МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Кучерява Христина Русланівна

Дизайн комп'ютерної гри "Veydris"

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.
_____ Х. Р. Кучерява

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
Старший викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 7
1.1. Відеогра “Heroes of Might and Magic III” 7
1.2. Відеогра “Armello” 8
1.3. Відеогра “Cult of the Lamb” 8
1.4. Відеогра “Wonder Boy: The Dragon’s Trap” 9
1.5. Відеогра “Hollow Knight” 10
1.6. Відеогра “Animal Crossing: New Horizons” 10
1.7. Відеогра “For The King” 11
1.8. Відеогра “Tails of Iron” 12
1.9. Серія коміксів “Mouse Guard” 13
1.10. Анімаційний серіал “Over the Garden Wall” 14
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 15
ВИСНОВКИ 19
ЛІТЕРАТУРА 21
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 22
ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД 28
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 30
ДОДАТОК IV. ОПИТУВАННЯ 33

ВСТУП

Комп’ютерні ігри є не лише формою розваги, а й засобом комунікації, самовираження та створення нових унікальних віртуальних світів. Вони поєднують у собі елементи мистецтва, технологій та інтерактивності, формуючи особливу культуру, що активно впливає на молодіжне середовище й креативні індустрії загалом. Розвиток індустрії відеоігор потребує високого рівня візуального дизайну, який виконує не лише естетичну функцію, але й визначає якість сприйняття гри, її геймплейну логіку та емоційну залученість користувача [3].

У фокусі цього дослідження — процес створення візуального оформлення комп’ютерної гри як цілісної системи, що охоплює графічне рішення, інтерфейс та художню стилістику. Основна увага приділяється розробці дизайну 2D стратегічної гри у жанрі фентезі з покроковими боями під назвою “Veydris”.

Зростання популярності інді-ігор відкриває нові перспективи для незалежних розробників, які прагнуть реалізувати власне творче бачення без обмежень великих студій. Такі проєкти дозволяють зосередитися на унікальній візуальній стилістиці, авторському підході та нестандартних ігрових рішеннях. “Veydris” є прикладом саме такого підходу: весь візуальний контент — від персонажів до інтерфейсу — створено з урахуванням особистого стилю автора та з метою виокремити гру на фоні масових продуктів. У цьому контексті важливою є роль фантастики як не лише стилістичного вибору, а й основи для створення естетичної та наративної глибини. Як зазначає Ліам Мюррей (Liam Murray) у дослідженні “The Role of Fantasy in Video Games: A Reappraisal”, фентезі-сетинг функціонує як «каркас, що забезпечує емоційне занурення та стимулює уяву гравця» [6]. Саме фантастичні елементи дозволяють відійти від реалістичного зображення світу й натомість зосередитись на символізмі, метафоричності та авторському самовираженні. У грі “Veydris” фентезійна стилістика

використовується не лише для естетичного оформлення, а як спосіб створити умовно-пізнаваний, але водночас унікальний світ, що відображає внутрішню логіку геймплею та механік. Таким чином, візуальний стиль стає інструментом не просто сприйняття, а інтерактивного переживання, що є ключовим у сучасному підході до дизайну ігор [4, 5].

Мета дипломної роботи полягає у формуванні єдиного візуального стилю гри, що гармонійно об’єднує концепти персонажів, інтерфейсні елементи та середовище з урахуванням жанрових особливостей і сучасних підходів до UX/UI-дизайну. Особлива увага приділяється адаптації дизайну до потреб сучасної аудиторії, зокрема казуальних гравців, які шукають комфортний, але водночас глибокий ігровий досвід [7].

У межах роботи було проведено онлайн-опитування, яке допомогло оцінити зацікавленість аудиторії у запропонованій концепції. Опитування охопило респондентів різного віку та статі, більшість із яких виявляють зацікавленість у відеоіграх. Загалом концепція гри отримала позитивну оцінку, що свідчить про актуальність ідеї. Учасники виявили зацікавлення як до візуального оформлення, так і до запропонованих механік дослідження світу, покрокових боїв та дипломатії. Загалом результати опитування підтвердили, що “Veydris” має потенціал зацікавити широку аудиторію, особливо серед шанувальників інді-проєктів та нестандартного візуального підходу в ігровому дизайні.

Актуальність проєкту. Стратегічні ігри розвивають логічне мислення, аналітичні здібності та навички планування, що є корисними як для дітей, так і для дорослих. Окрім цього, багато сучасних ігор стають платформою для міжпоколінного спілкування. “Veydris” продовжує традиції жанру, пропонуючи доступніший геймплей, що сприяє спільному дозвіллю. Це особливо актуально в умовах цифрового суспільства, де сім’ї часто не мають спільних активностей.

Завдяки сучасному 2D візуальному стилю, натхненому ілюстраційними техніками, гра буде цікавою як досвідченим гравцям, так і новачкам.

Новизна проєкту. Проєкт поєднує класичні покрокові механіки з мінімалістичним дизайном, адаптованим до коротких ігрових сесій. Замість стандартних для жанру стилів, таких як піксель-арт чи реалістична графіка, використовується художній підхід, що наближений до ілюстрацій, що робить гру візуально виразною. Антропоморфні персонажі з оригінальними здібностями додають унікальності дизайну та різноманітності механік, роблячи “Veydris” знайомою для шанувальників стратегій і водночас доступною для ширшої аудиторії.

Базові дефініції:

Ігровий процес, або геймплей (англ. Gameplay) — особливості взаємодії гравця з відеогрою, визначені через правила, завдання та методи їх виконання, що пропонує сама гра. Разом із сюжетом та технічними аспектами ігровий процес є основною частиною будь-якої відеогри.

