

Формування візуальної мови у грі залежить від низки чинників:

- географічних (ландшафт, клімат, природні умови);
- історичних (архітектура, побут, ремесла);
- культурних (одяг, орнаментика, музика, символи);
- фольклорних (уявлення про надприродне, образи персонажів, ритуали).

Таким чином, артстиль гри - це система художніх засобів, що репрезентує певну культурну належність.Різні традиції виробили у відеоіграх впізнавану айдентику різних култур, які з часом стали частиною ігрових підходів: одні тяжіють до кінематографічного реалізму, інші - до історико-міфологічних образів, ще інші - до декоративної насиченості або ритуальної символіки. Сьогодні можна визначити американську, японську, європейську, африканську, індійську та латино-американську айдентики [32].

Американська візуальна айдентика **с**формована під впливом кінематографа [32]. Переважає реалістичність, увага до деталей і драматичний настрій (рис.2.1).

Характерні особливості**:**

- Архітектура: сучасні міста, індустріальні споруди, вестернові поселення.
- Атмосфера: драматична, наближена до кіно.
- Середовище: детально пропрацьовані інтер’єри та екстер’єри, з акцентом на текстурах.

- Люди: персонажі з реалістичними пропорціями, правдоподібна міміка.

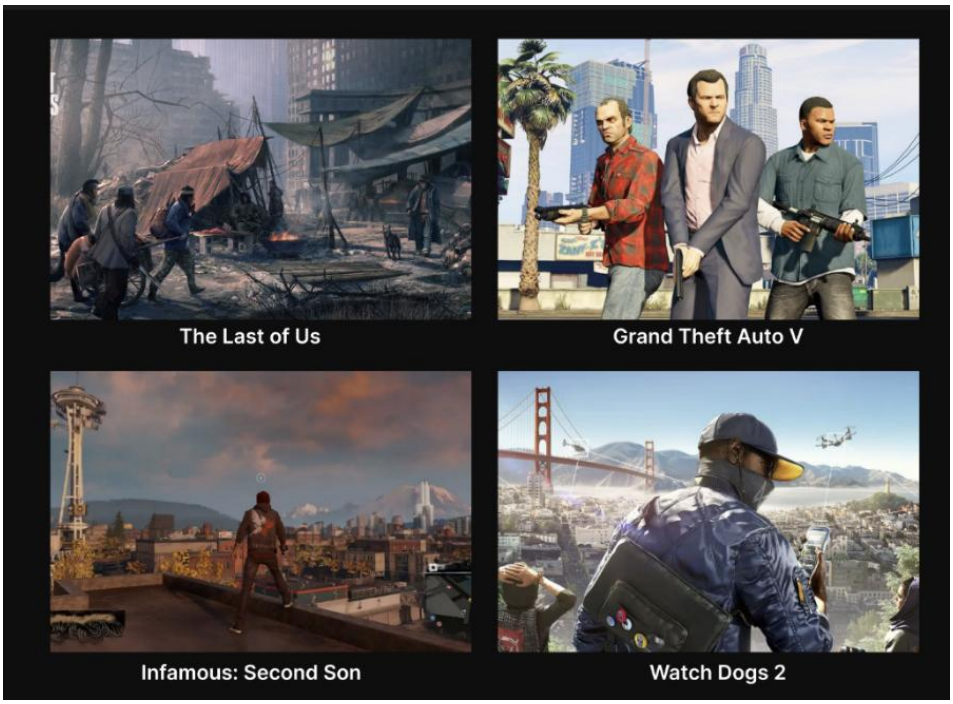


Рисунок 2.1 – Приклади ігор у американському стилі

- Традиції: культ індивідуалізму та особистої боротьби.

Японська візуальна айдентика спирається на стилізацію, символіку та міфологічні сюжети. Важливі внутрішні конфлікти персонажів та ідея гармонії з природою (рис.2.2) [33].

Характерні особливості:

- Архітектура: храми, замки, традиційні селища, переплетення історичного і фантазійного.

- Атмосфера: філософська, часто меланхолійна, з акцентом на внутрішніх конфліктах.

- Середовище: природа як сакральний простір, простір тиші та ритуалу.

- Люди: персонажі з яскравими силуетами, кожен має власний символічний колір чи аксесуар.

- Традиції: шанування духів, гармонія з природою, ідея групової єдності.

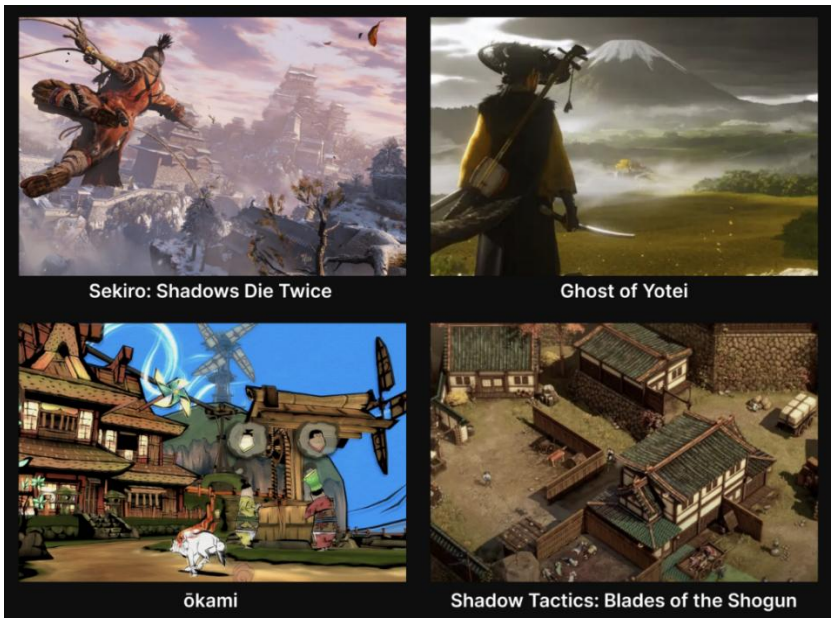


Рисунок 2.2 – Приклади ігор у японському стилі

Європейське фентезі базується на середньовічних міфах, готиці та темах морального вибору. Світи похмурі й суворі (рис.2.3).

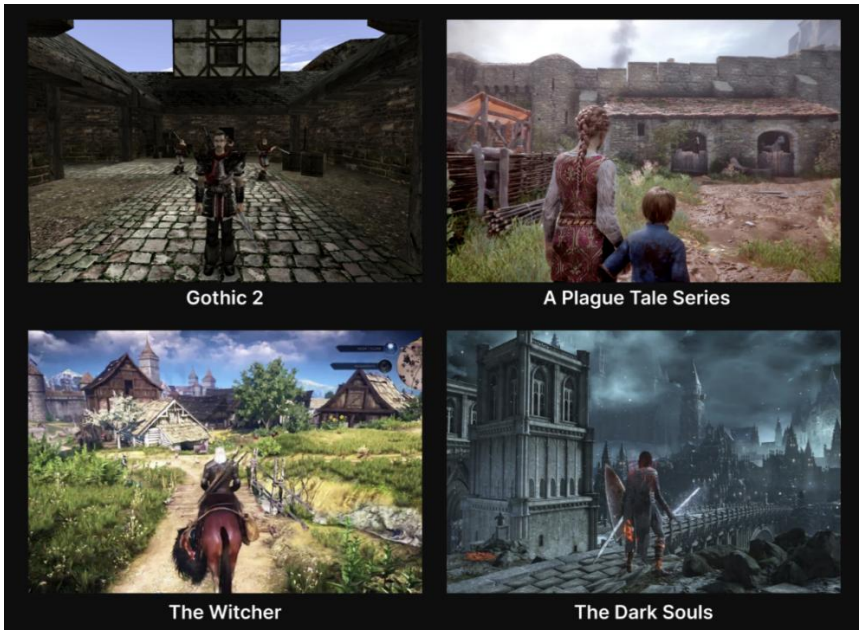


Рисунок 2.3 – Приклади ігор у європейському стилі

Характерні особливості:

- Архітектура: замки, готичні собори, села з кам’яними стінами.
- Атмосфера: похмура, драматична, часом трагічна.

- Середовище: темні ліси, руїни, поля битв.
- Люди: лицарі, чаклуни, королі та простолюд у важких костюмах.
- Традиції: боротьба добра і зла, складний моральний вибір.

Африканська айдентика – напрям менш представлений у світовій індустрії, але він вирізняється яскравістю і зверненням до ритуальної культури. Африканські ігри надихаються народними легендами та декоративними мистецтвами, що формують неповторний художній код (рис.2.4) [34].

Характерні особливості:

- Архітектура: глиняні поселення, хатини з природних матеріалів, дерев'яні культові споруди.
- Атмосфера: святкова, ритуальна, з відчуттям сили громади.
- Середовище: савани, пустелі, тропічні ліси.
- Люди: воїни й шамани, прикрашені розписами та масками.
- Традиції: культ предків, обрядовість, символізм кольорів і орнаментів.

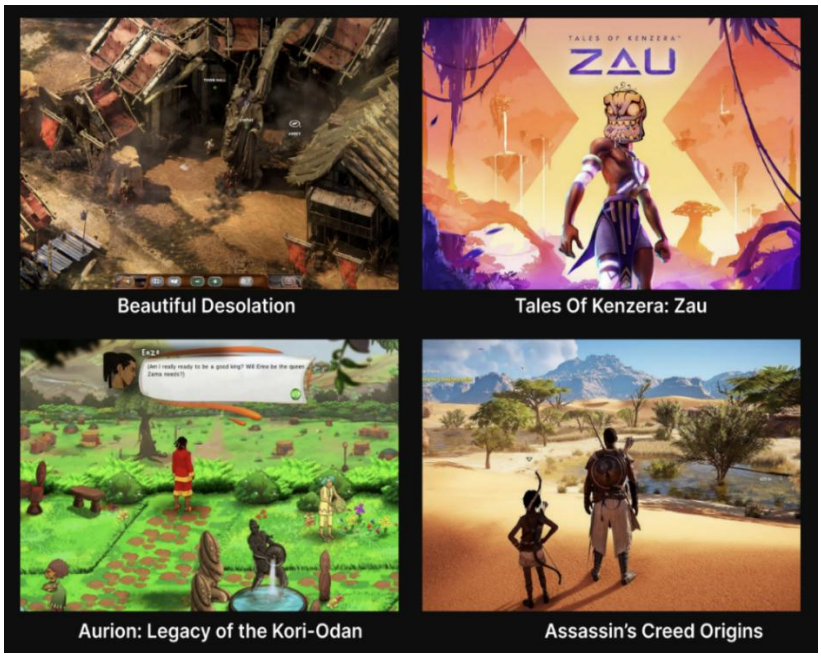


Рисунок 2.4 – Приклади ігор у африканському стилі

Індійська айдентика базується на міфології Рамаяни й Махабхарати, що втілюється в іграх через храмову архітектуру, декоративні мотиви та яскраві

кольори. Світ будується навколо богів і героїв, які виступають як архетипи (рис.2.5) [32].

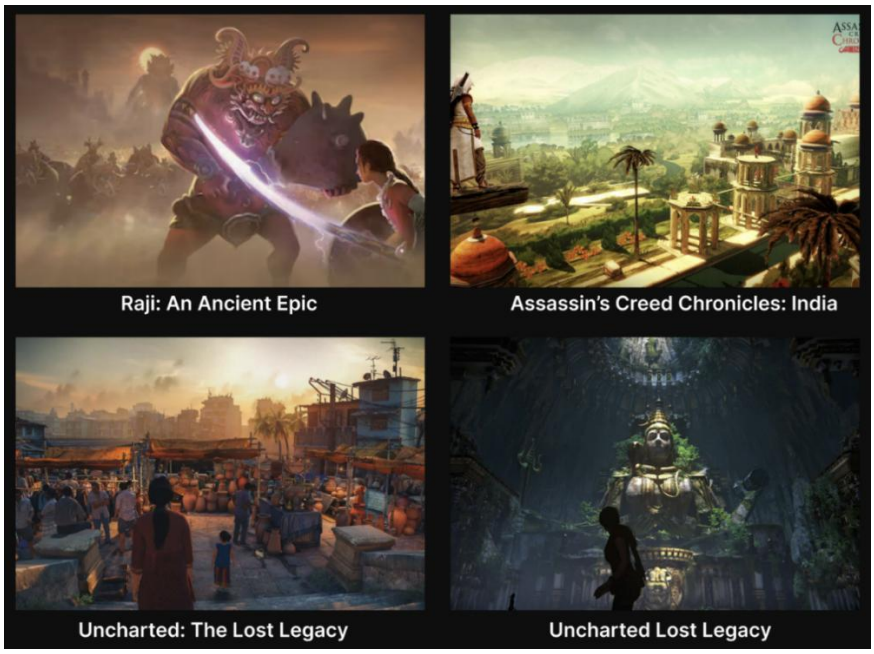


Рисунок 2.5 – Приклади ігор у індійському стилі

Характерні особливості:

- Архітектура: храми, палаци, релігійні монументи.
- Атмосфера: епічна, піднесена, з наголосом на боротьбі добра і зла.
- Середовище: тропічні пейзажі, святкові простори.
- Люди: герої з прикрасами, яскравими костюмами та зброєю.
- Традиції: поклоніння богам, ритуали, танцювальні пози як частина образу.

Латиноамериканська айдентика спирається на культури майя, ацтеків, інків, а також на шаманські практики сучасних народів. Його легко впізнати за символікою та орнаментикою (рис.2.6).

Характерні особливості:

- Архітектура: кам'яні піраміди, міста на терасах, різьблені моноліти.
- Атмосфера: містична, пов'язана з космогонією і жертвоприношеннями.

- Середовище: джунглі, каньйони, пустельні плато.
- Люди: шамани, воїни з ритуальними масками.
- Традиції: культ сонця, обряди жертвоприношень, символіка тварин.

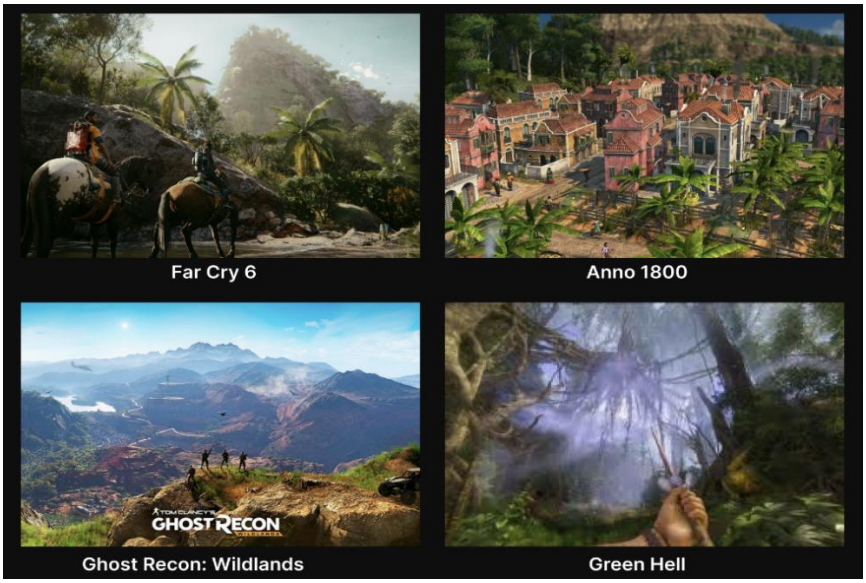


Рисунок 2.6 – Приклади ігор у латинов-американському артстилі

Порівняння культурних візуальних айдентик у відеоіграх наведено в таблиці 1.

Таблиця 1 – Порівняльна таблиця культурних візуальних айдентик у відеоіграх

Культурна айдентика	Характерні особливості:				
	архітектури	візуальної атмосфери	середовища	персонажів (людей)	традицій
1	2	3	4	5	6
Американ-ська	сучасні міста, індустріальні споруди, вестернові поселення	драматична, наближена до кіно	детально пропрацьовані інтер'єри та екстер'єри, акцент на текстурах	реалістичні пропорції, правдоподібна міміка	культ індивідуалізм у та особистої боротьби
Японська	храми, замки, традиційні селища, переплетення історичного і фантазійного	філософська, меланхолійна, з внутрішніми конфліктами	природа як сакральний простір, тиша, ритуали	яскраві силуети, символічні кольори й аксесуари	шанування духів, гармонія з природою, групова єдність

Кінець таблиці 1

1	2	3	4	5	6
Європей-ська	замки, готичні собори, села з кам’яними стінами	похмура, драматична, трагічна	темні ліси, руїни, поля битв	лицарі, чаклуни, королі, простолюд	боротьба добра і зла, моральний вибір
Африкан-ська	глиняні поселення, хатини з природних матеріалів, культові споруди	святкова, ритуальна, з відчуттям сили громади	савани, пустелі, тропічні ліси	воїни й шамани з розписами та масками	культ предків, обрядовість, символізм кольорів і орнаментів
Індійська	храми, палаци, релігійні монументи	епічна, піднесена, боротьба добра і зла	тропічні пейзажі, святкові простори	герої з прикрасами, яскравими костюмами й зброєю	поклоніння богам, ритуали, танцювальні пози
Латино-американ-ська	кам’яні піраміди, міста на терасах, різьблені моноліти	містична, космогонічна, з елементами жертвоприно шень	джунглі, каньйони, пустельні плато	шамани, воїни з ритуальними масками	культ сонця, обряди, символіка тварин

Отже, візуальна ідентичність у відеоіграх формується як цілісна художня система, що поєднує культурні, історичні та природні коди певного регіону. Американська традиція тяжіє до кінематографічного реалізму, японська — до символізму й міфологічної стилізації, європейська — до готики та морального конфлікту, африканська — до ритуальної декоративності, індійська — до епічного сакрального образу, а латиноамериканська — до космогонічної символіки [32]. Таке розмаїття підходів демонструє, що візуальна мова гри є не лише естетичним інструментом, а й формою культурного висловлювання, через яку національні традиції отримують нове життя у цифровому просторі. Разом з тим важливо зробити у відеоіграх впізнаваною візуальну українську айдентику в рамках визначеного культурного сетингу.

2.3 Визначення особливостей українського стилю Полісся, Поділля і Закарпаття в XVI-XIX ст. для формування візуальної стилістики у відеогрі

Упродовж XVI–XIX століть українські історико-етнографічні регіони сформували виразні візуальні коди, що поєднують природний ландшафт, тип житла, традиційне вбрання, ремесла, колористику та символіку. Для відеоігрового світу це означає можливість вибудувати окремі культурні «сетинги», які відрізняються не лише архітектурою чи костюмами, а й загальним настроєм простору, ритмом форм, характером світла і кольору. Полісся, Поділля та Закарпаття репрезентують три різні моделі взаємодії людини з довкіллям – лісово-болотну, хліборобсько-міську та гірську – що надалі трансформуються у відмінні художні системи (рис. 2.7) [35].

Рисунок 2.7 – Етнографічна мапа України

Для дослідження культурного сетингу було проведено етнографічне дослідження у Національному музеї народної архітектури та побуту України (Пирогів). Це один із найбільших скансенів Європи, де представлено автентичні зразки житлової та господарської архітектури різних історико-етнографічних регіонів України, включно з Поліссям, Поділлям і Карпатами. Музейна експозиція містить житла, млини, сакральні споруди, предмети побуту, декоративні елементи та зразки народного одягу, що дозволяє досліджувати матеріальну культуру у природному контексті [36].

Під час роботи на території музею було зібрано фото- та відеоматеріали, що охоплюють архітектурні форми, конструктивні деталі, орнаментику, інтер’єри та зразки традиційного одягу (рис. 2.8). Отримані матеріали використано для подальшого формування культурних сетингів, аналізу регіональних особливостей та створення ескізів локацій і персонажів. Зібрані референси стали основою для розробки артстилю та забезпечили візуальну достовірність і автентичність концепт-артів .

Рисунок 2.8 – Фотоматеріали зроблені автором роботи в Національному музеї народної архітектури та побуту України

2.3.1 Візуальний культурний сетинг Полісся XVI–XIX ст.

Полісся – північна лісово-болотна зона України, що простягається вздовж басейнів Прип’яті та верхнього Дніпра. Для цього регіону характерні постльодовикові ландшафти з мозаїкою густих лісів, торфових боліт, річкових заплав та піщаних пагорбів, які піднімаються над заболоченими низинами. У природному середовищі домінують соснові та мішані ліси на піщаних ґрунтах, сфагнові болота з товстим шаром торфу, березові й вільшані зарості. Річки утворюють численні стариці, затоки й затоплені луки, де зберігається висока вологість і часто виникають тумани. Такий ландшафт створює враження напівдикого, напівміфологічного простору, де межа між сушею та водою є рухомою (рис. 2.9) [35].

