МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»

Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Балейко Аделіна Геннадіївна

Дизайн комп'ютерної гри "Spiritus Lupus"

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.
_____ Балейко Аделіна Геннадіївна

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович,
Старший викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 2
РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6
1.1. Компютерна гра: “Red Dead Redemption 2 (2018)”. 6
1.2. Анімаційний проєкт: “Arcane (2021)” 7
1.3. Комп’ютерна гра: “Horizon Zero Dawn (2017)” 8
1.4. Комп’ютерна гра: “Assassin’s Creed Valhalla (2020)” 9
1.5. Аніме: “ Attack on Titan (2013— 2023)” 10
1.6. Комп’ютерна гра: “The Banner Saga (2014–2018)” 11
1.7. Комп’ютерна гра: “The Witcher 3: Wild Hunt (2015)” 11
1.8. Фільм: “Avatar (2009)” 12
1.9. Комп’ютерна гра: “Transistor (2014)” 14
1.10. Анімаційний фільм: “Princess Mononoke (1997)” 14
1.11. Анімаційний фільм: “Nausicaä of the Valley of the Wind (1984)” 15
1.12. Дипломний проєкт ОКР «Бакалавр»: «Дизайн фентезі гри за мотивами слов’янської міфології (2021)» 16
1.13. Дипломний проєкт ОКР «Бакалавр»: «Баба Яга (2021)» 17
РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 18
2.1. Концепція роботи 18
2.2. Стилістичні особливості 19
2.3. Технічні характеристики 19
2.4. Звукове рішення 20
2.5. Аналіз опитування 21
ВИСНОВКИ 22
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 23
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 24
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 32
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 36
ДОДАТОК ІV. ОПИТУВАННЯ 39

ВСТУП

Війна стала каталізатором для багатьох процесів : питання ідентичності, пошук правди, загострення глобальних проблем. Вона оголила правду, яку довго намагалися приховати від людей, і стала своєрідним лакмусовим папірцем для виявлення слабких місць у нашому суспільстві, культурі й ідентичності. В історії України було чимало катастроф і трагедій, при цьому особливо сильно страждала культура. Її не раз намагалися знищити або перекроїти під чужі уявлення — насильно, через заборони, викривлення та привласнення. Сьогодні ми можемо чітко побачити, як держава— агресор продовжує паплюжити нашу історичну й культурну спадщину, привласнюючи наші досягнення, знецінюючи нашу самобутність і нав'язуючи хибну інтерпретацію нашого минулого. Події сьогодення яскраво демонструють, як нас систематично грабували — матеріально, культурно, символічно. Наші надбання приписували іншим, нашу ідентичність зводили до ролі «молодшого брата» або «чужого регіону». Українців роками знецінювали й намагалися стерти з карти світової культурної спадщини [1].

Це потрібно зупинити. Настав час заявити про Україну — відкрито, гучно й без компромісів. Настав час повернути своє. Розповісти світу, хто ми є насправді. На цьому тлі наш проєкт набирає нової ваги. Сила впливу ігрової індустрії дає унікальну можливість говорити з усім світом. Через комп'ютерні ігри ми можемо повернути Україні її справжній спадок, емоцію, досвід і живу історію.

Комп'ютерні ігри — одна з найпотужніших форм сучасного медіа. Вони об'єднують мільйони людей з різних країн, культур і поколінь [2, 3]. Їхній вплив не абстрактний — останні дослідження підтверджують, що комп'ютерні ігри здатні формувати соціальні установки, змінювати поведінку і впливати на світогляд гравця. Інтерактивність комп'ютерних ігор робить цей вплив глибшим і довготривалішим, ніж у кіномистецтві чи літературі, адже гравець

— не просто спостерігач, а активний учасник подій [4]. Нашим проєктом ми демонструємо впевненість, комп'ютерними іграми можна донести до світу розуміння справжньої України — не зруйнованої, а сильної, творчої, гідної і вільної держави.

Актуальність розробки комп'ютерної гри "Spiritus Lupus" складається з кількох ключових причин. По — перше, вона відповідає на стрімке зростання вітчизняного ринку відеоігор, пропонуючи унікальний продукт, що поєднує розважальну та культурно — освітню складові. На сьогодні існує серйозний дефіцит ігор, заснованих на українській міфології, особливо в жанрі дарк— фентезі. "Spiritus Lupus" заповнює цю нішу, відкриваючи гравцям світ справжніх українських вірувань і образів — Лісовика, Русалок, Блукаючих вогнів, Хух та інших істот, що досі залишаються на периферії масової культури. Це не просто нова гра — це культурна відповідь на роки системного знецінення та викривлення нашої спадщини.

Даний проєкт також є спробою відродити забуту віру — у власні корені, у глибину нашої культури, що вижила попри століття тиску від різних чинників, як зміна релігії, репресії які перетворились в повну заборону усього Українського. Вона продовжує жити у гербах, орнаментах, писанках, обрядах, назвах, навіть у побуті. Але щоб вона не перетворилась на музейний експонат, їй потрібне сучасне звучання. Гра дає цю можливість — знайти форму для традицій у новому медіа— середовищі, зробити їх близькими й зрозумілими для нових поколінь[1] [5]. Використовуючи зрозумілу культурну мову комп'ютерних ігор, які стали потужним засобом розширення культурних процесів, трансформуючи способи сприйняття, передачі та створення культурних норм. Відеоігри, будучи інтерактивною формою мистецтва, дозволяють не лише відтворювати традиційні культурні коди, а й активно впливати на їхнє засвоєння та інтерпретацію. Завдяки ігровим механікам, сюжетам та візуальним образам вони стають середовищем, у якому культура не просто передається, а й переосмислюється, набуваючи нових форм у

[1] https://www.youtube.com/watch?v=unFTItWjSro

цифровому просторі, відкривають нові можливості для культурного самовираження та інноваційних форм творчості [6].

Крім культурного аспекту, “Spiritus Lupus” має важливу соціальну складову. Вона піднімає гострі екологічні проблеми — вирубку карпатських лісів, знищення природних екосистем, втрату гармонії між людиною та довкіллям. Ці питання не подаються як теорія, вони вбудовані в ігровий досвід, дозволяючи гравцю відчути наслідки людської безвідповідальності.

Таким чином, “Spiritus Lupus” — це не просто гра. Це культурна ініціатива, що повертає українцям їхню спадщину й перетворює її з пасивної пам’яті на активну силу. Вона говорить мовою сучасності про те, що було витіснене, і відкриває новий шлях до самоусвідомлення через геймплей. Надає можливість кричати про Україну та її сьогодення, про проблеми які потрібно було врегулювати ще вчора, про конфлікт який коштує тисячі життів.

Новизна “Spiritus Lupus” вирізняється на кількох рівнях — концептуальному, візуальному та технічному. На відміну від більшості сучасних ігор, проєкт поєднує 3D моделювання з елементами ручної 2D графіки, створюючи ефект «живого мультфільму». Такий художній підхід не лише надає грі виразної естетики, а й стає інструментом передачі автентичної атмосфери українського фольклору. Технічно реалізація відбувається з використанням сучасних інструментів — “Blender” та ігрових рушіїв “Unreal Engine”, що дозволяє досягати високої якості візуальних рішень, деталізації персонажів і динамічних ефектів.

У “Spiritus Lupus” фольклорні образи не виконують декоративну функцію, як це часто трапляється у західних аналогах, а є органічною частиною сюжету, механік і світу гри. Вони діють, реагують, трансформуються, створюючи глибокий, інтерактивний досвід. Взаємодія з міфічними істотами не зводиться до стандартних квестів, а впливає на світогляд гравця, піднімає філософські теми, змушує замислитися над зв’язком людини з природою, духами, з власною сутністю. Особливо важливо, що гра “Spiritus Lupus” не просто реконструює минуле, вона вписує українську

міфологію в сучасний контекст. Це гра не про «архаїчне», а про живе — про те, як забуті образи повертаються і набувають нового звучання у теперішньому. Такі символи, як Лісовик, Хуха чи Русалка, стають провідниками до глибинної культурної пам’яті, але водночас — актуальними фігурами, здатними взаємодіяти зі світом сьогоднішньої людини. Саме це вписування міфології в сучасну форму сприйняття і робить гру унікальною.

Таким чином, “Spiritus Lupus” — це поєднання культурної місії зі сміливим ігровим експериментом. Це продукт, який одночасно зберігає спадщину і переосмислює її, даючи українській міфології новий простір для життя — у сучасному, цифровому світі. І саме тому гра має потенціал стати впливовим явищем як на національному, так і на міжнародному рівні.