Ігровий дизайн, або геймдизайн (англ. Game design) — частина розробки відеогри, яка займається проектуванням та створенням елементів ігрового процесу, включаючи персонажів, сюжет та завдання.

UX-дизайн (User Experience Design) — проєктування досвіду користувача з акцентом на інтуїтивність, логіку та зручність взаємодії з інтерфейсом і механіками гри.

UI-дизайн (User Interface Design) — розробка зовнішнього вигляду інтерактивних елементів (меню, кнопок, іконок, панелей тощо), що забезпечують зв’язок між гравцем і грою.

Анімація — вид кіномистецтва, твори якого створюються шляхом знімання послідовних фаз руху намальованих (графічна анімація) або об'ємних (об'ємна анімація) об'єктів.

Покадрова анімація — техніка, за якої кожен кадр малюється окремо.

2D стратегічна гра — жанр комп’ютерних ігор, у яких дії відбуваються у двовимірному просторі та базуються на стратегічному плануванні, управлінні ресурсами та поетапному прийнятті рішень.

Антропоморфізм — надання людських рис або характеристик об'єктам, істотам або явищам, які не є людьми. Це може включати зовнішню подібність до людини (наприклад, в пропорціях чи рисах обличчя), а також надання людям властивостей, як-от мотивацій, емоцій або інтелектуальних здібностей.

Метроїдванія — це піджанр пригодницьких екшен ігор, найчастіше з елементами платформерів, а інколи і з елементами RPG. Ігри цього жанру в першу чергу фокусуються на нелінійності, а також дослідженні локацій під час проходження.

RPG (Role-Playing Game) — це жанр комп’ютерних ігор, у якому гравець керує одним або кількома персонажами, що розвиваються протягом гри, виконуючи завдання, взаємодіючи з іншими героями та приймаючи сюжетні рішення.

Roguelike — це піджанр рольових відеоігор, який характеризується процедурною генерацією рівнів, високою складністю та незворотною втратою персонажа після смерті.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу було відібрано низку аналогів — як ігрових, так і позаігрових, що мають спільні риси з проєктом “Veydris” у візуальному стилі, наративному підході, атмосферному оформленні та художній концепції. Серед критеріїв добору: естетика фентезійного світу, присутність антропоморфних персонажів, увага до деталізованого середовища, а також сюжетна структура, що базується на темах пригод, вибору та внутрішніх трансформацій героїв. Окрему увагу приділено геймплейним рішенням: таким як покрокова бойова система, дослідження карти, розвиток персонажів і дипломатія. Розгляд аналогів дозволив глибше зрозуміти потенціал обраного напрямку, а також сформувати цілісне художнє, концептуальне та механічне бачення проєкту “Veydris”.

1.1. Відеогра “Heroes of Might and Magic III”

“Heroes of Might and Magic III”[1] — це класична покрокова стратегія з елементами RPG, розроблена компанією New World Computing та випущена у 1999 році (іл. 1.1). Гра відзначається глибокою системою тактичних боїв, відкритим дослідженням карти, розвитком героїв і менеджментом ресурсів. У контексті дипломного проєкту “Veydris”, дана гра є важливим геймплейним аналогом, зокрема завдяки своїй системі покрокових боїв на сітчастому полі, що дозволяє гравцеві стратегічно розміщувати війська та продумувати хід бою наперед. Подібна механіка планується і у “Veydris”, адаптована під менший масштаб. Візуально гра виконана в ізометричній перспективі, стилізованій під фентезійне середньовіччя, з яскравими кольорами, мальовничими ландшафтами та детальними замками. Цей стиль має паралелі з підходом у “Veydris”, де теж планується багатошарове зображення природи, архітектури та містичних об’єктів.

[1] https://store.steampowered.com/app/297000/Heroes_of_Might__Magic_III__HD_Edition/

Система розвитку героїв у “Heroes III” надихає гнучкістю: гравець може самостійно обирати навички, спеціалізації та артефакти, формуючи стратегію відповідно до обраного стилю гри. Такий підхід дає змогу для експериментів, щоб досягати оптимальних результатів у бою. У “Veydris” також передбачена подібна система, проте з більшим акцентом на індивідуальність персонажів: їхній розвиток тісно пов’язаний із особистими історіями, виборами в сюжеті та стилем гри, який обирає сам гравець.

1.2. Відеогра “Armello”

“Armello”[2] — це цифрова настільна стратегія з елементами RPG, розроблена студією League of Geeks у 2015 році (іл. 1.2). Вона поєднує покроковий геймплей, карткову систему та дослідження мапи у чарівному фентезійному світі, населеному антропоморфними тваринами. Гра вирізняється атмосферною подачею, багатим лором і глибокою тактичною складовою.

У проєкті “Veydris” “Armello” виступає важливим геймплейним та естетичним аналогом. Обидві гри зосереджені на мандрівках і діях персонажів у фентезійному середовищі, де велике значення мають стратегічні рішення, баланс сил, дипломатія та унікальні здібності героїв. Візуальна складова “Armello” вражає ілюстративним стилем: деталізовані персонажі, мальовничі пейзажі та багата анімація створюють казкову, але не дитячу атмосферу. Це перегукується з візуальним підходом у “Veydris”, де природа, світло, органічні форми та тварини формують візуальну основу стилю.