Рисок 2.9 – Характерний ландшафт Полісся

Багатство лісів і водно-болотних угідь зумовило специфічну флору й фауну регіону. Тут поширені вересові пустища, ялівцеві зарості, журавлинові та чорничні поля, що утворюють характерний для Полісся рослинний «килим». тваринного світу трапляються лось, вовк, рись, бобер, а також численні види водоплавних та болотних птахів; для лісової зони Полісся характерні чаплі, журавлі, чорний лелека. У візуальному сенсі це задає мотиви тихих заводей, очеретів, слідів тварин на вологому ґрунті, силуетів птахів на тлі туманного неба – важливі елементи для побудови атмосферних ігрових сцен [35].

Природні умови безпосередньо впливали на типи поселень і житла. Через лісовий характер місцевості основним будівельним матеріалом було дерево: хати зводили з кругляків або брусів, на дерев'яному зрубі, часто без тинькування, з темною фактурою старіючого дерева [37]. Традиційна українська хата загалом мала прямокутний план, невисокі стіни та стріху з соломи або очерету, однак у поліських селах житло частіше зберігало «лісовий» характер – з масивнішим зрубом, більш похилою покрівлею, іноді напівземлянковими господарськими спорудами [38]. Розташування будинків було прив'язаним до підвищених ділянок уздовж річок чи піщаних гряд, щоб уникнути підтоплення. Хати оточували простими дерев'яними парканами, подвір'я було тісно пов'язане з господарськими будівлями – стодолою, клунями, сараями, вуликами, сушарками для льону чи риби (рис 2.10).

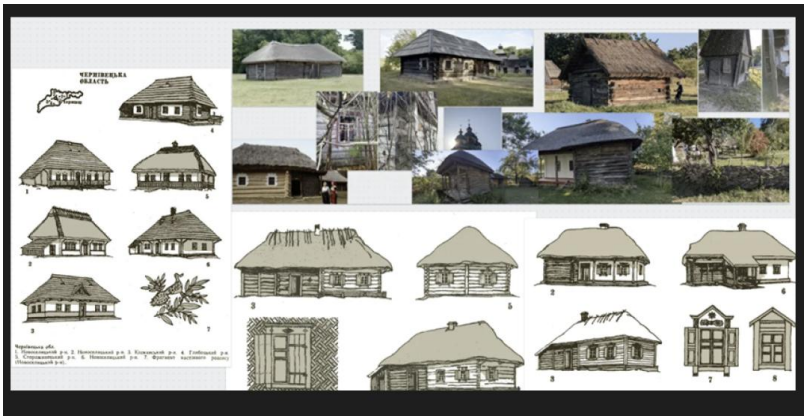


Рисунок 2.10 – Типове традиційне житло Полісся

Важливою складовою матеріальної культури Полісся були ремесла, пов'язані з лісом і водою: лісозаготівля, заготівля смоли, полювання, рибальство, збирання ягід і грибів. Особливе місце займало бортництво – лісова форма бджільництва, при якій бджіл утримували в природних або видовбаних дуплах дерев чи в колодах, підвішених на стовбурах [36]. Це ремесло мало не лише господарське, а й ритуальне значення, формуючи образ людини, що живе в тісному зв'язку з лісом. У контексті візуального сетингу це відкриває можливість для введення в ігрові локації колод-бортей, спеціальних драбин, мотузок, навісів

та інструментів бортників як впізнаваних елементів поліського середовища (рис 2.11).

Рисунок 2.11 – Традиційні ремесла у Поліссі

Костюмна традиція Полісся формувалася в умовах суворішого клімату та специфіки побуту. Для регіону були характерні полотняні сорочки з густою вишивкою, вовняний одяг, сермяги, свити, керсетки, теплі хустки й накидки. Дослідники відзначають, що поліська вишивка вирізняється стриманішою палітрою та схильністю до темних, глибоких кольорів – чорного, темно-червоного, коричневого, іноді з домішками синього чи зеленого [39]. У орнаментиці часто зустрічаються геометризовані мотиви, стилізовані дерева, гілки, ромби, «зубчасті» лінії, що асоціюються з лісом, водою та захисною символікою [39]. Для візуальної стилістики гри це означає використання щільних, “важких” орнаментальних смуг на рукавах і подолах, приглушеної палітри вбрання на тлі більш світлих природних тонів (рис. 2.12).

Рисунок 2.12 – Зразки традиційного одягу мешканців Поліссі

Колористика поліського середовища формується поєднанням холодних і теплих відтінків. Природа задає гаму глибоких зелених, синьо-фіолетових і сірувато-блакитних тонів боліт, тіньових лісів і туманів, які контрастують із теплими золотистими й охристими барвами піщаних стежок, сухих трав та освітлених сонцем галявин. Традиційний одяг і дерев'яна архітектура додають до цієї гами темно-коричневі, сірі та приглушені червоні акценти [39]. У художньому рішенні це може трансформуватися у м'яке розсіюване світло, домінування холодних фонів із локальними теплими плямами житла (рис 2.12).

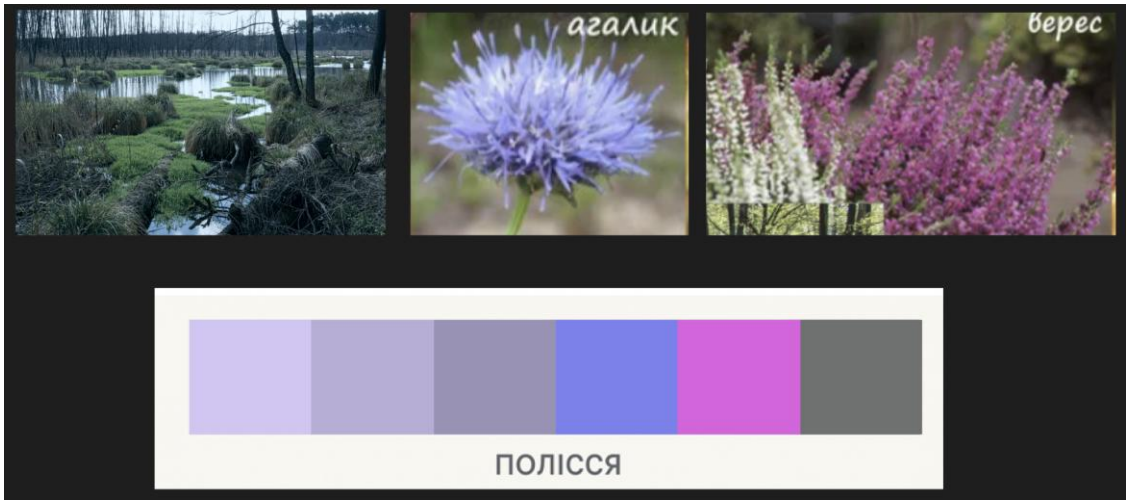


Рисунок 2.12 – Приклад колористики поліського середовища

У підсумку візуальний культурний сетинг Полісся XVI–XIX ст. можна охарактеризувати як лісово-болотний, дерев'яний і стримано-декоративний. Темні зруби хат із високими стріхами, вузькі стежки вздовж заболочених берегів, бортницькі дерева, журавлині болота, туманні силуети птахів, приглушене, але насичене орнаментами вбрання – усі ці елементи формують впізнавану систему образів. Їх перенесення в артстиль відеогри дозволяє створити окремий регіональний світ із власною логікою форм, кольорів і настроїв, який природно відрізнятиметься від Поділля та Закарпаття й водночас зберігатиме історичну й культурну достовірність [40].

До характерної флори Полісся належать сосна, ялина, вільха, береза, верба, чорниця, журавлина, багно болотяне, осока та очерет, що визначають природну

палітру локації – від холодних зелених та синюватих тонів до теплих коричневих відтінків деревини й торфу [40].

Традиційний одяг поліщуків також вирізняється стриманою гамою та практичними матеріалами. Для чоловічого і жіночого вбрання характерні лляні сорочки з мінімальними вишиваними вставками, сукняні або вовняні керсетки, домоткані спідниці та запаски у природних кольорах, вовняні пояси, полотняні хустки й свити темних відтінків. У холодну пору року носили кожухи й кептарі з небагатою декоративністю, а з взуття — личаки або прості постоли [39].

Усі ці рослинні мотиви, матеріали, фактури та конструктивні особливості одягу створюють м’який, природний і водночас лаконічний характер поліської локації. Їх перенесення в артстиль відеогри дозволяє сформувати окремий регіональний світ із власною логікою форм, кольорів і настроїв, який природно відрізнятиметься від Поділля та Закарпаття й водночас зберігатиме історичну й культурну достовірність.

2.3.2 Візуальний культурний сетинг Поділля XVI-XIX ст.

Поділля належить до лісостепової зони України й формується як частина Подільської височини – витягнутого плато між Південним Бугом та Дністром із хвилястим рельєфом, глибокими балками та родючими чорноземами [40]. У XVI–XIX ст. цей край сприймався як “хліборобське серце” України: м’яко окреслені пагорби, широкі лани збіжжя, садки й городи формували відкритий, світлий ландшафт. Поділля відоме врожайністю садових культур – вишень, динь, гарбузів, огірків, що й сьогодні вважаються типовими для регіону. Для візуального сетингу це означає домінування просторих панорам із хвилястими полями, вітряками на вершинах пагорбів, невеликими річками та ставками, що врізаються в м’який рельєф (рис. 2.13) .

Рисунок 2.13 – Характерний ландшафт Поділля

Традиційна забудова Поділля ґрунтувалася на поєднанні глинобитних технологій із дерев'яним каркасом [38]. Подільські хати будували з глини й соломи на дубовому або мішаному дерев'яному каркасі; стіни білили вапном, дах вкривали житньою чи очеретяною соломою. Фасади нерідко прикрашали настінним розписом – квітковими орнаментами навколо вікон та дверей, що утворювали впізнаваний образ "мальованої хати". Для ігрового простору це задає чіткий силует: невисокі, широкі будівлі з масивним солом'яним дахом, білими стінами з кольоровими орнаментами, тин із кілків, глиняні горщики на плоті, соняшники й мальви під вікнами (рис. 2.14).

Рисунок 2.14 – Традиційна архітектура Поділля

У XVI–XIX ст. на Поділлі активно розвивались сільськогосподарські й ремісничі поселення [35].Садиби мали розгорнуті двори з господарськими спорудами, стодолами, коморами, а в пізніший час – і вітряками для помелу зерна. Вітряки, розташовані на вершинах пагорбів, стали одним із ключових елементів подільського пейзажу, так само як городи із гарбузами, конопляні та льняні поля, невеликі виноградники (рис. 2.15). Ці мотиви легко трансформуються в впізнавані композиційні акценти в ігрових середовищах: далекий ряд млинів на горизонті, гарбузи й жорна на передньому плані, вузькі стежки між полями.

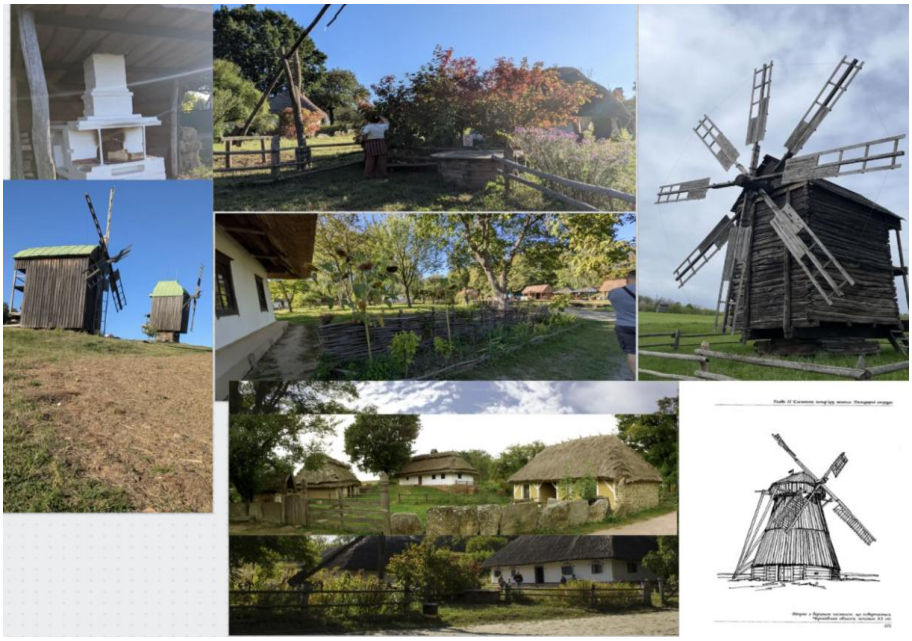


Рисунок 2.15 – Сільськогосподарські поселення

Подільський костюм вирізняється стриманою, але виразною колористикою й характерною вишивкою. Для вишивки цього регіону традиційними були поєднання “кольору стиглого жита” з чорним, а також поєднання чорного й червоного; іноді додавали золоту чи срібну нитку. Орнаментика включала ромби, спіралі, стилізовані квіти, що символізували родючість, достаток і захист [41].У чоловічому та жіночому вбранні переважали білі полотняні сорочки з густою вишивкою на плечах та передпліччях, у жінок — багатошарові спідниці, фартухи, керсетки, пояси з геометричним орнаментом, хустки теплих відтінків [41]. Для персонажного дизайну це означає поєднання світлої основи одягу з насиченими

акцентами вишивки у зоні плечей, грудей та подолу, а також використання мотивів ромбів, “дерева життя”, стилізованих колосків (рис. 2.16).

Рисунок 2.16 – Традиційний одяг на Поділлі

У кольоровій гамі подільського сетингу логічно підкреслити контраст між теплою, “зерновою” палітрою землі й дахів (жовто-воно-коричневі, охристі, теракотові відтінки) та прохолодним небом і віддаленими планами (голубі, бірюзові, м’які фіолетові) (рис. 2.17) [37]. Білені стіни хат, червоно-чорні орнаменти вишивки й настінних розписів, зелень садів та городів створюють характерний для Поділля світлий, святковий настрій, який можна використовувати як відправну точку для художнього рішення локацій у грі.

Рисунок 2.17 – Кольорова гама характерна подільському регіону

Таким чином, зібрані етнографічні матеріали дозволили сформувати цілісне розуміння регіональних культурних особливостей, необхідних для розробки візуальних рішень гри. Порівняння архітектурних форм, декоративних мотивів, ландшафтів та елементів побуту дало змогу виділити характерні ознаки. Отримані

дані стануть основою для створення структурованих референсних добірок, які надалі були використані під час формування композиційних схем локацій, вибору матеріальності, кольорової палітри та розробки силуетів персонажів.

2.3.3 Візуальний культурний сетинг Закарпаття XVI-XIX ст.

Закарпаття — це насамперед гірський світ. Регіон розташований за карпатським хребтом, на південно-західних схилах гір і в вузьких долинах річок Тиси, Боржави, Ріки, Латориці та Ужа. Близько 80 % території займають гори й пагорби, вкриті буковими й хвойними лісами, вище — полонини з відкритими луками. Рельєф різко розчленований: круті схили, глибокі річкові долини, численні потоки й водоспади. У візуальному сенсі це задає вертикальність і багатоплановість простору: силуети гірських хребтів на тлі неба, ланцюги хмар, тумани внизу долин (рис. 2.18) [35].

Рисунок 2.18 – Характерний ландшафт Закарпаття

Поселення XVI–XIX ст. тягнулися вздовж річкових долин або розсипалися на схилах у вигляді невеликих хуторів. Композиційним центром села часто ставала дерев’яна церква з високою вежею, побудована без жодного цвяха. Закарпатські дерев’яні “церкви-теркви” формували окрему карпатську школу народного храмового будівництва: стрімкі дахи, кілька ярусів, вузькі вікна й виразна силуетність, що добре читається на тлі гір [42]. Поруч — дерев’яні хати з ялинового або смерекового зрубу, під гонтовими дахами, іноді з кам’яним

цоколем. Планування садиб пристосовували до схилів: будинок, стайні, стодола й хлів розташовувалися каскадом, по лінії рельєфу. Таке “багатошарове” розміщення можна прямо використовувати в ігрових локаціях: будинки, що ніби “наростають” один над одним по схилу (рис. 2.19) [46].

Рисунок 2.19 – Типове традиційне житло Закарпаття

Клімат і рельєф сформували специфічний спосіб життя – гірське скотарство, лісові промисли, сезонні виходи на полонини. На високогірних пасовищах розташовувалися тимчасові господарські комплекси – колиби, де влітку жили пастухи зі стадами овець і корів. Колиба — це проста дерев’яна хатина з димним отвором замість комина, оточена загородою для худоби та сушарками для сиру й сіна. Для візуальної стилістики гри такі об’єкти можуть стати окремим типом локацій: невеликі поселення на полонинах із видовими панорамами, дерев’яними огорожами, стосами дров, возами, дерев’яними жлуктами біля струмків (рис. 2.20) [38].

Рисунок 2.20 – Традиційні ремесла Закарпаття

Етнографічно Закарпаття — багатошаровий регіон, де поруч жили українські високогірні групи (гуцули, бойки, частково лемки), угорці, словаки, румуни. Це різноманіття відбилося в побуті та вбранні. Гірські громади зберегли яскраво декорований традиційний костюм [40]. Для закарпатської вишивки дослідники відзначають високу щільність заповнення й багатоколірність, використання десятків відтінків, а також геометричні мотиви — ромби, “кривульки” (зигзаги), хрести, розетки. У гуцулів та бойків поширені також рослинні орнаменти, мотиви виноградної лози, що переплітаються зі стилізованими зірками й хрестами. У колористиці костюма переважають теплі червоні, жовто-оранжеві, коричневі та зелено-сині акценти на тлі білого або темного сукна. Такий одяг добре читається на фоні гірського пейзажу й може стати основою для дизайну персонажів: короткі сердаки й кептарі з вишивкою по краю, широкі пояси, шкіряні пояси з тисненням, вовняні шкарпетки з геометричними візерунками, капелюхи з пір’ям чи стрічками (рис.2.21) [43].

Рисунок 2.21 – Традиційний одяг Закарпаття

Важливою складовою візуальної культури Закарпаття є художнє ткацтво та килимарство. У традиційних тканинах регіону поєднуються геометричні й рослинні мотиви, часто з чітким ритмом смуг і контрастом кольору. Орнаменти будуються на повторенні ромбів, “ялинок”, зірок, стилізованих квітів; палітра поєднує глибокі червоні й коричневі з зеленим, синім, жовтим. Такі тканини використовували як ліжники, верети, настінні килими, скатертини, а також елементи інтер’єру церкви [37].У грі ці мотиви можуть з’являтися на покривалах у хатах, на лавках, на дахах колиб, у декорі ярмаркових наметів, створюючи враження “насиченого” орнаментального простору (рис. 2.22).

Рисунок 2.22 – Культура Закарпаття

Природна колористика закарпатського пейзажу відрізняється насиченістю й контрастами: насичені зелено-смарагдові та темно-хвойні ліси, синьо-фіолетові відтінки гір у далині, коричневі скелі, біла піна гірських річок, восени — охристо-золоті й багряні барви букових лісів. У поєднанні з яскравим народним костюмом і багатим дерев'яним декором це створює ефект декоративної насиченості: простір виглядає "щільним", фактурним, але водночас природним (рис. 2.23) [37].

Рисунок 2.23 – Кольорова гама, характерна закарпатському регіону

Отже, візуальний культурний сетинг Закарпаття XVI–XIX ст. можна описати як гірський, дерев'яно-каменевий і високодекоративний [42]. Силуетні дерев'яні церкви, стрімкі хребти, каскадні садиби на схилах, полонини з колибами, яскравий орнаментальний одяг і щільно оздоблені тканини формують цілісний художній код. Перенесення цих образів у артстиль відеогри дає змогу створити локації з виразним "карпатським" характером, що відрізнятиметься і від лісово-болотного Полісся, і від відкритого хліборобського Поділля.

2.4 Пошукове ескізування елементів культурного сетингу Полісся, Поділля і Закарпаття на основі етнографічних досліджень

На основі проведених етнографічних досліджень особливостей українського стилю Полісся, Поділля і Закарпаття XVI-XIX ст. проведено стилістично-образний пошук впізнаваних форм архітектури та персонажів-мешканців.

2.4.1 Пошукові ескізи для візуалізації елементів локацій і персонажів Полісся

Для визначення силуету та основних пропорцій поліської хати було створено серію тонових грубих ескізів (тамбнейлів), виконаних на основі зібраних етнографічних матеріалів та референсів (див. рис. 2.10). Архітектура Полісся характеризується переважанням дерев'яних зрубів, низькими стінами та масивними стрімкими дахами, що забезпечували захист від вологи та кліматичних умов регіону. Ці особливості були враховані під час розробки силуетних варіантів.

У межах пошукової роботи було виконано чотири варіанти тамбнейлів (рис. 2.24), кожен з яких демонструє різну інтерпретацію даху, пропорцій та ступеня нахилу покрівлі.

