

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

магістра

на тему: «Авторська інтерпретація графічної концепції для комп'ютерної гри

«Divinity: Original Sin2»

Виконала: студентка 2 курсу, групи 8.0222
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний
дизайн»
Г.А. Мухортової

Науковий керівник:
к.пед.н, доцент кафедри дизайну Брянцева Г.В

Рецензент:
в.о. завідувача кафедри дизайну, PhD, доц. Ганна
Чемерис

Запоріжжя

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

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

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ Чемерис Г.Ю.
« ____ » _____ 20_ року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ / СТУДЕНТУ**

_____ Мухортової Ганни Андріївни _____

1. Тема роботи: Авторська інтерпретація графічної концепції для комп'ютерної гри "Divinity: Original Sin 2"
науковий керівник роботи к.пед.н, доцент кафедри дизайну Брянцева Г. В

затверджені наказом ЗНУ від _____

2. Строк подання студентом роботи: 26.11.2023

3. Вихідні дані до роботи: лист завдання на кваліфікаційну роботу, аналіз аналогів, наукові джерела

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): основи та розвиток геймдизайну в Україні; ринок комп'ютерних ігор в Україні; наявний стан та перспективи розвитку; опис предметної області; проектування концепту комп'ютерної гри

5. Перелік графічного матеріалу: презентація, демонстративна графіка

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 20.01.2023

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	Етап 1. Вибір теми кваліфікаційної роботи. Провести дослідження теми кваліфікаційної роботи	20.02.2023 - 15.04.2023	
2	Етап 2. Аналіз технічного завдання. Визначення мети, ідеї, завдання кваліфікаційної роботи. Проведення аналізу аналогів проектної теми	28.04.2023 - 25.05.2023	
3	Етап 3. Пошуковий етап. Початок оформлення пояснювальної записки за методичними рекомендаціями. Пошук аналогів. Початок розробки нарисів концепції гри	01.06.2023 - 25.06.2023	
4	Етап 4. Концептуальна ідея та дизайн концепції гри. Розробити концепцію гри, внести правки	05.09.2023 - 11.09.2023	
5	Етап 5. Технічна реалізація проекту. Оформити останні розділи пояснювальної записки. Створити презентацію, демонстраційний матеріал	12.09.2023 - 15.11.2023	
6	Завершення виконання роботи	16.11.2023 - 19.11.2023	
7	Попередній захист. Внесення правок	20.11.2023	
8	Проходження нормоконтролю Проходження рецензування	Грудень 2023	
9	Захист кваліфікаційної роботи	14.12.2023	
10			

АНОТАЦІЯ

Мухортова Г. А. Авторська інтерпретація графічної концепції для комп'ютерної гри «Divinity: Original Sin2»: кваліфікаційна робота магістра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник к.пед.н., доц. Г.В. Брянцева. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 26 с.

UA : Робота викладена на 60 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 45 джерел. Об'єкт дослідження: розвиток та вплив геймінгу на людину. Створення власної концепції. Предмет дослідження: розробка концепції для комп'ютерної гри «Divinity: Original Sin2» Мета дослідження: привернути більше уваги до фентезі ігор, створити нову концепцію персонажів, оточуючого середовища, зробити якісний дизайн-продукт в ігровій індустрії. Проаналізувати основні поняття, етапи, елементи досліджуваної теми, дослідити поточний розвиток галузі, визначити мету та користь досліджуваного предмету. Проаналізувати аналоги.

Ключові слова: геймдизайн, геймінг, персонаж, геймплей, інтерфейс,

SUMMARY

Mukhortova, H.A. Author's interpretation of graphic concept for the computer game Divinity: Original Sin 2: master's qualification work in the specialty 022 "Design" of the educational-professional program "Graphic Design" / scientific supervisor, Ph.D., Assoc. Prof. H.V. Bryantseva. Zaporizhzhia: ZNU, 2023. 26 p.

EN : The work consists of 60 pages of printed text. The reference list includes 45 sources. Research object: the development and impact of gaming on humans. Creating a unique concept. Research subject: developing a concept for the computer game Divinity: Original Sin 2. Research aim: to draw more attention to fantasy games, create a new concept for characters and the surrounding environment, and produce a high-quality design product in the gaming industry. Analyzing the main concepts, stages, and elements of the research topic, exploring the current development of the field, determining the purpose and value of the research subject. Analyzing analogues.

Key words: game design, gaming, character, gameplay, interface.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	8
РОЗДІЛ 1. ОСНОВИ ТА РОЗВИТОК ГЕЙМДИЗАЙНУ.....	11
1.1 Геймдизайн: елементи, етапи, типи, функції.....	11
1.2 Історія створення комп'ютерних ігор.....	16
1.3 Основні поняття в ігровій галузі.....	19
1.4 Класифікація ігор.....	20
1.5 Розвиток геймдизайну та кіберспорту в Україні.....	21
1.6 Вплив та розвиток Game Jam руху в Україні.....	24
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ТЕХНІЧНОГО ЗАВДАННЯ.....	28
2.1 Ринок комп'ютерних ігор в Україні: наявний стан та перспективи розвитку	28
2.2 Опис предметної області.....	30
2.3 Аналіз аналогів.....	33
2.3.1 Baldur's Gate 3.....	34
2.3.2 Pillars of Eternity II: Deadfire.....	36
2.3.3 Wasteland 3.....	37
2.3.4 Torment: Tides of Numenera.....	38
РОЗДІЛ 3. ПРОЕКТУВАННЯ КОНЦЕПТУ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ.....	41
3.1 Формування концепції проекту.....	41
3.2 Опис концепції персонажів.....	42
3.2.1 Гном.....	42
3.2.2 Чаклунка.....	44
3.2.3 Ельф.....	45

3.2.4 Локація.....	47
3.3 Технічна реалізація проекту.....	48
ВИСНОВКИ.....	51
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	52
ДОДАТОК А Аналіз аналогів.....	57
ДОДАТОК Б Етапи створення концепції персонажів.....	59
ДОДАТОК В Технічна реалізація проекту.....	61

ВСТУП

Комп'ютерні ігри в останні роки стали важливою частиною глобальної культури. За останні роки індустрія геймінгу стрімко розвивається, заробляючи мільярди доларів і залучаючи мільйони гравців з усього світу. Комп'ютерні ігри, є популярною формою забави, яка залучає мільйони людей по всьому світу. Це інтерактивна форма розваги, яка передбачає взаємодію гравця з віртуальним світом, створеним у грі.

Цитату наведено з інтерв'ю видатного гейм розробника та підприємця Гейба Новеля: "Граючи в комп'ютерні ігри, ми можемо стати супергероями, виживальцями, дослідниками і навіть творцями світів, які раніше могли тільки уявляти."

Геймінг - це активна форма розваги, яка полягає в грі на комп'ютері, консолі, смартфоні чи іншому пристрої [1]. Він охоплює широкий спектр жанрів, від пригодницьких ігор до стратегій та симуляторів. Геймінг включає в себе не лише ігри для одного гравця, але і масові онлайн-ігри, де гравці з усього світу можуть спілкуватися та взаємодіяти один з одним. Геймінг став не просто хобі, а справжнім феноменом, який має значний вплив на суспільство та культуру [1].

Геймінг отримав широке визнання, як сфера розваг, що пропонує альтернативні світи для емоційного відпочинку та втечі від повсякденності. Інтерактивність відеоігор сприяє розвитку критичного мислення, аналітичних навичок та вміння вирішувати складні завдання, що має позитивний вплив на особистісний розвиток. Мережеві ігри відіграють значну роль у соціалізації, відкриваючи простір для міжкультурного обміну. Однак, існує проблематика залежності від ігор, що може призводити до соціальної ізоляції, фізичних та психологічних розладів. Необхідний контроль за контентом ігор, особливо з огляду на вразливість молодих користувачів до агресивних та небажаних впливів.

У цій кваліфікаційній роботі описаний аналіз аналогів та авторська інтерпретація графічної концепції для відомої комп'ютерної гри Divinity: Original Sin 2.

Метою дослідження є вивчення впливу графічного оформлення на ігровий процес, емоційну взаємодію гравців і створення оригінальної інтерпретації графічної концепції гри.

Об'єкт дослідження – створення концепції комп'ютерної гри

Предмет дослідження - особливості проектування та методи розробки концепції комп'ютерної гри.

Завдання проекту:

1. Аналіз існуючої графічної концепції гри Divinity: Original Sin 2: Вивчити основні елементи існуючого дизайн - концепту , персонажів, інтерфейси, а також загальну візуальну атмосферу гри.

2. Генерація ідей та пошук референсів.

3. Створення графічних елементів: Розробка власних версій персонажів, фонів, текстур, інтерфейсу користувача та інших візуальних компонентів, що входять у склад гри.

4. Підготовка презентації проекту: Створення комплексної презентації дипломного проекту, що включає зразки робіт, обґрунтування вибору стилю та методології, а також аналіз можливих шляхів реалізації в рамках реальної гри.

5. Рефлексія і критичний аналіз: Проаналізувати отримані результати, зробити висновки щодо ефективності вибраних підходів та їх відповідності сучасним вимогам до дизайну в ігровій індустрії.

Гіпотезою проекту є припущення, що авторська інтерпретація графічної концепції може істотно вплинути на враження гравців від комп'ютерної гри Divinity: Original Sin 2, відкриваючи нові горизонти для ігрового дизайну та взаємодії.

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і

додатків. Обсяг дипломної роботи становить 60 сторінок, 31- літературні джерела. Обсяг головної частини дипломної роботи становить 55 сторінок

Вплив геймінгу на світ також варто відзначити. Геймінг став важливим сегментом індустрії розваг, вносячи значний економічний внесок. Він стимулює технологічний прогрес, розвиток віртуальної реальності та інших інноваційних технологій. Крім того, геймінг створює нові форми спілкування та співпраці, сприяє розвитку креативності та забезпечує міжкультурний обмін.

Незважаючи на мінуси, геймінг продовжує набирати популярність і має значний вплив на суспільство та культуру. І можемо спостерігати постійне зростання інтересу до комп'ютерних ігор серед широкої аудиторії.

РОЗДІЛ І

ОСНОВИ ТА РОЗВИТОК ГЕЙМДИЗАЙНУ

1.1 Геймдизайн: елементи, етапи, типи, функції

Геймдизайн - це процес створення правил, механік, наративу та естетики ігрового досвіду. Він об'єднує різні аспекти гри, такі як геймплей, графіка, звук, сюжет та взаємодія з гравцем, з метою створення захопливого та задоволеного геймплею [4].

Геймдизайн спрямований на створення незабутнього та захопливого ігрового досвіду, який забезпечує гравцям задоволення, взаємодію та стимулює їх до подальшого дослідження ігрового світу [5].

Мета геймдизайну полягає не лише у створенні ігрового продукту, а у формуванні комплексного ігрового досвіду, здатного зацікавити, здивувати та залишити позитивний емоційний відбиток у свідомості гравців. Геймдизайнери намагаються реалізувати досвід, який залучає гравців на емоційному рівні, стимулюючи їх до повторного звернення до гри, а також до глибокого іммерсивного занурення у створений ними світ.

Основні задачі геймдизайну включають забезпечення балансу геймплею, який має бути інтригуючим, але не надмірно складним чи тривіальним. Ключовим елементом є розробка інтригуючих завдань та викликів, які підтримують інтерес гравців. Не менш важливими є візуальний та звуковий дизайн, що сприяють створенню унікальної атмосфери гри та посиленню загального враження. Проектування рівнів і ігрових механік має значущу роль у визначенні взаємодії гравців з грою та їхнього пересування по ігровому світу.

Успіх у геймдизайні вимагає забезпечення гравцям відчуття їхньої інтеграції у ігровий світ. Це передбачає можливість ефективної взаємодії з персонажами, об'єктами та середовищем у спосіб, що сприймається як природний та реалістичний. Процес вирішення завдань і проблем має бути

інтуїтивно зрозумілим, але водночас настільки складним, щоб забезпечити гравцям відчуття досягнення та задоволення від гри.