1.3. Відеогра “Cult of the Lamb”

“Cult of the Lamb”[3] — це інді-гра від студії Massive Monster (2022 р.), яка поєднує елементи стратегії, симуляції та дії, де гравець керує маленьким лідером культу, що створює свою спільноту з магічних істот і веде їх до розквіту (іл. 1.3). В грі важливо підтримувати баланс між розвитком поселення, проведенням

[2] https://store.steampowered.com/app/290340/Armello/
[3] https://store.steampowered.com/app/1313140/Cult_of_the_Lamb/

ритуалів, а також участю у боях, що дозволяє досягти нових рівнів влади та впливу. Культи в грі здобувають своїх послідовників, виконуючи завдання та обряди, які можуть як допомагати, так і руйнувати моральний стан персонажа.

Гра вирізняється унікальним візуальним стилем, де милі персонажі та яскраві кольори контрастують із темною тематикою та окультними мотивами. Такий підхід створює атмосферу чарівної двозначності, в якій легкість стилю переплітається з глибшими темами влади, віри й жертовності. У роботі над проєктом “Veydris” подібна візуальна подвійність, керування фракціями з унікальними здібностями демонструє приклад балансу між казуальною стилістикою та глибшими стратегічними елементами.

1.4. Відеогра “Wonder Boy: The Dragon’s Trap”

“Wonder Boy: The Dragon’s Trap”[4] — це ремейк класичної гри “Wonder Boy III: The Dragon’s Trap”, розроблений студією Lizardcube у співпраці з DotEmu у 2017 році (іл. 1.4). Гра поєднує платформер, пригодницькі механіки та елементи RPG. У центрі сюжету — герой, який після прокляття дракона набуває форм різних істот і мусить подолати низку випробувань, щоб повернути свій людський вигляд.

Проєкт вирізняється вишуканим ілюстративним візуальним стилем, який наслідує ручну анімацію та казкову естетику. Кожна сцена, персонаж і фон стилізовані під мальовану 2D графіку з акцентом на м’яку кольорову палітру, тонку деталізацію та плавну анімацію. Цей графічний підхід став ключовим джерелом натхнення для візуальної мови “Veydris”, де також планується використання ілюстративної стилістики з простими, але виразними формами, що підкреслюють характер персонажів.

[4] https://store.steampowered.com/app/543260/Wonder_Boy_The_Dragons_Trap/

1.5. Відеогра “Hollow Knight”

“Hollow Knight”[5]— це атмосферна 2D метроїдванія, розроблена незалежною австралійською студією Team Cherry у 2017 році (іл. 1.5). Події гри розгортаються у занепалому підземному королівстві Hallownest, населеному комахоподібними істотами. Гравець досліджує обширні локації, відкриває нові маршрути, здібності та стикається з численними ворогами та босами, що вимагають точності й тактики.

Цей проєкт став важливим аналогом для “Veydris” завдяки спільним аспектам у дизайні. Художній стиль “Hollow Knight” виконаний у ручній графіці з акцентом на чіткі силуети, світлотінь та деталізовані органічні середовища. Подібний підхід застосовується у “Veydris”, де стиль ґрунтується на контрасті між персонажами та навколишнім світом. Окрім того, гра має прихований наратив, що розкривається через середовище, візуальні натяки та фрагменти діалогів. Такий підхід також закладений у “Veydris”, де сюжет поступово відкривається через атмосферу, дослідження світу та взаємодію з персонажами.

1.6. Відеогра “Animal Crossing: New Horizons”

“Animal Crossing: New Horizons”[6] — це симулятор повсякденного життя, розроблений японською компанією Nintendo для платформи Nintendo Switch у 2020 році (іл. 1.6). Гравець розвиває власний острів, взаємодіє з антропоморфними мешканцями та поступово формує унікальне середовище через прикраси та будівництво. Попри мирний і повільний геймплей, гра вражає глибиною атмосфери, чуттєвою естетикою та увагою до деталей у побудові світу.

Цей проєкт виступає важливим непрямим аналогом для “Veydris”, особливо в аспекті естетики та створення живого світу з унікальною екосистемою. “Animal Crossing” формує простір, де природа, мешканці та їхні звички створюють відчуття затишку й занурення. Саме таку атмосферу прагне

[5] https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/
[6] https://www.nintendo.com/us/store/products/animal-crossing-new-horizons-switch/

передати “Veydris” у своїх мирних поселеннях, лісових зонах та візуальному дизайні персонажів. Художній стиль “Animal Crossing” — це м’які кольори, округлі форми, велика кількість побутових і природних деталей, які викликають асоціації з дитячими ілюстрованими книгами. Цей настрій також присутній у візуальній концепції “Veydris”, де герої і довкілля мають певну стилізовану наївність, але водночас приховують глибину історії.

1.7. Відеогра “For The King”

“For The King”[7] — це покрокова стратегічна рольова гра, розроблена канадською студією IronOak Games та видана компанією Curve Digital у 2018 році (іл. 1.7). Гра поєднує елементи настільної пригоди, roguelike-механіки, а також глибоку систему тактичного бою, що робить її важливим референсом у контексті розробки проєкту “Veydris”. Основною метою гравця є дослідження світу та боротьба зі злом, що охопило королівство після вбивства короля. Гравець управляє командою героїв, які можуть вільно пересуватись картою, вступати в бої, взаємодіяти з NPC і приймати сюжетні рішення. Смерть персонажа є перманентною, тому стратегічне планування і ризик-менеджмент — ключові елементи ігрового процесу.

Графічний стиль “For The King” побудований на low-poly 3D естетиці з настільним стилізованим оформленням. Інтерфейс гри простий, зручний, але водночас наповнений візуальними деталями, що посилюють атмосферу пригод. Аудіосупровід включає епічну оркестрову музику та атмосферні ефекти навколишнього середовища — вітер, гуркіт блискавки, звуки кроків у снігу — усе це допомагає занурити гравця у світ гри.