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для створення якісного продукту ми провели ретельний аналіз існуючих проєктів, які відповідають тематиці нашої роботи — темному фентезі з елементами відкритого світу та нелінійним сюжетом. Цей аналіз дозволив нам не лише визначити оптимальний напрямок розробки, але й виділити ті унікальні риси, які роблять наш проєкт особливим і конкурентноздатним на сучасному ігровому ринку. Ми впевнені, що поєднання перевірених рішень з інноваційними підходами дозволить нам створити гру, яка знайде свого гравця і займе гідне місце серед найкращих представників жанру.

1.1. Компютерна гра: “Red Dead Redemption 2 (2018)”.

Ця гра від розробника “Rockstar San Diego” та видана компанією “Rockstar Games”. встановила новий стандарт у відтворенні відкритого світу, де кожен елемент — від поведінки диких тварин до змін погоди — створює неймовірно реалістичний досвід. Природа, яка є не просто фоном, а повноцінний учасник гри. “Red Dead Redemption 2”[2] (іл. 1.1.) кожен елемент — від поведінки диких тварин до змін погоди — працює на створення реалістичного досвіду. Гравець не просто досліджує простір, а живе в ньому. Атмосфера Дикого Заходу передана з вражаючою точністю. Контрасти епохи, жорстокість і краса природи створюють переконливу, живу картину минулого. Скелі, озера, рівнини, пустелі — все промальовано з надзвичайною увагою до деталей. Світанки, що розгортаються над горами, або тумани, які стеляться лісами, буквально захоплюють подих. Це той випадок, коли можна не виходячи з дому, не виїжджаючи за кордон, побачити приголомшливі краєвиди й зануритися у природу з якістю документального фільму.

Особливо варта уваги система честі, яка впливає не лише на сюжет, а й на те, як світ реагує на гравця. При виборі напрямку взаємодії зі світом в залежності від персонажа був він негативним або позитивним, змінюється сюжет відповідно до шкали. Це створює відчуття особистої відповідальності,

[2] https://www.youtube.com/watch?v=gmA6MrX81z4

та занурення в роль. Гравець отримує змогу прожити життя звичайної людини того часу — не героя, а частини великого, живого світу.

Для нас “RDR2” є цінним прикладом того, як персонажа можна органічно інтегрувати в «екосистему» гри. Історична епоха тут не просто згадана, а ретельно відтворена й вплетена в саму суть гри. Це не реконструкція — це повноцінний досвід проживання у тому часі, у тих умовах і серед тих реалій.

1.2. Анімаційний проєкт: “Arcane (2021)”

Анімаційний серіал “Arcane”[3] (іл. 1.2.) від “Netflix”, заснований на всесвіті “League of Legends”, вражає унікальною візуальною стилістикою, що поєднує 3D — моделі з техніками ручної цифрової анімації. Його ключова особливість — глибоке розкриття персонажів через візуальні образи та мінімалістичні діалоги. Завдяки цьому досягається потужне емоційне занурення в драматичну історію. “Arcane” є важливим прикладом того, як складні ідеї можуть бути передані через візуальну мову без потреби в надмірному поясненні. Використані техніки, забезпечують високий рівень деталізації й художньої виразності. Персонажі змодельовані у тривимірному просторі, тоді як фони, на відміну від типових CGI — проєктів, розмальовані вручну цифровим способом. Це створює глибоку, цілісну стилістику, яка вирізняє “Arcane” зпоміж подібних анімаційних проєктів.

Кожен кадр у “Arcane” виглядає як окремий витвір мистецтва, його хочеться «поставити в рамку». Композиція кадру продумана до найменших деталей: положення об’єктів, вибір ракурсу, робота зі світлом і кольором — усе це працює як повноцінні художні засоби, що не просто супроводжують сюжет, а активно його формують. Кожен елемент на екрані має свою вагу і функцію, створюючи глибоку символіку і візуальну драматургію. +

В особливо чуттєвих моментах ефекти — як — от вогонь, вода, сльози чи пил — виконані в 2D, що додає сценам тепла, емоційності й текстури. Цей

[3] https://www.youtube.com/watch?v=fXmAurh012s&t=32s

художній прийом використовується не для ефектності заради ефектності, а як точне і доречне емоційне підсилення.

Дизайн персонажів заслуговує окремої уваги: кожен має унікальну стилістику, характер і візуальну мову. Їх неможливо переплутати — вони функціонують не лише як частини історії, а як її візуальні ідеї, вписані в кожен рух, деталь одягу, вираз обличчя.

“Arcane” — це не просто серіал, а зразок того, як візуальні й художні засоби можуть стати повноцінним наративним інструментом. Його приклад надихає і доводить, що сучасна анімація може бути не менш потужною формою мистецтва, ніж традиційні медіа.

1.3. Комп’ютерна гра: “Horizon Zero Dawn (2017)”

Ця гра від компанії “Sony Interactive Entertainment”, пропонує унікальне поєднання постапокаліптичного сетингу з естетикою первісного суспільства. “Horizon”[4] (іл. 1.3.) вражає контрастом між дикими племенами, що живуть у гармонії з природою, та слідами високотехнологічної цивілізації, яка зникла, залишивши після себе лише уламки машин і руїни. У цьому світі головну загрозу становлять не звичайні хижаки, а роботизовані створіння, що нагадують тварин — агресивні, адаптивні, іноді величні, іноді страхітливі. Бойова система в “Horizon” побудована навколо взаємодії з цими механічними істотами. Це не просто боротьба, а стратегічне протистояння: гравець вивчає поведінку ворога, використовує пастки, підлаштовується під ландшафт. Кожне зіткнення — це міні— історія виживання, що вимагає розуму, а не лише сили.

Візуальна мова гри — ще один її сильний бік. Тут активно використовуються художні засоби, маніврують коліром та світлом, майстерно опрацьовано композицію кадру. Ландшафти не просто красиві, вони мають емоційну глибину, задають настрій, підсилюють атмосферу гри. Величезні простори, руїни, тумани, світанки — усе це працює як засіб занурення у світ. Навіть дизайн роботів побудований на злитті технічної логіки з природними

[4] https://www.youtube.com/watch?v=u4-FCsiF5x4

формами — механічні істоти мають впізнавану «біологічну» пластику, що робить їх одночасно дивними й знайомими. Концепція “Horizon” — це не лише про фантастику. Це гра про баланс. Баланс між природою і машинами, між минулим і майбутнім, між силою і розумом. У центрі — людина, яка шукає відповіді, намагається зрозуміти, що залишилось від старого світу, і що потрібно, щоб створити новий.

Для нашої роботи “Horizon” є важливим орієнтиром. Вона демонструє, як можна органічно вписати технології у світ, що дихає природною логікою, і при цьому зберегти художню виразність. Це приклад того, як концепція, візуальні засоби й ігрова механіка працюють як одне ціле, створюючи глибокий і візуально переконливий світ.

1.4. Комп’ютерна гра: “Assassin’s Creed Valhalla (2020)”

Гра “Assassin’s Creed Valhalla”[5] (іл. 1.4.) від компанії “Ubisoft”, вражає ретельним підходом до візуального відтворення епохи вікінгів, де кожен елемент, від архітектури до деталей одягу, пройшов історичну експертизу. Візуальна складова поєднує суворий реалізм північних краєвидів з містичним ореолом скандинавської міфології, туманні фіорди з переливчастим північним сяйвом контрастують з похмурими тонами казкових світів, таких як Асгард. Особливу увагу приділено освітленню — воно грає ключову роль у створенні атмосфери, підкреслюючи драматичність сцен і змінюючи сприйняття локацій залежно від часу доби. Система дослідження світу доповнена візуальними підказками: рунічні написи на каменях, фрески в гробницях та символічні орнаменти — кожен візуальний елемент несе нарративне навантаження. Для нашої роботи цей досвід важливий як зразок органічного поєднання історичної достовірності з міфопоетичним баченням, де візуальна мова стає інструментом оповіді. Враження від гри нагадують відтворення середньовічних мініатюр — кожен кадр виглядає як жива ілюстрація до саги, де реалістичні текстури поєднуються зі стилізацією під традиційне мистецтво

[5] https://www.youtube.com/watch?v=rKjUAWlbTJk&t=1s

вікінгів. Цей підхід ми плануємо розвинути у власному проєкті, адаптуючи принципи візуального сторителінгу до нашого унікального сетингу.