Важливим аспектом є створення глибоких емоційних зв'язків між гравцями та грою. Це досягається через введення захоплюючих сюжетних ліній, багатогранних персонажів та взаємодій, які викликають справжні емоційні реакції. Геймдизайн повинен також стимулювати дослідження, дозволяючи гравцям відкривати нові території, знаходити приховані предмети та відкривати таємниці ігрового світу. Розвиток та вдосконалення персонажів і їхніх навичок є ключовим елементом, який надає гравцям відчуття прогресу та особистого розвитку протягом проходження гри.

Загалом, геймдизайн є складним процесом, який вимагає уваги до дрібниць, творчого підходу та глибокого розуміння факторів, які роблять ігровий досвід захоплюючим і вартим повторного відвідування.

Масштабний та багатогранний процес має ряд завдань і цілей, які роблять позитивний вплив на людину. Одним із основних завдань є забезпечення розваги та задоволення гравців. Це досягається через створення захоплюючих сюжетів, динамічних геймплейних механік та візуально привабливого дизайну, які разом формують захоплюючий ігровий досвід.

Крім того, важливим аспектом геймінгу є стимулювання взаємодії та залучення гравців. Це може включати різноманітні соціальні елементи, такі як спільне проходження ігор, онлайн-турніри або спільні завдання, що сприяють створенню спільноти та підтримці соціальних зв'язків між гравцями [8].

Підтримка занурення в ігровий світ також є завданням геймінгу. Це досягається через ретельно продуманий дизайн світу, переконливі персонажі та історії, які відволікають гравців від реального світу та занурюють їх у віртуальну реальність.

Останнє, але не менш важливе завдання - це балансування складності та досяжності в іграх. Це вимагає від розробників знайти оптимальний баланс між викликом та доступністю. Правильне балансування сприяє утриманню інтересу гравців та забезпечує задоволення від гри.

У сукупності, ці завдання та цілі геймінгу спрямовані на створення багатих та мотивуючих ігрових досвідів, які можуть мати позитивний вплив на розумовий та емоційний стан гравців.

Геймдизайн, як фундаментальний аспект створення комп'ютерних ігор, охоплює широкий спектр різноманітних елементів, які формують інтерактивний контент, механіки гри та структуру геймплею. Він забезпечує створення ігрового середовища, що впливає на загальне сприйняття та задоволення гравців.

Геймплей, як ключовий компонент геймдизайну, включає правила та механізми гри, які визначають способи взаємодії гравців із ігровим світом. Він відображає різноманітні виклики, завдання та системи прогресії, що створюють динаміку гри.

Історія в грі, яка охоплює контекст, сюжет, персонажів та їхні мотивації, є важливою для створення глибокої емоційної зв'язку між гравцями та ігровим світом.

Візуальний дизайн, що включає графіку, стиль, кольорову палітру та анімацію, відіграє важливу роль у формуванні атмосфери гри. Він допомагає у створенні унікального візуального враження.

Звуковий дизайн, включаючи музику, ефекти та голосове оформлення, підсилює загальний настрій гри та акцентує важливі моменти сюжету.

Управління та інтерфейс, які включають засоби управління грою та елементи інтерфейсу, впливають на зручність і комфорт гравців під час взаємодії з грою.

Механіки та системи гри, які описують конкретні правила та функції, визначають взаємодію гравців з ігровим світом і формують унікальні ігровий досвід.

Ці складові частини геймдизайну спільно працюють на створення гармонійного, цікавого та залучаючого ігрового досвіду, відображаючи різноманітність підходів та креативність у сфері геймдизайну [9].

Ігрові жанри неможливо дуже чітко класифікувати, тому що одна і та ж гра може легко ставитися до різних жанрів, але все ж, така класифікація дуже корисна, тому що зазвичай гравці вважають за краще певний вид ігор і, при анонсі конкретного жанру від розробника, можуть з легкістю визначити, чи буде цікава їм гра чи ні.

У геймдизайні існує ряд жанрів, кожен з яких має свої специфічні аспекти і цілі, які визначають унікальність ігрового досвіду для гравців. До найпопулярніших жанрів належать стратегічні ігри, де гравцям потрібно застосовувати стратегічне мислення та планування для досягнення цілей. Такі ігри часто включають комплексне управління ресурсами, побудову імперій або ведення боїв.

Рольові ігри занурюють гравців у вигадані світи, де вони приймають на себе роль персонажа, взаємодіють із іншими персонажами, розвивають навички та прокладають свій шлях через історію. Ці ігри часто характеризуються глибоким сюжетом і комплексним світом.

Екшн-ігри, з іншого боку, фокусуються на швидкості реакції гравців, фізичних взаємодіях, таких як стрілянина, бійки або переслідування. Вони вимагають швидкості, спритності та часто включають елементи екстриму.

Пригодницькі ігри зосереджуються на розв'язанні головоломок, виконанні завдань та дослідженні вигаданих світів. Вони надають гравцям можливість поринути у захоплюючу історію, вивчаючи різноманітні локації та розгадуючи таємниці.

З розвитком технологій, особливо з появою віртуальної реальності, можна очікувати появи нових, більш складних і інноваційних жанрів, які змішують та переосмислюють традиційні підходи до геймдизайну. Однак, незважаючи на це, основні ознаки геймплея у грі завжди дозволяють з легкістю класифікувати її до одного з основних жанрів, надаючи гравцям можливість вибрати ігри, які найкраще відповідають їхнім інтересам та перевагам. Розробка ігрового продукту складається з 5 етапів: концептуалізація, проектування, реалізація, тестування, випуск.

На етапі концептуалізації формується загальна ідея гри, визначається жанр, сюжет, механіка та цілі гри. Коли остаточне рішення прийнято, починається процес проектування, під час якого розробляється детальний план гри, включаючи рівні, персонажів, графіку та звук. наступним етапом є реалізація - створення програмного коду та втілення всіх аспектів геймдизайну в реальну гру. Під час тестування гру випробують з метою виявлення та виправлення помилок, балансування геймплею та вдосконалення загального досвіду гри. Коли всі вищезазначені етапи успішно пройдені, то гру готують до випуску, публікації на ринку та розповсюдженню серед гравців.

Геймінг, який розуміється як графічно візуалізоване відеоігрове середовище, виконує комплекс функцій, що впливають не тільки на індивідуальний досвід гравців, але й на культурні та соціальні аспекти суспільства. Однією з основних ролей геймінгу є забезпечення розваги та відпочинку, пропонуючи гравцям можливість розслабитись та насолодитись інтерактивними ігровими переживаннями.

Водночас, геймінг служить майданчиком для соціалізації, де через онлайн-ігри та мультиплеєрні режими відбувається взаємодія та обмін ідеями між гравцями з різних куточків світу. Це сприяє розвитку комунікативних навичок, а також дозволяє формувати міжнародні зв'язки.

Геймінг також відіграє важливу роль у розвитку когнітивних здібностей, включаючи стратегічне мислення, вирішення складних завдань, координацію та швидкість реакції. Через ігровий процес, гравці вдосконалюють різноманітні навички, які можуть бути корисними в реальному житті.

Навчальний потенціал геймінгу також варто відзначити, оскільки деякі ігри містять освітні елементи, які дозволяють гравцям набувати нових знань та навичок, включаючи вивчення мов, наукових принципів, культурних особливостей тощо.

Крім того, вплив геймінгу на сучасну культуру не може бути недооцінений. Він формує нові тренди, стилі, мову та ідеї, стаючи джерелом натхнення для музики, кінематографії, літератури та інших видів мистецтва.

Однак, поряд із численними позитивними аспектами, існує й ризик розвитку залежності та негативного впливу на фізичне та психологічне здоров'я, що вимагає обережного підходу до використання геймінгу в повсякденному житті.

1.2 Історія створення комп'ютерних ігор

Історія геймдизайну розпочалася у другій половині ХХ століття з моменту створення перших комп'ютерних ігор, відкривши новий вимір у сфері розважальної індустрії. У цей час обмежені обчислювальні можливості комп'ютерів диктували створення ігор з простим графічним інтерфейсом та базовим геймплеєм. Однак, із розвитком технологій, геймдизайн почав еволюціонувати, стаючи все більш складним та багатоаспектним.

У 1960-1970 роках з'явилися перші комп'ютерні ігри, переважно текстові або з простою графікою, що стали основою для розвитку геймдизайну. Попри технічні обмеження, цей період був часом експериментів і інновацій у галузі.

У 1980-1990 роки стали свідками бурхливого розвитку аркадних ігор, таких як "Pac-Man", "Space Invaders" і "Donkey Kong", що здобули популярність завдяки яскравій графіці та простим механікам геймплею.

У 1978 році відбулася значуща подія у світі відеоігор - вихід гри "Space Invaders", розробленої Томохіро Нісікадо, яка завоювала світову популярність і стала культовою. Ця гра відзначилася оригінальністю та новизною у підході до ігрового дизайну, привернувши увагу не лише досвідчених геймерів, але й тих, хто до того часу не цікавився відеоіграми [10].

Особливістю "Space Invaders" була унікальна ігрова механіка, де через технічний дефект швидкість ворогів, які гравець мав знищити, зростала із кожним їхнім видаленням з екрану. Цей аспект робив кожен наступний рівень

більш складним та динамічним, вносячи елемент непередбачуваності та збільшуючи інтригу гри.

Нісікадо не планував таку механіку спочатку, проте, виявивши помилку, вирішив не виправляти її, оскільки вона надавала грі додаткову привабливість та виклик. Більше того, він вніс зміни у дизайн гри, роблячи початок кожного нового рівня трохи складнішим, ніж попередній, щоразу зміщуючи ворожий флот ближче до гравця.

Ці інноваційні рішення зробили "Space Invaders" не просто популярною грою свого часу, але й вплинули на подальший розвиток ігрової індустрії, піднявши планку для майбутніх ігрових проєктів і вносячи вклад у розвиток геймдизайну загалом.

У 1972 році відбулася знакова подія в історії відеоігор - випуск першого комерційно успішного аркадного автомата Pong. Цей період став відправною точкою для розвитку індустрії відеоігор, характеризуючись створенням ігор з базовими графічними та ігровими елементами. Попри свою простоту, Pong став фундаментом для подальшої еволюції геймдизайну [11].

До 1980 року відеоігри стали набирати широкої популярності, що знайшло своє втілення у випуску гри Pac-Man. Ця гра відзначилася не тільки унікальною концепцією та дизайном, але й привабливою кольоровою графікою, оригінальним геймплеєм, ставши однією з найвідоміших ігор у світі та значно вплинувши на культуру відеоігор.

У 1981 році була випущена гра Donkey Kong, яка стала однією з перших у жанрі платформерів. Вона дала поштовх розвитку цього жанру, представляючи нові можливості для розробки сюжету та ігрової механіки.

Ці ранні ігри заклали основні принципи сучасного геймдизайну, які залишаються актуальними й досі. Розробники зрозуміли значення динаміки та поступового підвищення складності гри, щоб підтримувати інтерес гравців. Це призвело до впровадження багаторівневості та різноманітності завдань у іграх, що забезпечувало гравцям почуття прогресу та залученості. Таким чином, ці

ранні досягнення стали важливим фундаментом для подальшого розвитку та інновацій в галузі відеоігор.

Цей період суттєво вплинув на популяризацію відеоігор та становлення геймінгової культури.

1990-2000 роки ознаменувались появою ігор з більш складними сюжетами, деталізованою графікою та різноманітністю жанрів. В цей період відбувся стрімкий розвиток 3D-графіки, що дозволив створювати ігри з високим рівнем деталізації та реалістичності, як, наприклад, у "Doom", "Quake" та "Final Fantasy VII".

Протягом останніх декількох десятиліть галузь відеоігор зазнала значних революційних змін. На початковому етапі були сформовані основні принципи геймдизайну, які включають визначення ролі гравця, правил інтеракції з ігровим світом та конфігурації елементів користувацького інтерфейсу. Далі наступила ера ігрових консолей і доступних персональних комп'ютерів. У 1983 році була випущена відома гра Mario Bros, а також King's Quest для IBM PC - перша квестова гра з анімованою кольоровою графікою, яка заклала основи для розвитку жанру квестів.