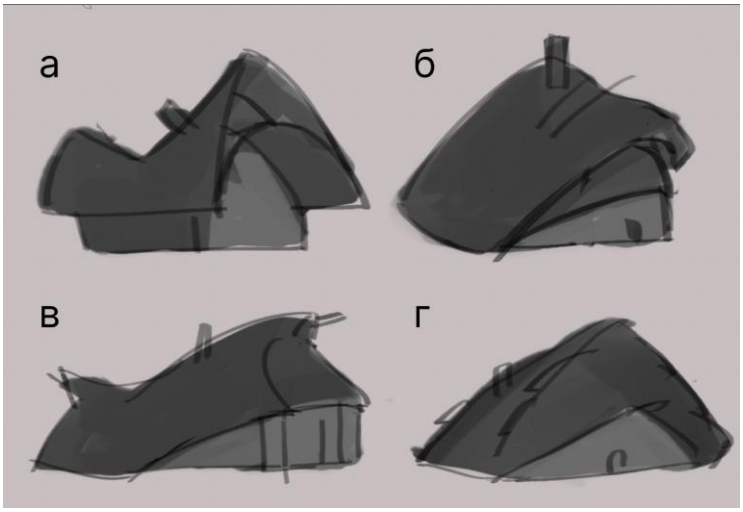


Рисунок 2.24 – Тамбнейли архітектури Полісся

Тамбнейл №1 (рис. 2.24, а). Відтворює характерний для Полісся високий стрімкий дах із мінімальною висотою стін. Силует виглядає цілісним, масивним і добре передає захисну функцію покрівлі. Варіант гармонійно повторює конструктивні особливості традиційних хат і був обраний для подальшої деталізації.

Тамбнейл №2 (рис. 2.24, б). Має надто узагальнену форму даху без відчутного переходу між основним об’ємом і покрівлею. Незважаючи на стрімкий нахил, силует виглядає важким та менш впізнаваним з огляду на поліську архітектуру.

Тамбнейл №3 (рис. 2.24, в). Демонструє видовжену форму даху, характерну для господарських споруд, однак у контексті житлової архітектури виглядає надто витягнутою. Через це силует втрачає традиційні пропорції поліської хати.

Тамбнейл №4 (рис. 2.24, г). Відображає компактну форму, проте нахил даху та маса конструкції виглядають недостатньо вираженими для регіону. Силует не повністю передає ключові особливості традиційної поліської будівлі.

Після аналізу варіантів оптимальним було обрано тамбнейл №1 (див. рис. 2.24, а), оскільки саме він найточніше відтворює характерну конструкцію поліської хати: масивний дах, просту форму зрубу та зменшену висоту стін. Такий силует є впізнаваним, відображає захисну функцію архітектури в умовах вологого клімату та забезпечує основу для подальшої деталізації в артстилі гри.

Для визначення композиції лісового середовища Полісся було створено серію тонових тамбнейлів (рис. 2.25), заснованих на характерних рисах поліського ландшафту: заболочені ділянки, масивні стовбури дерев, густі зарості, туманність та приглушена гама. Основною метою цих пошукових ескізів було знайти природний силует середовища, що передає атмосферу глибокого, вологого лісу з виразною шарамистістю простору.

Тамбнейл №1 (рис. 2.25, а). Створює найбільш виразну атмосферу поліського лісу завдяки сильному передньому плану, темним силуетам дерев та глибокій перспективі. Композиція будується на контрасті масивних стовбурів та

приглушеного фону, що добре передає туманність і вологість регіону. Обрано як основний варіант.

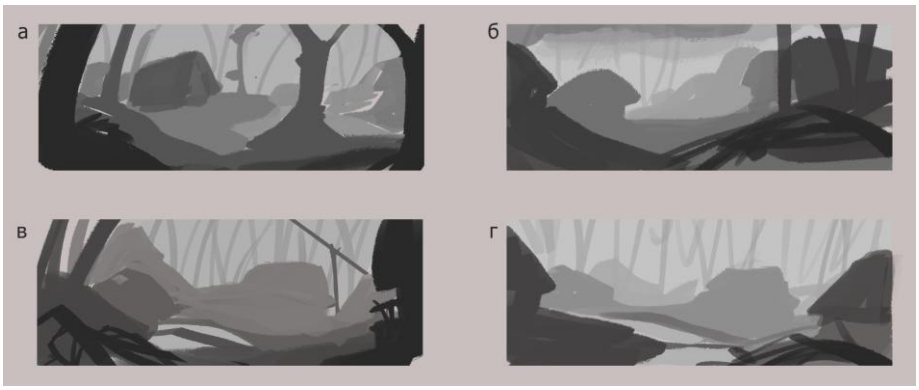


Рисунок 2.25 – Тамбнейли середовища Полісся

Тамбнейл №2 (рис. 2.25, б) має сильний горизонтальний ритм, але композиція виглядає менш цілісною. Домінує середній план без виразного акценту на характерних поліських деревах.

Тамбнейл №3 (рис. 2.25, в) пропонує цікаву структуру з лінійними елементами, однак локація виходить надто відкритою і втрачає відчуття густоти, властиве поліським лісам.

Тамбнейл №4 (рис. 2.25, г) має спокійну композицію з м’якими переходами, але силуети виглядають надто узагальненими. Недостатньо передано відчуття масивності дерев та щільності рослинності.

Після аналізу композиційних рішень тамбнейл №1 (див. рис. 2.25, а) було обрано як найбільш відповідний. Він найкраще передає атмосферу поліського середовища: контраст темних передніх планів, глибину туману, масивні силуети дерев та природну шаруватість ландшафту. Це забезпечує потрібну емоційну тональність локації та узгоджується з обраним артстилем гри.

Для створення образу персонажа поліського регіону було розроблено серію тонових тамбнейлів (рис. 2.26), у яких опрацьовано пропорції фігури, характер силуету, композицію одягу та традиційні елементи строю. Поліський одяг відзначається стриманою конструкцією, домінуванням білого полотна, масивними рукавами, простими формами фартухів та головних уборів. Під час

пошуку образу важливо було передати цю стриманість, природність та утилітарність, не втрачаючи графічної виразності в межах ігрового стилю. Розроблені ескізи відрізняються пропорціями, деталізацією та компоновкою елементів традиційного вбрання.

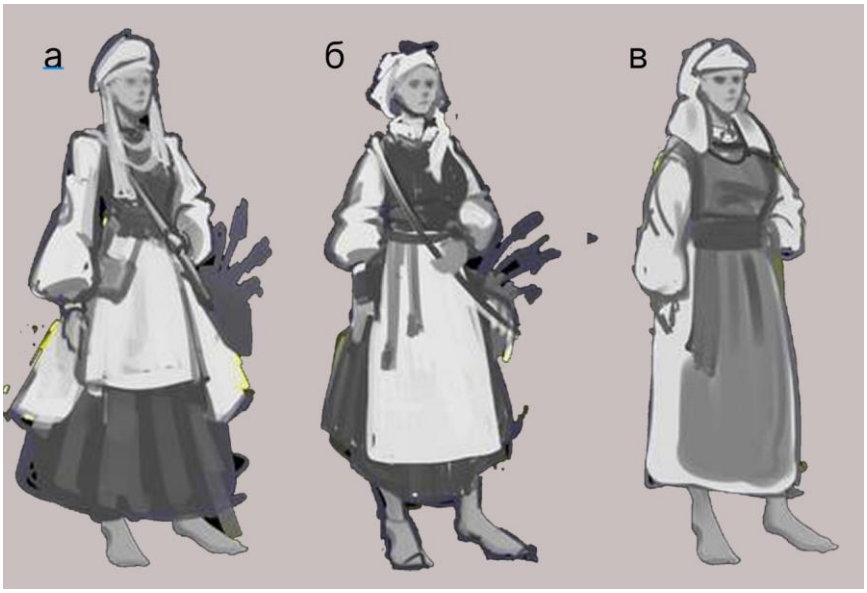


Рисунок 2.26 – Тамбнейли персонажів Полісся

Тамбнейл №1 (рис. 2.26, а) має найбільш м’які й округлі пропорції, проте силует виходить дещо надто узагальненим. Головний убір виглядає менш структурованим, а елементи костюма недостатньо чітко передають регіональні особливості Полісся.

Тамбнейл №2 (рис. 2.26, б) найбільш точно відображає традиційні риси поліського жіночого одягу: масивні вишиті рукави, подовжений сарафанний силует, фартух зі стрічками та характерний головний убір із кількома шарами тканини. Пропорції врівноважені, силует читається виразно, а конструкція одягу дозволяє легко вписати персонажа у вибраний артстиль.

Тамбнейл №3 (рис. 2.26, в) має більш спрощений силует і менш деталізовану композицію костюма. Верхня частина образу виглядає надто мінімалістично, через що втрачаються характерні риси регіональної ідентичності.

У результаті аналізу тамбнейлів було обрано варіант ескізу №2, оскільки він найповніше передає традиційний вигляд поліського жіночого костюма. Чітка конструкція одягу, виразний силует і збалансовані пропорції забезпечують високу впізнаваність персонажа та відповідають стилістичним вимогам проєкту. Цей варіант є найбільш придатним для подальшої деталізації, кольорової розробки та інтеграції в ігровий світ.

2.4.2 Пошукові ескізи для візуалізації елементів локацій і персонажів Поділля

Для формування силуету подільської хати було створено серію тонових пошукових тамбнейлів, виконаних на основі референсів традиційної архітектури Поділля (див. рис. 2.14). Хати цього регіону характеризуються масивними стріхами з плавним, розтягнутим профілем, біленими стінами, акцентованими наличниками та порівняно низьким силуетом. На основі зібраних матеріалів були розроблені чотири варіанти тамбнейлів, що демонструють різні інтерпретації даху та пропорцій будівлі (рис.2.27).

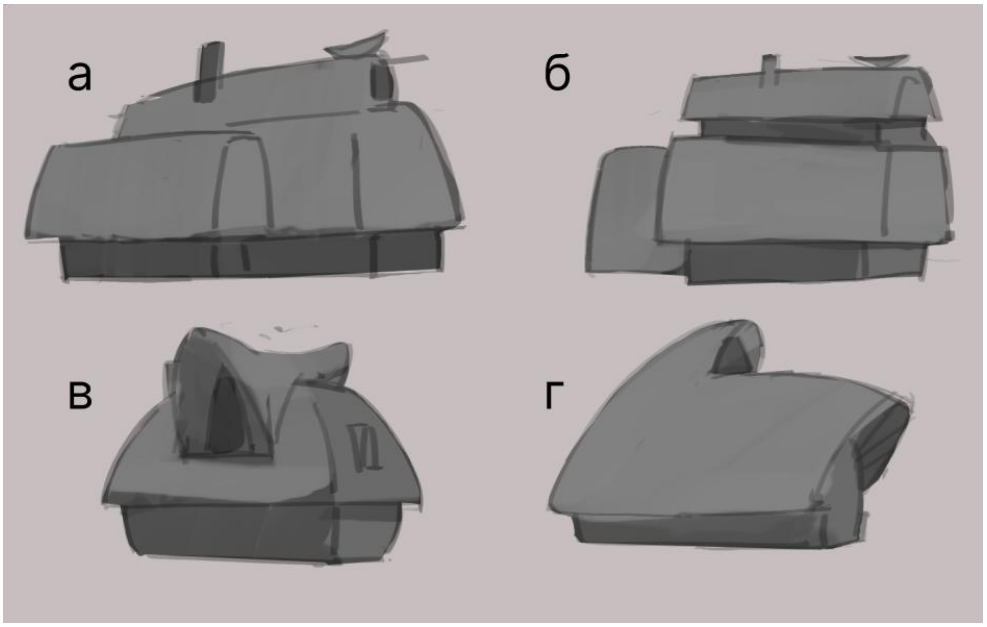


Рисунок 2.26 – Тамбнейли архітектури Поділля

Тамбнейл №1 (рис. 2.27, а) має найтиповіший для Поділля силует із широкою солом’яною покрівлею та м’яким похилом. Широкі звиси даху, розтягнутий горизонтальний контур і плавний нахил покрівлі добре передають традиційну форму подільських хат. Саме цей варіант було обрано для подальшої деталізації, оскільки він найточніше відповідає референсним зразкам.

Тамбнейл №2 (рис. 2.27, б) відображає хату, у якої дах виглядає надмірно багатоярусним і важким, що не відповідає подільській архітектурі. Силует втрачає характерну плавність і стає більш схожим на карпатські або господарські споруди з кількома рівнями покрівлі.

Тамбнейл №3 (рис. 2.27, в) - використано різко виражений підйом даху та великий фронтон, що притаманні іншим регіонам, але не Поділлю. Через це силует виглядає занадто вертикальним і не відтворює типової для Поділля горизонтальної пластики форми.

Тамбнейл №4 (рис. 2.27, г) - представлено компактну будівлю з коротким дахом і значним нахилом покрівлі. Така форма виглядає більш узагальненою та недостатньо відображає подільську стилістику, зокрема характерні широкі звиси та плавний спад стріхи.

Після аналізу силуетів до подальшого опрацювання був обраний тамбнейл №1 оскільки він найбільш повно передає архітектурні особливості Поділля: домінування широкого стрімкого даху, м’яких ліній покрівлі та виразної горизонтальної композиції, що є визначальною рисою подільських хат.

Окрім житлової архітектури, важливим елементом культурного середовища Поділля є традиційні вітряки. Для визначення силуету млина було створено чотири тонові тамбнейли (рис. 2.28), кожен з яких пропонує різні пропорції корпусу, нахил даху та форму крил.

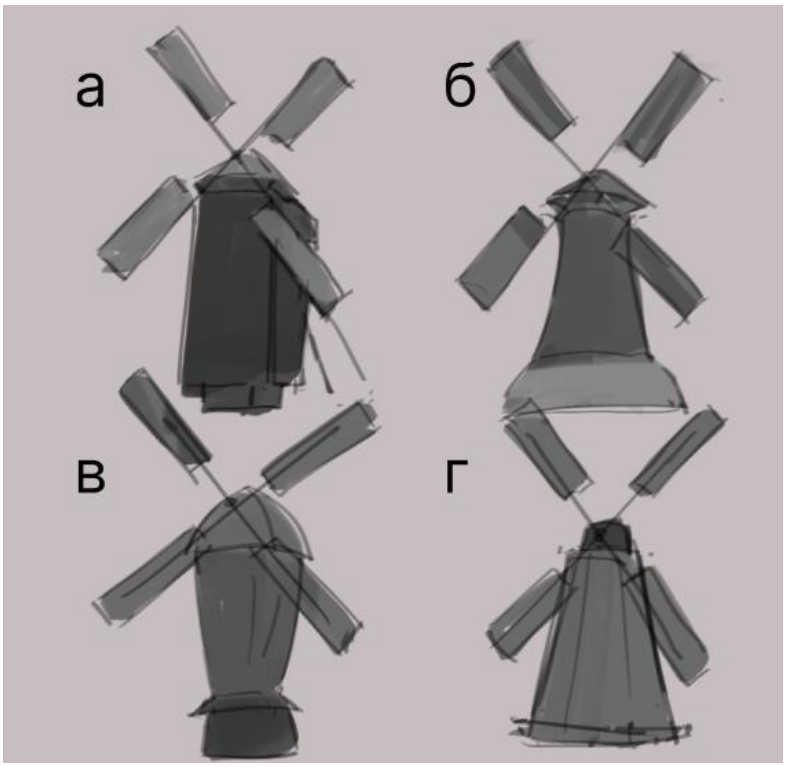


Рисунок 2.28 – Тамбнейли млинів Поділля

Тамбнейл №1 (рис. 2.28, а) – млин має прямокутний, дещо вертикально витягнутий корпус. Така форма відповідає окремим регіональним типам, але силует виглядає надто жорстким, позбавленим характерної пластики дерев'яних українських вітряків.

Тамбнейл №2 (рис. 2.28, б) – млин відрізняється плавними лініями та конусоподібним силуетом, який розширюється донизу. Пропорції поєднують стійкість основи та витонченість корпусу, а положення крил є збалансованим і природним. Саме цей варіант було обрано для подальшої деталізації, оскільки він найбільш відповідає традиційним формам українських млинів і добре узгоджується з обраним візуальним стилем проєкту.

Тамбнейл №3 (рис. 2.28, в) – млин має надмірно округлий корпус, що нагадує господарські споруди, а не вітряк. Через це силует втрачає характерність і виглядає менш впізнаваним у контексті української архітектурної спадщини.

Тамбнейл №4 (рис. 2.28, г) – представлена форма досить масивна і широка у нижній частині. Незважаючи на стабільність пропорцій, конструкція виглядає

важкуватою та не передає виразних вертикальних акцентів, характерних для традиційних млинів.

За результатами аналізу для подальшої деталізації було обрано тамбнейл №2 (див. рис.2.8, б). Він має найбільш впізнаваний і гармонійний силует, відповідає етнографічним прототипам та органічно поєднується з архітектурним стилем розроблених локацій.

Для розробки композиції середовища Поділля було також створено серію тонових тамбнейлів (рис. 2.29), що відображають характерні риси регіону: плавні пагорби, відкриті простори, м’які переходи ландшафту та присутність традиційних господарських споруд і млинів. Подільський ландшафт відзначається світлістю, широтою огляду та природною гармонією між забудовою і рельєфом, що було враховано під час створення композиційних варіантів. Розроблені пошукові ескізи демонструють різні підходи до організації переднього та середнього планів, інтерпретації пагорбів і силуетів архітектурних об’єктів.

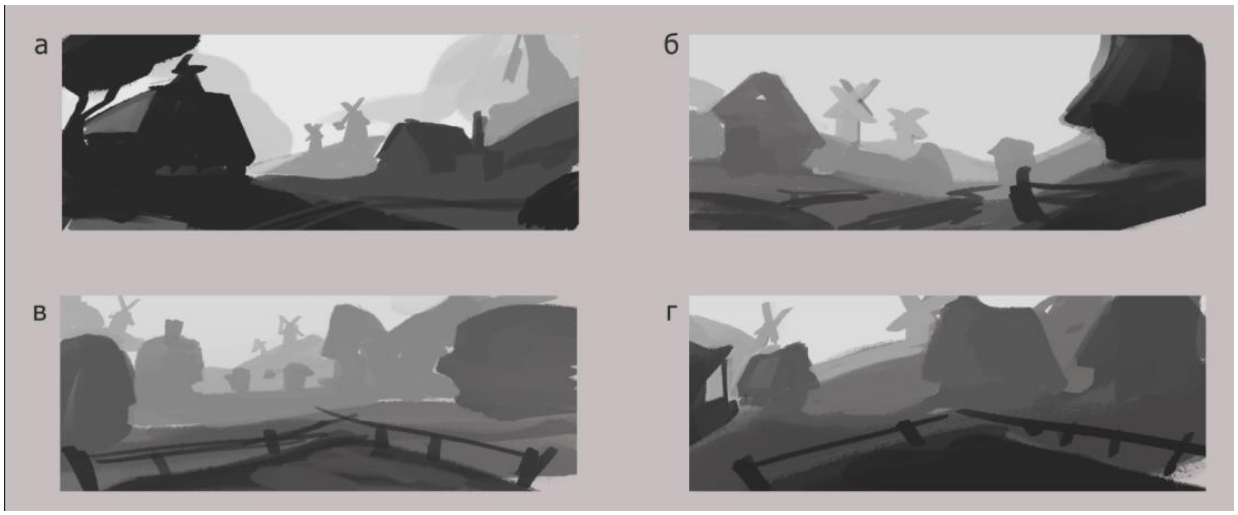


Рисунок 2.29 – Тамбнейли середовища Поділля

Тамбнейл №1 (рис. 2.29, а) – має найбільш впізнавану подільську композицію: плавні пагорби, розосереджені господарські будівлі та кілька млинів, розташованих уздовж горизонту. Силуети добре читаються, а розподіл планів створює відчуття простору й м'якої світлової атмосфери. Обраний як основний варіант.

Тамбнейл №2 (рис. 2.29, б) -– презентує більш стриману композицію, однак будівлі виглядають менш структуровано, а передній план — заниженим. Зменшена глибина візуально спрощує локацію.

Тамбнейл №3 (рис. 2.29, в) має найбільшу відкритість простору, проте композиція надто розосереджена, а об’єкти втрачають фокусність. Сцені бракує виразного переднього плану.

Тамбнейл №4(рис. 2.29, г) пропонує більш щільно вибудовану композицію, яка створює відчуття нагромадження будівель. Такий тип середовища менш характерний для подільських відкритих ландшафтів.