1.5. Аніме: “ Attack on Titan (2013— 2023)”

Аніме “Attack on Titan”[6] (іл. 1.5.) засновано на манзі — азійський тип коміксів, від автора Ісаями Хаджіме. Адаптували мангу, студія Wit Studio (сезони 1–3) та MAPPA (4 сезон). Стало важливим досвідом у розумінні того, як можна створити по — справжньому захоплюючу історію, яка тримає глядача в напрузі протягом усього перегляду. Цей твір вражає своєю здатністю поєднувати масштабну драму з індивідуальними історіями персонажів, де кожен сюжетний поворот змушує переосмислювати минулі події. Для нашого ігрового проєкту він став цінним прикладом майстерного сторителінгу, який ми плануємо адаптувати до інтерактивного формату.

Особливо цінним для нас став спосіб, яким “Attack on Titan” поступово розкриває світ, дозволяючи глядачеві самому складати пазл з численних підказок і натяків. Цей прийом ми хочемо перенести в нашу гру, де дослідження світу буде не просто механікою, а важливим інструментом розкриття сюжету. Світ нашої гри, як і в аніме, має бути наповнений таємницями, які поступово стають зрозумілими через ключові події, знахідки та діалоги.

Важливим уроком став і підхід до створення персонажів — у “Attack on Titan” практично немає однозначно позитивних чи негативних героїв, кожен має свої мотиви та внутрішні конфлікти. Цю моральну неодзнозначність ми хочемо відтворити в нашому проєкті, де вибори гравця будуть впливати не тільки на розвиток сюжету, але й на сприйняття персонажів. Емоційний вплив, якого досягає аніме через ретельно продуману драматургію, музичний супровід і візуальну подачу, ми плануємо реалізувати через ключові ігрові моменти, де гравець буде відчувати себе не просто спостерігачем, а активним учасником подій.

[6] https://www.imdb.com/title/tt2560140/

Динамічний розвиток сюжету в “Attack on Titan”, коли початкова історія про виживання переростає у складну політичну та філософську притчу, надихнув нас на створення гнучкої ігрової структури, де дії гравця будуть призводити до глобальних змін у світі. Ми хочемо, щоб гравець відчував, що його рішення справді впливають на хід подій, як це відбувається в аніме, де кожен вибір персонажів має далекосяжні наслідки.

“Attack on Titan” показало нам, як можна створити історію, яка одночасно і захоплює, і змушує міркувати. У нашій грі ми прагнемо досягти подібного ефекту, адаптувавши ці наративні техніки до інтерактивного формату, де гравець сам стає творцем власної історії в межах створеного нами багатого ігрового всесвіту.

1.6. Комп’ютерна гра: “The Banner Saga (2014–2018)”

Серія ігор “The Banner Saga”[7] (іл. 1.6.) розроблена “Stoic” у жанрі тактичної RPG з ручною 2D анімацією стала яскравим прикладом вдалого поєднання фольклорних мотивів і глибокої ігрової механіки. Натхненна скандинавською міфологією, гра розповідає про світ, де велетні, вікінги та магічні істоти існують у хиткому балансі. Особливу цінність становить система моральних виборів — кожне рішення гравця має довготривалі наслідки, що створює відчуття справжньої відповідальності. Візуальний стиль, натхненний старовинними гравюрами, поєднує похмуру атмосферу з витонченою художньою виразністю. Гра викликає складні емоції — від безнадії до мужності, демонструючи, як ігровий світ може реагувати на дії гравця. Для нашого проєкту цей аналог важливий як приклад того, як можна інтегрувати фольклорні елементи в стратегічний геймплей, створюючи напружену атмосферу, де кожен вибір впливає на долю світу.

1.7. Комп’ютерна гра: “The Witcher 3: Wild Hunt (2015)”

Ця RPG розроблена “CD Projekt” з відкритим світом встановила новий стандарт для ігор, що базуються на фольклорних мотивах.

---

[7] https://www.youtube.com/watch?v=TPhu-96zxz4

“The Witcher 3”[8] (іл. 1.7.) майстерно адаптує слов’янську міфологію, оживляючи її у кожному аспекті — від другорядних квестів із лісовиками, русалками чи духами до головної сюжетної лінії, пронизаної міфологічною символікою. Природа тут — не просто мальовничий фон, а повноцінний персонаж. Густі ліси, туманні болота, скелясті гори — усе має свою історію, свою темну силу і свої небезпеки. Гра вражає глибиною сюжету. Тут немає чітких поділів на добро і зло — більшість рішень морально складні, неоднозначні. Гравець змушений постійно сумніватися, зважувати наслідки й нести відповідальність за вибір. Це додає емоційної ваги історії й робить світ гри живим і справжнім.

Важливо, що “The Witcher 3” — це не просто гра з фольклорним антуражем, а повноцінне дарк— фентезі. Істоти з міфів тут здебільшого не романтизовані, а страшні, агресивні й часто антагоністичні. Світ гри наповнений поганню — духами, прокляттями, монстрами — і центральна лінія сюжету значною мірою полягає в очищенні цього світу від темної сили, що роз’їдає його зсередини. Це підхід, у якому темний бік фольклору не згладжується, а навпаки — акцентується як джерело конфліктів, моральних дилем і драматизму.

Для нашої роботи “The Witcher 3” є цінним прикладом того, як національний фольклор можна вплести в сучасний ігровий дизайн не лише як декоративний елемент, а як змістовну, глибинну частину світу. Особливо важливо, як створено образи істот — багатошарові, часто трагічні, з власною мотивацією й історією, що дозволяє уникнути шаблонності й створює справжнє відчуття зустрічі з чимось древнім і диким.

1.8. Фільм: “Avatar (2009)”

“Avatar”[9] (іл. 1.8.) — це не просто видовищний блокбастер, а багатошарова історія про втрату зв’язку з природою, колоніалізм, духовність і боротьбу за гармонію. Світ Пандори розроблений та з режисований

[8] https://www.youtube.com/watch?v=c0i88t0Kacs
[9] https://www.youtube.com/watch?v=5PSNL1qE6VY

Джеймсом Кемероном постає, як органічна цілісність, де кожен елемент — від істот до ландшафтів — має значення. Це метафора того, що людство втратило, і водночас заклик до відновлення балансу. Фільм майстерно використовує візуальні засоби: колір, світло, композицію та монтаж створюють не лише вражаючу картинку, а й глибокий емоційний вплив. Біолюмінесцентні ліси, динаміка сцен і продумані ракурси перетворюють кожен кадр на живописне полотно. Візуальна мова тут неслучайна: теплі тони підкреслюють єднання з природою, а холодні — руйнівний вплив технократичної цивілізації. Музика Джеймса Хорнера, рух камери та ритм історії працюють як єдиний механізм, посилюючи співпереживання. Персонажі та створіння Пандори продумані до деталей — їхні силуети, кольори та поведінка роблять світ живим і переконливим. Фільм розкриває конфлікт між двома світами: одним, що існує в симбіозі з природою, та іншим, який її експлуатує. Це дзеркало сучасних екологічних проблем, подане через призму фантастики.

У 2024 році світ “Avatar” розширився завдяки грі “Avatar: Frontiers of Pandora”, де гравець може досліджувати Пандору, взаємодіяти з її екосистемою та бачити наслідки людського втручання. Як і у “The Witcher”, тут є елементи дарк — фентезі, але з акцентом на екологічну свідомість та духовний пошук. “Avatar” — це приклад того, як технології можуть служити глибокому змісту. Історія, розказана кольором, світлом і рухом, залишається актуальною через свій універсальний меседж: про важливість гармонії, пам’яті та відповідальності за світ, у якому ми живемо.

Цей проєкт є важливим прикладом для вивчення сучасного візуального мистецтва та ефективної подачі історії. Він демонструє, як кіно може поєднувати технологічні інновації з глибокою ідеєю, створюючи не лише розважальний, а й філософський продукт.“Avatar”— став еталоном у сфері візуального оповідання, доводячи, що художня форма та зміст можуть доповнювати один одного, зачіпаючи глядача на рівні емоцій, образів і роздумів.