Цей період також відзначився появою перших багатокористувацьких ігор. Зокрема, у 1985 році з'явилася гра Gauntlet, яка дозволяла грати одночасно чотирьом гравцям. У 1991 році була випущена Civilization, одна з перших ігор у жанрі стратегій.

З розвитком 3D-графіки у сфері геймдизайну відбулася нова революція. З виходом Quake, де були використані повноцінні 3D-моделі замість піксельних спрайтів, почалася нова фаза в розвитку візуального дизайну ігор. Розробники активно почали застосовувати цю новітню технологію у створенні ігор, відкриваючи нові можливості у сфері геймдизайну.

2000-2010 роки принесли зростання популярності онлайн-ігор та мультиплеєрних форматів, акцентуючи на соціальній взаємодії та створенні великих онлайн-спільнот. Ігри з відкритим світом, такі як серія "Grand Theft

Auto", надали гравцям неперевершену свободу дій та можливості впливу на розвиток сюжету.

На сучасному етапі розвитку геймдизайну використовуються передові технології, такі як віртуальна та розширена реальність, що відкривають нові перспективи для створення глибоко іммерсивних ігрових досвідів. Історія геймдизайну відображає неперервний процес еволюції, демонструючи як зміни у технологіях, так і в перевагах гравців та культурних трендах. Від простих аркадних ігор до складних віртуальних світів, геймдизайн продовжує розвиватися, пропонуючи гравцям усе більш інноваційні та захоплюючі ігрові враження.

1.3 Основні поняття в ігровій галузі

У сфері відеоігор існують фундаментальні концепції, важливі для розуміння як для ентузіастів геймінгу, так і для тих, хто прагне дослідити цю галузь на професійному рівні або під час написання кваліфікаційних робіт.

Геймплей описує сукупність механік, правил, завдань і цілей, що формують досвід взаємодії гравця з ігровим світом. Локація - це специфічне місце дії у грі, яке має визначальний вплив на атмосферу та динаміку подій. Персонажі - це фігури, які гравець керує або з якими взаємодіє, вони мають різноманітні характеристики та відіграють ключову роль у сюжеті та геймплеї. Прогресія відстежує розвиток гравця у грі, відображаючи його досягнення та розвиток навичок.

Механіки в грі - це встановлені правила та дії, які гравець може виконувати, вони визначають взаємодію з ігровим світом. Інтерфейс служить засобом комунікації між гравцем та грою, включаючи елементи управління та інформаційні панелі. Штучний інтелект у грі керує діями комп'ютерних персонажів, надаючи їм здатність адаптуватися та реагувати на дії гравця.

Ці ключові поняття складають основу для розуміння багатогранного світу геймдизайну та глибокого аналізу компонентів, які формують ігровий процес. Вони не вичерпні, але є невід'ємними для розкриття сутності геймінгу та його впливу на культуру та індивідуальний досвід.

1.4 Класифікація ігор

Класифікація відеоігор є надзвичайно важливою для розуміння широкого спектру ігор, що існують на сьогоднішній день. Вона допомагає визначити ключові особливості кожної гри, від її жанру та стилю графіки до складності та типу геймплею. Розуміння цих параметрів важливе як для розробників, так і для гравців, оскільки допомагає краще орієнтуватися в різноманітності ігрового світу.

Платформа для гри є іншим значущим аспектом. Персональні комп'ютери, ігрові консолі та мобільні пристрої пропонують різноманітні технічні можливості та обмеження, що впливають на ігровий процес. Наприклад, ігри для мобільних телефонів часто адаптовані під сенсорне управління та розраховані на короткі сесії гри.

Візуальне представлення ігор варіюється від простих текстових ігор, що фокусуються на текстовій наративі, до складних 3D-моделей, які пропонують гравцям більш графічно привабливий та занурювальний досвід.

Важливими елементами класифікації є також рівень складності гри та її орієнтація на одиночний або мультиплеєрний формат. Ці параметри впливають на сприйняття гри гравцями, її доступність та методи взаємодії між учасниками.

Таким чином, систематизація та використання цієї класифікації сприяють створенню ігор, які відповідають різноманітним інтересам та перевагам гравців, а також допомагають у створенні більш гармонійного та збалансованого ігрового середовища.

1.5 Розвиток геймдизайну та кіберспорту в Україні

Розвиток геймдизайну в Україні є однією з найважливіших та перспективних галузей в сучасній культурі. За останні роки в Україні відбувся значний прогрес у розробці комп'ютерних ігор, який привів до визнання українських розробників як відомих та талановитих професіоналів у цій галузі.

Однією з головних причин успіху геймдизайну в Україні є наявність талановитих та творчих людей, які працюють у галузі розробки ігор. Українські розробники володіють навичками у геймдизайні, програмуванні, графічному дизайні та інших важливих аспектах створення ігор [14].

Також важливою складовою успіху геймдизайну в Україні є підтримка держави та наявність спеціалізованих освітніх програм та закладів, які підготовлюють молодих фахівців у сфері геймдизайну. Багато українських університетів та навчальних центрів пропонують програми з комп'ютерної графіки, програмування та геймдизайну, що сприяє розвитку талановитих фахівців у цій галузі.

Українські геймдизайнери та розробники активно беруть участь у міжнародних геймінгових виставках та конференціях, де представляють свої проекти та знайомляться з новітніми тенденціями у галузі. Багато українських компаній успішно співпрацюють з міжнародними видавництвами та розробниками ігор, що дозволяє їм отримувати визнання та розширювати свої можливості [15].

Геймдизайн в Україні також має потенціал для подальшого розвитку. Зацікавленість громадськості до комп'ютерних ігор постійно зростає, що відкриває нові можливості для українських розробників. Такі успішні проекти, як *Divinity: Original Sin 2*, стають прикладом високої якості та креативності українського геймдизайну.

Україна стає все більш впливовим гравцем у світовій геймдизайні та розробці комп'ютерних ігор. Завдяки талановитим фахівцям, підтримці держави та активному взаємодії зі світовими партнерами, український геймдизайн продовжує розвиватися та створювати унікальні та захоплюючі ігрові вироби для світової аудиторії.

Кіберспорт - це вид конкурентних змагань, які базуються на відеоіграх. У цих змаганнях гравці або команди змагаються один з одним у віртуальних ігрових світах. Це сучасна спортивна дисципліна, де успіх вимагає не тільки швидкої реакції, але й здатності стратегічно мислити, ефективно співпрацювати у команді та швидко адаптуватися до змінних обставин гри. Кіберспорт включає в себе широкий спектр ігор, від індивідуальних стратегій і файтингів до командних шутерів та мультиплеєрних онлайн-батл арен. Найпопулярнішими дисциплінами в кіберспорті є ігри, такі як "Dota 2", "League of Legends", "Counter-Strike: Global Offensive", "Overwatch" та інші [16].

Кіберспортивні змагання часто відбуваються на великих спортивних аренах, зібравши тисячі захоплених фанатів, і одночасно транслюються у прямому ефірі через інтернет-платформи, привертаючи увагу мільйонів глядачів з різних куточків світу. Формати кіберспортивних турнірів варіюються від локальних змагань до масштабних міжнародних чемпіонатів, на яких учасники змагаються за значні грошові винагороди [19].

Український кіберспорт може похвалитися наявністю декількох високопрофесійних та успішних команд, які здобули міжнародне визнання та численні перемоги у різних кіберспортивних дисциплінах.

"Natus Vincere" (Na'Vi), одна з найбільш відомих українських кіберспортивних команд. Заснована у 2009 році, є однією з найбільш впізнаваних і шанованих кіберспортивних команд не тільки в Україні, але й у світі [21]. У "Counter-Strike: Global Offensive" (CS:GO), Na'Vi здобула репутацію однієї з найсильніших команд у світі. Завдяки своїй уважній тактиці, високому рівню індивідуальної майстерності гравців та здатності адаптуватися до різних стилів гри суперників, команда часто домінує на міжнародних турнірах. Крім

успіхів у CS:GO, Na'Vi також проявила себе у світі "Dota 2". Їхній триумф на The International 2011, одному з найпрестижніших турнірів у "Dota 2", увійшов в історію кіберспорту як один з найбільших досягнень. Крім своїх виступів на турнірах, команда Na'Vi також активно сприяє розвитку кіберспортивної культури. Вони постійно підтримують зв'язок зі своєю фан-базою, діляться професійними знаннями та досвідом у цій сфері, а також займаються вихованням молодих талантів. Така діяльність не лише зміцнює їхню репутацію як однієї з найвизначніших кіберспортивних команд, але й вносить значний вклад у розвиток кіберспорту як професійної галузі спорту [22].

"HellRaisers", інша видатна українська кіберспортивна команда, також спеціалізується на CS:GO. Заснована в середині 2010-х років, команда швидко зробила значний вплив на міжнародну сцену CS:GO. Їх агресивний і динамічний стиль гри вразив багатьох, роблячи "HellRaisers" командою, здатною на несподівані та видовищні перемоги. Завдяки швидким рішенням, сміливим тактичним ходам та відмінному виконанню стрільби, вони часто створюють напружені та емоційно насичені моменти під час змагань.

На міжнародній сцені "HellRaisers" відзначилися участю та вражаючими виступами на великих турнірах, таких як Major змагання з CS:GO, а також на таких івентах як DreamHack, StarSeries та ESL. Ці виступи підкреслили їхній статус як однієї з провідних команд у галузі.

Крім цих двох, є й інші українські команди, які беруть активну участь у різних кіберспортивних дисциплінах та змаганнях. Багато з них спеціалізуються на конкретних іграх, таких як "League of Legends", "FIFA", "Hearthstone" та інші.

Значною є роль українських кіберспортивних команд у розвитку внутрішньої ігрової інфраструктури та культури. Вони не тільки виступають на міжнародних змаганнях, але й беруть активну участь у місцевих подіях, допомагаючи підвищити інтерес до кіберспорту серед молоді, виявляти та розвивати нові таланти. Їх успіхи на світовій арені служать не лише джерелом національної гордості, але й мотивацією для майбутніх поколінь гравців,

підтверджуючи Україну як важливого гравця у швидко розвиваючому світі кіберспорту.

Крім ігрових досягнень, український кіберспорт також розвивається в плані організаційної та комерційної діяльності. Формуються спеціалізовані компанії, які займаються підтримкою команд, організацією змагань та просуванням кіберспорту як бренду. Це включає спонсорські угоди, медіа-права, рекламні кампанії та інші аспекти, що сприяють комерційному успіху та зростанню популярності кіберспорту.

1.6 Вплив та розвиток Game Jam руху в Україні

Гейм-джем - це спеціалізований захід, який збирає розробників відеоігор з метою колективного створення ігрових проектів на заздалегідь визначену тематику. Поняття "гейм-джем" бере свій початок з практики "Jam session" у музичному світі, де джазові артисти збираються для спільної імпровізації. У контексті геймдизайну учасники концентрують свої зусилля на розробці ігор протягом відведеного часового проміжку, який зазвичай становить 48 годин, хоча терміни можуть варіюватися [25].

На відміну від хакатонів, які акцентують на елементі змагання, гейм-джеми націлені на співпрацю, комунікацію між учасниками та створення нових соціальних взаємозв'язків. Такі заходи відіграють важливу роль у обміні досвідом та ідеями, стимулюючи креативність та інноваційні підходи у сфері створення відеоігор, сприяючи розвитку геймінгової індустрії.

Гейм-джеми, як правило, слугують платформою для зібрання незалежних розробників ігор, широко відомих як "інді" розробники. Ці особи займаються створенням ігрових проектів як на індивідуальній основі, так і у складі невеликих команд, використовуючи власні креативні ідеї та ресурси, а також незалежно відповідають за дистрибуцію своїх робіт. Окрім незалежних

розробників, участь у гейм-джемах часто беруть також працівники великих ігрових компаній та студенти, які прагнуть здобути практичний досвід у сфері розробки відеоігор, тим самим розширюючи свої професійні навички та знання.