Після аналізу композиційних рішень для побудови композиції локації Поділля для подальшого допрацювання обрано тамбнейл №1 (див. рис.2.29, а). Він передає ключові риси регіону: відкритість простору, м’яку форму пагорбів, природну світлість та гармонійне поєднання сільських споруд із ландшафтом. Така композиція забезпечує впізнаваність середовища й відповідає загальній візуальній концепції проєкту.

Для пошуку силуету та образу персонажа подільського регіону було створено три тонових тамбнейли (рис. 2.30), які базуються на характерних елементах традиційного подільського одягу. Поділля вирізняється яскравими композиційними акцентами в одязі, домінуванням контрастних елементів (темний пояс, біла вишита сорочка), масивною нижньою частиною силуету та виразними головними уборами. Окремою частиною концепту стала корзина з яблуками, яка вводить додатковий сюжетний та етнографічний елемент — відсилання до плодючих садів Поділля.

Тамбнейл №1 (рис. 2.30, а) має плавний жіночний силует, але образ виглядає дещо універсальним. Головний убір мінімалістичний, через що втрачається регіональна впізнаваність. Нижня частина костюма передана м’яко, однак не демонструє характерної подільської конструкції.

Рисунок 2.30 – Тамбнейли персонажів Поділля

Тамбнейл №2 (рис. 2.30, б) – найбільш точно передає силует подільського вбрання: об’ємна вишита сорочка, темний масивний фартух, подовжена спідниця та характерний головний убір з твердою формою. Композиція стійка, добре збалансована й контрастна. Корзина інтегрована природно, підсилює сюжетність образу. Обрано як основний варіант.

Тамбнейл №3 (рис. 2.30, в) – оригінальний за силуетом завдяки широкому солом’яному брилю, однак образ виходить більш фантазійним. Бриль створює нетипову пропорцію голови, відволікаючи увагу від костюма. Також силует виглядає менш стійким і менш прив’язаним до подільської традиції.

У результаті порівняння варіантів було обрано тамбнейл №2 (див. рис. 2.36, б), оскільки він найбільш гармонійно поєднує традиційні елементи подільського костюма з актуальними вимогами до ігрового силуету. Він забезпечує упізнаваність регіональної ідентичності, має виразний і читабельний силует та органічно вписується в загальний артстиль гри.

2.4.3 Пошукові ескізи для візуалізації елементів локацій і персонажів Закарпаття

Для визначення силуетів традиційної карпатської архітектури було створено серію тонових тамбнейлів хат та церковних будівель (рис. 2.31), виконаних на основі зібраних референсів гуцульських та бойківських будівель (див. рис. 2.19). Карпатські хати відрізняються стрімкими дахами з великим ухилом, дерев'яними стінами з горизонтального зрубу та компактними пропорціями, зумовленими гірським середовищем. Силуети церков — важливі об'єкти сакральної архітектури регіону – мають кілька ярусів покрівлі та характерні видовжені бані.

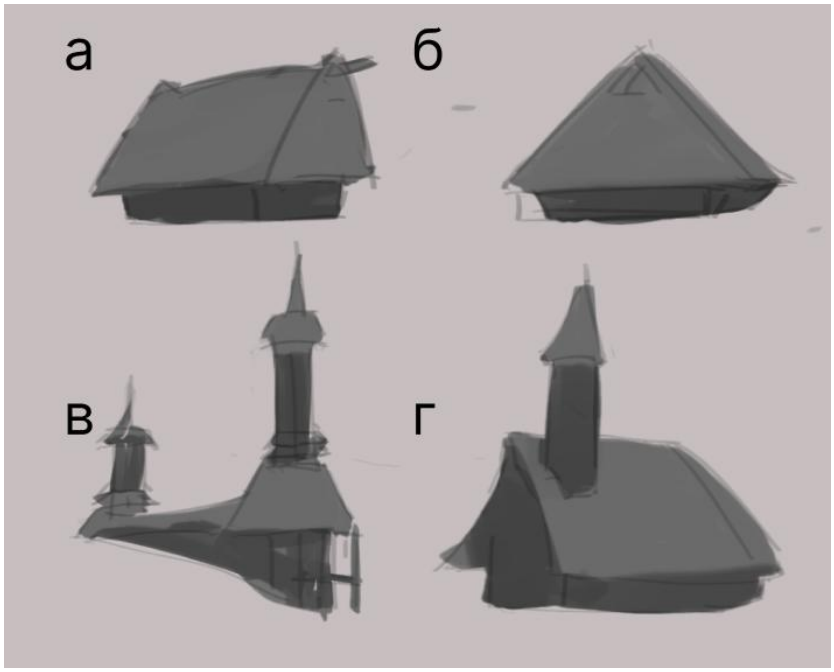


Рисунок 2.31 – Тамбнейли архітектури Закарпаття

Тамбнейл №1 (рис. 2.31, а). Містить похилий дах, але силует надто витягнутий і не передає компактності традиційних карпатських хат. Кут даху виглядає м'яким, що менш характерно для гірських регіонів.

Тамбнейл №2 (рис. 2.31, б). Має стрімкий дах із майже трикутною формою, натхнений гуцульськими та бойківськими хатами. Пропорції виглядають

стійкими й автентичними, силует добре читається на фоні гірського рельєфу. Обрано як основний варіант для подальшої деталізації.

Тамбнейл №3 (рис. 2.31, в). Витягнута вгору композиція з високою банею та додатковими ярусами. Силует добре передає вертикальність, пропорційність і багатоярусну структуру, характерну для бойківських і гуцульських церков. Обрано як основний варіант.

Тамбнейл №4 (рис. 2.31, г). Має масивний дах і менш виражений вертикальний елемент, через що силует виглядає більш важким і менш характерним для карпатської культової архітектури.

Для створення композиції середовища Закарпаття було розроблено чотири тонових тамбнейлів (рис. 2.32), що відображають ключові особливості гірського регіону: стрімкі схили, вузькі міжгірні проходи, туманні долини та характерні дерев'яні споруди, розташовані на терасованому рельєфі. У композиції особливу увагу приділено глибині простору, адже карпатський пейзаж традиційно вибудовується за принципом багатошарової перспективи — передній темний план, світлий далекий, та м'які переходи між ними. Кожен ескіз пропонує інший підхід до організації рельєфу, ритміки гір і масштабування елементів.

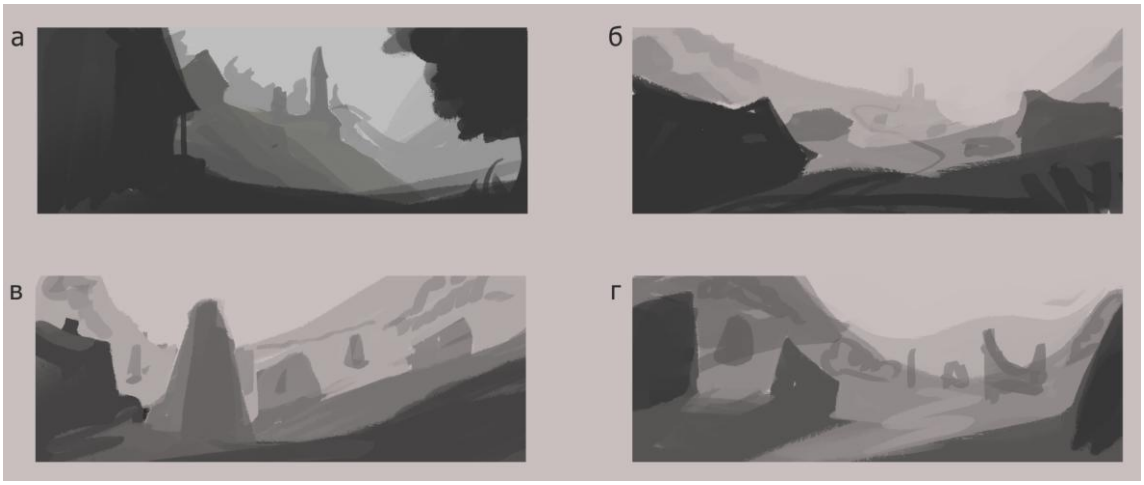


Рисунок 2.32 – Тамбнейли середовища полісся

Тамбнейл №1 (рис. 2.32, а) створює найбільш атмосферну та характерну для Закарпаття композицію. Сильний передній план з дерев'яною спорудою формує

природну рамку, а шаруватий рельєф і світлий далекий план передають глибину гірської долини. Додаткові вертикальні силуети (вежоподібні скелі чи елементи архітектури) підсилюють впізнавану карпатську драматичність. Обрано як основний варіант.

Тамбнейл №2 (рис. 2.32, б) має виражений нахил рельєфу та масштабність, але композиція вийшла надто відкритою й менш структурованою. Акценти розмиті, а силуети будівель губляться на фоні світлого простору.

Тамбнейл №3 (рис. 2.32, в) пропонує цікаву вертикальну структуру, однак передній план занадто масивний і перекриває середній, що знижує глибину. Елементи рельєфу виглядають фрагментарно.

Тамбнейл №4 (рис. 2.32, г) має м’яку, плавну композицію, але йому бракує контрасту та характерних гірських акцентів. Силуети надто узагальнені, втрачається драматургія ландшафту.

Після аналізу композиційних рішень для подальшого використання в розробці локації Закарпаття обрано тамбнейл №1 (див. рис.2.32, а). Завдяки чіткій багатошаровості, сильному передньому плану та характерній гірській глибині він найкраще передає атмосферу регіону. Вертикальні елементи, масивні тіні та природна рамка створюють композицію, яка органічно узгоджується з обраним артстилем гри та посилює відчуття гірського простору.

Для розробки образу персонажа Закарпаття було створено три силуетних тамбнейли (рис. 2.33), що базуються на традиційних типажах гірського регіону — лісорубах, пастухах, вівчарях та мисливцях. Особливості закарпатського костюма включають масивні верхні плащі або кожухи, грубі тканини, практичні довгі сорочки, штани, високі постоли чи черевики, а також широкополі капелюхи або шапки. Важливою рисою було передати гірський характер персонажа: стійку статуру, важку пластику та функціональність одягу. Розроблені ескізи відрізняються пропорціями фігури, характером одягу та обраними сюжетними атрибутами.

Рисунок 2.33 – Тамбнейли персонажів закарпаття

Тамбнейл №1 (рис. 2.33, а) має найвиразніший і найбільш автентичний силует. Масивний плащ або кожушина створює характерну об'ємну форму, що підкреслює гірський образ і додає персонажу ваговитості. Дерев'яний ціпок або сокира у руці підсилює тематичний зв’язок із побутом лісорубів та вівчарів Закарпаття. Силует легко читається навіть без деталей, що є важливою вимогою для ігрового дизайну. Обрано як основний варіант.

Тамбнейл №2 (рис. 2.33, б) створює образ важкого, приземкуватого чоловіка, однак костюм має більш універсальний вигляд. Силует менш асоціюється зі специфікою закарпатського регіону. Присутній інструмент (сокира), але загальна форма одягу виглядає спрощено.

Тамбнейл №3 (рис. 2.33, в) має динамічнішу позу, але силует виходить менш впізнаваним. Одяг виглядає надто полегшено і менш захищено від гірського клімату. Відсутність масивної верхньої частини зменшує характерність образу.

На основі аналізу силуетних рішень обрано для подальшого опрацювання тамбнейл №1 (див.рис.2.33, а), як найбільш відповідний для персонажа Закарпаття. Він поєднує традиційні елементи костюма (об’ємний кожух, капелюх, робочі інструменти) з характерною пластикою та стійкістю фігури. Масивний силует відповідає гірському контексту та легко адаптується до подальшої деталізації й розробки у фінальному артстилі.

Таким чином, перед розробкою артстилю було проведено дослідження наукових публікацій, етнографічні та літературні дослідження візуальної айдентики обраних регіонів та асоціативно-образна стилізація впізнаваних форм архітектури, ландшафтів та мешканців [32].

Аналіз наукових досліджень виявив невисвітленість в публікаціях питань візуальної інтерпретації української культурної традиції в цифрових середовищах та відсутність систематизованих рекомендацій щодо її стилізації у форматі відеоігри.

Аналіз сформованих культурних сетингів різних країн показав, що культурні сетинги в сучасному геймдизайні вибудовуються через поєднання архітектурних, ландшафтних, побутових і костюмних характеристик, що відображають специфіку певного регіону та його культурних кодів. Формування візуального образу культури у відеоіграх ґрунтується на взаємодії історичних джерел, етнографічних матеріалів та художніх принципів стилізації.

Комплексний аналіз культурних сетингів Поділля, Полісся і Закарпаття XVI–XIX ст. дозволив визначити ключові ознаки кожного регіону. Для Поділля характерні відкриті простори, м’які пагорби, світлі глинисті хати зі стріхою та активний розвиток ремесел і садівництва. Полісся вирізняється густими лісами, заболоченими ділянками, темнішими зрубними будівлями та стриманою конструкцією традиційного одягу. Закарпаття має гірський ландшафт з різкою вертикальною пластикою, масивними дерев’яними спорудами, сакральною архітектурою та теплозахисним, багатошаровим вбранням [36].

На основі проведеного етнографічного дослідження у Національному музеї народної архітектури та побуту України, збору фотоматеріалів і аналізу культурних кодів кожного регіону були розроблені тонові тамбнейли архітектури, природних середовищ (для локацій відеогри) і персонажів, що забезпечило узгоджене формування візуальної мови майбутнього ігрового сетингу.

3 РОЗРОБКА ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ

3.1 Формування брифу

Об’єктом проєктування у межах магістерської кваліфікаційної роботи є артстиль відеогри в жанрі RPG з візуалізацією українського культурного сетингу XVI–XIX ст. у контексті трьох регіонів – Полісся, Поділля та Закарпаття. Під артстилем у цьому дослідженні розуміється цілісна система візуальних засобів (форма, колір, фактура, композиція, рівень стилізації), яка визначає вигляд персонажів, архітектури, природного середовища та декоративних елементів ігрового світу. Саме артстиль є тією ланкою, що поєднує історико-культурні джерела з вимогами сучасного геймдизайну.

Артстиль розробляється для однокористувацької відеогри в жанрі RPG, в якій сюжет передбачає дослідження світу, взаємодію з персонажами й виконання сюжетних та побічних завдань. У відеоіграх жанру RPG важлива переконлива світобудова: гравець проводить значну частину часу в дослідженні локацій, спілкуванні з мешканцями світу, зануренні в культурний контекст. Отже, якість візуального середовища й культурної складової тут є ключовим елементом ігрового досвіду.

Артстиль розробляється для відеогри, в якій події будуть розгортатися у трьох основних локаціях, що відповідають історико-етнографічним регіонам Полісся, Поділля та Закарпаття. Такий вибір ґрунтується на попередньому аналізі візуальних культурних кодів цих територій: Полісся репрезентує північний лісово-болотний світ із дерев’яною архітектурою та містичними асоціаціями, Поділля — світлу хліборобську рівнину з “мальованими хатами” й відкритими просторами, Закарпаття — гірський, багатокультурний простір із дерев’яними церквами, каскадними садибами та яскравим орнаментальним костюмом. Контрастність ландшафтів, побуту й декоративних традицій цих регіонів дає змогу створити три візуально відмінні, але концептуально пов’язані між собою ігрові світи (рис. 3.1).

Рисунок 3.1 – Схема асоціацій культурного сетингу обраних регіонів України

Стиль графіки для проєкту обрано напівреалістичний мальовничий. Такий підхід поєднує реалістичні пропорції персонажів і архітектури з художнім узагальненням форм, помірною деформацією силуетів, видимістю “мазка” та акцентом на колориті. Вибір напівреалістичного стилю обґрунтовується кількома чинниками. По-перше, він дозволяє зберегти впізнаваність історичних і етнографічних джерел, не перетворюючи їх на умовний символ чи схему. По-друге, мальовнича подача полегшує інтеграцію декоративних елементів, орнаментів, вишивки, керамічного розпису у структуру зображення без конфлікту з реалістичною фактурою. По-третє, напівреалізм є технологічно доцільним для сучасної індустрії: він не вимагає надмірної деталізації, але дає змогу досягти високого рівня емоційної виразності.

Рівень стилізації у проєкті визначено як середній: локація та персонажі мають зберігати правдоподібні пропорції, але форми спрощені й узагальнені, світлотінь підпорядкована настрою сцени, колір — декоративним та емоційним завданням. Такий підхід дає змогу уникнути “фотореалізму”, який важко узгодити з народними орнаментами й міфологічними мотивами, та водночас не зводить зображення до умовної мультяшності, що могла б знецінити історичний контекст XVI–XIX ст.

Сетинг має базуватися на реальних історико-етнографічних джерелах: традиційній архітектурі, костюмі, декоративно-ужитковому мистецтві, фольклорних мотивах та природних ландшафтах трьох регіонів. Використання джерел передбачає не буквальне копіювання, а художнє переосмислення — з урахуванням композиційних законів, вимог читабельності в ігровому просторі та особливостей жанру RPG. Зокрема, архітектура має чітко відрізнятися між регіонами на рівні силуету й контурів дахів, костюм — на рівні орнаменту й колористики, ландшафт — на рівні масштабу, рельєфу та характеру рослинності.

Для забезпечення узгодженість між локацією, персонажами та декоративними елементами персонажі мають “належати” до своїх локацій: кольорова гама одягу, силует, орнамент і аксесуари повинні підтримувати атмосферу конкретного регіону.

Кінцевим результатом реалізації брифу в межах цієї роботи стане комплекс візуальних матеріалів: серія концепт-ілюстрацій середовищ для трьох регіонів, ескізи та фінальні дизайни персонажів, що можуть бути використані як основа для подальшої ігрової реалізації. Усі матеріали виконуються в цифровому форматі з використанням графічних редакторів Clip Studio Paint та Adobe Photoshop, у високій роздільності й зі структурою шарів, придатною для адаптації під потреби ігрового рушія.

Таким чином, кількість і перелік необхідних артматеріалів має включати три фінальні концепт-ілюстрації локацій, три концепти персонажів, відео презентація з використанням анімації. Обрано формат подачі – цифрові ілюстрації у високій роздільній здатності: баннер, презентація, відеопрезентація. Розроблені

середовища мають бути узгодженими з архітектурою, одягом і персонажами; забезпечена стилістична єдність між трьома регіональними сетингами..

Узгодження цих критеріїв у межах брифу створює чітку і практичну основу для подальшої творчої розробки артстилю відеогри, яка реалізується у наступних підрозділах проєкту.

3.2 Розроблення проєктної концепції

Розроблення артстилю відеогри в цьому проєкті ґрунтується на спільній концепції, яка об’єднує всі три регіональні локації в єдиний візуальний світ. Гра належить до жанру RPG з акцентом на дослідженні середовища та сюжетному зануренні. На рівні художнього задуму це означає, що гравець має сприймати Полісся, Поділля й Закарпаття як частини одного всесвіту, а не як три стилістично різні проєкти. Тому головне завдання – формування спільної концепції розробки, яка задає «правила гри» для всього артстилю.

Для всіх регіонів для створення єдиного стилю мають використовуватися незмінні параметри візуальної мови. Зокрема це: рівень стилізації, тип перспективи, характер мазка, спосіб трактування світла та тіні, масштаб об’єктів відносно персонажа. Обраний напівреалістичний мальовничий стиль поєднує правдоподібні пропорції з узагальненими формами. Це означає, що хати, дерева, люди й предмети побуту зберігають конструктивну логіку, але моделюються великими кольоровими масами без надмірної текстурної деталізації. Камера мислиться умовно як фронтальний або трохи піднятий ракурс, придатний для RPG-вигляду середовища, що дозволяє чітко читати передній, середній і дальній план. Характер мазка та рендеру фіксується як спільний для всіх локацій: м’які градієнти, видимі, але контрольовані мазки, акцент не на «цифровій чистоті», а на живописності.

Узгодження світлотіньової моделі для всіх середовищ передбачає відносно м’яке денне освітлення, без різких, драматичних контрастів, характерних для

кінематографічних шутерів. Такий вибір пов’язаний із завданням показати побутовий, природний світ, у якому важливі нюанси середовища та декоративні мотиви. При цьому у межах спільної моделі передбачаються різні тональні акценти для кожного регіону: для Полісся більш глибокі тіні й туманні переходи, Поділля — підвищена світлота, Закарпаття — більша контрастність між освітленими схилами та затіненими ділянками. Усі ці відмінності будуються на одній логіці освітлення, що дозволяє гравцеві впізнавати «почерк» гри незалежно від того, в якому регіоні він перебуває.

Для забезпечення композиційної єдності для кожної локації ескізи мають розроблятися за однаковими принципами: кадр повинен мати виразний центр уваги, чіткий поділ на три плани, провідні лінії, що направляють погляд гравця вглиб сцени. У поліських ескізах цю роль можуть виконувати доріжки, береги річок і лінії дерев; у подільських — дороги й ряди хат, тини, ритм городів; у закарпатських — схили, тераси та силуети дахів, що “сходами” ведуть угору. Незалежно від регіону композиція має будуватися так, щоб гравець завжди мав візуально зрозумілий шлях і фокусну зону, де відбувається основна дія. Таким чином, відповідно до сформованої концепції ескізи не повинні бути набором випадкових краєвидів, а реалізують спільний метод побудови кадру для RPG-середовища.