Як “For The King”, так і “Veydris” втілюють дух командної пригоди, де успіх залежить від взаємодії героїв, дослідження карти, збору ресурсів та стратегічних рішень. Однак, на відміну від 3D візуалізації “For The King”,

[7] https://store.steampowered.com/app/527230/For_The_King/

“Veydris” базується на 2D графіці з акцентом на мальовничу стилізацію. Ігрові механіки “Veydris” також розширюють концепцію: система фракцій, розвиток територій, дипломатія, глибше налаштування персонажів та наративна нелінійність. У той час як “For The King” пропонує закритий сюжетний сценарій, “Veydris” дозволяє будувати власну історію за рахунок стратегічних рішень на глобальній мапі.

1.8. Відеогра “Tails of Iron”

“Tails of Iron”[8] — це пригодницький action-RPG з брутальними боями та глибоким наративом, розроблений Odd Bug Studio та виданий United Label у 2021 році (іл. 1.8). Гра вирізняється унікальним художнім стилем, похмурою атмосферою та інтенсивною бойовою системою, що робить її цінним прикладом для розробки стилістичних і сюжетних рішень у “Veydris”. У центрі сюжету — щур-принц Реджі, який повинен звільнити своє королівство від навали жаб'ячих загарбників. Сюжет подається через розповідь закадрового голосу, що додає оповідній глибині та підсилює емоційне сприйняття гравця.

Геймплей “Tails of Iron” заснований на чіткій бойовій механіці, з ухилами, парируванням та різними видами зброї. Ця складність боїв контрастує з казковим, майже ілюстративним візуальним стилем, що виконаний у ручній 2D анімації з високою деталізацією. Візуальна естетика гри натхненна середньовічними гравюрами та дитячими ілюстрованими книгами, поєднуючи грубість фентезі з м'якою стилізацією персонажів. Колористика приглушена, з домінуванням відтінків теплого зеленого, жовтого, коричневого та сірого, що підкреслює драматизм подій. “Tails of Iron” має багато спільного з “Veydris” у контексті наративної глибини та уваги до деталей у візуальній подачі. Обидві гри поєднують казкову стилізацію з серйозними темами — війна, відповідальність, моральний вибір. У той час як “Tails of Iron” фокусується на одному герої та

[8] https://store.steampowered.com/app/1283410/Tails_of_Iron/

бойовій системі, “Veydris” надає гравцеві контроль над кількома персонажами у покрокових боях, але обидва проєкти об’єднані спільним — акцентом на художню стилізацію, оповідність та глибоку атмосферу фентезійного світу.

1.9. Серія коміксів “Mouse Guard”

“Mouse Guard”[9] — це серія коміксів, створена Девідом Петерсеном (David Petersen), яка зображує світ середньовічного братства мишей-воїнів, що охороняють свій народ від хижаків, стихій та зради. Видання відзначається глибокою міфологією, витонченою композицією та винятковим ілюстративним стилем, що робить цей твір важливим аналогом для проєкту “Veydris”, зокрема в аспектах художнього оформлення та побудови фентезійного всесвіту (іл. 1.9).

Художній стиль коміксу — ручна акварельна графіка з чіткими контурними лініями, великою увагою до деталей природи, архітектури й одягу. Колористика — приглушена, з натуральними тонами, що створюють атмосферу затишку, але й прихованої небезпеки. Такий візуальний підхід є близьким до естетики “Veydris”, де природне середовище, лісові пейзажі та органічні форми домінують у дизайні локацій. Наратив у “Mouse Guard” спирається на класичні мотиви — обов’язок, зрада, героїзм і самопожертву. Історії передаються через спокійний, але насичений діалогами стиль, а структура подій нагадує середньовічну баладу або хроніку. “Mouse Guard” демонструє, як можна поєднати казкову стилістику з серйозною тематикою, не втрачаючи глибини та значущості. Це відповідає творчому напрямку “Veydris”, де казковість і фантастика стають інструментом для розповіді про важливі речі — силу, дружбу, вибір і втрати. Таким чином, “Mouse Guard” є не лише художнім, але й концептуальним аналогом, що надихає на створення цілісного, змістовного і водночас візуально привабливого світу в проєкті “Veydris”.

[9] https://www.mouseguard.net/

1.10. Анімаційний серіал “Over the Garden Wall”

“Over the Garden Wall”[10] — це анімаційний мінісеріал студії Cartoon Network, створений Патріком МакГейлом (Patrick McHale), що розгортається у загадковому лісі під назвою Невідоме. Він слугує джерелом натхнення для “Veydris” завдяки своїй унікальній атмосфері, стилістичній цілісності та поєднанню наївної казковості з темними, філософськими підтекстами (іл. 1.10).

Візуальна мова серіалу побудована на ретро-естетиці початку XX століття, що виражається у приглушених, теплих кольорах, фоні, стилізованому під ручний живопис, а також у дизайні персонажів. Такий підхід до стилізації близький до “Veydris”, де атмосфера лісу, органічність середовища та ностальгійна візуальна м’якість грають ключову роль. Сюжет “Over the Garden Wall” — це подорож двох братів у пошуках виходу з дивного лісу, яка сповнена символізму, метафор і фольклорних алюзій. Серіал часто балансує між дитячою оповіддю та глибокою дорослою метафорикою, торкаючись тем страху, втрати, дорослішання й надії. Це відповідає оповідному тону “Veydris”, де також важливими є внутрішні трансформації героїв на тлі зовнішньої магії та небезпек.

Таким чином, “Over the Garden Wall” став важливим джерелом натхнення, насамперед завдяки своїй атмосфері, в якій затишне переплітається з тривожним, а просте на перший погляд оповідання відкриває несподівану глибину. Цей баланс стилю й змісту близький до того, чого прагне досягти проєкт “Veydris”.