На межі 2015 року Global Game Jam (GGJ) було визнано наймасштабнішим подією в галузі розробки відеоігор. Однією з відмітних особливостей GGJ є вимога до фізичної присутності учасників у певних місцях, таких як університети, приміщення ігрових компаній або спільні робочі простори (коворкінги). Акцент у рамках даного заходу робиться на інноваціях, експериментах і співпраці між учасниками, тоді як змагальний елемент відсутній, що виключає проведення оцінювання чи рейтингування на глобальному рівні, хоча на локальному можливо нагородження призами, які не стимулюють конкурентну боротьбу.

Для залучення України до участі у цьому міжнародному заході, у місті Кіровограді, тепер Кропивницькому, було створено громадську організацію "Кластер IT-Альянс 4.0". До її складу увійшли освітні заклади, наукові установи, органи державної влади та представники місцевого бізнесу.

У січні 2016 року учасниками гейм-джему стали не тільки розробники з Кропивницького, але й представники з інших міст України, зокрема Одеси, Харкова, Запоріжжя, завдяки чому Україна стала 89-ю країною, що долучилася до GGJ. З 36 000 учасників у світі, 72 були з України, які розробили 14 ігор. У 2017 році число учасників з Кропивницького зросло, до них долучилися розробники з Києва, Черкас, Вінниці.

В контексті Global Game Jam, метою якого є формування стабільних зв'язків між представниками галузі розробки ігор, ініціюються спеціалізовані зібрання, так звані "мітапи", які особливо активно проводяться у місті Кропивницький, залучаючи учасників з усієї держави. Такі заходи відіграють важливу роль у обміні професійним досвідом та ідеями, сприяючи розширенню мережі професійних контактів у сфері розробки відеоігор.

Крім того, серед пріоритетних завдань GGJ в Україні виділяється

стимулювання інноваційної активності серед ігрових розробників на протязі цілого року. В рамках цього, організатори заходу пропонують як заохочення квитки на важливі міжнародні ігрові конференції, включаючи такі заходи, як White Nights, Devcom, Unite, Games Gathering, Nordic Game, Game Industry Conference, для авторів найвизначніших ігрових проектів. Такі нагороди надають можливість учасникам відвідувати лекції, налагоджувати професійні зв'язки з ключовими особистостями в ігровій індустрії, а також представляти власні проекти чи брати участь у конкурсах.

Водночас, важливо враховувати, що отримання таких нагород пов'язане з додатковими витратами, адже переможці зобов'язані самостійно фінансувати свою участь у конференціях, включаючи витрати на подорож та проживання.

Таким чином, цінність подібних винагород реалізується лише для тих команд, які готові до інвестицій у розвиток та просування своїх проектів.

У 2021 році, у контексті трансформації більшості заходів в онлайн-формат, присвоєння традиційних призів у вигляді білетів втратило свою актуальність. У зв'язку з цим компанія Playrix Zagrava, яка від 2018 року відповідає за організацію Global Game Jam у Рівному, прийняла на себе роль головного спонсора, надаючи фізичні нагороди. Співпраця з ігровою спільнотою принесла значні результати: ігри, розроблені в рамках попередніх GGJ в Україні, досягли стадії комерційного випуску на платформах Google Play, App Store та Steam.

Адаптація джему до онлайн-формату сприяла більш ефективному постзаходовому спілкуванню з учасниками через чати, що відкрило шлях до регулярної організації заходів, таких як "скріншотні суботники" або інтерв'ю з визнаними фігурами в сфері розробки ігор. Лідери ігрових спільнот в різних містах України висловлюються за те, що Global Game Jam повинен вийти за межі щорічної події та стати постійною ініціативою, яка буде підтримувати розвиток ігрової індустрії на тривалій основі.

Гейм-джеми, які є зустрічами розробників відеоігор для спільного створення ігрових проектів, стали інтегральною частиною ігрової індустрії в Україні. Ці події відіграють важливу роль у стимулюванні розвитку інноваційних та

ефективних ігрових рішень. Активна участь та взаємодія між розробниками, організаторами та учасниками сприяють розширенню можливостей для обміну досвідом та ідеями, що є ключовим для подальшого прогресу в галузі. Такий підхід сприяє не лише розвитку конкретних ігрових проєктів, але й зміцненню загальної ігрової спільноти, посилюючи інноваційний потенціал української ігрової індустрії.

РОЗДІЛ II

АНАЛІЗ ТЕХНІЧНОГО ЗАВДАННЯ

2.1 Ринок комп'ютерних ігор в Україні: наявний стан та перспективи розвитку

Ринок відеоігор здійснює успішний вхід у сферу розваг і, протягом останніх років, переганяє традиційні галузі розважальної індустрії, такі як книги, музика та кінематографія.

На сучасному етапі передбачається, що дохід від ігрової індустрії у 2023 році може досягти 390 мільярдів доларів. Порівняно з 2017 роком, коли цей показник склав 156 мільярдів доларів, відзначається суттєвий ріст. Щорічно дохід індустрії в середньому збільшується на 30 мільярдів доларів.

Протягом останніх років відеоігри претерпіли значущі трансформації, перетворившись із нішованого хобі в масову індустрію з річним обсягом доходу, що міряється сотнями мільярдів доларів.

Цей еволюційний процес відмінняє концепцію відеоігор як виключно розваги для молодшого покоління. Тепер це істинна індустрія-гігант, яка поглиблює збори фінансових ресурсів.

Світовий ринок відеоігор постійно зростає, залучаючи прибуток та час, які раніше припадали на платне телебачення, відеострімінгові сервіси (Netflix, Hulu, HBO Max, Amazon Prime Video) та кінематографію.

Світовий ігровий ринок стрімко змінюється, в першу чергу з точки зору попиту на спеціалістів.

Взявши до уваги стан ігрового ринку в Україні, можна визначити його основні характеристики. Серед спільноти гейм-розробників присутні як незалежні фрілансери, так і великі компанії, які мають визнану репутацію на міжнародному рівні. Національна галузь геймдевелопменту активно розвивається, і цей розвиток особливо помітний за останні кілька років, під час яких виникло понад 30 нових компаній у цьому сегменті. Щорічний обсяг

доходу від продажу відеоігор в Україні на даний момент складає 200 мільйонів доларів. Проте, слід відзначити, що цей показник вже другий рік поспіль перевищує загальносвітовий ріст у галузі індустрії, що свідчить про стійке піднесення українського ігрового ринку.

У контексті розробки комп'ютерних ігор в Україні виявляється визначена популярність платформ, яка має значущий вплив на стратегії розробників у виборі технологічного стеку. Згідно з наявними даними, платформа Unity здобула вищу частку ринку, становлячи 69%, що свідчить про її відзначення упередженою популярністю. Далі слідує Unreal Engine та HTML5, обидві платформи користуються однаковою популярністю, становлячи по 31% від усього ринку. Варто відзначити, що значна кількість розробників (27%) виявляє тенденцію до використання власних розроблених платформ.

Однак, крім технічних аспектів, розробники активно досліджують та впроваджують різноманітні жанри у свої ігрові творіння. Найбільш популярні серед них виявилися Action (63%), Головоломки (59%), Стратегії (52%) та Симулятори (44%). Ця змінність у виборі жанрів свідчить про творчий та інноваційний підхід українських розробників, що реалізується в створенні ігрових продуктів на глобальному ринку. У зазначеному контексті розгляду аудиторії українських ігор, нарахованої в 770 мільйонів користувачів, запропоновано провести науковий аналіз розробників вітчизняного походження.

GSC Game World є провідним українським розробником ігор, що вирізняється значущими творчими проектами, серед яких виділяються S.T.A.L.K.E.R. і Козаки. Гри із серії S.T.A.L.K.E.R. отримали позитивні оцінки від визнаних ігрових платформ та були високо оцінені критиками. Компанія вказує, що кількість проданих копій гри S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl у всьому світі перевищила 2 мільйони [26].

Компанія 4A Games, що була заснована у 2005 році, відзначається переважно своєю постапокаліптичною серією Metro. Перша частина цієї серії, Metro 2033, виходила у 2010 році. Оригінальна гра Metro 2033 отримала високі

рейтинги і позитивні рецензії, отримавши середню оцінку 81/100 для версії для Windows і 77/100 для Xbox 360 на агрегаторі Metacritic [27].

Frogwares - це українська незалежна компанія, що спеціалізується на розробці відеоігор, переважно в жанрі квест. Найвідомішим проектом студії є серія відеоігор "Пригоди Шерлока Холмса". Загалом Frogwares створила 8 частин цієї серії, реалізувавши при цьому 7 мільйонів копій. Останнім їхнім випуском є відеогра The Sinking City, яка стала першою відеограю компанії з повністю відкритим світом і вийшла 27 червня 2019 року [28].

Серед провідних учасників у галузі розробників мобільних ігор можна виокремити компанію iLogos Game Studios. Протягом періоду своєї діяльності ця організація успішно реалізувала понад 400 проектів, серед яких особливо виділяються найуспішні, займаючи високі позиції в магазинах мобільних додатків.

Розвиток галузі комп'ютерної індустрії може бути визначений як активний процес, у якому вагомий внесок приносять українські розробники ігор. Спостерігається тенденція до зростання реалістичності ігрових продуктів, їх продуктивності та впровадження штучного інтелекту.

2.2 Опис предметної області

Геймдизайн, як ключовий аспект розробки відеоігор, впливає на усі сфери гри, визначаючи унікальну художню атмосферу, що стає важливим фактором для поглиблення гравців у ігровий світ та створення іммерсивного геймплею [30].

Авторська інтерпретація графічної концепції у грі Divinity: Original Sin 2 є важливою складовою в сфері геймдизайну та візуального мистецтва ігрової індустрії. Вона впливає на візуальне сприйняття гри гравцями, формування атмосфери та емоційного враження від гри. Цей процес вимагає від дизайнера

оригінального підходу та творчості у реалізації графічного дизайну, що надає грі унікальності та особливого стилю.

Divinity: Original Sin 2, розроблена компанією Larian Studios, занурює гравців у багатий фентезійний світ. Графічна концепція в цій грі є ключовою, оскільки вона визначає не лише візуальний стиль, але й загальну естетику, яка впливає на емоційний резонанс гравців.

Розробка авторської інтерпретації передбачає створення детального візуального стилю, що проявляється в дизайні персонажів, локацій, об'єктів та інших візуальних аспектів гри. Цей процес включає аналіз міфології гри, світогляду, а також творче осмислення існуючих візуальних рішень та реалізацію унікальної візуальної мови.

Дослідження графічної концепції Divinity: Original Sin 2 в контексті кваліфікаційної роботи дозволить глибше зрозуміти значення геймдизайну та візуального мистецтва в ігровій індустрії, а також вплив авторського підходу на візуальний стиль гри та її сприйняття гравцями.

Аналіз ідей та визначення концепцій гри формують основу для подальшого геймдизайну. Визначення ролі персонажів, розробка їхніх характеристик та психологічних портретів взаємодіють із створенням унікальної гейміфікованої реальності. Дослідження історій персонажів та аналіз сценаріїв дозволяють сформувати цікаві сюжетні лінії та взаємодіючі геймплейні елементи.

Графічний дизайн, який включає елементи оформлення персонажів, ігрове поле та інші компоненти, визначає вигляд та стиль гри. Процес розробки геймдизайну включає в себе не лише створення вражаючого графічного дизайну, але й ретельне визначення елементів гри, що взаємодіють з гравцем. Графічний дизайн персонажів надає їм життєвий вигляд, виражає їхню унікальність та встановлює зв'язок між гравцем і ігровим світом. Кожен з цих аспектів спільно та системно впливає на візуальний ідентифікатор гри. Прототипування та завершальний етап розробки дозволяють деталізувати всі компоненти геймдизайну та внести необхідні корективи для досягнення

високого стандарту. Усі ці етапи взаємодіють, створюючи цілісний геймплей, який надає гравцям насичений та неповторний ігровий досвід.