Для уніфікації сприйняття персонажів, з врахуванням відмінностей в костюмах та деталях вбрання, визначено такі константи: масштаб фігур у кадрі, пропорції тіла, ступінь узагальнення рис обличчя, характер ліній контуру. Персонажі мають бути достатньо реалістичними, щоб не виглядати карикатурно на фоні історичного середовища, але водночас не настільки деталізованими, щоб вступати в конфлікт із декоративністю оточення. Це означає, що детальна увага приділяється силуету і великим кольоровим плямам костюма, а дрібні шви, текстури тканин та інші мікродеталі відходять на другий план. Завдяки цьому герої з Полісся, Поділля й Закарпаття мають сприйматися як частини одного ігрового світу, навіть якщо орнаменти, фасони та кольори в них різні.

В межах формування концепції визначено спільні правила деталізації, а саме: найвищий рівень опрацювання отримують об’єкти середнього плану, які знаходяться в зоні уваги гравця: хати, дерева, персонажі, основні предмети побуту; передній план використовується для створення глибини та рамки, тому деталізується узагальненими, але виразними формами (гілки, трави, каміння); дальній план залишається м’яким, майже розмитим, з перевагою великих тональних мас. Ці правила однакові для всіх трьох регіонів, що дає змогу тримати єдиний «ритм складності» сцени й не перевантажувати глядача інформацією.

Таким чином, відповідно до сформованої концепції артстиль відеогри буде представлено трьома локаціями та персонажами в цих середовищах. Обраною напівреалістичний мальовничий стиль графіки з правдоподібними пропорціями та узагальненими формами, моделювання великими кольоровими масами без надмірної текстурної деталізації; фронтальний, трохи піднятий ракурс камери; світлотіньова модель для всіх локацій з відносно м’яким денним освітленням без різких драматичних контрастів; персонажі реалістичні, але без надмірної деталізації; найвищий рівень деталізації на об’єктах середнього плану, а найменший – на дальньому плані.

3.3 Розробка дизайну локацій та персонажів

Розроблена концепція для формування артстилю вплинула на формування колірних ескізних пропозиції для локацій і персонажів. На етапі ескізів локації важливо враховувати приблизне положення персонажа у кадрі (навіть якщо фігура не промальована). Це сприяє легкій інтеграції персонажу в локацію за масштабом та тоном. Відповідно, колірні й тональні рішення необхідно підбирати так, щоб на фоні завжди залишалися «вікна» контрасту для героїв. Для Полісся обрано тепліші акценти на постатях на холодному туманному тлі, для

Поділля — темніші силуети на світлих стінах хат чи полів, для Закарпаття — світлі або яскраві елементи одягу на темному гірському й лісовому фоні.

3.3.1 Дизайн локації та персонажів Полісся

На етапі фінальної розробки локації Полісся основним завданням було перевести попередньо сформульований культурний сетинг у конкретну ігрову локацію. Локація мала передавати образ північного лісово-болотного краю з дерев'яною архітектурою, туманною атмосферою та відчуттям прихованої містики, водночас залишаючись читабельною для гравця.

На основі проведених досліджень в пп.2.4.1, розроблених тамбейлів в п.2.4.1 для формування локації Полісся обрано тамбнейл а (див. (рис. 2.25, а). на якому розташовано ключові об'єкти — хата, водойма, передній план із деревами, а композиція має видовжений горизонтальний формат, де глядач ніби стоїть у тіні дерев і дивиться на освітлену галявину з хатою біля води.

Для обраного тонового ескізу локації було створено серію кольорових скечів (рис. 3.2), метою яких було визначити колірну палітру, характер освітлення та загальну атмосферу сцени. Кожен варіант пропонував різні рішення щодо температури світла, насиченості кольорів та емоційного звучання ігрового простору.

У першому варіанті (рис. 3.2, а) була використана насичена фіолетово-жовта палітра з підвищеним контрастом між переднім і середнім планами. Така композиція створює декоративно-виразний ефект та формує більш казкову, стилізовану атмосферу лісу, де тепле акцентне світло виділяє стежку й хату в глибині. Колірні переходи дозволяють підсилити художню стилізацію та сформувати унікальний візуальний тон локації.

Другий варіант (рис. 3.2, б) базувався на холодній зеленувато-синій палітрі, орієнтованій на ранковий туман і м'яку атмосферу. Він передавав природність, однак був менш контрастним та менш ефектним у контексті обраного артстилю.

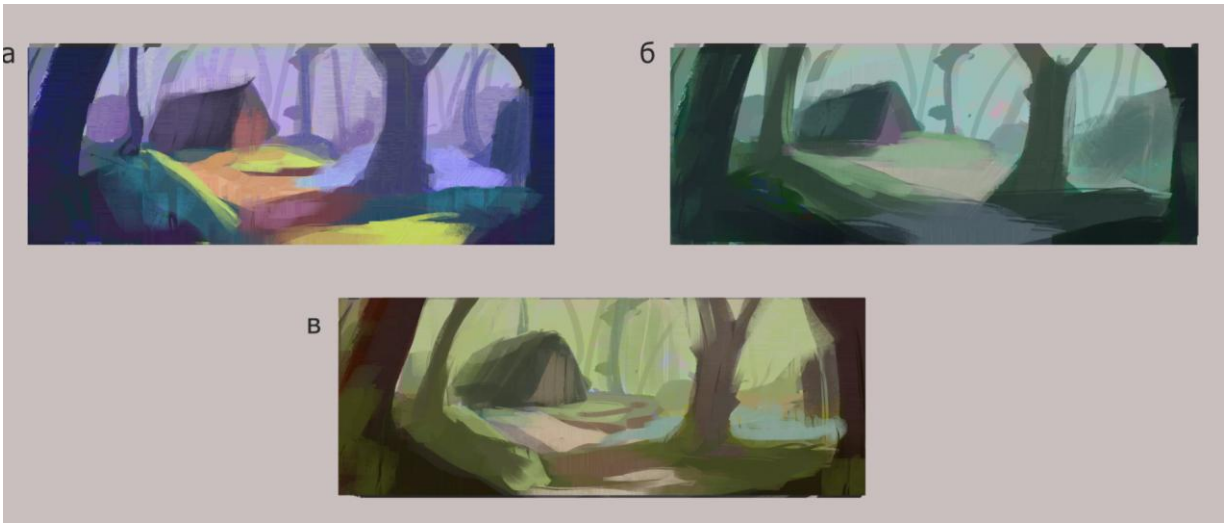


Рисунок 3.2 – Кольорові скетчі локації Полісся

Третій варіант (рис. 3.2, в) пропонував теплішу, природнішу палітру з акцентом на сонячному освітленні, проте менш виразно передавав казковість і не створював потрібного акценту на передньому плані.

Для подальшої розробки було обрано перший варіант колор-скетчу, оскільки він найкраще відповідав художнім завданням — створити атмосферу напівреалістичного, дещо казкового лісу з виразною світловою драматургією. Фіолетові тіні дерева на передньому плані та теплі жовті акценти на стежці дозволили сформувати чіткий композиційний центр і задати впізнаваний тон майбутньої локації.

На наступному етапі відбулося поступове уточнення силуетів об’єктів, структури дерев та форми хати. Було додано елементи середовища Полісся — м’які лісові зарості, невеликі водойми, хащі та лінійні елементи рельєфу. Освітлення було побудоване на контрасті теплого локального підсвічування та холодної атмосфери фону, що забезпечило ефект об’єму й глибини (рис. 3.3).

На фінальній стадії (рис. 3.4) було виконано деталізацію текстур, додано малу архітектуру, рослинність, тварин та побутові елементи, які посилюють сюжетність сцени. Завдяки цьому фінальна ілюстрація зберегла яскраву декоративність обраної палітри та водночас передала природну логіку локації.

Рисунок 3.3 – Проміжний етап розробки

Рисунок 3.4 – Фінальне вирішення художнього стилю локації

Для архітектури були враховані зрубні хати з високими, важкими дахами з очерета, характерні для північних районів Полісся. Їхні пропорції та конструкція визначають силует головної будівлі в ілюстрації: масивний дерев’яний зруб, покрівля зі значним ухилом, темна від часу фактура дерева та збережена ручна обробка колод. На передньому плані було використано референси реальних поліських господарських споруд, зокрема комори на підмостках, що мають характерну форму піднятого нижнього вінця, цей конструктивний принцип адаптовано у візуальній стилізації будинку [37].

У локації застосовані природні елементи, безпосередньо пов’язані з місцевою флорою: густі зарості рогозу вздовж водойми, характерні болотні плакучі трави, вересові кущі та весняні квіти (сон-трава та волошка синя). Усі ці

рослини були спеціально відібрані, оскільки вони зустрічаються на заболочених територіях Полісся і добре передають відчуття вологого, прохолодного мікроклімату [40].

На дальньому плані розміщено силует дерев'яної поліської церкви, створеної на основі реальної Олексіївської (Оскресенської) церкви із села Кисоричі. Вона слугує не головним композиційним акцентом, а впізнаваною маркерною формою, що працює як культурна домінанта й підсилює історичний контекст сцени. Її трикамерна структура, пропорції та дерев'яна зрубна техніка збережені у стилізованому вигляді, що дозволяє включити архітектурний код Полісся без перевантаження композиції деталями [35].

Окремим тематичним блоком стало відтворення рибальських традицій Полісся, які були важливою частиною побуту мешканців регіону. На референсах зафіксовано використання дерев'яних човнів-«довбанок» та пасток типу «верші»; ці елементи інтегровані в сцену у вигляді рибальських снастей біля берега. Їхня присутність додає локації функціональності та підкреслює зв'язок із водоймами [35].

Фауна також відіграє роль у побудові місцевого настрою. У сцену включено сіру чаплю — типовий вид для водойм Полісся. Силует птаха зберігає природні пропорції, але адаптований до напівреалістичного стилю це формує природну, але художньо цілісну деталь локації.

Разом ці елементи — очеретяні дахи, заболочені зарості, поліська церква, рибальські човни та снасті, характерна флора й фауна — утворюють достовірний і водночас стилізований культурний образ Полісся. Вони не копіюють реальність буквально, а переосмислюють її через художню мову проєкту, забезпечуючи баланс між автентичністю та візуальною виразністю (рис. 3.5).

Паралельно з розробкою локації створювався персонаж, пов'язаний із поліською локацією. На основі проведених досліджень в пп.2.4.1 та розроблених тамбейлів в п.2.4 для формування локації Полісся обрано тамбнейл а (див. рис. 2.26, а). На основі обраного тамбнейлу виконано серію кольорових скетчів,

метою яких стало визначення колірної палітри, конструктивних акцентів та загальної стилістичної тональності образу (рис. 3.6).

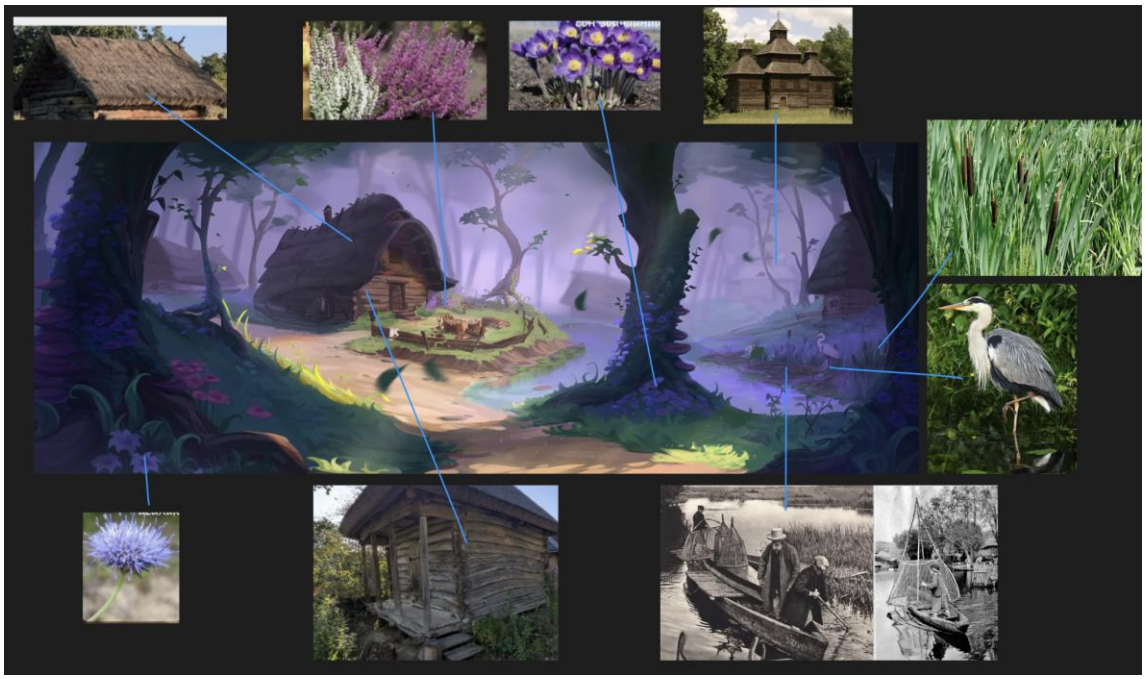


Рисунок 3.5 – Використання референсів

Рисунок 3.6 – Кольорові варіанти костюма

Кольорові варіанти костюма відрізняються як тоном одягу, так і рівнем контрастності між окремими елементами костюма, що дозволило протестувати різні можливості візуального прочитання силуету. Перший варіант (рис. 3.6, а)

спирається на традиційну біло-синю палітру поліського строю, де біла сорочка та фартух поєднуються з насиченою синню спідниці. Це створює чистий, виразний і добре читабельний силует. Другий варіант (рис. 3.6, б) передбачає темніші відтінки червоно-коричневого й бордового, що зробило образ більш насиченим, проте візуально тяжчим. Однак він менше відповідає етнографічній стилістиці Полісся, де домінують світлі тканини. Тому,для подальшої роботи був обраний перший варіант палітри, оскільки він найкраще підкреслює конструкцію костюма, забезпечує чистоту силуету та відповідє історичним особливостям поліського одягу. Комбінація білих, синіх і червоних елементів дозволила створити образ, що є одночасно автентичним і стилістично узгодженим із загальною візуальною мовою проєкту.

На наступному етапі було здійснено деталізацію форми одягу, вишивки, фактури тканин, аксесуарів та колористичних акцентів (рис. 3.7). Було уточнено геометрію фартуха, форму пояса, декоративні мотиви на рукавах та по подолу спідниці. Додано характерні елементи побуту — плетений кошик, рослини, ремені й торбинки, що підсилюють наративність персонажа та відображають його роль у ігровому світі. Окрему увагу приділено головному убору, у якому поєднано традиційні поліські форми та художню стилізацію.

Рисунок 3.7 – Фінальний образ персонажа

Фінальна ілюстрація персонажа (фронтальний і задній вид) демонструє завершений образ із повним набором декоративних та функціональних деталей. Завдяки поєднанню автентичних елементів костюма, збалансованої кольорової палітри та продуманих аксесуарів сформовано візуально цілісний персонаж, який органічно вписується у художню концепцію вигаданого українського світу гри.

До образу було інтегровано орнаментальні мотиви на основі етнографічних зразків. Геометрична вишивка червоного кольору на комірі, манжетах і рукавах відтворює традиційну символіку Полісся, у якій переважають ромбічні та зіркові форми . Фартух із орнаментальною смугою на подолі також побудований за принципами регіональної декоративності, але адаптований до художньої стилізації. Широка крайка, обмотана кількома шарами, відтворює характер традиційного поясного одягу, який у поліській культурі виступав не лише утилітарним, а й обереговим елементом [44].

Головний убір – це інтерпретація поліської перемітки, який був розроблений на основі музейних зразків, але стилістично спрощений для інтеграції у візуальну мову гри. Збережено характер матеріалу, білий колір лляного полотна та невеликі орнаментальні вставки, завдяки чому образ зберігає автентичність навіть у художньо переробленому вигляді. Плетена торбинка, що входить до комплекту персонажа, була створена за зразками традиційних виробів із лози та лика, характерних для північних районів України [36].

Важливим елементом дизайну стала інтеграція рослинності Полісся, що дозволило посилити зв’язок персонажа з локацією. У кошику персонажа розміщені рогіз, сон-трава та інші болотяні рослини, характерні для локації, в якому проживає громада. Таке рішення підкреслює побутову діяльність мешканців, роблячи образ не декоративним, а наративно обґрунтованим (рис. 3.8).

У результаті створений дизайн поєднує історичну достовірність та художню стилізацію, відтворюючи характерний вигляд мешканки Полісся кінця

XVI–XIX ст. та забезпечуючи цілісність між персонажем і локацією, розробленим для даного регіону.

Рисунок 3.8 – Використання референсів

Розроблені локація та персонаж узгоджені між собою за рівнем деталізації, колоритом та характером форми. Напівреалістичний мальовничий стиль проявляється в м’яких переходах світлотіні, видимій “мазковості” рослинності та деревини, але при цьому зберігається достатня структурність об’єктів для їхнього сприйняття в ігровому форматі (рис. 3.9).. Локальні декоративні елементи — орнамент на одязі, вузлики мотузок, дерев’яні жердини, сушені трави — вводяться як акценти, а не як перенасичення деталями, що відповідає вимогам читабельності сцени.

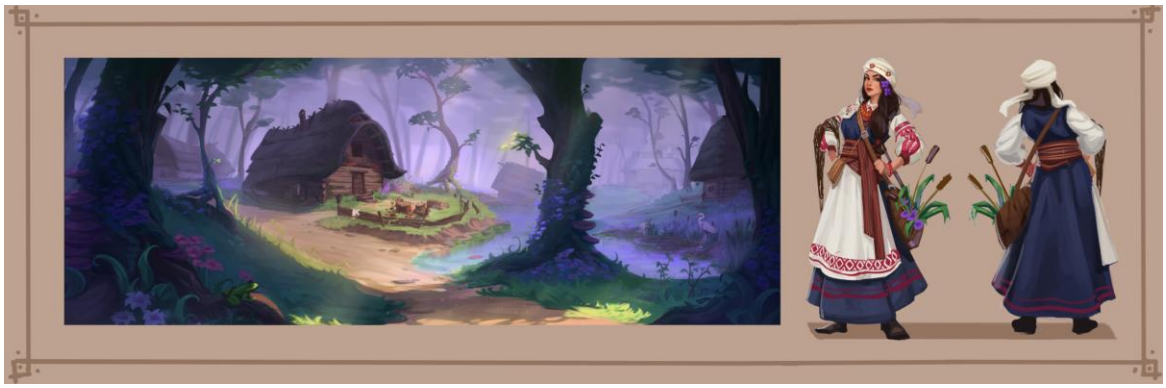


Рисунок 3.9 – Завершена композиція локації Полісся та персонажа

Таким чином, фінальна ілюстрація є результатом послідовного дизайнерського процесу, який поєднує аналіз етнографічних матеріалів, композиційну побудову, роботу з тоном і кольором та адаптацію реальних елементів у межах напівреалістичного мальовничого стилю. Такий підхід забезпечує художню переконливість локації та збереження культурної достовірності в межах ігрової стилізації

3.3.2 Дизайн локації та персонажів Поділля

На етапі фінальної розробки локації Поділля основним завданням було перенесення сформованого культурного сетингу у візуально зрозумілу, яскраву та насичену сонцем ігрову локацію. Простір має відтворювати характерні риси Поділля XVI–XIX ст. — родючі ґрунти, розлогі пагорби, сільськогосподарські поля, млини-вітряки й білені хати із солом’яними стріхами. У межах обраного напівреалістичного мальовничого стилю важливо поєднати декоративність, читабельність та автентичність.

На основі досліджень, представлених у пп. 2.4.2, та розроблених тонових тамбнейлів (п. 2.4.2) для побудови композиції обрано тамбнейл середовища №1 (див. рис. 2.29, а)., в якому ключові елементи Поділля — хатина, пагорби та млини — вибудовують глибину простору й формують виразну композицію з акцентом на середньому плані. Горизонтальна композиція дозволяє передати широту краєвидів та легкий рельєф регіону. Для обраного тонового ескізу була

виконана серія кольорових скечів (рис. 3.10), головною метою яких стало визначення домінантної палітри, настрою та характеру освітлення сцени.

Рисунок 3.10 – Кольорові скетчі локації Поділля

Варіант №1 (рис. 3.10, а) пропонує найтеплішу й найбільш насичену палітру, побудовану на поєднанні жовтогарячих полів, синього неба та зелених акцентів рослинності. Цей варіант передає відчуття сонячності та врожайності, що характерно для Поділля, і водночас добре узгоджується з обраним артстилем.