1.9. Комп'ютерна гра: "Transistor (2014)"

Ізометрична RPG "Transistor"[10] (іл. 1.9.) від творців "Bastion" розробник "Supergiant Games", вражає своєю унікальною стилістикою та глибокою бойовою системою. Дія гри розгортається в кіберпанковому місті, де технології переплітаються з таємничими надприродними явищами. Особливістю гри є комбінована бойова система, що поєднує реальний час і стратегічне планування. Візуальний стиль – це поєднання неону та темних тонів, що створює неповторну атмосферу. Сюжет, поданий через фрагментарні діалоги та пісні, викликає почуття загадковості та емоційного напруження. Для нашої роботи "Transistor" став зразком того, як можна ефективно поєднувати різні ігрові механіки, створюючи унікальний ігровий досвід, а також надихнув на експерименти з подачею сюжету.

1.10. Анімаційний фільм: "Princess Mononoke (1997)"

Хоча це анімаційний фільм, а не гра, його вплив на ігрову індустрію неможливо переоцінити. Шедевр Хаяо Міядзакі "Princess Mononoke"[11] (іл. 1.10.) від студії "Ghibli" — це не лише потужна історія, а й візуальна подія, яка задала нові стандарти для зображення екологічних конфліктів, моральної складності та художньої виразності. Фільм розповідає про глибокий конфлікт між технократичним світом і священними лісами, де кожна сторона має власні мотиви та правду, де люди вірять, що духи це зло яке треба знишити, в той час як духи просто захишають свою землю яку захоплюють люди. Особливо сильним є образ створінь, змушених тіснитися поруч із наляканими, агресивними людьми. Людська жорстокість і жадібність витісняють цих істот із рідних територій, перетворюючи їх на демонів, буквально отруєних болем і гнівом. Це глибока метафора того, як насильство та страх породжують нову агресію, спотворюючи навіть найдобріші сили природи.

Окрім змістовної глибини, "Princess Mononoke" має унікальні художні риси. Фільм створено переважно з використанням традиційної техніки

[10] https://www.youtube.com/watch?v=pJmtn6JP7Ug
[11] https://www.imdb.com/title/tt0119698/

фізичного малювання кадрів, що забезпечує теплоту та природність візуального сприйняття. Водночас це був перший проєкт студії “Ghibli”, де частково застосували комп’ютерну графіку (CG), зокрема для динамічних сцен і візуальних ефектів. Такий підхід дав змогу поєднати ручну анімацію з сучасними технологіями без втрати фірмового стилю студії.

Стилістика Мононоке — впізнавана з першого кадру: чіткі, м’яко окреслені контури, насичені кольори, уважність до деталей природи, а також облич персонажів, у яких завжди читається внутрішнє напруження. Цей візуальний підхід не просто прикрашає сюжет, а поглиблює його — кожен кадр наповнений сенсом, символізмом і емоцією. Емоційний вплив фільму — це суміш захоплення перед красою живої природи та тривоги від руйнівної сили цивілізації. Для нашої роботи “Princess Mononoke” стала ключовим джерелом натхнення: у підході до екологічної тематики, у створенні неоднозначних персонажів із глибинними мотиваціями, а також у формуванні світу, де природа є не декорацією, а самостійною діючою силою.

1.11. Анімаційний фільм: “Nausicaä of the Valley of the Wind (1984)”

Анімаційний фільм “Nausicaä of the Valley of the Wind”[12] (іл. 1.11.) — одна з перших і найглибших робіт Хаяо Міядзакі, яка вже тоді задала тон для всієї творчості “Studio Ghibli”. Це не просто історія про фантастичний світ — це попередження, притча й роздуми про природу, людство й вибір, який ми щодня робимо. Фільм зображує постапокаліптичну реальність, де людство вже зруйнувало більшість екосистем, отруїло землю і повітря, і тепер намагається знову контролювати залишки природи замість того, щоб знайти з нею мир. Це світ, де гармонія між людьми й довкіллям зруйнована, і саме тому вона стає центральною темою історії. Люди не просто втратили контакт із природою — вони почали бачити в ній ворога. І це нерозуміння, страх і бажання контролювати призводять до насилля.

“Nausicaä” є яскравим прикладом того, як анімація може порушувати надзвичайно серйозні питання про екологію, етику, межу між життям і

[12] https://www.imdb.com/title/tt0087544/

смертю. Фільм показує жорстокість людини, як наслідок її обмеженого бачення та відсутності співпереживання. І водночас він демонструє силу емпатії, розуміння й готовності захищати навіть те, що здається ворожим.

Образ головної героїні, Наусікая, є надзвичайно важливим з точки зору нашого проєкту. Вона не є типовим «рятівником» — це не герой сили, а герой принципу, довіри та балансу. Вона розуміє мову природи, не боїться її, і найголовніше — не намагається підкорити. Її шлях — це шлях захисника, посередника, людини, яка не відділяє себе від живого світу, а бачить себе його частиною. Її характер, рішучість і водночас співчутливість ідеально перегукуються з образом головного персонажа в нашому проєкті. Це не лише джерело натхнення, а приклад того, як можна збудувати складну, морально сильну фігуру, яка не вдається до насилля, а прагне відновити рівновагу.

Також варто відзначити візуальну складову: “Nausicaä” створена за допомогою класичної техніки ручної анімації з великою увагою до деталей природного середовища, механізмів, істот. Світ дихає, живе, він складний і неоднозначний. Стилістика, що згодом стане впізнаваною для “Studio Ghibli”, тут уже проявляється у повній мірі: м’які форми, плавна анімація, ліричне світло — все це сприяє глибокому емоційному сприйняттю.

У підсумку, “Nausicaä of the Valley of the Wind” — це не просто класика анімації, а глибоко філософська робота, що говорить мовою образів, дій і вибору. Вона показує, що справжня сила — у здатності бачити ширше, розуміти глибше й не відповідати злом на зло.

1.12. Дипломний проєкт ОКР «Бакалавр»: «Дизайн фентезі гри за мотивами слов’янської міфології (2021)»

Дизайн комп’ютерної гри, від авторки: Константінова Т., керівник: ст. викладача Тихомиров І. В. подібної до нашого проєкту, став важливим джерелом для порівняння й аналізу (іл. 1.12.). Це дало змогу виявити спільні риси й відмінності в підходах до візуального та наративного оформлення, структури завдань, механіки взаємодії користувача з ігровим середовищем.

Таке порівняння допомогло глибше зрозуміти проблеми, з якими стикаються розробники, і визначити ефективні шляхи їх вирішення.

Візуал цього дизайну достатньо цікавий — автор використав суміш усім знайомих міфічних створінь і подав їх у новому, несподіваному вигляді. Гарна робота з камерою, добре поставлені кадри створюють динамічне, але водночас виразне візуальне враження. Картинка передає чітке відчуття фентезі, занурюючи гравця в атмосферу чарівного, але структурованого світу.

Крім того, таке порівняння стало поштовхом до переосмислення нашого творчого підходу — зокрема, до пошуку нових форматів подачі інформації, побудови сюжету та залучення аудиторії. Завдяки цьому аналізу ми змогли зміцнити концепцію нашого проєкту, зробити її більш продуманою, емоційно виразною та актуальною для сучасного гравця.

1.13. Дипломний проєкт ОКР «Бакалавр»: «Баба Яга (2021)»

Цей сінематик автора Волосник М. та керівника викладачки Пегахіна Г.І., (іл. 1.13.)вирізняється виразним художнім рішенням — використання ручної графіки створює унікальну візуальну мову, яка органічно поєднується з розповіддю. Візуальний стиль точно підібраний до змісту, підсилює емоційне сприйняття історії та формує гнітючу атмосферу. Музичний супровід вдало доповнює напруження, утримуючи увагу глядача до останнього кадру. Історія несе в собі культурний код, та показує його глибокі прошарки стародавніх вірувань, передаючи колективну пам’ять і страхи, пов’язані з потойбічним світом. У його основі — історія нещасної дівчини, якій не пощастило зіткнутися з темною міфічною істотою. Через цю оповідь розкривається тема вразливості людини перед незбагненними силами природи та долі. Особливу силу цьому твору надає подача історії «без єдиного слова» — візуал стає основним засобом вираження, підкреслюючи міфічність, загадковість і емоційну глибину сюжету. Такий підхід не лише зберігає фольклорну традицію, а й робить її актуальною для сучасного глядача, залишаючи простір для особистого прочитання й переживання.

РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи

Основна ідея проєкту “Spiritus Lupus” — переосмислення забутих Українських традицій через сучасну, доступну та емоційно насичену форму. Гра подає культурні та міфологічні елементи у новому світлі, адаптуючи їх до контексту інтерактивного медіа, щоб зробити їх ближчими та зрозумілішими сучасному гравцеві. Інтерактивна природа гри дозволяє не просто ознайомитися з темами й сюжетами, а й безпосередньо пережити їх через участь у подіях. Це створює глибше занурення та емоційний зв’язок з контентом. Такий підхід дає змогу ефективно передати задум, зробити проєкт динамічним і водночас змістовним.

Метою розробки є створення ігрового досвіду, що поєднує художнє бачення з технічною якістю, а також забезпечує зручну інтеграцію в освітній або культурний простір. “Spiritus Lupus” прагне бути не просто грою, а інструментом комунікації між минулим і сучасністю.

“Spiritus Lupus” - це вільно досліджуваний відкритий світ, де гравець може в будь-який момент долучитися до звичаїв, відкрити для себе таємні святкування і визначити/змінити траєкторію розвитку місцевих сіл. Замість керованої сюжетної лінії гра пропонує «органічне занурення в культуру»: можна гуляти лісовими масивами, наповненими духами природи, і намагатися зрозуміти їх та інтегруватися в їхні обряди. Гравець бере участь в основних календарно-обрядових подіях, таких як:

Івана Купала (стрибання через вогнища, пошук цвіту папороті, народні ворожіння),

Бельтан (зустріч весни з очищувальним вогнем та символікою воскресіння),

обряди дідівських вечорниць (спілкування з предками через пісні та розповіді).

Це не просто поверхневі доповнення до ігрового процесу в ім'я ритуалу, а механізми, які змінюють світ; успішне проведення ритуалу може відкрити нові квести та змінити поведінку NPC або альтернативну кінцівку в майбутньому. Таким чином, гра працює як своєрідна заангажована етнографія, адже гравці не просто «спостерігають», вони стають повноправними членами культури - від відплати духам предків до морального вибору, що в кінцевому підсумку має наслідки для ігрового світу, на кону якого стоїть ритуал.

2.2. Стилістичні особливості

Візуальний стиль гри базується на сучасних тенденціях у цифровому мистецтві, з акцентом на поєднання ручної стилізації та новітніх технологій графічного відтворення. Гра використовує змішану техніку, де 2D елементи з традиційною ілюстративною подачею поєднуються з 3D моделями, стилізованими під пласкі графічні рішення. Це створює гібридний художній підхід, який одночасно виглядає сучасно й атмосферно.

Однією з ключових візуальних опор стала естетика арт— деко — графічного прийому, що поєднує геометричність, симетрію та декоративність. Цей напрям додає графіці чіткості форм, ритмічності та візуального благородства. Арт— деко використовується як у побудові середовища, так і в деталях інтерфейсу, підкреслюючи концепцію гри: поєднання минулого й сучасного.

Таке стилістичне рішення дозволяє не лише створити унікальний та впізнаваний вигляд, але й передати культурний підтекст, який є важливою складовою всього проєкту.

2.3. Технічні характеристики

У цьому проєкті було застосовано підхід — поєднання 2D графіки з 3D моделями. Такий метод дав змогу значно прискорити процес виробництва, зменшити обсяг рутинної роботи та водночас досягти оригінального візуального стилю. Це рішення поєднує найкраще з обох світів: художню виразність 2D анімації та технічну гнучкість 3D. Ключова ідея полягала в тому, щоб створити 2D мультфільм, у якому персонажі та об’єкти мають

глибину та просторову логіку, притаманну 3D. Це дозволило реалізувати більш складні сцени, зберігаючи при цьому стилізований вигляд традиційної анімації. Крім того, такий підхід полегшив процес анімації: персонажами можна керувати в реальному часі, що відкриває можливості для інтерактивності.

У межах роботи над проєктом було використано кілька програмних інструментів, кожен з яких виконував свою роль у створенні фінального продукту:

“Figma” — для розробки користувацького інтерфейсу (UI). Завдяки цій програмі вдалося швидко створити прототипи, налаштувати стилі інтерфейсу та забезпечити зручну навігацію.

“Blender” — для моделювання та анімації тривимірних об’єктів. Програма дозволила швидко створювати 3D сцени та експортувати їх у формат, зручний для подальшої роботи.

“Unreal Engine” — використовувався як основний рушій для анімації. Його було обрано завдяки високій швидкості рендерингу та широким можливостям для оптимізації проєкту.

Завдяки поєднанню цих інструментів, вдалося створити проєкт, який поєднує 2D естетику з технічними перевагами 3D. Такий підхід не тільки пришвидшив виробництво, але й відкрив нові візуальні та функціональні можливості.

2.4. Звукове рішення

Одним із ключових елементів емоційного занурення в гру є музика. Головним саундтреком обрано пісню «Вовкулака»[13] з альбому «Бестіарій» української співачки Леї. Також хочемо зазначити, що отримано дозвіл від авторки на використання пісні у цій роботі. Композиція відображає дух гри — містичний, динамічний і водночас несе в собі культурний код. Вона задає настрій з перших хвилин і супроводжує гравця у важливі сюжетні моменти, підсилюючи атмосферу проєкту та сюжетну напругу.

[13] https://open.spotify.com/track/2t077bZbpCFqg5iQY6SvJ8?si=4deb6bfa5ad4437a

Для озвучення персонажів було використано технологію генерації голосів на базі штучного інтелекту — voice.ai. Це дозволило створити унікальні тембри для кожного персонажа, зберігаючи при цьому контроль над інтонаціями, емоціями та швидкістю мовлення. Такий підхід значно спростив виробничий процес і відкрив нові можливості для кастомізації озвучення під потреби сюжету.

2.5. Аналіз опитування

Щоб краще зрозуміти майбутніх користувачів гри Spiritus Lupus, було проведено онлайн-опитування. У ньому взяли участь 21 респондент, переважно молодь віком 18–25 років. Опитування допомогло з’ясувати, як аудиторія сприймає ідею гри, її візуальний стиль і культурне наповнення. Понад 80% респондентів схвально поставились до ідеї створити гру на основі української міфології. Більшість підтримала поєднання 2D і 3D графіки. Респонденти згодні, що стилізація під ручну ілюстрацію робить гру впізнаваною й близькою до фольклорної теми.

Також опитані позитивно оцінили включення до гри обрядових подій — Івана Купала, дідівських вечорниць тощо. Більшість вважає, що такі елементи мають бути не просто атмосферним тлом, а частиною механіки — впливати на світ гри, дії персонажів або фінал.

Результати опитування показали, що потенційна аудиторія зацікавлена не лише у фентезійному ігровому досвіді, а й у глибокому культурному контенті, заснованому на українській міфології. Отримані дані дали змогу адаптувати концепцію Spiritus Lupus до реальних запитів користувачів, посиливши акцент на фольклорних механіках, візуальній впізнаваності та ігровій емоційності.

ВИСНОВКИ

Аналіз цих додаткових аналогів розширив наше розуміння можливостей інтеграції фольклорних мотивів у різні ігрові жанри. Кожен із розглянутих проєктів демонструє унікальний підхід до створення атмосфери, розробки персонажів та побудови ігрового світу. Ці приклади виявилися особливо цінними для вдосконалення нашої концепції, зокрема у візуальній стилістиці, геймплейних механіках та побудові емоційного зв'язку з гравцем.

Такі роботи, як *The Witcher 3*, *The Banner Saga*, *Arcane* чи *Princess Mononoke*, показали, наскільки потужно можуть працювати міфологічні образи, якщо вони органічно вплетені у структуру світу й сюжет. Їхній підхід надихнув нас не просто використовувати фольклор як декорацію, а перетворити його на дієвий елемент геймплею та наративу. Взаємодія з міфічними істотами, моральні вибори, вплив довкілля на розвиток подій — усе це стало для нас орієнтиром.

Особливо важливим стало усвідомлення того, що фольклор може бути не лише про минуле, а й про теперішнє — він здатен говорити з гравцем сучасною мовою через візуальний стиль, звук, анімацію та інтерактивність. Досвід аналізованих проєктів допоміг глибше осмислити, як через гру можна доносити ідеї, викликати емпатію та формувати нове культурне бачення.