На етапі аналізу ідей для комп'ютерної гри розробник проводить ретельний та глибокий аналіз концепцій гри. Основною метою цього етапу є визначення ключових тем та механік, які визначатимуть характеристики персонажів у грі.

Під час визначення ролі персонажа, розробник не лише аналізує його взаємодію з ігровим світом, але й розглядає його взаємодії з іншими персонажами та виконання завдань. У цьому контексті розробник гри акцентує увагу на ключовій функції персонажа у грі з метою визначення, яким чином він буде взаємодіяти з гравцем та впливати на загальний хід ігрового процесу. Аналіз ідей на цьому етапі дозволяє зорієнтувати розробників на визначення якісних та важливих елементів гри, сприяючи її успішному розвитку.

Аналіз конкурентів є важливим етапом у розробці комп'ютерних ігор, спрямованим на систематичне збирання та оцінку інформації про існуючі ігри на ринку, які представляють аналогічні жанри чи ідеї. Процес аналізу спрямований на визначення сильних та слабких сторін конкурентів, розуміння тенденцій ринку і використання цієї інформації для подальшого вдосконалення власного продукту.

Один із ключових аспектів аналізу – вивчення схожих ігор з метою ідентифікації їхніх характерних особливостей, виділення аспектів, які роблять їх виразними, а також виявлення можливих проблем для уникнення. Реакція гравців на існуючі ігри, враховуючи відгуки та рейтинги, надає можливість зрозуміти, що саме сподобалося або несподобалося аудиторії.

Детальний огляд цільової аудиторії конкурентів надає можливість визначити, на які групи гравців вони спрямовані та яким чином вони пристосовують свої ігри під вимоги цих гравців.

Етап розробки геймплей-концепції є визначальним у процесі творення комп'ютерних ігор, оскільки визначає ключові аспекти ігрового процесу. На цьому етапі розробники спрямовують своє зусилля на детальний опис основних механік гри, визначаючи, як саме гравець буде взаємодіяти з ігровим світом.

Однією з ключових задач є розробка сценарію та завдань гри, які визначають структуру і поведінку гравця під час геймплею. Сценарій охоплює загальний наратив і розвиток подій у грі, тоді як завдання визначають конкретні виклики та цілі, які гравець повинен виконати для прогресу в грі.

Реакція гравців на існуючі ігри, враховуючи відгуки та рейтинги, надає можливість зрозуміти, що саме сподобалося або несподобалося аудиторії.

Детальна розробка механік гри дозволяє визначити різноманітні аспекти взаємодії, такі як управління персонажем, взаємодія з об'єктами, бойові системи тощо. Важливо враховувати, що геймплей-концепція повинна бути цілісною та логічною, забезпечуючи захоплюючий та збалансований ігровий досвід для користувача.

Глибокий аналіз цільової аудиторії конкурентів представляє собою важливий етап у розробці комп'ютерних ігор, оскільки він дозволяє розробникам визначити, на яку саме групу гравців спрямовані їхні творіння та яким чином адаптовані геймплей і дизайн для задоволення потреб цієї аудиторії.

Також важливим є визначення інноваційних та унікальних рішень, які використовують конкуренти. Цей аспект може служити джерелом для інспірації і вказівкою на можливості для вдосконалення чи впровадження унікальних концепцій у власних іграх.

Отримані висновки під час аналізу конкурентів є невід'ємною інформацією для оптимізації стратегії розробки гри та створення продукту, який вирізняється на ринку геймінгу та здатний привертати увагу та визнання гравців.

2.3 Аналіз аналогів

Індустрія відеоігор з'явилася відносно недавно, близько 40 років тому, але вже змогла розвинутися в величезну галузь з прибутком в сотні мільярдів доларів на рік. Варто звернути увагу, що в сучасному світі ігри перестали

розроблятися лише задля розваг. Спеціальні ігри можуть виступати в якості навчального матеріалу або для використання гравців в науково-дослідних цілях. Аналіз аналогів комп'ютерної гри є важливою частиною дослідження, яка дозволяє порівняти гру Divinity: Original Sin 2 з іншими подібними проектами та визначити її унікальність та особливості.

В процесі виконання дипломного проекту був проведений аналіз анлогічних ігор на просторах інтернету та сервісі Google Play, серед усього списку можна виділити кілька найбільш успішних проектів.

В цьому аналізі будуть розглянуті кілька аналогів гри, з метою з'ясування спільних рис, відмінностей та впливу цих ігор на геймінг-середовище. Враховуючи цей аналіз, можна зробити висновки про місце Divinity: Original Sin 2 у контексті сучасної індустрії комп'ютерних ігор та його значення для гравців та розробників.

У цьому дослідженні будуть розглянуті такі аналоги:

- Baldur's Gate 3;
- Pillars of Eternity II: Deadfire;
- Wasteland 3;
- Torment: Tides of Numenera;
- Disco Elysium;

Кожна з цих ігор має свою унікальну графіку, геймплей, наратив та механіки.

В результаті, ми отримаємо глибше розуміння цих ігор і зможемо зробити висновки про їхню важливість та вплив на геймінгову культуру загалом. Продовжуючи дослідження цих ігор, ми матимемо можливість відкрити для себе нові світи, історії та геймплейні виклики, що розширять нашу групу сприйняття комп'ютерних ігор і збагатять наше досвід геймінгу.

2.3.1 Baldur's Gate 3

Baldur's Gate 3 є рольовою відеогрою, розробленою студією Larian Studios. Гра є третьою частиною серії Baldur's Gate і базується на всесвіті Dungeons & Dragons [31]. Вона пропонує гравцям епічну фантастичну пригоду у відкритому

світі з великим вибором і впливом на розвиток історії. Один з ключових аспектів Baldur's Gate 3 - це його глибокий іммерсивний світ і ролева система. Гравці можуть створити власного персонажа, вибрати його клас, расу, вміння і навички. Гра надає велику свободу в прийнятті рішень та впливі на хід подій. Baldur's Gate 3 має вражаючу графіку, детально відтворені світи, персонажів та монстрів, реалістичні ефекти та динамічну освітленість. Baldur's Gate 3 має насичений сюжет, що переплітається з виборами гравця і його впливом на події. Гра розповідає захоплюючу історію про пригоди, боротьбу зі злом, взаємини з іншими персонажами та поступовий розвиток головного героя [32].

Baldur's Gate 3 є вражаючим прикладом сучасної рольової гри з глибокою іммерсією, великим вибором і впливом на хід подій, вражаючим графічним виконанням і захоплюючим сюжетом. Вона пропонує гравцям багато годин захоплюючого геймплею та незабутніх пригод у фантастичному світі.

У рамках порівняльної характеристики рольових відеоігор Baldur's Gate 3 та Divinity: Original Sin 2, розроблених студією Larian Studios, слід відзначити, що обидві гри мають власні унікальні особливості, хоча й відносяться до одного жанру [33].

Візуально обидві гри демонструють високу якість графіки та деталізацію світів. Divinity: Original Sin 2 пропонує оновлену графіку та привабливий візуальний стиль, тоді як Baldur's Gate 3 вирізняється реалістичним освітленням та вишуканими деталями, як показано на рисунку 2.1.

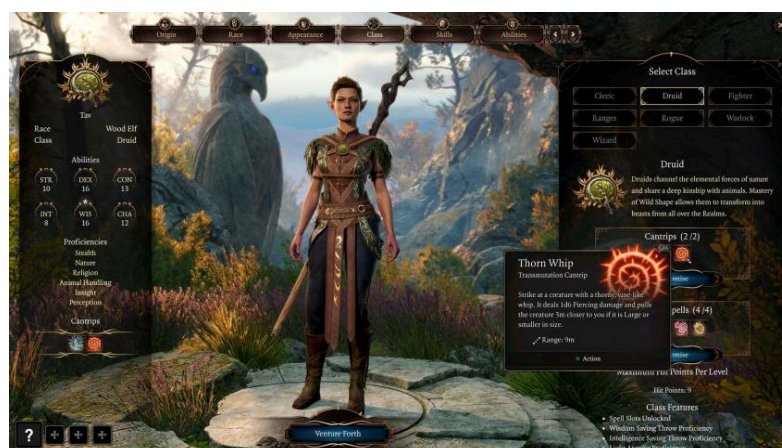


Рисунок 2.1 – Налаштування персонажа в грі Baldur's Gate 3

У плані геймплею, Divinity: Original Sin 2 має глибоку систему пошагових битв з акцентом на свободу вибору та вплив на сюжет, пропонуючи гравцям кооперативну гру та взаємодію. Натомість Baldur's Gate 3 зосереджується на більш динамічному покроковому бою з можливістю стратегічного планування в реальному часі.

Система вибору та впливу на сюжет в обох грах надає гравцям значний ступінь свободи у формуванні історії та відносин із персонажами, включаючи "живі" реакції у Divinity: Original Sin 2 та розгалужений сюжетний розвиток у Baldur's Gate 3 [34].

2.3.2 Pillars of Eternity II: Deadfire

У сфері рольових відеоігор Pillars of Eternity II: Deadfire, розробленої студією Obsidian Entertainment, та інших подібних ігор, важливим аспектом є створення багатогранних світів з розвинутими сюжетними лініями, що забезпечують гравців глибоким і захоплюючим досвідом [35].

Гра Pillars of Eternity II: Deadfire відрізняється деталізованою графікою, де поєднуються 2D фони та 3D моделі персонажів. Музичний супровід та звукові ефекти в грі грають ключову роль у створенні атмосфери та підкресленні настрою, що показано на рисунку 2.2.



Рисунок 2.2 – Скріншот концепції з гри Pillars of Eternity II: Deadfire

У геймплеї основну роль відіграє система покрокових битв, яка дозволяє гравцям зупинятися для стратегічного планування. Керування командою персонажів, розвиток їх навичок та взаємодія з ігровим світом вимагає від гравців прийняття важливих рішень, які впливають на хід сюжету [36].

Система виборів та наслідків у *Pillars of Eternity II: Deadfire* підкреслює значущість кожного рішення гравця, що може вплинути на сюжетну лінію, стосунки з іншими персонажами та загальний розвиток світу гри.

Сюжет ігри розгортається у фантастичному світі Еорасі, пропонуючи гравцям зануритися у світ політичних інтриг, морських пригод та магічних загадок, де кожен вибір має значення [37].

2.3.3 Wasteland 3

Відеогра *Wasteland 3*, розроблена студією *inXile Entertainment*, представляє собою постапокаліптичну рольову гру, де гравці поринають у світ, охоплений крижаними пустелями Колорадо. Вона розповідає історію Рейнджерів, які борються за виживання у світі після катастрофи, заповненому інтригами, політичними конфліктами та важкими моральними виборами [39].

Гра відрізняється вражаючою графікою, яка майстерно передає атмосферу постапокаліпсису. Детально пророблені локації, персонажі та елементи оточення створюють унікальний візуальний досвід, підкреслюючи атмосферу руїн і відчайдушної боротьби за виживання. Ілюстрацію гри показано на рисунку 2.3.

Геймплей *Wasteland 3* базується на пошаговій тактиці, де кожне рішення та вибір гравця має значний вплив на розвиток сюжету та взаємовідносини з іншими персонажами. Це забезпечує глибоку стратегічну складову гри, вимагаючи від гравців обдуманого підходу до кожної ситуації [40].

Загалом, *Wasteland 3* пропонує комплексний ігровий досвід, збагачений захоплюючим сюжетом, складним геймплеєм та високою якістю візуального оформлення, що робить її однією з видатних ігор у постапокаліптичному жанрі рольових ігор .



Рисунок 2.3 – Скріншот концепції з гри Torment: Tides of Numenera

Проводячи порівняльну характеристику рольових ігор Wasteland 3 та Divinity: Original Sin 2, слід зазначити, що обидві відзначаються унікальними особливостями, що відрізняють їх у жанрі.