Варіант №2 (рис. 3.10, б) м’який і світліший, акцентує увагу на небі та просторовій глибині, проте має менш виразний передній план.

Варіант №3 (рис. 3.10, в) демонструє теплі теракотові акценти, але композиційно поступається попереднім варіантам.

Для подальшої роботи було обрано варіант №1 (див. рис.3.10, а), оскільки він найточніше передає атмосферу сонячного, відкритого простору Поділля та формує виразний композиційний акцент на хаті та прилеглій ділянці.

Після вибору колірної схеми було виконано деталізацію сцени. (рис. 3.11). На цьому етапі уточнено силуети хат, форму дахів, рельєф пагорбів, масштаб млинів і характер освітлення. Тепле пряме сонце створює чіткі тіні та підсилює відчуття літнього дня — саме такого, який асоціюється з врожайністю регіону. У сцену інтегровано подільські млини-вітряки, побудовані на основі реальних конструктивних схем, але стилізовані для гри — з більш акцентованим силуетом і спрощеною геометрією для читабельності здалеку. На передньому плані

розміщено елементи побуту: гарбузи, соняшники, дерев’яні тини, хлів і господарське знаряддя. Ці об’єкти підсилюють сільськогосподарський характер регіону та формують наративну основу локації.

Рисунок 3.11 – Етап деталізації локації Поділля

Під час деталізації фінальної ілюстрації локації була уточнена архітектура подільських хат: білі стіни з глиняною фактурою, широкі солом’яні стріхи, декоративні рослинні розписи довкола вікон і характерні пропорції будівель. Додано млини-вітряки, створені на основі реальних конструкцій подільських млинів, але адаптовані до стилізації проєкту через спрощення об’ємів і підсилення силуетної виразності. Простір було доповнено побутовими елементами, що підкреслюють сільськогосподарський характер регіону: гарбузовими грядками, грядками соняшників, дерев’яними тинами, невеликими господарськими спорудами та відкритими робочими подвір’ями. Такі деталі забезпечили більш глибоке включення культурних кодів Поділля в художній образ локації та сформували наративну основу сцени. В процесі роботи використовувалися референси реальних подільських хат, народних розписів, конструкцій млинів і флори регіону, що дозволило зберегти культурну достовірність у межах художньої стилізації (рис. 3.12).

Рисунок 3.12 – Фінальний варіант локації Поділля

Паралельно з розробкою локації створювався персонаж-мешканка подільского регіону. На основі проведених досліджень в пп.2.4.2, та розроблених тамбейлів в п.2.4.2 для формування локації Полісся обрано тамбнейл персонажа а (див. рис. 2.30, а).

Для виявлення колористичних рішень створено два варіанти в різних колірних палітрах (рис. 3.13).

Рисунок 3.13 - Кольорові варіанти костюма

Варіант №1 (рис. 3.13, а) — традиційна подільська палітра з акцентом на червоному поясі, бордовій запасці, білій сорочці та світлому головному уборі. Цей варіант виглядє найбільш автентичним і читабельним.

Варіант №2 (рис. 3.13, б) — темніший, з перевагою синьо-фіолетових відтінків, але менш характерний для подільського строю.

Для подальшого опрацювання серед розглянутих варіантів обрано варіант №1 (рис.3.13, а), оскільки він найточніше відповідає етнографічним особливостям Поділля.

Фіналізація персонажа (рис. 3.14) передбачала деталізацію орнаментів, пошарової структури костюма, фактури тканин та побутових атрибутів. Образ героїні поєднує характерні елементи подільського строю: вишивану сорочку з геометричними мотивами, смугасту запаску, широку крайку, багаторядне коралове намисто, світлу хустку та плетений кошик із гарбузами й соняшником. Додаткові атрибути, такі як серп і маленьке відерце з зерном, підсилюють зв’язок персонажа з аграрною діяльністю та посилюють сюжетність образу. Фінальна ілюстрація зберігає узгодженість між персонажем та локацією завдяки спільним колористичним акцентам, теплій палітрі та м’якій мальовничій моделювальній техніці. У процесі роботи використовувалися етнографічні референси, які допомогли точно передати характер подільського костюма й водночас адаптувати його до стилістики гри (рис. 3.15).

Рисунок 3.14 – Фінальна версія персонажа

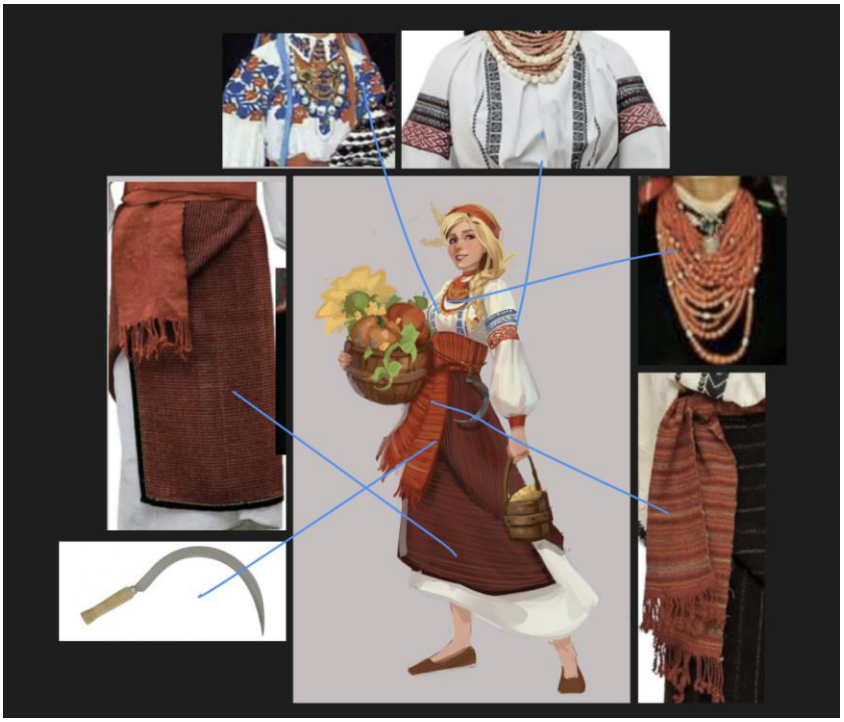


Рисунок 3.15 – Використання референсів

Локація та персонаж Поділля створюють цілісний художній образ, узгоджений за кольором, формою та наративною логікою. Тепла насичена палітра, сонячне освітлення, декоративність архітектури та особливості костюма працюють як єдина система, що передає образ родючого, життєрадісного та відкритого подільського краю відповідно до художньої концепції проєкту (рис. 3.16).

Рисунок 3.16 - Завершена композиція локації Поділля та персонажа

У підсумку подільська локація була сформована як цілісне візуальне середовище, побудоване на аналізі історичних джерел і художній стилізації. Основу образу становлять світлі архітектурні форми, просторий ландшафт, декоративні настінні мотиви та характерна рослинність. Це забезпечує регіональну впізнаваність та водночас узгодженість із загальним артстилем проєкту.

3.3.3 Дизайн локації та персонажів Закарпаття

На етапі фінальної розробки локації Закарпаття основним завданням було передати атмосферу гірського регіону з характерними дерев'яними хатами, стрімкими схилами, вертикальними домінантами храмової архітектури та пасторальними мотивами, властивими карпатським поселенням XVI–XIX ст. Візуальний образ локації мав поєднати реальні етнографічні ознаки з мальовничою стилізацією та відповідати загальній художній мові проєкту. На основі проведених досліджень та зібраних референсів було обрано тоновий тамбнейл середовища №1 (див. рис. 2.32, а), оскільки саме він найточніше відтворює специфіку карпатського простору: глибоку просторову перспективу, різницю рівнів схилів і впізнавані вертикальні силуети дерев'яної церкви

Для обраного тонового ескізу було розроблено три кольорових скетчі (рис. 3.17) для пошуку найбільш характерної для Закарпаття колірної атмосфери.

Перший варіант (рис. 3.17, а) пропонує теплу, сонячну палітру з акцентом на жовто-зелених схилах і чистому блакитному небі, створюючи відчуття ясного осіннього дня.

Другий варіант (рис. 3.17, б) холодніший і передає більш ранковий стан з посиленою синьою домішкою в тінях.

Третій варіант (рис. 3.17, в) пропонує більш приглушену палітру зі зміщенням у пастельні відтінки. Для подальшої роботи обрано перший варіант, оскільки він найкраще передає упізнаваний теплий характер карпатських

передгір’їв, а також відповідає стилістичній вимозі створення світлої й привітної ігрової локації.

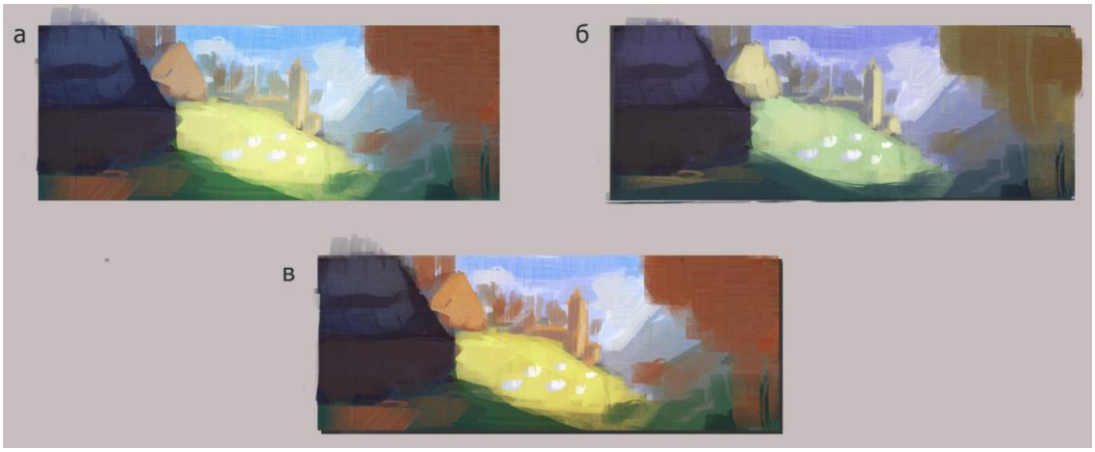


Рисунок 3.17 – Кольорові скечі

Наступний етап розробки передбачав уточнення рельєфу, структури пагорбів, дерев’яних конструкцій та об’ємів будівель (рис. 3.18). У сцену були інтегровані ключові елементи карпатського культурного середовища: подовжені дерев’яні хати зі зрубів, традиційні високі дахи, господарські споруди на похилих підпірках, дерев’яні церковні вежі з характерною багатоярусною композицією, а також елементи побуту — сушені килими на жердинах і пастуші загорожі. Важливою частиною локації стала наявність отари овець, що підсилює пасторальність регіону і підкреслює традиційну діяльність місцевого населення.

Рисунок 3.18 – Проміжний етап розробки локації Закарпаття

Фінальна ілюстрація (рис. 3.19) поєднує тепле світло з повітряною перспективою, завдяки чому гірський ландшафт отримує необхідну глибину. Деталізація рослинності, структури даху, дерев'яних поверхонь і тканих килимів виконана з урахуванням реальних етнографічних матеріалів, але адаптована до стилізації через м'які живописні переходи та декоративне акцентування.

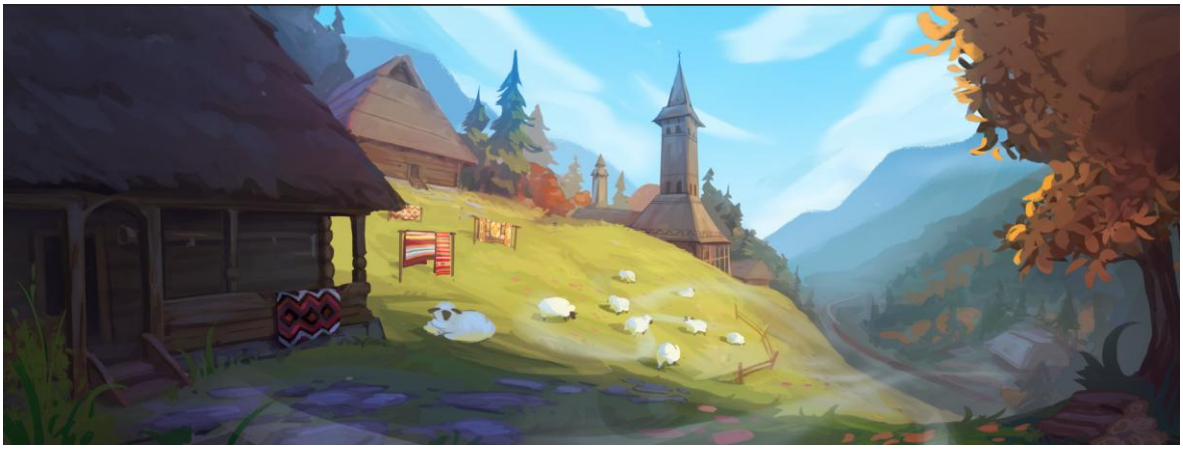


Рисунок 3.19 – Фінальний варіант локації Поділля

У розробці локації враховано специфічні культурні та побутові мотиви. Передня частина композиції містить фрагмент дерев’яної хати з виступаючим ґанком, який створений на основі етнографічних фотографій гірських жителів. Характер фактури зрубних стін і солом’яних дахів було адаптовано до мальовничої стилістики проєкту, зберігаючи основні конструктивні риси. У середній частині композиції розміщено тини та дерев’яні підставки з тканими ліжниками. Такий елемент посилює регіональну впізнаваність локації, оскільки саме ліжники вважаються традиційним ремеслом гуцульської та верховинської зон.

Важливу роль відіграють природні акценти, що формують образ гірського середовища. На галявині розташовані вівці, що підкреслює пастушу культуру регіону та робить сцену живою. На дальньому плані використано силуети смерек і туманних гір, які базуються на характерних видах Карпатського масиву. У композицію було інтегровано також фрагменти рослинності, що асоціюються з

карпатськими полонинами, наприклад, рожеву рододендронову куртину (червону руту), яку в стилізації розміщено на схилі в глибині локації (рис. 3.20).

Рисунок 3.21 – Використання референсів

У результаті створений дизайн відтворює атмосферу карпатського середовища, що базується на етнографічних та природних особливостях регіону, і забезпечує логічний та художній зв’язок з іншими локаціями проєкту.

Паралельно з опрацюванням локації розроблявся персонаж, який має представляти Закарпаття в ігровому світі. На основі проведених досліджень в пп.2.4.3 та розроблених тамбейлів в п.2.4.3 для формування локації Закарпаття обрано тамбнейл персонажа а (див. рис. 2.33, 6). Початковий тоновий ескіз визначив масивну, впевнену фігуру карпатського чоловіка, одягненого в традиційний костюм з характерною накидкою-гуняною та топірцем як елементом повсякденного реманенту. Далі було виконано два кольорових скетчі (рис. 3.22), метою яких був пошук найбільш автентичного колориту для костюма.

Рисунок 3.22 - Кольорові варіанти костюма

Перший варіант (рис. 3.22, а) спирається на теплі бордові та темно-сині відтінки, що добре узгоджуються з реальними матеріалами гірського одягу — сукном, вовною та темним деревом. Він забезпечує чистий силует і дозволяє виділити декоративні елементи вишивки та металеві деталі. Другий варіант (рис. 3.22, б) пропонує більш яскравий червоний, але менш характерний для стриманої гами Закарпаття. Для подальшого опрацювання обрано перший ескіз в кольорі (рис.3.22, а), на основі якого створено фінальний образ закарпатця (рис. 3.23).

Рисунок 3.23 – Фінальна версія персонажа

Цей образ поєднує кілька автентичних елементів: гуню з характерною фактурою і важкими складками, коротку куртку-черес з металевими застібками, головний убір із кольоровими смугами, темні штани, підперезані обмотками, та постоли з загнутими носами (рич.3.24).

Рисунок 3.24 – Використання референсів

Декоративні мотиви на рукавах і жилетці закарпатця виконані за принципами регіональної орнаментики, а сумка-табанка та широкий шкіряний пояс відтворені на основі музейних зразків. Окремим функціональним елементом став топірець, що виконує роль і побутового інструмента, і культурного символу.

Сетинг Закарпаття формує цілісний художній образ гірського регіону, у якому поєднано природні особливості Карпат, традиційні форми дерев’яної

архітектури, орнаментальні мотиви і побутові елементи пастушої культури. Високі схили, терасовані садиби, стрімкі дерев'яні церкви, сушені тканини та стада овець створюють впізнавану просторову структуру. Персонаж доповнює цей світ і підсилює його культурну достовірність завдяки використанню автентичних деталей одягу, матеріалів та історичних аналогів. Така інтеграція локації і персонажа забезпечує єдину стилістичну мову регіону та дозволяє передати характер Закарпаття як самобутнього, насиченого традиціями й природною виразністю світу, який органічно вписується у загальну концепцію гри (рис.3.25).

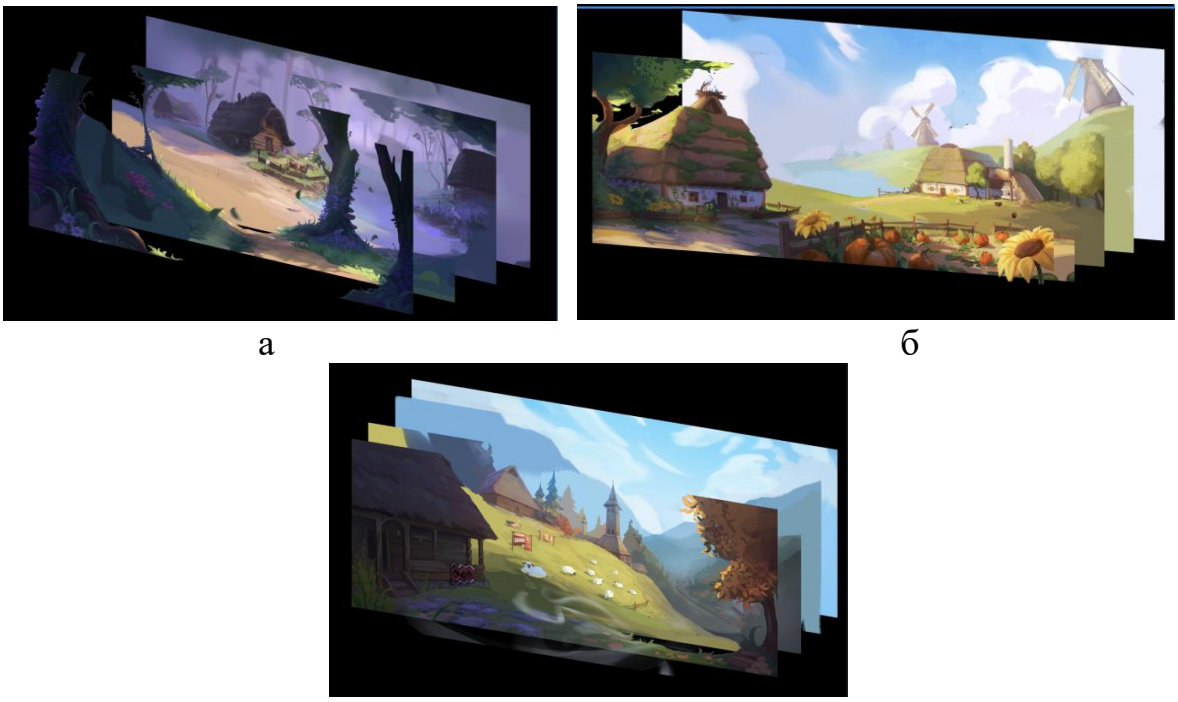
Рисунок 3.25 - Завершена композиція локації Закарпаття та персонажа

У підсумку локація та персонаж Закарпаття утворюють цілісну візуальну систему, у якій поєднується природна гірська топографія, характерна дерев'яна архітектура, етнографічні мотиви та тепла сонячна палітра. Завдяки цьому створено художній образ, який одночасно зберігає автентичність регіону та відповідає стилізації вигаданого ігрового світу.

3.4 Розроблення презентаційної анімації

Для посилення візуальної виразності створених локацій та демонстрації їхньої глибини було виконано анімацію паралаксу, що дозволила надати

статичним ілюстраціям просторову динаміку. На першому етапі фінальні локації були розділені на окремі пласти: передній план, середній план, дальній план та атмосферні шари. Поділ здійснювався з урахуванням композиційної будови кожної сцени — контурів дерев, архітектури, рельєфу й елементів флори, що сприймаються як об’єкти з різною дистанцією до глядача (рис. 3.26). Такий підхід забезпечив можливість керувати глибиною та створювати рух кожної площини незалежно одна від одної.