[10] https://www.hulu.com/series/over-the-garden-wall-7955110c-56cb-45b1-9eae-68550344128b

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція та структура комп'ютерної гри "Veydris"

Комп'ютерна гра "Veydris" — це 2D стратегічний проєкт із елементами RPG, присвячений дослідженню фентезійного світу та розвитку власної фракції. Гравець опиняється у багатошаровому середовищі, населеному магічними істотами й різноманітними фракціями, кожна з яких має свої інтереси, амбіції та характер. Основна ідея "Veydris" полягає у взаємодії з мешканцями світу: укладанні союзів, відкритті нових територій, змаганні за ресурси та розвитку героїв і фракцій. Особлива увага приділяється створенню відчуття пригоди, відкриттів і стратегічних викликів. Світ гри сповнений можливостей для мирної співпраці, проте водночас приховує небезпеки у вигляді ворожих фракцій, небезпечних істот і могутніх босів. Кожне нове відкриття може принести як цінні ресурси, так і складні випробування, де стратегічне мислення і підготовка стають запорукою успіху.

Структура гри передбачає багаторівневий розвиток, у межах якого гравець проходить кілька ключових етапів. На початку обирається стартова фракція, що визначає базові ресурси, початкову територію та унікальні можливості. Далі гравець занурюється у вивчення світу: відкриває нові регіони, взаємодіє з іншими фракціями, розкриває історію через артефакти, квести й контакти з неігровими персонажами. Паралельно відбувається розвиток власної фракції: будівництво об'єктів, покращення армії та вдосконалення навичок героїв. Дипломатія відіграє ключову роль: укладання союзів, укріплення торгових зв'язків або вирішення конфліктів шляхом війни безпосередньо впливають на загальний баланс сил. Завершення гри полягає у встановленні балансу у світі через ефективне використання союзів, накопичення артефактів і стратегічну перевагу у боротьбі з викликами, що постають під час дослідження.

2.2. Стилістичні особливості

Візуальна концепція гри “Veydris” базується на поєднанні ілюстративного стилю та теплих кольорів. Графіка виконана у 2D з акцентом на рукотворну естетику, що підкреслює казковість і настрій пригоди. Головна художня мета — передати атмосферу чарівного світу, який нагадує книгу пригод, у яку гравець занурюється з перших хвилин.

Головне меню стилізоване під дерев’яний стіл, на якому лежить чарівна книга “Veydris”. Саме вона слугує інтерфейсом: у її сторінках — налаштування, карта світу та вхід у гру. Усі екрани оформлені у вигляді старих аркушів з м’якою текстурою пергаменту. Палітра тепла, з охристими, коричневими та червонуватими відтінками, а на зображення накладено зернистий фільтр, що надає ефекту рукотворності. Стиль персонажів — казковий, з елементами класичної ілюстрації. Гравець зустрічає антропоморфних істот: наприклад, мишачого лицаря в обладунках (іл.3.1) чи кота-купця в жилеті й плащі (іл.3.2). Їхній вигляд формує перше враження про їхню роль і характер. Кожна фракція має власну кольорову гаму, орнаменти та архітектурні мотиви, що дозволяє легко розрізняти їх у грі. Локації стилізовано під фантастичні простори: густі ліси, магічні поселення, руїни. Кольори відображають настрій зони: теплі — для безпечних, прохолодні — для ворожих.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Візуальна частина проєкту створена за допомогою графічних редакторів Adobe Photoshop та Clip Studio Paint. У цих програмах були розроблені усі ключові елементи: концепти персонажів, бекграунди, іконки та декоративні об’єкти. Покадрову анімацію персонажів, а також окремі анімовані сцени було виконано у Clip Studio Paint, який забезпечив зручність у роботі з класичною 2D анімацією. Фінальний монтаж, накладання додаткових візуальних ефектів та переходів виконувались у середовищі Adobe After Effects. Саме цей етап дозволив об'єднати окремі сцени у цілісний візуальний продукт з плавними

переходами, інтерактивними елементами та виразною анімаційною динамікою. Загалом технічна реалізація проєкту поєднує традиційний підхід до створення ілюстрацій із сучасними цифровими інструментами, що дозволило зберегти авторську стилістику та передати атмосферу світу точно й гармонійно.

2.4. Звукове рішення

Вибір музичних композицій і звукових ефектів має важливе значення для підтримки загального стилю гри, який націлений на створення фентезійної атмосфери. Звуковий супровід складається з фонової музики та ефектів, які змінюються залежно від ігрових ситуацій. У безпечних зонах звучить приглушена, тепла музика, що нагадує мелодії казок. Для бойових сцен застосовуються більш ритмічні, насичені композиції зі зростаючою динамікою. Окрему роль відіграють звукові ефекти: шелест листя, тріск гілок, дзвін магії, перегортання сторінок в інтерфейсі — усе це створює ефект «живого» середовища, де гравець відчуває себе не глядачем, а учасником подій. Для проєкту обрано музику та звукові ефекти із безкоштовних фонотек, які не порушують авторських прав.

2.5. Цільова аудиторія

З метою дослідження актуальності ідеї проєкту та визначення інтересів потенційної цільової аудиторії було проведено онлайн-опитування за допомогою Google Forms. У ньому взяли участь 83 респонденти різного віку, статі та сфери діяльності. Половина учасників опитування — молодь віком 16–19 років (49,4%), ще 38,6% — у віковій категорії 20–25 років, що свідчить про активність молодої аудиторії, яка є найбільш зацікавленою в комп’ютерних іграх. Серед респондентів переважали жінки (66,3%), чоловіки склали 28,9%. Найбільша частка опитаних — студенти (59%), також серед респондентів були працюючі (28,9%) та школярі (21,7%).