Геймплей Divinity: Original Sin 2 характеризується покроковим боєм, розширеними магічними механіками та можливістю кооперативної гри, тоді як Wasteland 3 зосереджується на тактичному використанні оточення у покрокових битвах. Обидві ігри пропонують гравцям значну свободу у виборі дій та розвитку персонажів.

Світ Wasteland 3 представлений постапокаліптичним ландшафтом Колорадо, в той час як Divinity: Original Sin 2 занурює гравців у багатий фентезійний світ з різноманітними магічними істотами [41].

Відкритість світу в Divinity: Original Sin 2 включає численні локації для дослідження, взаємодії з персонажами та виконання завдань, тоді як Wasteland 3 пропонує великий відкритий світ з акцентом на розвідку постапокаліптичних пустельних територій [42].

Таким чином, обидві гри представляють собою яскраві приклади рольових ігор, кожна з яких пропонує унікальний геймплей, високу якість виконання та багатогранність своїх світів, що робить їх привабливими для шанувальників жанру.

2.3.4 Torment: Tides of Numenera

Torment: Tides of Numenera - це рольова гра, розроблена студією inXile Entertainment.

Один з найбільш вражаючих аспектів гри - це її наратив. Гра переносить гравців у світ Numenera, де технологія, магія та дивовижні артефакти існують поруч з людьми.

У грі Torment: Tides of Numenera головний акцент робиться на розмовах, інтеракції з персонажами та прийнятті рішень. Кожне рішення, яке гравець приймає, має великий вплив на світ гри і характери персонажів. Це робить гру унікальною, оскільки кожен гравець може створити унікальний наратив, що адаптується до його власних виборів [42].

Геймплей гри. Вона пропонує комбінацію пошуків, досліджень, розмов та тактичних битв. Битви відбуваються у пошаговому режимі, де гравці використовують свої уміння та стратегічні здібності для перемоги. Проте, гра більш сфокусована на наративі та прийнятті рішень, ніж на бойових сценах [35].

У грі Torment: Tides of Numenera також виділяється атмосфера та графічний стиль. Гра має унікальний фантастичний світ, який відтворюється у деталізованій 2D графіці. Це створює особливу атмосферу загадковості та дивовижного світу, приклад якого приведено на рисунку 2.4.

Torment: Tides of Numenera та Divinity: Original Sin 2 представляють собою видатні приклади рольових ігор, проте кожна з них має свою унікальну концепцію та особливості геймплею[43].

Torment: Tides of Numenera акцентується на глибині сюжету, діалогах, та моральних виборах гравця, надаючи можливість формувати події світу через прийняті рішення [44]. Гра має систему пошагових боїв, що базується на діалогових варіантах та використанні навичок персонажа. Вона розгортається у

унікальному постапокаліптичному світі з науково-фантастичними елементами, де техномагія грає ключову роль.



Рисунок 2.4 – Скріншот концепції з гри Torment: Tides of Numenera

Divinity: Original Sin 2 зосереджується на відкритому світі, групових битвах та кооперативному режимі, з сильним акцентом на тактичних боях. Гра пропонує тактичні пошагові битви, де важливо стратегічно розташовувати персонажів та використовувати уміння. Світ гри Divinity: Original Sin 2 розташований у фентезійному вимірі Ревеллон, де магія та конфлікти між богами відіграють ключову роль.

Таким чином, обидві гри пропонують унікальні світи та налаштування, але відрізняються підходами до розгортання сюжету, стилю геймплею та реалізації бойових механік[45] .

РОЗДІЛ ІІІ

ПРОЕКТУВАННЯ КОНЦЕПТУ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ

3.1 Формування концепції проекту

Створення власної інтерпретації комп'ютерної гри є складним процесом, який вимагає детального планування та стратегічного підходу. На прикладі розробки власної інтерпретації комп'ютерної гри Divinity: Original Sin 2, можна виділити кілька ключових етапів, які є вирішальними для успішного завершення проекту.

Перший етап охоплює визначення основної ідеї та тематики гри, включно з жанром, який стане основою для розробки та дизайну. Цей етап вимагає визначення мети та концепції гри, що стане фундаментом для подальшої розробки.

Другий етап передбачає проведення аналізу ринку та конкурентів, щоб виявити унікальні характеристики, які дозволять грі виділитися серед інших. Важливо вивчити існуючі ігри на ринку, оцінити стратегії конкурентів та визначити ігри з найвищими рейтингами у схожих тематиках.

Третім кроком є розробка структури гри. Це включає створення правил, визначення механіки гри та методів взаємодії гравців з грою. На цьому етапі також відбувається розробка концепцій персонажів та локацій, які відіграють ключову роль у грі.

Заключний етап полягає у визначенні цільової аудиторії та розробці стратегій маркетингу та промоції. Це включає вибір каналів для промоції, реклами та використання різних засобів для залучення потенційних гравців.

Головна ідея проекту - створення власного світу на основі існуючої гри. Створення власних правил гри, спрощення батальних моментів,

3.2 Опис концепції персонажів

3.2.1 Гном

У контексті віртуального ігрового простору, гном являє собою ключову фігуру, яка привертає увагу завдяки своїй незвичайній фізичній силі, підвищеній витривалості та видатним здібностям до інновацій. Він є оптимальним варіантом для гравців, котрі віддають перевагу глибокому стратегічному аналізу та розробці складних тактичних рішень, використовуючи різноманітний арсенал інструментів та механізмів.

Завдяки своїй вродженій міцності, гном здатний ефективно опиратися екстремальним умовам та витримувати значні удари від супротивників, що робить його надзвичайно надійним воїном у безпосередніх зіткненнях. Він часто оснащений важкою зброєю та бронєю, що підсилює його оборонні можливості та атакувальну міць.

Неймовірна здатність гнома до винаходів відкриває перед гравцями широкий діапазон можливостей для інноваційного підходу до вирішення ігрових завдань. Він має можливість конструювати різноманітні пастки, створювати механічні пристрої та використовувати різноманітні інструменти, що робить його значущим елементом як у бою, так і в процесі розв'язання складних головоломок.

Гном, реалізуючи свою фізичну силу і витривалість у рішенні конфліктних ситуацій, також демонструє глибоке розуміння технічних елементів ігрового світу. Це робить його цінним персонажем для тих гравців, які намагаються реалізувати складні стратегічні плани та використовувати технічні засоби у своїх діях. Персонаж гнома пропонує унікальне поєднання сили та інтелекту, дозволяючи гравцям адаптуватися до різноманітних ігрових викликів та обставин.

Аналізуючи особливості гнома у контексті віртуального ігрового середовища, можна виявити ряд важливих переваг та можливих недоліків, що характеризують цього персонажа.

Значними перевагами гнома є його видатна фізична сила і вражаюча витривалість, що роблять його особливо ефективним у безпосередньому бойовому зіткненні. Його здатність протистояти інтенсивним ударам опонентів і витримувати складні умови перетворює його на надзвичайно надійного бійця. Гном, озброєний важкою зброєю та бронею, здатен значно підвищувати свої оборонні та атаквальні здібності. Окрім того, його надзвичайна винахідливість і здібність до інновацій відкривають широкі можливості для творчого вирішення завдань, дозволяючи йому створювати різноманітні пастки та механічні пристрої. Важливою є його глибока обізнаність з технічними елементами ігрового світу, що робить його цінним у стратегічному плануванні та впровадженні технічних рішень.

Зображення готового персонажу приведено на рисунку 3.1, а також у додатку Б.1



Рисунок 3.1 – Концепція персонажа «Гном»

Тим не менш, можливими недоліками гнома є обмежена мобільність та адаптивність у порівнянні з іншими персонажами через використання важкого озброєння, що може зменшити його здатність до швидкого реагування. Це може вплинути на його продуктивність у ситуаціях, що потребують швидких дій та адаптації до змінних обставин. Іншим потенційним недоліком може бути менша ефективність у ситуаціях, які вимагають більшої гнучкості або імпровізації. Все це призводить до того, що гном представляє собою персонажа з багатограним набором якостей, об'єднуючи в собі силу і інтелект, проте може мати обмеження в деяких аспектах ігрової діяльності.

3.2.2 Чаклунка

Чаклунка, як один із центральних персонажів у грі, пропонує унікальний сплав універсальності та багатогранності. Вона виступає як ключовий елемент ігрового процесу, надаючи гравцям можливість адаптувати її до різноманітних тактичних сценаріїв через поєднання магічних та фізичних здібностей. Її спектр дій варіюється від активної агресії проти антагоністів до підтримки союзних сил, виконуючи важливу роль лікувальниці, що особливо важливо в умовах тривалих та інтенсивних бойових зіткнень.

Чаклунка має можливість бути оснащеною додатковими атрибутами, включаючи магічні предмети, такі як персні та амулети, а також броню та зброю. Ці елементи ігрового інвентарю впливають не лише на естетичний аспект персонажа, але й на її бойовий потенціал. Вони можуть підсилювати магічні здібності, збільшувати фізичну силу або ж надавати інші тактичні переваги, дозволяючи гравцям модифікувати персонаж згідно з власними стратегічними планами.

Синтез фізичних та магічних атак відкриває широкий спектр для ігрових комбінацій. Гравці мають змогу експериментувати з різними магічними елементами, створюючи унікальні та потужні комбінації, які здатні визначати результати конфліктів. Вміння Чаклунки швидко зцілювати союзників стає

ключовим у підтримці високої інтенсивності бою та відновленні ресурсів команди у вирішальні моменти.

Проте, слід зазначити, що обмежена витривалість та невеликий запас здоров'я чаклунки роблять її уразливою перед безпосередніми атаками та сильними ударами супротивників. Відтак, для гравців важливим є обдумане планування бойових дій, вибір оптимальної тактики, що мінімізує ризики для персонажа, одночасно максимізуючи її ефективність у підтримці та веденні бою.

Коректне розташування на полі бою, своєчасне застосування магічних і лікувальних здібностей відіграють вирішальну роль у успішному використанні цього персонажа, додаючи глибину та складність ігровому процесу. Завдяки цим особливостям чаклунка вимагає від гравців тактичного мислення та стратегічного підходу.

Зображення готового персонажу приведено на рисунку 3.2.



Рисунок 3.2 – Концепція персонажа «Чаклунка»

3.2.3 Ельф

У контексті розширення характеристик ігрового персонажа варто акцентувати увагу на його високій мобільності, яка відіграє ключову роль у динаміці ігрового процесу. Здатність швидкого переміщення між різними ігровими локаціями не лише сприяє тактичній гнучкості, але й є важливим фактором в уникненні прямих зіткнень із ворогами. Скритність персонажа забезпечує йому можливість залишатися поза полем зору противника, в той час як спритність дозволяє ефективно ухилятися від атак та вести бій, використовуючи елементи хитрості та обману, а не прямої фізичної сили.

Персонаж обладнаний легким озброєнням, що забезпечує йому підвищену маневреність та швидкість у бою. Таке озброєння дозволяє гравцям реалізувати тактику "удар і втеча", яка полягає у швидкому завданні удару ворогам та наступній миттєвій відступі до того, як вони встигнуть відповісти. Цей стиль бою є оптимальним для гравців, що віддають перевагу стрімкості дій та ефективності виконання задач над тривалою та силовою конфронтацією, а також тих, хто цінує можливість тактичного використання елементів навколишнього середовища.

Окрім того, навички прихованого руху, властиві цьому персонажу, відкривають перед гравцями широкий спектр стратегічних можливостей. Вони дозволяють реалізувати скритні місії та неочікувані атаки, уникаючи привертання уваги ворожих сил. Це забезпечує гравцям значну гнучкість у виборі ігрових стратегій та адаптації стилю гри до конкретних ігрових ситуацій. Крім того, здібність персонажа до швидкого відновлення після отримання невеликих травм суттєво збільшує його шанси на виживання у бою, роблячи його вибір ефективним для різноманітних ігрових сценаріїв.