а б в

Рисунок 3.26 – Розділення ілюстрацій на пласти:
а – Полісся; б – Поділля; в – Закарпаття

Після підготовки шарів ілюстрації були імпортовані в графічну програму After Effects, де здійснювалося основне налаштування руху. Для кожного шару було задано різний ступінь зміщення під час руху камери: найближчі елементи рухалися швидше, а віддалені — повільніше, що створювало ефект глибини та наближало статичну сцену до відчуття тривимірного простору. Було додано легкі зміщення камери, імпульсні зміни фокусу та невеликі коливання світла, які

посилили атмосферність кожної локації та підкреслили її унікальні умови — туманність Полісся, сонячність Поділля та гірську повітряність Закарпаття.

Переглянути презентаційний відеоролик можна відсканувавши QR-коди (рис.3.27). Зображення з доповненою реальністю (AR) представлено на рисунку 3.27 (а), QR-коди для доповненої реальності та для перегляду в YouTube – на рисунках 3.27 (б, в) відповідно. Для створення доповненої реальності використано ресурс Magical Picture [45].

а *б* *в*

Рисунок 3.27 – Презентаційні відеороліки:
а – зображення для AR; б -– QR-код для AR;
в – QR-код для перегляду в YouTube

Завдяки паралакс-анімації локації отримали додатковий рівень живості та імерсивності, що дозволяє демонструвати артстиль не лише як плоску ілюстрацію, а як потенційну частину ігрової сцени. Такий підхід робить візуалізацію більш привабливою для глядача та показує можливості інтеграції створених локацій у реальний геймплей.

За результатами виконання проєктної частини кваліфікаційної роботи було подано заяву до Державної організації «Український національний офіс інтелектуальної власності та інновацій» на отримання авторського права на твір дизайну «Локація та персонаж мешканки Полісся для RPG-відеогри». Авторське право надає можливість захистити авторські розробки від незаконного копіювання, створює юридичну основу для угод і ліцензій, дозволяє контролювати комерційне використання та створює перешкоди для конкурентів. Заява розміщена в Додатку А.

Таким чином, у третьому розділі було здійснено повний цикл практичної розробки художнього рішення проєкту, у межах якого створено три послідовні регіональні комплекси — Полісся, Поділля та Закарпаття. Кожен комплекс включав формування локації та персонажа відповідно до обраного напівреалістичного мальовничого стилю, що поєднує декоративність, автентичні етнографічні ознаки та зрозумілу для гри читабельність форми.

На основі попередніх досліджень було підготовлено серії тонових та кольорових ескізів, які дозволили визначити композиційні акценти, світлотіньову драматургію та загальну атмосферу кожного регіону. Для Полісся ключовим стало відтворення лісово-болотної локації з м’якою світловою температурою та характерною дерев’яною архітектурою; для Поділля — створення відкритого аграрного простору з яскравою теплою палітрою та домінуванням хат з глиняними стінами й солом’яними дахами; для Закарпаття — побудова гірського ландшафту з терасованими схилами, багатоярусною дерев’яною церковною архітектурою та пасторальними мотивами.

Розробка персонажів у кожному блоці базувалася на тих самих принципах: від пошуку загального силуету та конструкції костюма до деталізації вишивки, аксесуарів, фактури матеріалів і побутових предметів. Обрані кольорові варіанти дозволили забезпечити стилістичну єдність між персонажами та їхнім локацією, водночас зберігаючи регіональні відмінності у строях, орнаментальних мотивах і функціональних елементах.

На фінальному етапі розділу було створено завершені ілюстрації — комплексні сцени, у яких локація та персонаж поєднані в єдину композиційну систему. Завдяки цьому вдалося досягти цілісності візуального образу кожного регіону, а також продемонструвати можливість адаптації етнографічної інформації до потреб ігрового художнього стилю. Усі три локації вирізняються впізнаваними рисами реального українського культурного контексту, але водночас функціонують як стильні, виразні й доступні для гравця елементи вигаданого світу.

Таким чином, у третьому розділі було здійснено повний цикл практичної розробки художнього рішення проєкту, у межах якого створено три послідовні регіональні комплекси — Полісся, Поділля та Закарпаття. Кожен комплекс включав формування локації та персонажа відповідно до обраного напівреалістичного мальовничого стилю, що поєднує декоративність, автентичні етнографічні ознаки та зрозумілу для гри читабельність форми.

На основі попередніх досліджень було підготовлено серії тонових та кольорових ескізів, які дозволили визначити композиційні акценти, світлотіньову драматургію та загальну атмосферу кожного регіону. Для Полісся ключовим стало відтворення лісово-болотної локації з м’якою світловою температурою та характерною дерев’яною архітектурою; для Поділля — створення відкритого аграрного простору з яскравою теплою палітрою та домінуванням хат з глиняними стінами й солом’яними дахами; для Закарпаття — побудова гірського ландшафту з терасованими схилами, багатоярусною дерев’яною церковною архітектурою та пасторальними мотивами.

Розробка персонажів у кожному блоці базувалася на тих самих принципах: від пошуку загального силуету та конструкції костюма до деталізації вишивки, аксесуарів, фактури матеріалів і побутових предметів. Обрані кольорові варіанти дозволили забезпечити стилістичну єдність між персонажами та їхнім локацією, водночас зберігаючи регіональні відмінності у строях, орнаментальних мотивах і функціональних елементах.

На фінальному етапі розділу було створено комплексні сцени, у яких локація та персонаж поєднані в єдину композиційну систему. Завдяки цьому вдалося досягти цілісності візуального образу кожного регіону, а також продемонструвати можливість адаптації етнографічної інформації до потреб ігрового художнього стилю. Усі три локації вирізняються впізнаваними рисами реального українського культурного контексту, але водночас функціонують як стильні, виразні й доступні для гравця елементи вигаданого світу. Це підтверджує ефективність застосування дослідницьких даних, зібраних у попередніх частинах роботи, та демонструє практичну реалізацію методів

художнього проєктування у межах RPG-сету з українським культурним підґрунтям. Створені локації та персонажі утворюють завершений візуальний комплекс, що забезпечує автентичність, художню виразність і цілісність авторського ігрового світу.

Робота пройшла апробацію у вигляді публікації тез доповідей в збірнику наукових праць та участі у Всеукраїнському конкурсі студентських наукових робіт «Бізнес-дизайн: концептуальні рішення» за напрямом «Візуальні концепції в дизайні: теоретичні дослідження» (назва наукової роботи «Дослідження візуальних кодів культурної айдентики Полісся XVI–XIX ст. для формування артстилю RPG-відеогри»). Сертифікати учасника конференції та конкурсу наукових робіт, тези доповіді представлено в Додатку Б.

Етапи виконання кваліфікаційної роботи та отримані результати представлені на банері з доповненою реальністю (Додаток В).

ВИСНОВКИ

У результаті виконання кваліфікаційної роботи встановлено, що артстиль відеогри є не лише візуальним оформленням, а повноцінним об’єктом художнього проєктування, що формує естетику ігрового світу, визначає рівень стилізації, кольорову й композиційну мову, характер моделювання форм і текстур.

З’ясовано, що для відеоігор жанру RPG характерною є наявність великої кількості локацій, персонажів та декоративних елементів, а продуманий артстиль забезпечує інтеграцію різних культурних мотивів, поєднання локальних традицій та цілісність ігрового середовища. Артстиль у цьому контексті спирається на культурний сетинг як історико-географічну основу, на культурну айдентику як стилістичну концепцію та на систему візуальних кодів як сукупність знакових елементів певної культури.

Виявлено, що сучасний розвиток відеоігрової індустрії значною мірою визначається технічним прогресом, який розширює можливості створення складних просторових композицій, реалістичніших форм і технологічно насиченої графіки. Це спричинює зміщення акценту від технічної демонстративності до осмисленого художнього підходу. На сучасному етапі відеоігри здатні виконувати функцію культурної репрезентації, транслюючи історичний досвід, символіку, локальні традиції та естетичні моделі через інтерактивну візуальну мову. Візуалізація культурного сетингу трьох українських регіонів XVI–XIX ст. — Поділля, Полісся та Закарпаття — у форматі RPG-локацій підтверджує можливості художнього переосмислення матеріальної та нематеріальної спадщини у цифровому просторі. Запропоновані рішення можуть слугувати методичною базою для подальших проєктів у сфері геймдизайну, що передбачають популяризацію української культурної спадщини та її інтеграцію до креативних індустрій.

У ході аналітичного дослідження стилів графіки у відеоіграх виокремлено шість основних стилістичних напрямів: реалістичний, стилізований, мультяшний, мінімалістичний, напівреалістичний (семиреалістичний) та піксельний. Для

розробки артстилю обрано напівреалістичний мальовничий стиль як найбільш гнучкий, виразний і відповідний для поєднання достовірності форми з художньою пластикою. Така стилістика дозволяє створювати атмосферні, композиційно багаті й емоційні світи, зберігаючи водночас автентичність культурних елементів.

Бібліографічний аналіз наукових джерел засвідчив зростання ролі відеоігор як інструмента культурної комунікації та актуальність досліджень, що стосуються візуальної репрезентації національної ідентичності. Встановлено, що кольорова палітра, символіка, архітектурні образи, мотиви костюма та наративні структури відіграють важливу роль у формуванні автентичного культурного середовища відеоігор. Водночас визначено недостатнє висвітлення теми візуальної інтерпретації української культурної традиції у форматі цифрових локацій, а також відсутність систематизованих рекомендацій щодо їх стилізації в середовищі геймдизайну. Це підтвердило актуальність роботи та необхідність створення проєктного матеріалу, що інтегрує наукове й художнє опрацювання українських культурних кодів.

На основі системного аналізу виявлено специфіку візуального культурного сетингу кожного з обраних регіонів. Полісся XVI–XIX ст. характеризується лісово-болотним середовищем, стриманою декоративністю, зрубною архітектурою, темними силуетами хат із високими стріхами, заболоченими стежками, бортними деревами та туманними панорамами. Домінантна природна палітра охоплює холодні зелені, синюваті й сіруваті тони, доповнені теплими відтінками деревини та ґрунту. Одяг поліщуків вирізняється стриманими кольорами та практичними матеріалами, а орнаментальна система — лаконічністю й геометризованістю.

Поділля XVI–XIX ст. має більш відкрите, панорамне середовище з хвилястими полями, млинами на пагорбах, світлими глиняними хатами з декоративними рослинними розписами, садово-городніми зонами та численними елементами аграрного побуту. Його візуальна гама поєднує теплі золотисті відтінки хлібних полів і дахів із холодними тонами неба та водойм. Мотиви

мальованих хат, мальв, соняшників, тину, жорен і гарбузів формують впізнавану візуальність регіону.

Закарпаття XVI–XIX ст. виявляє гірський, дерев'яно-каменевий характер, у якому домінують багатоярусні дерев'яні церкви, каскадні садиби, колиби, пастуші загорожі та орнаментальні килими. Природна палітра відзначається контрастністю та насиченістю, що поєднує смарагдові ліси, синьо-фіолетові гори та охристі відтінки осінньої рослинності. Традиційний одяг і декоративні тканини доповнюють художній образ локації, створюючи впізнавану культурну ідентичність регіону.

Етнографічне дослідження, проведене на основі матеріалів Національного музею народної архітектури та побуту України, дозволило зібрати й систематизувати значну кількість візуальних референсів архітектури, костюма, побутових предметів, природних ландшафтів та декоративних елементів. На основі цих матеріалів створено серію ескізів-тамбнейлів (16 пошукових ескізів хат, 12 ескізів локацій та 12 ескізів персонажів), що стали інструментом пошуку композиції, силуетів, атмосферності та стилістичних особливостей майбутнього артстилю.

Відповідно до сформованого брифу основними результатами проєкту визначено: створення трьох фінальних концепт-ілюстрацій локацій, трьох концептів персонажів та анімованої відеопрезентації. Формат подачі — цифрові ілюстрації та анімаційна презентація — забезпечує комплексну демонстрацію художніх рішень. Для кожного регіону розроблено локацію з персонажем у напівреалістичній мальовничій стилістиці з узагальненими формами, м'якою світлотіньовою моделлю, великою роботою кольоровими масами та акцентом на атмосферності. Всі три локації розроблено у єдиній стилістичній системі, що передбачає узгодження пропорцій, кольорів, композиції та освітлення.

Для Полісся деталізовано зрубні хати, болотну рослинність, водойми та об'єкти побуту. Персонаж передає автентичні риси одягу й орнаментів регіону, а додаткові атрибути посилюють наративність. Локація Поділля включає стилізовані млини, тини, соняшники, гарбузи та аграрні мотиви, а персонаж

відтворює характерні риси подільського строю й ремесел. Для Закарпаття інтегровано зрубні хати, пасторальні мотиви, церковні вежі та декоративні килими, а персонаж доповнений автентичними елементами костюма та матеріалами.

Готові локації демонструють стилістичну узгодженість, культурну достовірність і впізнаваність кожного регіону, передають атмосферу їх природного та соціального середовища. Додатково створено QR-код для перегляду відеопрезентації та інтерактивного банера з елементами доповненої реальності, що підсилює мультимедійний аспект проєкту. Через портал СЕВ ЗЕС подано заявку на державну реєстрацію авторського права на твір дизайну, що підтверджує завершеність і самостійність розробленого артстилю.

Результати дослідження апробовано на Міжнародній науково-практичній Інтернет-конференції молодих учених та студентів (м. Хмельницький, 2025 р.) [46] та у Всеукраїнському конкурсі студентських наукових робіт здобуте 2 місце за напрямом «Візуальні концепції в дизайні».

У підсумку розроблено комплексний артстиль відеогри RPG із візуальною інтерпретацією українських культурних сеттингів Полісся, Поділля та Закарпаття XVI–XIX ст. Результати роботи підтверджують потенціал української культурної спадщини як джерела формотворення в цифровому мистецтві та демонструють можливість її інтеграції у сучасний ігровий дизайн у вигляді стильово цілісного, культурно маркованого та емоційно виразного віртуального середовища.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Київ : CRC Press, 2025. 520 с.
2. Kaplan A., Haimes G. Video Game Art. Київ : Thames & Hudson, 2025. 410 с.
3. Kress G., Van Leeuwen T. Reading Images: The Grammar of Visual Design. Київ : Routledge, 2025. 340 с.
4. Загальні вимоги і правила оформлення СОУ 207.01:2025. Хмельницький : ХНУ, 2025. URL: https://msn.khmnu.edu.ua/pluginfile.php/639740/mod_resource/content/2/СОУ-2025.pdf (дата звернення: 03.11.2025).
5. ДСТУ 8302:2015. Бібліографічне посилання. Загальні положення та правила складання. Київ : ДП «УкрНДНЦ», 2016. URL: https://kubg.edu.ua/images/stories/podii/2017/06_21_posylannia/dstu_8302.pdf (дата звернення: 03.11.2025).
6. Базилюк Е. В., Стрижова О. П. Кваліфікаційна робота : Методичні рекомендації до виконання для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти спеціальності «Дизайн». Хмельницький : ХНУ, 2025. 35 с.
7. Відеогра // Wikipedia, 2023. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Відеогра (дата звернення: 03.11.2025).
8. Bontchev B. Serious Games for and as Cultural Heritage. *Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage*. 2015. № 3. С. 43–58. URL: https://dipp.math.bas.bg/dipp/article/download/dipp.2015.5.3/pdf (дата звернення: 03.11.2025).
9. Геймдев словник: 10 важливих термінів та понять // Voki Games, 2021. URL: https://vokigames.com/ua/gejmdev-slovnik-10-vazhlivih-terminiv-ta-ponyat/ (дата звернення: 03.11.2025).
10. Відеоігровий ассет // Wikipedia, 2023. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Відеоігровий_ассет (дата звернення: 03.11.2025).

11. Рольова відеогра // Wikipedia, 2023. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Рольова_відеогра (дата звернення: 03.11.2025).
12. Поняття RPG и MMORPG та їх відмінності // QATestLab Training, 2019. URL: https://training.qatestlab.com/blog/gamedev/rpg-and-mmorpg/ (дата звернення: 03.11.2025).
13. Osadcha A., Shudra M. Color as a Means of Expressing National Identity in Modern Ukrainian Design. *Актуальні проблеми сучасного дизайну*. Київ, 2023. С. 31–34. URL:https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24492/1/APSD_2023_V1_P031-034.pdf (дата звернення: 03.11.2025).
14. Video Game History // HISTORY, 2017. URL: https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games (дата звернення: 07.11.2025).
15. Video Game History // HISTORY, 2017. URL: https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games (дата звернення: 07.11.2025).
16. Osadcha A., Shudra M. Color as a Means of Expressing National Identity in Modern Ukrainian Design. *Actual Problems of Modern Design*. Kyiv, 2023. P. 31–34. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24492/1/APSD_2023_V1_P031-034.pdf (дата звернення: 07.11.2025).
17. Карпати: культура, традиції, побут // Etnoua.info. URL: https://etnoua.info/region/karpaty/ (дата звернення: 07.11.2025).
18. Масненко В. Українська хата. URL: https://shron1.chtyvo.org.ua/Masnenko_Vitalii/Ukrainska_khata.pdf (дата звернення: 07.11.2025).
19. Realistic vs Stylized Art in Video Game Development // N-iX Game & VR Studio, 2024. URL: https://gamestudio.n-ix.com/realistic-vs-stylized-art-in-video-game-development/ (дата звернення: 07.11.2025).
20. Sandovar A. M. Understanding Game Designers and Their Creations: Cultural Narratives of Independent Game Production : Doctoral dissertation. 2018. URL:

https://www.proquest.com/openview/0f3de5cc35af30f50ce9fe06d3589a9d/1?pq-origsite=gscholar (дата звернення: 07.11.2025).

21. Cerezo-Pizarro M. The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review. *Comunicar*. 2021. Vol. 29, No. 67. P. 9–20.
22. Grufstedt Y., Trenter C. Cultural Heritage and Game Design: A Discussion of the Challenges. Leiden : Sidestone Press, 2017. P. 125–140.
23. Novoselchuk N. National Traditions in the Architecture of Ukrainian Modernism of the Early 20th Century. *Architectural Studies*. 2019. Vol. 5, No. 2. P. 103–112.
24. Sandovar A. Cultural Narratives in Game Design. *Game Studies*. 2019. Vol. 19, No. 2. (дата звернення: 11.11.2025).
25. Малюк Є. О. Відеогра як феномен сучасної медіакультури : дис. … канд. культурол. Київ : КНУКіМ, 2021. 210 с.
26. Олійник Г., Муляр П. Розробка дизайну відеогри на українську тематику // Ресурсозберігаючі технології: матеріали міжнародної науково-практичної конференції. Хмельницький, 2024. С. 344–345. URL: https://tksv.khmnu.edu.ua/inetconf/2024/oliynik_mulyar_2024.pdf (дата звернення: 11.11.2025).
27. Базилюк Е., Коза М., Стрижова О. Розробка дизайну персонажа Чорта для відеогри на основі легенди про подвиг Івана Сірка на річці Чортомлик. *Теорія та практика дизайну*. 2025. № 1(35). С. 110–119. DOI: https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.35.12
28. Apperley T. Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres. *Eludamos*. 2006. Vol. 1, No. 1. P. 4–23.
29. Schaale E. How Games Get Made. Potomac : New Degree Press, 2020. 300 p.
30. Шило О., Батуревич Д. Роль візуального сторітеллінгу у відеоіграх. *Етнологічні зошити*. 2025. № 1(181). С. 186–192. DOI: https://doi.org/10.15407/nz2025.01.186
31. Божко Т., Слюсаренко О. Визначники стилістичних характеристик у відеоіграх. *Деміург*. 2025. № 8(1). С. 49–60. DOI: https://doi.org/10.31866/2617-7951.8.1.2025.330444

32. Bartel C. Aesthetics and Video Games. London : Bloomsbury Academic, 2020. 248 p.
33. Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation and Liminality in the JRPG / eds. T. Fullerton, R. Hill. London : Routledge, 2021. 290 p.
34. Randle O. The Roles of Riddles, Puzzles, and Narratives as Pedagogy in Video Games. *Journal of Black Studies*. 2024. Vol. 55, No. 3. P. 215–232.
35. Дерев'яні церкви України — унікум світової культурної спадщини // UA-Reporter, 2010. URL: https://ua-reporter.com/uk/news/derevyani-cerkvy-ukrayiny-unikum-svitovoyi-kulturnoyi-spadshchyny (дата звернення: 14.11.2025).
36. Пирогів. Національний музей народної архітектури та побуту України. URL: https://www.pyrohiv.com (дата звернення: 14.11.2025).
37. Железняк С. М., Ламонова О. В. Образотворче мистецтво : підручник для 7 класу. Київ : Генеза, 2015. URL: https://uahistory.co/pidruchniki/jeleznyak-art-7-class-2015/20.php (дата звернення: 14.11.2025).
38. Самойлович В. П. Українське народне житло (кінець XIX — початок XX ст.). Київ : Наукова думка, 1972. 51 с.
39. Поділля. Народне вбрання // Arshistorian, 2022. URL: https://arshistorian.com/поділля-народне-вбрання/ (дата звернення: 14.11.2025).
40. Нарбут О. Етнографічна виставка: Народне вбрання постраждалих районів Полісся від аварії на Чорнобильській АС. // Prekrasastudio, 2020. URL: https://www.prekrasastudio.com/blog/81-etnohrafichna-vystavka-narodne-vbrannia-postrazhdalykh-raioniv-polissia-vid-avarii-na-chornobylskii-as (дата звернення: 14.11.2025).
41. Народна архітектура стародавнього українського села // Etnoxata, 2015. URL: https://etnoxata.com.ua/statti/traditsiji/narodna-arhitektura-starodavnogo-ukrajinskogo-sela-abo-oblashtuvannja-zhitla-nashimi-рредками (дата звернення: 14.11.2025).