Регулярно грають в комп’ютерні ігри 64,3% учасників, іноді — 23,8%. Це демонструє загальну зацікавленість аудиторії у відеоіграх як формі дозвілля.

Найпопулярнішими жанрами серед респондентів виявилися пригодницькі ігри (64,3%), рольові (50%), стратегії (38,1%) та казуальні (33,3%). Понад половина опитаних (53,6%) вже грали в ігри стратегічного жанру, ще 28,6% чули про подібні проєкти, але не мали досвіду гри.

Щодо концепції гри “Veydris” — покрокової стратегії з елементами RPG у фентезійному світі — позитивно відгукнулися 56% респондентів, ще 39,3% зазначили, що, ймовірно, зацікавилися б такою грою. Ідея використання антропоморфних персонажів викликала переважно схвальну реакцію: 35,7% респондентів зазначили, що люблять таких героїв, а 54,8% вважають їх цікавими, якщо реалізація буде якісною. Загалом 65,6% учасників опитування висловили бажання спробувати гру, ще 33,3% відповіли «можливо». Такий результат свідчить про виражений інтерес до ідеї проєкту та підтверджує її актуальність.

ВИСНОВКИ

У межах дипломного проєкту “Veydris” було створено візуальну концепцію стратегічної 2D гри з елементами RPG у фентезійному сетингу. Основна увага була зосереджена на формуванні художнього стилю, побудові казкової атмосфери через інтерфейс і візуальні образи, а також на адаптації механік дослідження світу, покрокових боїв та дипломатії для занурення гравця у вигаданий світ.

Стратегічні ігри відомі тим, що розвивають логічне та стратегічне мислення, вчать планувати дії й оцінювати наслідки своїх рішень. Зі зростанням інтересу до ігор спільного сімейного дозвілля відеоігри поступово стають важливим засобом міжпоколінного спілкування та розвитку навичок критичного мислення. Сьогодні спостерігається оновлення інтересу до жанру стратегічних ігор і повернення уваги аудиторії до так званих «нішевих» проєктів: через цифрові платформи геймери відкривають для себе нові стратегічні проєкти, що стимулює ріст жанру. Гра “Veydris” націлена стати частиною цього тренду, поєднуючи класичні елементи пошагової стратегії з сучасним оформленням та колективним дозвіллям [1].

“Veydris” виконана в мальовничому 2D ілюстративному стилі, натхненному казковою естетикою, такий підхід підкреслює фантазійний світ гри. Сьогодні ігрова індустрія дедалі частіше повертається до стилізованої 2D графіки, оскільки вона дозволяє створювати яскравий образ гри без потреби у потужному комп’ютерному оснащенні. Стилізована 2D графіка забезпечує унікальну візуальну ідентичність та легкість сприйняття, що особливо важливо для інді-проєктів. У відео демонструється стартова сцена, інтерфейс гри та базові принципи геймплею, включно з покроковою бойовою системою. “Veydris” дозволив застосувати навички з дизайну персонажів, анімації, компоновки кадру, а також розвинути вміння працювати з візуальним наративом [2].

Розроблений проєкт демонструє комплексне поєднання сучасних технологій і класичних ігрових ідей. У ньому реалізовано актуальні концепції сучасного мультимедійного дизайну: малюнки й анімації високої якості визнані засобами жанрової стилізації, а продумана механіка ігрового процесу робить гру захопливою та пізнавальною. Підсумовуючи, “Veydris” успішно втілює поставлені цілі: вона поєднує стратегічну глибину з казковою атмосферою, розвиває у гравців мислення, водночас зміцнюючи спільні цінності дозвілля. Як приклад сучасного ігрового дизайну, гра показує, що інновації в інді-секторі можуть стати важливою складовою розвитку індустрії ігор.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ліщук О. Мистецтво стратегії: поради щодо освоєння складних ігор. Acer Blog. URL: https://blog.acer.com/ua/discussion/2939/mistectvo-strategiyi-poradi-schodo-osvoyennya-skladnih-igor (дата звернення: 04.05.2025)

2. Beyond Pixels: How Indie Games Are Leading a Visual Revolution. Wayline. URL: https://www.wayline.io/blog/beyond-pixels-indie-games-visual-revolution (дата звернення: 04.05.2025).

3. Estrella L. G. Video Games As A Form Of Self-Expression. L. G. Estrella. URL: https://lgestrella.wordpress.com/2015/02/11/video-games-as-a-form-of-self-expression/ (дата звернення: 19.04.2025).

4. Genius Crate. How Indie Games are Pushing the Boundaries of Game Art and Design. Genius Crate. URL: https://www.geniuscrate.com/how-indie-games-are-pushing-the-boundaries-of-game-art-and-design (дата звернення: 22.04.2025).

5. Indie Game Academy. Embracing Evolution: A Deep Dive into the Latest Trends in Indie Game Development. Indie Game Academy. URL: https://indiegameacademy.com/embracing-evolution-a-deep-dive-into-the-latest-trends-in-indie-game-development-8/ (дата звернення: 21.04.2025).