Серед можливих недоліків ельфа слід відзначити його потенційно меншу ефективність у прямих силових конфліктах через орієнтацію на скритність та

маневреність. Його перевага легкого озброєння може обмежувати його здатність завдавати значної шкоди у ситуаціях, де необхідна велика вогнева потужність.

Зображення готового персонажу приведено на рисунку 3.2, а також у додатку Б.2



Рисунок 3.3 – Концепція персонажа «Ельф»

3.2.4 Локація

Ця область пропонує гравцям широкі тактичні можливості завдяки своїй просторовій організації, що дозволяє використовувати природні формації для приховування або підготовки засідок. Об'єми та складне розташування території сприяють непомітним маневрам і раптовим атакам, також надають гравцям можливість застосування стратегії "удару з відходом".

Тим не менш, густий лісовий покрив і неоднорідний рельєф можуть стати викликом для навігації та маневрування, особливо під час інтенсивних боїв, що вимагає від гравців більшої концентрації та здатності швидко пристосовуватися до змін умов. Локація вимагає від гравців розробки складної стратегії та зусиль для ефективною навігації, одночасно пропонуючи високий рівень інтриги та задоволення від гри.

Ця місцина є ідеальною для широкого спектру ігрових сценаріїв, що випробовують здатність гравця до розв'язання проблем, ретельного планування та експромтного реагування на постійно змінні ситуації.

Зображення готової локації приведено на рисунку 3.4, а також у додатку Б.3



Рисунок 3.4 – концепція локації

3.3 Технічна реалізація проекту

Проект виконано в растровому редакторі Adobe Photoshop. Першим етапом розробки концепції персонажа «Чаклунка» був пошук референсів, приклад яких зображено на рисунках 3.5-3.7 та у додатку В.

Провівши аналіз аналогів та популярності стилів, було обрано створювати персонажів для фентезі гри у стилі dark fantasy. Другий етап- створення скетчів та надання персонажам характеру через атрибути та додаткові об'єкти. Нариси були створені у програмі Adobe Photoshop.

Для розробки персонажа були виконані наступні дії:

1. В растровому редакторі була створена монтажна область розміром 420x594. Пензлем «вугільний олівець» намальований ескіз персонажа.
2. Заздалегідь збережені фото черепів та текстур одягу додаємо до монтажної області. На зафарбовані ділянки одягу накладаємо текстури завдяки інструменту « Clipping mask» та режим наложення. За допомогою кольору регулюємо тіні та текстуру.
3. Зображення черепів додаємо на монтажну область. Видаляємо фон та домальовуємо очі та ритуальні руни. Використовуємо текстурні пензлі та ефекти наложення. Пензлем «Хмара» малюємо зелений зловісний дим.

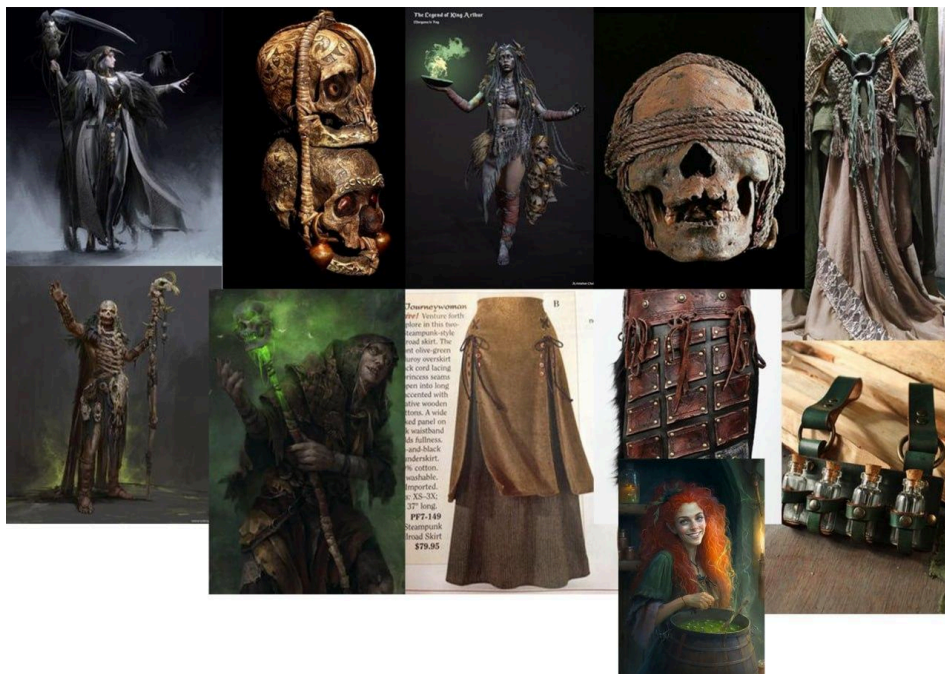


Рисунок 3.5 – Референси для персонажа «Чаклунка»

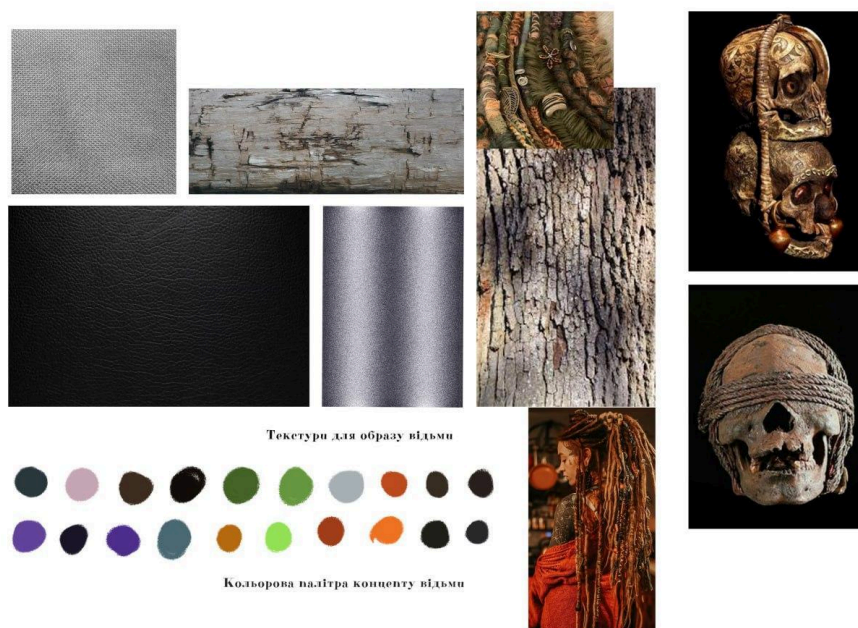


Рисунок 3.6 – Референси текстур для персонажа «Чаклунка»

Після опрацювання референсів та створення ідеї персонажа робота перейшла у графічний редактор.

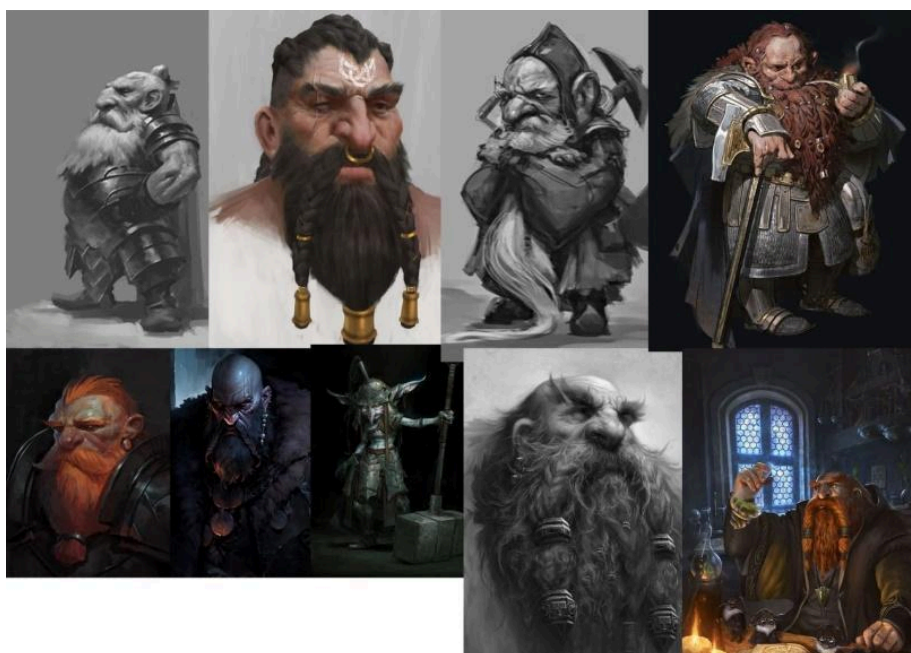


Рисунок 3.7 – Референси для персонажа «Гном»

Розробка персонажа у растровому редакторі включала декілька важливих кроків, щоб забезпечити високу якість та деталізацію зображення. Початково, була створена монтажна область розміром 420x594, де за допомогою пензля

«вугільний олівець» було намальовано ескіз персонажа, закладаючи основні контури та пропорції.

Далі, персонаж був зафарбований в сіру градацію, що допомогло визначити розподіл світла та тіней. Цей етап був ключовим для створення об'єму та глибини зображення. Особлива увага приділялася деталям одягу та зброї, забезпечуючи їм реалістичність та візуальну привабливість.

Після розбивки на світлотіньову сторону, об'єкти заливалися градієнтною заливкою, що додало зображенню додаткову глибину. Використання фототекстур для елементів одягу надало їм більш реалістичний вигляд.

Завершальним етапом було ручне промальовування кольчуги, що вимагало точності та відтворення кожного ланцюжка, надаючи персонажу деталізованого та виразного образу.

ВИСНОВКИ

У висновках дипломного проекту, присвяченого геймдизайну та його впливу на розробку відеоігор, зазначається значущість графічного дизайну в створенні унікального візуального стилю та атмосфери, які сприяють зануренню гравців у ігровий світ. Авторська інтерпретація графічної концепції для Divinity: Original Sin 2 ілюструє важливість творчого підходу та оригінальності у формуванні візуальної мови гри, що безпосередньо впливає на емоційне сприйняття та досвід гравців.

Процес розробки включає детальне проектування персонажів, локацій, предметів та інших аспектів, які вимагають від дизайнера не лише знань міфології та філософії гри, але й глибокого творчого осмислення та адаптації існуючих ідей до унікального візуального рішення.

Висновок підкреслює, що авторська інтерпретація графічної концепції є ключовим елементом у процесі створення ігор, який впливає на весь ігровий досвід та може визначати комерційний успіх проекту в індустрії відеоігор. Вона вимагає інтеграції художніх та технічних навичок та є вирішальною для розробки ігрового світу, який був би одночасно естетично привабливим та функціональним, стимулюючи інтерес та залученість гравців.

Таким чином, дослідження підтверджує, що геймдизайн є невід'ємною частиною ігрової індустрії, яка вимагає від дизайнерів постійного розвитку та вдосконалення власних навичок для створення ігор, здатних захопити увагу та серця гравців по всьому світу.

<https://www.bulbapp.com/u/історія-комп'ютерного-геймінгу-теорія-і-поняття-к-комп'ютерного-геймінгу> (дата звернення 10.06.2023)

11 Історія відеоігор. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%96%D1%8F_%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%96%D0%B3%D0%BE%D1%80 (дата звернення)

12 Schell J. Art of Game Design: A Book of Lenses. Taylor & Francis Group, 2008. 489 p.

13 GAME IN UKRAINE: Кращі українські ігри і розробники». URL: <https://uccs.org.ua/kreatyvni-industrii/podii-kreatyvnoho-sektoru/industriia-kompiuternykh-ihor/game-in-ukraine-krashchi-ukrainski-ihry-i-rozrobnyku/> (дата звернення 17.06.2023)

14 Український геймдев тисне «на газ». URL: <https://www.imena.ua/blog/ua-game-dev-report/> (дата звернення 17.06.2023)

15 Що сталося з українським та світовим GameDev? Як війна вплинула на бізнес та індустрію. URL: <https://ain.ua/2022/05/07/shho-stalos-z-ukrayinskym-ta-svitovym-gamedev/> (дата звернення 4.11.2023)

16 Що таке кіберспорт та як ця культура розвинена в Україні. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/29189982.html> (дата звернення 10.06.2023)

17 Schreier J. Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made. HarperCollins Publishers, 2017.

18 Donovan T. REPLAY The History of Video Games. Yellow Ant; Illustrated edition (April 20, 2010), 2010. 517 p

19 Що таке геймдизайн. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/геймдизайн> (дата звернення 10.10.2023)

20 Історичні передумови та перспективи розвитку геймдизайну в Україні Гілея: науковий вісник . с. 84-85.