42. Коцан В. Традиційне народне вбрання Закарпаття. Ужгород, 2012. URL: https://old.uzhnu.edu.ua/uk/infocentre/get/17042 (дата звернення: 14.11.2025).
43. Полісся. Народне вбрання // Arshistorian, 2022. URL: https://arshistorian.com/полісся-народне-вбрання/ (дата звернення: 14.11.2025).
44. Ukrpatent : офіційний сайт. URL: https://sev.ukrpatent.org (дата звернення: 14.11.2025).
45. Magical Picture – сервіс створення оживаючих фото, 2025. URL: https://magical-picture.com/ua/ (дата звернення: 14.11.2025).
46. Гнатюк М. С. Українська культурна спадщина як джерело візуальної стилістики у цифровому ігровому мистецтві. *Ресурсозберігаючі технології легкої, текстильної і харчової промисловості* : Збірник тез доповідей Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції молодих вчених та студентів, Хмельницький, 20 листоп. 2025. Хмельницький : ХНУ, 2025. С. 274–275.

ДОДАТОК А.

Заява на державну реєстрацію авторського права на твір

Національний орган інтелектуальної власності
Державна організація «Український національний офіс інтелектуальної власності та інновацій»
вул. Дмитра Годзенка, 1, м. Київ-42, 01601

Заява
на державну реєстрацію авторського права на твір

Номер заявки _____ (заповнюється державною організацією «Український національний офіс інтелектуальної власності та інновацій»)

Дата подання _____ (заповнюється державною організацією «Український національний офіс інтелектуальної власності та інновацій»)

1. Відомості про твір

1.1. Вид і повна назва твору: _ твірт дизайну –Локація та персонаж мешканки Полісся для RPG-відеогри____

1.2. Скорочена назва твору* ___Локація та персонаж мешканки Полісся _____

1.3. Анотація або реферат твору* _____Двовимірне зображення персонажа та локації для відеогри та анімації, створене в техніці цифрової ілюстрації. Персонаж виконаний у двох ракурсах: спереду та ззаду. Твір розроблено як оригінальний художній концепт для використання у відеогрі._____

1.4. Дата остаточного завершення роботи над твором: число 1 місяць 12 рік 2025.

1.5. Відомості про оприлюднення твору* ____05.12.2025 р. опубліковано на персональній сторінці одного із співавторів Гнатюка Михайла Сергійовича у соціальній мережі Behance_ (зазначити дату (рік) та форму (спосіб) оприлюднення твору)
за посиланням https://www.behance.net/gallery/239865953/Developing-the-art-style-of-a-Ukrainian-video-
game_____

1.6. Відомості про твір, щодо якого цей твір є похідним*
_____не є похідним твором_____
(зазначити, на основі якого твору зроблено переклад, адаптацію, аранжування тощо, їх правомірність)

1.7. Відомості про твір або частину твору, що включено до твору, права на який реєструються* _____до твору не включено інші твори_____
(зазначити інші твори та їх авторів, а також правомірність їх включення до твору)

1.8. Відомості про попередню реєстрацію*_____попередня реєстрація відсутня_____
(якщо так, зазначити дату та номер попередньої державної реєстрації в Україні авторського права і (або) договору, який стосується майнових прав на твір)

2. Відомості про автора (співавтора) твору**

2.1. Прізвище, ім'я, по батькові (за наявності) автора:
Гнатюк Михайло Сергійович_____

2.2. Псевдонім***_____відсутній_____
☐ прошу зазначати псевдонім замість прізвища, імені, по батькові (за наявності) автора в офіційному електронному бюлетені «Авторське право і суміжні права»****

Рисунок А. 1 – Перша сторінка заяви на державну реєстрацію права на твір

2.3. Інформація про автора
Дата народження: число 08 місяць 08 рік 2025

РНОКПП _____
(номер паспорта для фізичних осіб, які через свої релігійні переконання відмовилися від прийняття РНОКПП та повідомили про це відповідний контролюючий орган і мають відмітку в паспорті або які є іноземцями, особами без громадянства та не мають РНОКПП в Україні)

Задеклароване/зареєстроване місце проживання (перебування): Україна, м.Вінниція,вул. Саксагансь_____
Унікальний номер запису в Єдиному державному демографічному реєстрі* ---

2.4. Якщо заявка подається автором
Адреса для листування м. Вінниція, вул. Саксаганськ_____21032

Телефон +380_____ Адреса електронної пошти wm._____l.com
2.5. Суть авторства, авторського внеску у створення твору (автор, співавтор, упорядник) співавтор

2.6. Майнові права на твір належать автору****
☐ повністю
☐ частково
☒ спільно
☐ не належать

2.7. Твір створено****
☒ із власної ініціативи
☐ у зв'язку з виконанням обов'язків за трудовим договором (контрактом)
☐ за замовленням (у зв'язку з виконанням договору)

2.8. Автор буде зазначатися в офіційному електронному бюлетені «Авторське право і суміжні права»****
☒ прізвище, ім'я, по батькові (за наявності)
☐ псевдонім
☐ анонімно

2. Відомості про автора (співавтора) твору**

2.1. Прізвище, ім'я, по батькові (за наявності) співавтора:
Базилюк Ельвіра Володимирівна

2.2. Псевдонім*** відсутній
☐ прошу зазначати псевдонім замість прізвища, імені, по батькові (за наявності) автора в офіційному електронному бюлетені «Авторське право і суміжні права»****

2.3. Інформація про автора

Дата народження: число 28 місяць 03 рік 1975

РНОКПП _____
(номер паспорта для фізичних осіб, які через свої релігійні переконання відмовилися від прийняття РНОКПП та повідомили про це відповідний контролюючий орган і мають відмітку в паспорті або які

Рисунок А. 2 – Друга сторінка заяви на державну реєстрацію права на твір

є іноземцями, особами без громадянства та не мають РНОКПП в Україні)

Задекларованe/зареєстроване місце проживання (перебування): Україна,
м. Хмельницький, вул. О. Кушніруk 24
Унікальний номер запису в Єдиному державному демографічному реєстрі* ---

2.4. Якщо заявка подається співавтором
Адреса для листування 29000, м. Хмельницький, вул. О. Кушнірука 4
Телефон +38 (Адреса електронної пошти e ail.com

2.5. Суть авторства, авторського внеску у створення твору (автор, співавтор, упорядник)
співавтор

2.6. Майнові права на твір належать автору****
☐ повністю
☐ частково
☒ спільно
☐ не належать

2.7. Твір створено****
☒ із власної ініціативи
☐ у зв'язку з виконанням обов'язків за трудовим договором (контрактом)
☐ за замовленням (у зв'язку з виконанням договору)

2.8. Автор буде зазначатися в офіційному електронному бюлетені «Авторське право і суміжні права»****
☒ прізвище, ім'я, по батькові (за наявності)
☐ псевдонім
☐ анонімно

3. Відомості про заявника (особу, якій належать майнові права на твір, якщо заявка подається не автором твору)

☐ 3.1. Для фізичної особи****
Прізвище, ім'я, по батькові (за наявності)

Дата народження: число ____ місяць _____ рік _____

РНОКПП _____
(номер паспорта для фізичних осіб, які через свої релігійні переконання відмовилися від прийняття РНОКПП та повідомили про це відповідний контролюючий орган і мають відмітку в паспорті або які є іноземцями, особами без громадянства та не мають РНОКПП в Україні)

Задекларованe/зареєстроване місце проживання (перебування) _____

Адреса для листування _____
Телефон _____Адреса електронної пошти_____

☐ 3.2. Для юридичної особи****
Повне найменування _____
Код ЄДРПОУ або реєстраційний номер в іноземній державі (для нерезидентів) _____
Місцезнаходження _____

Рисунок А. 3 – Третя сторінка заяви на державну реєстрацію права на твір

Адреса для листування _____
Телефон _____ Адреса електронної пошти _____

3.3. Майнові права на твір належать****
☐ повністю
☐ частково
☐ спільно

4. Відомості про представника заявника (якщо заявка подається за участю представника заявника)
Прізвище, ім'я, по батькові (за наявності)/повне найменування представника
_____
Адреса для листування _____

Телефон _____. Адреса електронної пошти _____

5. Форма та порядок отримання свідоцтва**

☐ паперова форма
Прошу надіслати свідоцтво за адресою
_____
(зазначається адреса на території України)
Прошу видати свідоцтво заявнику (представнику) особисто _____
(прізвище, ініціали)

☒ електронна форма

Прошу надіслати свідоцтво за адресою електронної пошти __wm.gnatuyk@gmail.com_____
(зазначається адреса електронної пошти)
Прошу надіслати свідоцтво через інформаційно-комунікаційну систему _____
(зазначається ідентифікатор ІКС)

Рисунок А. 4 – Четверта сторінка заяви на державну реєстрацію права на твір

6. Перелік документів і матеріалів, що додаються до заяви:
6.1. Копія твору у відповідній формі вираження на 1 арк.
6.2. Документ про сплату збору на 1 арк.
6.3* Документ, що свідчить про факт і дату оприлюднення твору, на 1 арк.
6.4.* Документ, що підтверджує повноваження представника (якщо заявка подається за участю представника заявника), на 2 арк.
6.5.* Документ, що підтверджує перехід у спадщину майнового права автора на твір, на арк.
6.6.* Документи, що підтверджують створення твору в порядку виконання працівником обов'язків за трудовим договором (контрактом) і належність майнових прав на службовий твір, на арк.
6.7.* Договір про створення за замовленням і використання твору на арк.
6.8.* Інше:_____

7. Я, який нижче підписався, підтверджую достовірність відомостей, зазначених у матеріалах заявки.

Підпис заявника

(Матюк Михайло Сергійович)

Дата підпису 29.11.2024
М. П. (за наявності)

Підпис заявника

(Базилюк Ельвіра Володимирівна)

Дата підпису 29.11.2024
М. П. (за наявності)

Підпис представника

Дата підпису 07.12.2025
М. П. (за наявності)

* інформація зазначається заявником за наявності;
** інформація про співавтора твору подається на окремому аркуші згідно з переліком відомостей, зазначених у пункті 2 заяви, крім пункту 2.4 заяви. Якщо заявка подається автором твору, створеного у співавторстві, кожен із співавторів підписує аркуш з інформацією про себе в порядку, передбаченому пунктом 7 цієї заяви;
*** за бажанням, автор (співавтор) можуть вказати псевдонім та позначити ☐, що псевдонім зазначається замість прізвища, імені, по батькові (за наявності) автора в офіційному електронному бюлетені «Авторське право і суміжні права»;
**** під час заповнення відповідна клітинка ☐ відмічається позначкою «х»;

Рисунок А. 5 – П'ята сторінка заяви на державну реєстрацію права на твір

ДОДАТОК Б

Апробація результатів виконання кваліфікаційної роботи

УДК 008:7.05:004.9:794.8(477) **Дизайн: тенденції, практика, перспективи**

УКРАЇНСЬКА КУЛЬТУРНА СПАДЩИНА ЯК ДЖЕРЕЛО ВІЗУАЛЬНОЇ СТИЛІСТИКИ У ЦИФРОВОМУ ІГРОВОМУ МИСТЕЦТВІ

М.С. ГНАТЮК
Хмельницький національний університет

Сучасне цифрове мистецтво, зокрема геймдизайн, є однією з провідних форм візуальної культури, де поєднуються художні, технологічні та наративні засоби вираження. Глобалізаційні процеси формують уніфіковані естетичні стандарти, у яких домінують західноєвропейські, азійські та американські культурні моделі. На цьому тлі актуалізується проблема репрезентації локальних культур у світовій ігровій індустрії.

Українська культура, маючи багатовікові декоративні, архітектурні та символічні традиції, володіє значним потенціалом для формування власної візуальної мови у сфері геймдизайну. Однак науково-методична база, яка б забезпечувала системне залучення культурної спадщини до цифрового мистецтва, перебуває на стадії становлення.

Використання культурної спадщини в ігровому мистецтві є провідним напрямом розвитку сучасного геймдизайну. Досвід міжнародних студій доводить, що автентичні елементи національної культури поглиблюють занурення у світ гри, формують унікальну естетику та підсилюють емоційне сприйняття середовища. Етнокультурні системи можуть бути успішно інтегровані у цифрове середовище через роботу з кольором, композицією, фактурою й світлотіньовими контрастами.

Глобальний досвід підтверджує, що саме культурна унікальність є ключовим чинником створення впізнаваного ігрового стилю. Наприклад, слов'янська міфологія й архітектурні мотиви переосмислені через декоративну стилізацію у відеогрі The Witcher 3: Wild Hunt (CD Projekt RED, Польща, 2015) [1], що сприяло формуванню атмосфери "реалістичного фентезі". Відеогра Ghost of Tsushima (Sucker Punch, 2020) [2] ґрунтується на японській художній традиції укіо-е, де кожен кадр побудований за принципами графічної гравюри з чітким ритмом, мінімалізмом і контрастом світла та тіні. Ще одним релевантним прикладом є Assassin's Creed: Valhalla (Ubisoft, 2020) [3], де культурна специфіка Скандинавського регіону без надмірної буквальності передається через архітектурні структури, колористику та орнаментику.

Українська культура формує цілісну систему візуальних кодів, у якій поєднуються орнаментальність, колористична гармонія, архітектурна пластика й природна композиційність. Її образність базується на гармонійному зв'язку людини з природою, декоративності побутових форм і символізмі народного мистецтва.

Орнаментальність проявляється в поєднанні геометричних, рослинних і солярних мотивів, що передають уявлення про порядок і рівновагу світу. У цифровому мистецтві такі мотиви можуть бути адаптовані як декоративні

патерни, текстури або елементи інтерфейсів. Колористика традиційної української культури побудована на поєднанні теплих природних відтінків — червоного, білого, зеленого, спільного та охристого. Кожен колір має символічне значення: червоний уособлює життєву силу, білий — чистоту, зелений — природу, синій — духовність. Ці кольори створюють емоційно насичене, тепле й гармонійне середовище.

Архітектурна пластика українського простору характеризується горизонтальністю, плавністю ліній дахів, використанням дерева, глини та каменю. Такий тип формотворення можна застосувати в ігровому дизайні для створення гармонійних, природних композицій, що передають рівновагу й спокій. Зв'язок архітектури з ландшафтом, який є ключовим для української культури, може бути художньо переосмислений у цифрових світах як основа для екологічних або історичних сетингів.

Українська культурна спадщина має значний потенціал для формування національної школи цифрового мистецтва. Інтеграція традиційної естетики у візуальну мову геймдизайну дозволяє створювати автентичні художні образи, що поєднують народні символи з сучасними технологічними засобами.

Важливим напрямом є розроблення відкритих візуальних бібліотек українських орнаментів, колірних систем і архітектурних мотивів для використання у виробничих процесах геймдизайну. Створення методичних рекомендацій щодо роботи з культурними джерелами у цифровому середовищі може стати основою для появи нової художньої школи — українського підходу до цифрового візуального мистецтва, заснованого на автентичності та професійному синтезі традиції з інновацією.

Таким чином, українська культурна спадщина є багатошаровою візуальною системою, що може бути ефективно адаптована до мови сучасного цифрового мистецтва. Її орнаментальність, колористична символіка, композиційна логіка та природна пластика становлять основу для формування нової художньої парадигми в геймдизайні. Досвід світових студій підтверджує, що поєднання національних художніх кодів із технологічними інструментами забезпечує створення впізнаваних культурних світів. Подальші дослідження доцільно спрямувати на вивчення практичних аспектів використання етнокультурних мотивів у цифровому середовищі, створення баз даних українських орнаментів і розроблення методик їх адаптації до сучасних ігрових форматів.

Література

1 The Witcher 3: Wild Hunt. . – [S. l.] : CD Projekt RED, 2015.
2 Ghost of Tsushima. . – [S. l.] : Sucker Punch Productions, 2020.
3 Assassin's Creed: Valhalla. . – [S. l.] : Ubisoft, 2020

Рисунок Б.1 – Тези доповіді конференції

Рисунок Б.2 – Сертифікат учасника конференції

ДОДАТОК В

Банер проєкта

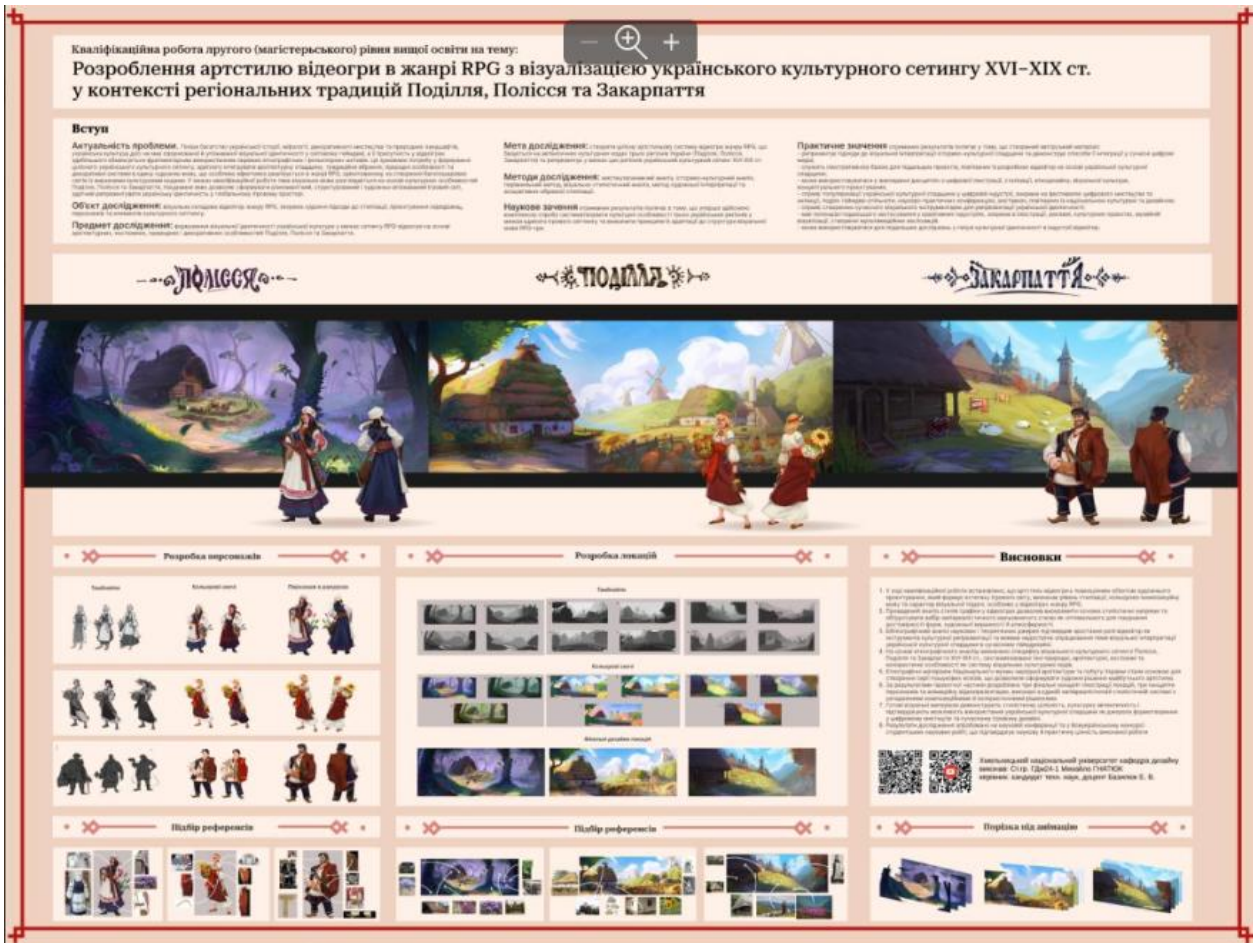


Рисунок В.1 – Презентаційний банер