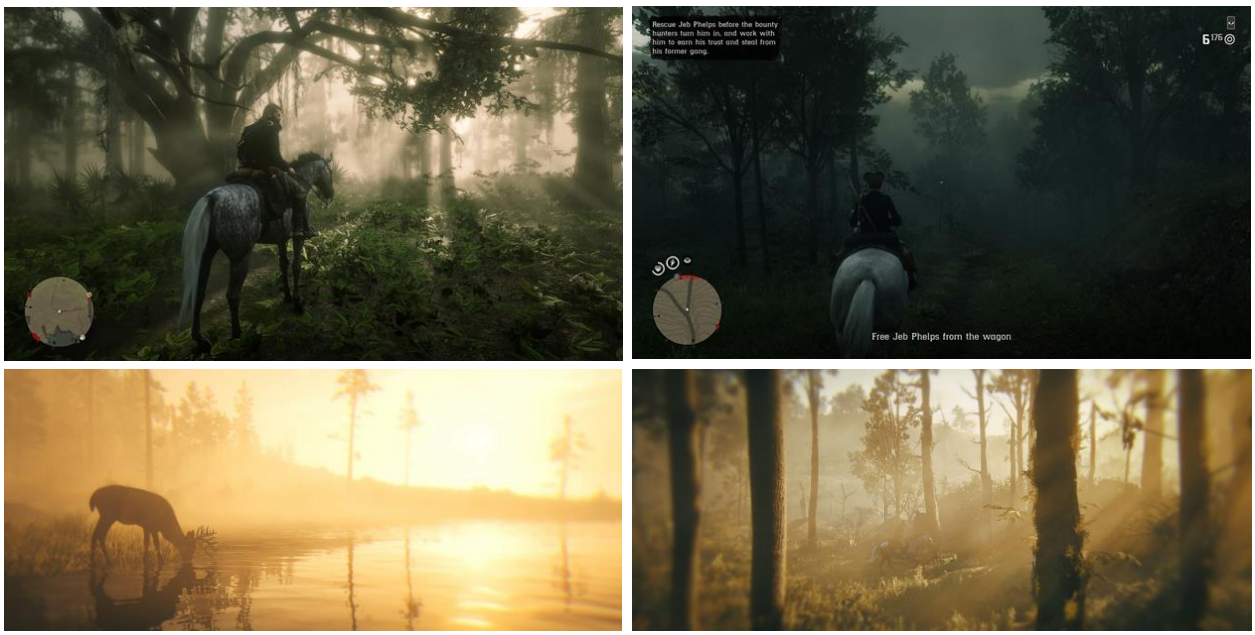
У цьому контексті майбутнє проєкту "Spiritus Lupus" виглядає перспективним і життєздатним. Його тематична основа — українська міфологія й екологічна відповідальність — актуальна в умовах сучасного світу, де пошук автентичності та відновлення зв'язку з природою стає глобальним трендом.

Проєкт відповідає викликам часу — як технологічно, так і змістовно. Його можна розвивати, адаптуючи до різних аудиторій, перекладати, масштабувати на інші платформи. Головне — він несе чітке і глибоке культурне повідомлення. Саме тому "Spiritus Lupus" має потенціал стати не просто грою, а впливовим культурним продуктом нового покоління.

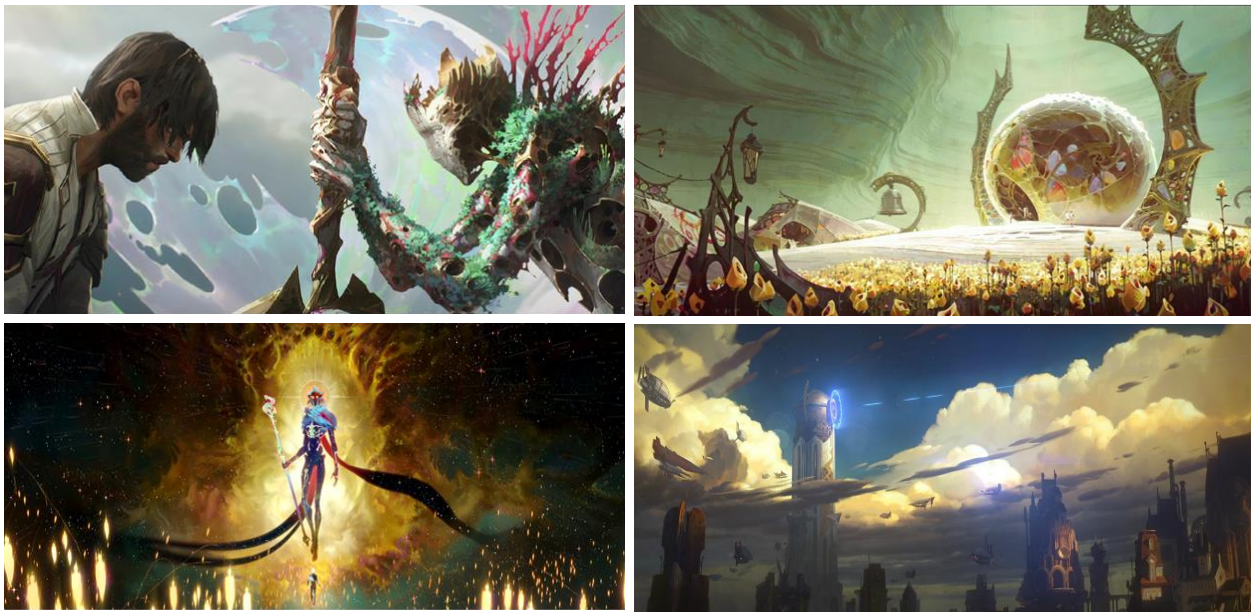
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Історична правда. *Історична правда*. URL: https://www.istpravda.com.ua/ (дата звернення: 07.05.2025).
2. 2025 unity gaming report: gaming industry trends | unity. Unity. URL: https://unity.com/resources/gaming— report (дата звернення: 23.04.2025).
3. McGonigal J., Whelan J. Reality is broken: why games make us better and how they can change the world. Brilliance Audio, 2012. 11 с. URL: https://store.steampowered.com/ (дата звернення: 19.04.2025).
4. Horban O., Martych R., Maletska M. Phenomenon of videogame culture in modern society. Studia warmińskie. 2020. T. 56. C. 123–135. URL: https://doi.org/10.31648/sw.4314 (дата звернення: 24.04.2025).
5. István Harkai. Preservation of video games and their role as cultural heritage. *Journal of intellectual property law & practice*. 2022. URL: https://doi.org/10.1093/jiplp/jpac090 (дата звернення: 04.05.2025).
6. The cultural impact of video games: a systematic review of the literature. *MDPI*. URL:https://www.mdpi.com/2227-7102/13/11/1116?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 01.05.2025).
7. Steam store. *Welcome to Steam*. URL: https://store.steampowered.com/ (дата звернення: 07.05.2025).
8. IMDb top 250 rated video games. *IMDb*. URL: https://www.imdb.com/list/ls097840768/ (дата звернення: 07.05.2025).

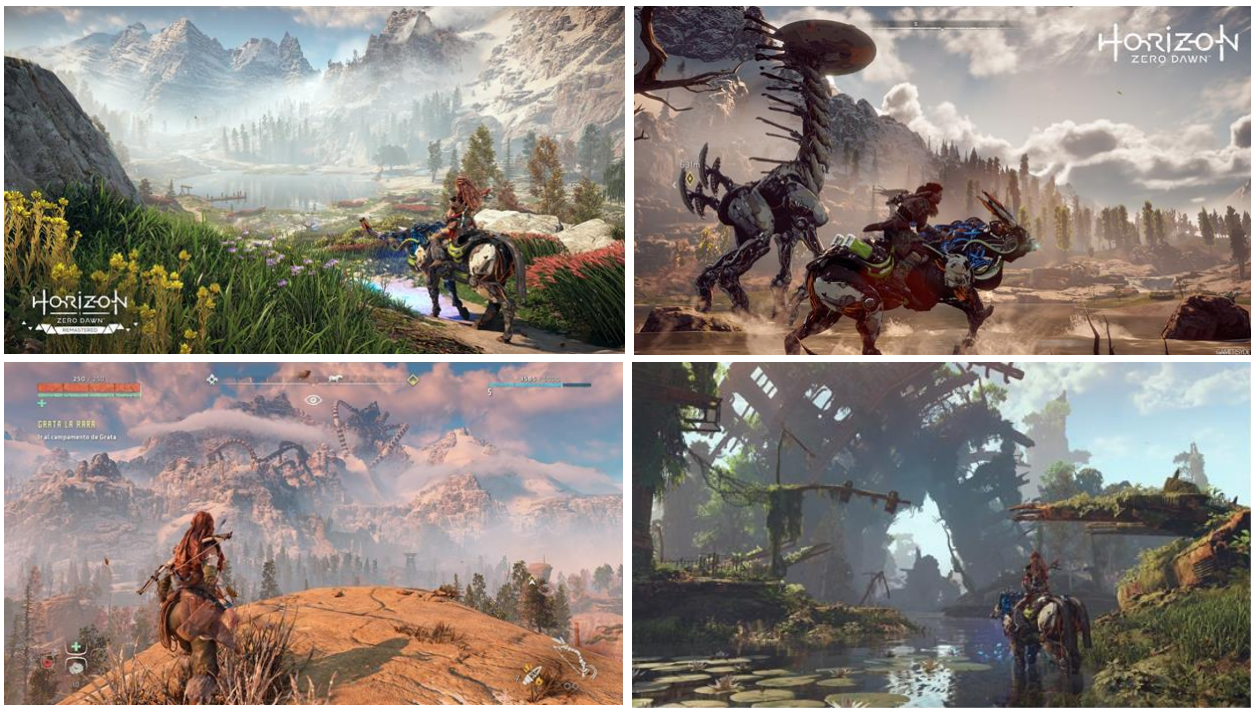
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1. 1. Компютерна гра: “Red Dead Redemption 2 (2018)”