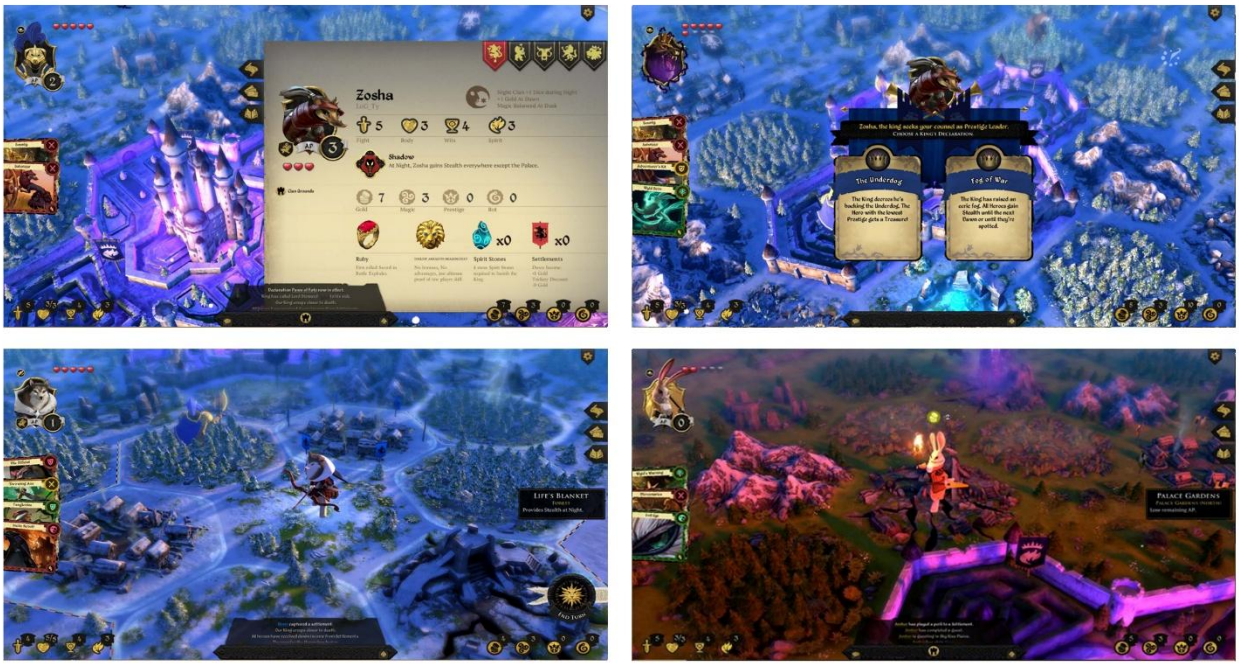
6. Murray, L., Maher, J. The Role of Fantasy in Video Games: A Reappraisal. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 2011. Vol. 5, No. 1. P. 45–57. (дата звернення: 05.05.2025).

7. Wheeler A. Riot Games. UX Design in the Games Industry. Medium. URL: https://medium.com/riot-games-ux-design/ux-design-in-the-games-industry-50b0572631c3 (дата звернення: 22.04.2025).

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



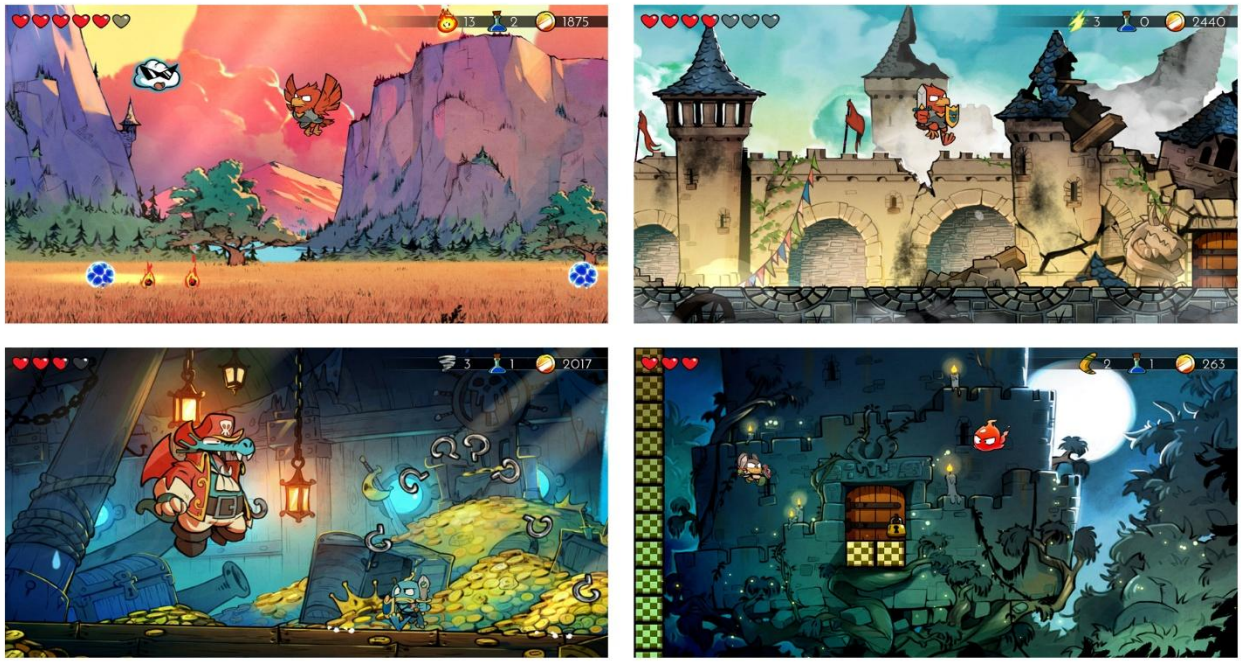
Іл. 1.1. Комп’ютерна гра “Heroes of Might and Magic III”, 1999 р.