21 Офіційний сайт клубу Navi. URL: <https://navi.gg/ua> (дата звернення 16.06.2023)

- 22 Natus Vincere. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Natus_Vincere(дата звернення 15.10.2023)
- 23 Третина населення планети грає у відеоігри. Коли ринок геймінгу захопить світ. URL: <https://www.epravda.com.ua/publications/2023/05/18/700238/> (дата звернення 17.10.2023)
- 24 Lindsay Grace, Deciphering Hackathons and Game Jams through Play, Proceedings of the International International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events, p. 42--45, 2016,. San Francisco, CA, USA
- 25 GSC Game World. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/GSC_Game_World (дата звернення 4.11.2023)
- 26 4A Games. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/4A_Games (дата звернення 4.11.2023)
- 27 Frogwares. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Frogwares> (дата звернення 4.11.2023)
- 28 Global Game Jam Ukraine. URL: <https://www.ggj.org.ua/>
- 29 Wolf M. J. P. Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming / Ed. by Mark J. P. Wolf. Santa Barbara, – CA: Greenwood, 2012. – 740 p.
- 30 Що таке геймдизайн. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/геймдизайн> (дата звернення 10.10.2023)
- 31 Baldur's Gate 3: море захоплення та крапля розчарування від раннього доступу. URL: <https://www.ixbt.com/live/games/baldurs-gate-3-ot-vostorga-do-razocharovaniya.html> (дата звернення 9.11.2023)
- 32 Огляд Baldur's Gate III: враження та роздуми після 45 годин гри. URL: <https://itc.ua/ua/articles/oglyad-baldur-s-gate-iii-vrazhennya-ta-rozdumy-pislya-45-godyn-gry/> (дата звернення 9.11.2023)
- 33 Гра Baldur's Gate: Dark Alliance 3: Огляд та Прогнози. URL: <https://isp.page/news/uk/%D0%B3%D1%80%D0%B0-baldurs-gate-dark-alliance->

[3-%D0%BE%D0%B3%D0%BB%D1%8F%D0%B4-%D1%82%D0%B0-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D0%BD%D0%BE%D0%B7%D0%B8/#gsc.ta](#)
b=0 (дата звернення 9.11.2023)

34 Розробники підвищили системні вимоги Baldur's Gate 3 через поліпшення графіки. URL: <https://www.unian.ua/games/razrobotchiki-povysili-sistemnye-trebovaniya-baldur-s-gate-3-iz-za-uluchsheniya-grafiki-12159342.html> (дата звернення 9.11.2023)

35 Pillars of Eternity 2: Deadfire — Свистать всіх нагору! URL: <https://itc.ua/articles/pillars-of-eternity-2-deadfire-svistat-vseh-naverh/> (дата звернення 22.06.2023)

36 Pillars of Eternity II: Deadfire. URL: https://www.wikiwand.com/uk/Pillars_of_Eternity_II:_Deadfire (дата звернення 22.06.2023)

37 Pillars of Eternity II Deadfire. URL: <https://whatthegame.com.ua/pillars-of-eternity-2-deadfire/> (дата звернення 9.11.2023)

38 Bartle R. A. Designing virtual worlds. Indianapolis, Ind : New Riders Pub., 2004. 741 p.

39 Огляд Wasteland 3 – Настав час забути про Fallout. URL: <https://root-nation.com/ua/games-ua/games-review-ua/ua-oglyad-wasteland-3/> (дата звернення (9.11.2023)

40 Розчарування: Wasteland 3 (та DLC). URL: <https://klardendum.com/review/rozcharuvannja-wasteland-3-ta-dlc/> (дата звернення 9.11.2023)

41 Welcome to the Official Wasteland Wiki. URL: https://wasteland.fandom.com/wiki/Official_Wasteland_3_Wiki (дата звернення 9.11.2023)

42 Torment: Tides of Numenera. URL: https://numenera.fandom.com/wiki/Numenera_Wiki (дата звернення 9.11.2023)

43 Torment: Tides of Numenera Wiki Guide: Classes, Abilities, Quests, Choices, Characters, Walkthroughs and more. URL: <https://tormenttidesofnumenera.wiki.fextralife.com/Torment:+Tides+of+Numenera+Wiki> (дата звернення 9.11.2023)

44 Torment: Tides of Numenera – гра слів. URL: <https://itc.ua/articles/torment-tides-of-numenera-igra-slov/> (дата звернення 9.11.2023)

45 Творці Torment: Tides of Numenera показали бойову систему гри. URL: <https://playua.net/tvortsi-torment-tides-of-numenera-pokazaly-bojovu-system-u-gry/> (дата звернення 9.11.2023)

ДОДАТОК А

Аналіз аналогів



Рисунок А.1 - налаштування персонажа в грі Baldur's Gate 3



Рисунок А.2 - скріншот концепції з гри Pillars of Eternity II: Deadfire



Рисунок А.3-скріншот концепції з гри Torment: Tides of Numenera

ДОДАТОК Б

Етапи створення концепції персонажів



Рисунок Б.1 – скетч концепції персонажа «Гном»

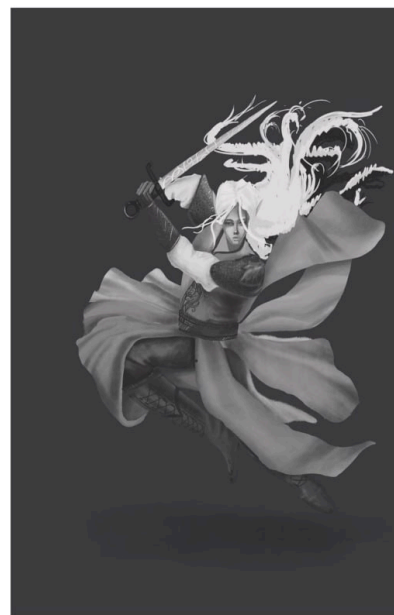


Рисунок Б.2 - скетч концепції персонажа «Ельф»



Рисунок Б.3- скетч локації

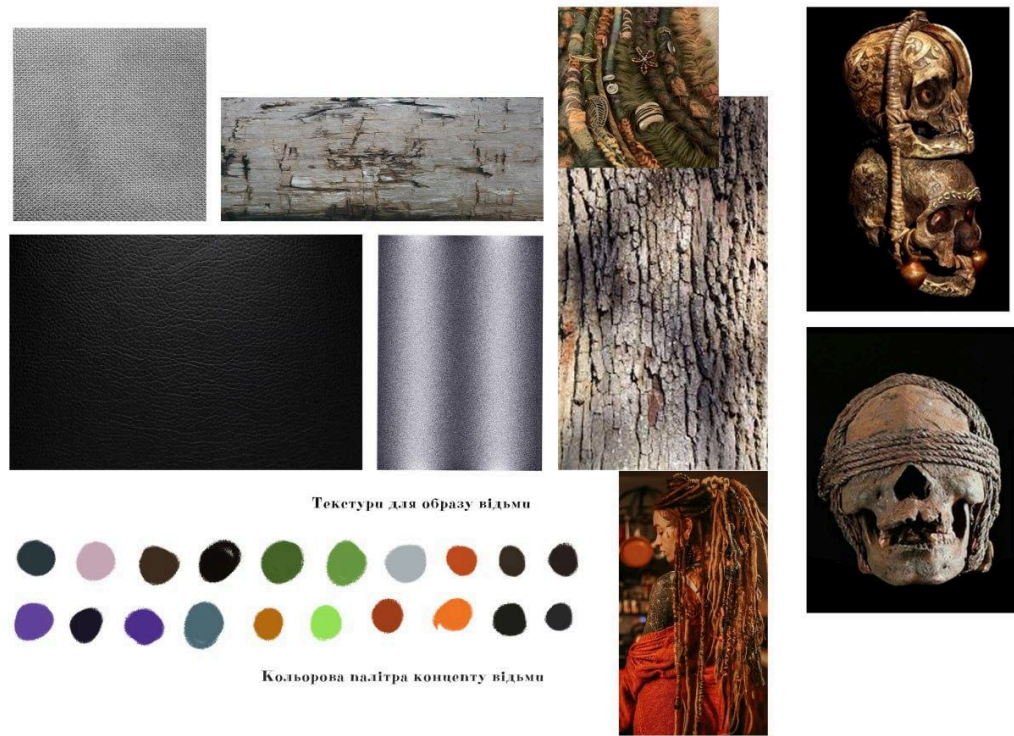


Рисунок В.3 – референси текстур персонажа «Гном»

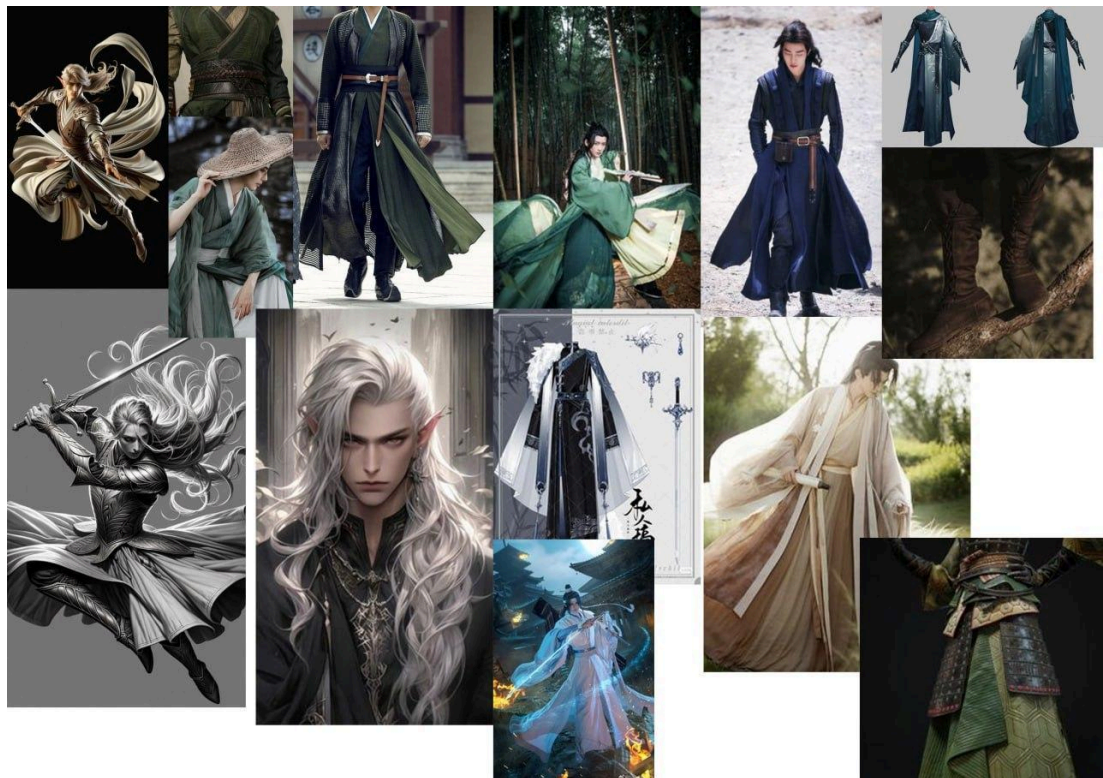


Рисунок В.4 – референси персонажа «Ельф»