Іл. 1. 2. Анімаційний проєкт “Arcane (2021)”



Іл. 1. 3. Компютерна гра: “Horizon Zero Dawn (2017)”



Іл. 1. 4. Компютерна гра: “Assassin's Creed Valhalla (2020)”



Іл. 1.5. Аніме: “ Attack on Titan (2013—2023)”



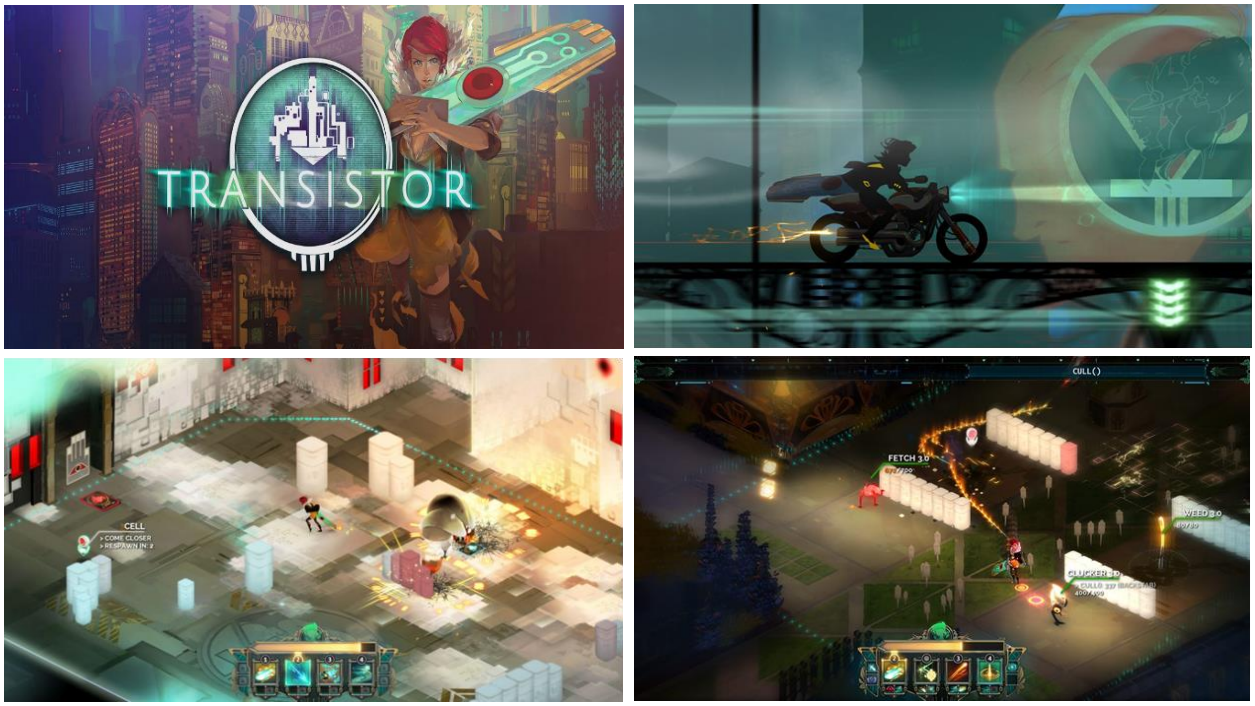
Іл. 1. 6. Компютерна гра: “The Banner Saga (2014–2018)”



Іл. 7. Компютерна гра: “ The Witcher 3: Wild Hunt (2015)”



Іл. 1. 8. Фільм: “Avatar (2009)”



Іл. 9. Компютерна гра: “Transistor (2014)”



Іл. 1. 10. Анімаційний фільм: “Princess Mononoke (1997)”



Іл. 1. 11. Анімаційний фільм: Nausicaä of the Valley of the Wind(1984)



Іл. 1. 12. Дипломний проєкт ОКР «Бакалавр»: «Дизайн фентезі гри за мотивами слов’янської міфології (2021)»

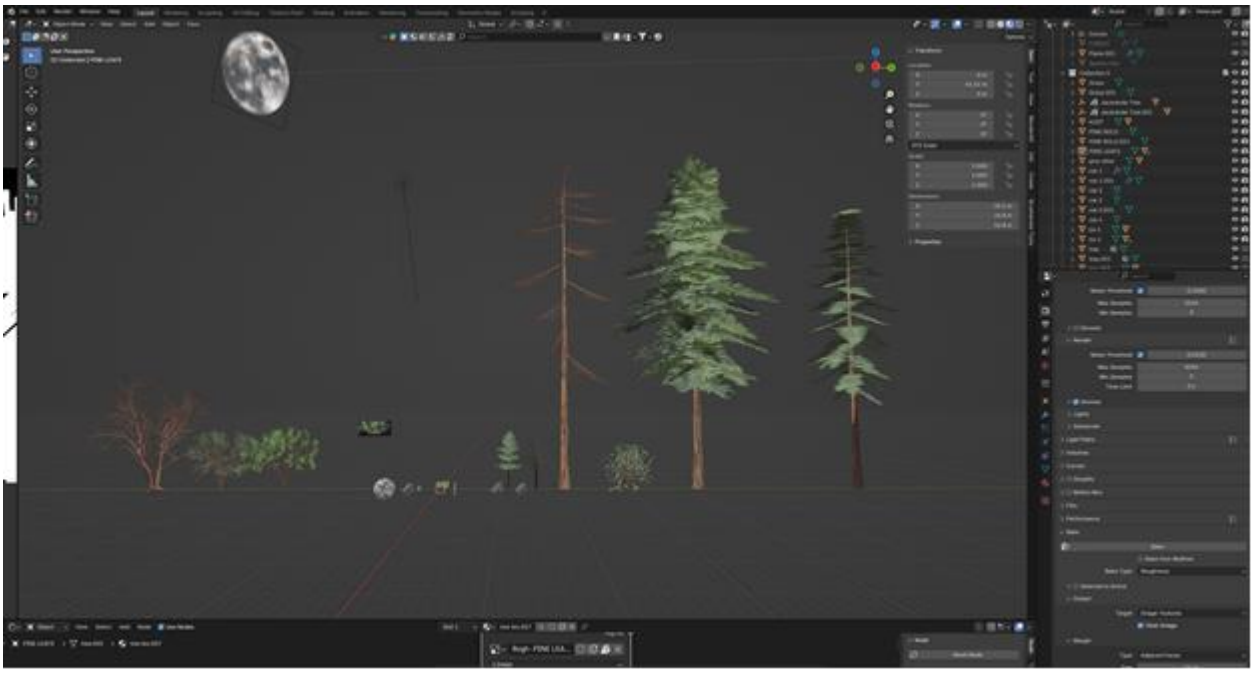


Іл. 1. 13. Дипломний проєкт ОКР «Бакалавр»: «Баба Яга (2021)»

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



Іл. 2. 1. Сторіборд.



Іл. 2. 2. Робота над 3Д моделями.



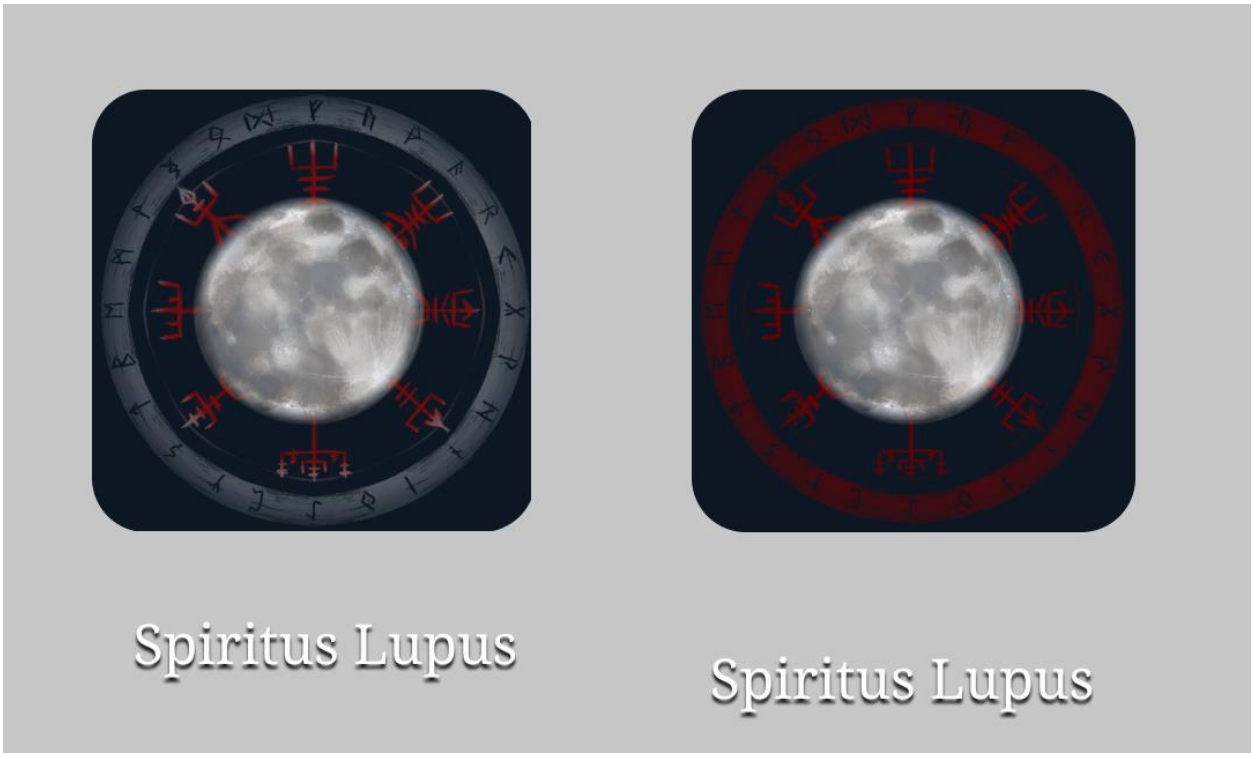
Іл. 2. 3. Робота над персонажем.



Іл. 2. 4. Робота над головним персонажем.



Іл. 2. 5. Пошук користувацького інтерфейсу (UI).



Іл. 2.6. Пошук іконки

ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ


Spiritus Lupus
Play


New Game
Load
Exit












Pres M to open the map




Menu
Quests
Inventory
Settings
Map
Exit

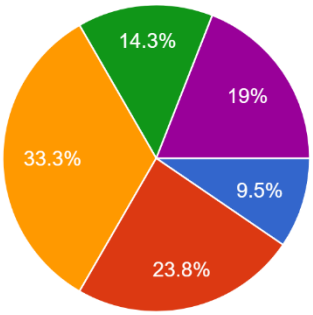

Lyśovyk



ДОДАТОК IV. ОПИТУВАННЯ

Ваш вік

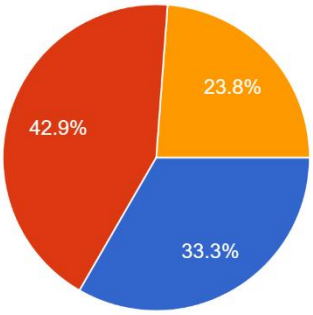
21 responses

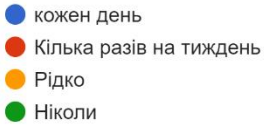




Як часто ви граєте у комп'ютері ігри?

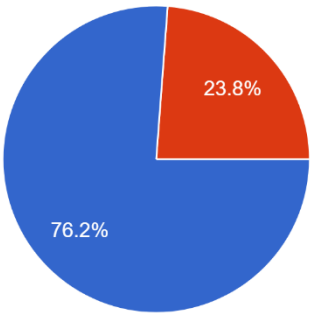
21 responses

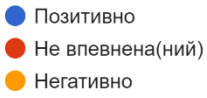




Як ви відноситись до гейміфікації (використання ігор у неігровому контексті) культури?

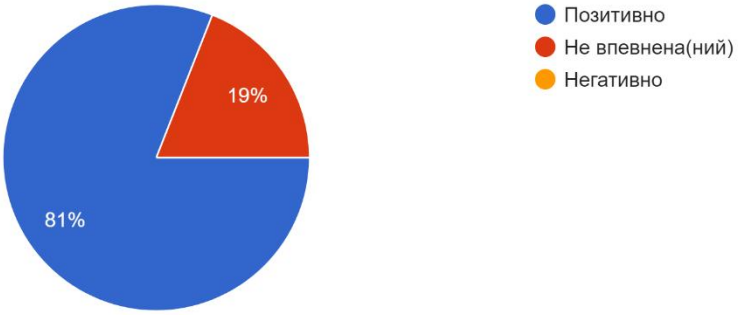
21 responses





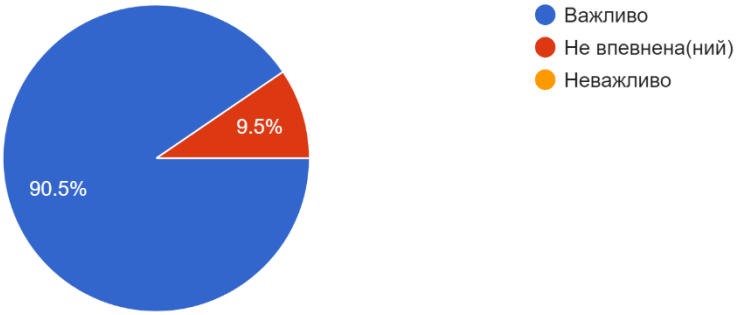
Як ви ставитесь до навчання через ігровий процес?

21 responses



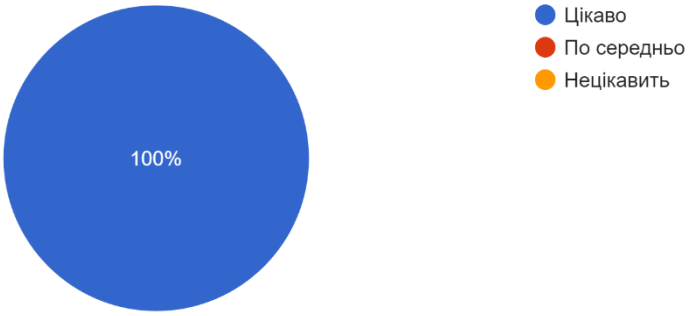
Важливість ігрової індустрії, як інструмент впливу у контексті України.

21 responses



Чи цікаво вам було б зануритись у світ міфології, стати свідком обрядів по ішу сторону (зі сторони міфічних та божественних створінь)?

21 responses



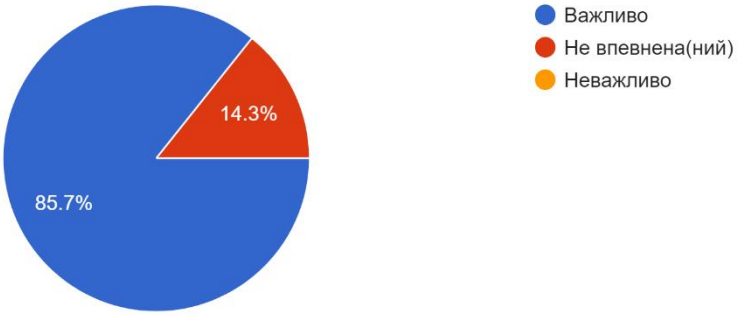
Важливість культурної освідченності нації в період сьогодення?

21 responses



Використання ігор як спосіб Українізації.

21 responses



Гра як платформа для заохочення до вивчення культурного спадку.

21 responses