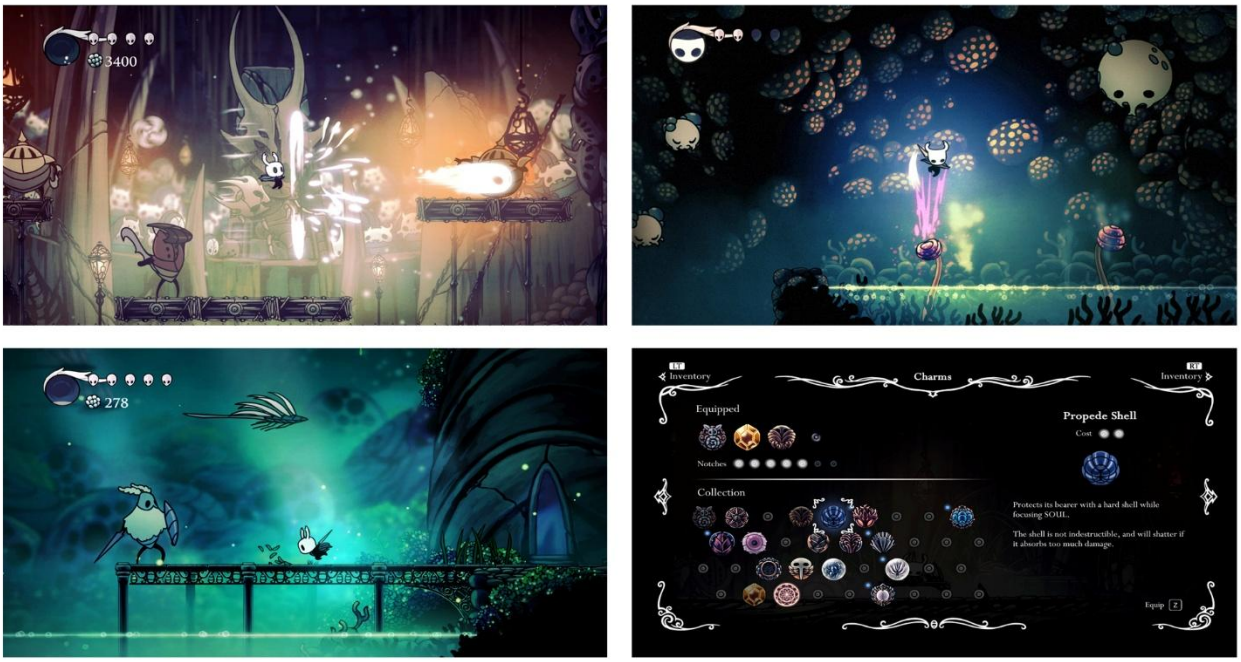
Іл. 1.2. Комп’ютерна гра “Armello”, 2015 р.



Іл. 1.3. Комп’ютерна гра “Cult of the Lamb”, 2022 р.



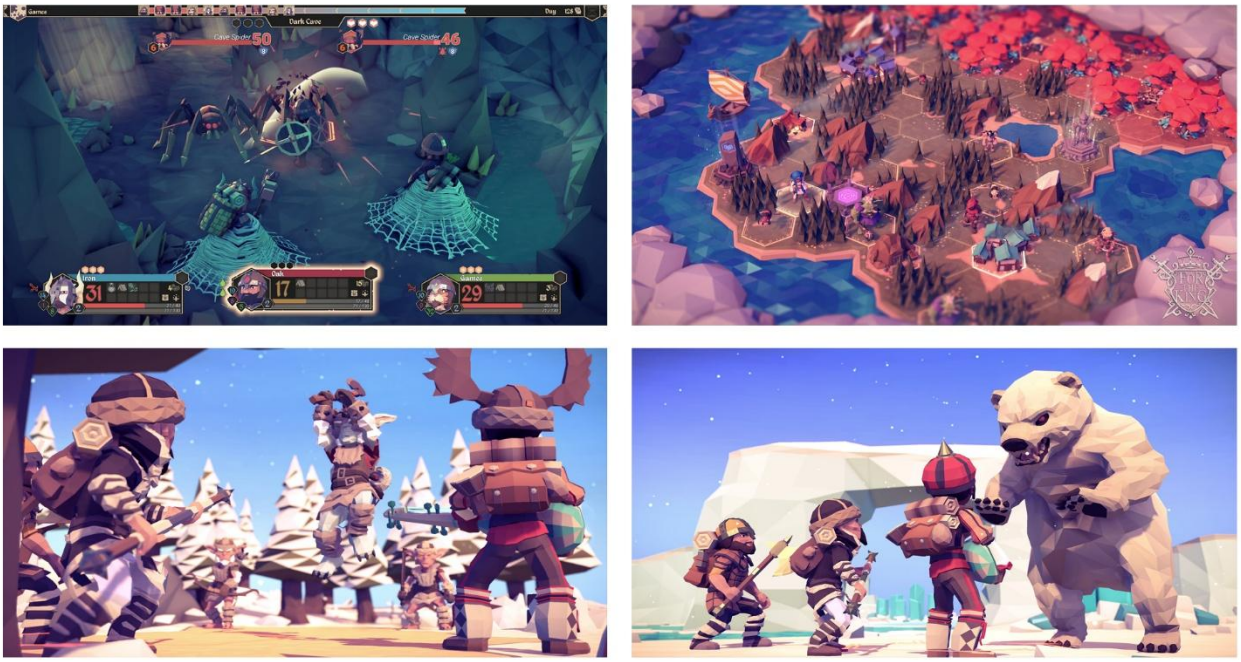
Іл. 1.4. Комп’ютерна гра “Wonder Boy: The Dragon’s Trap”, 2017 р.



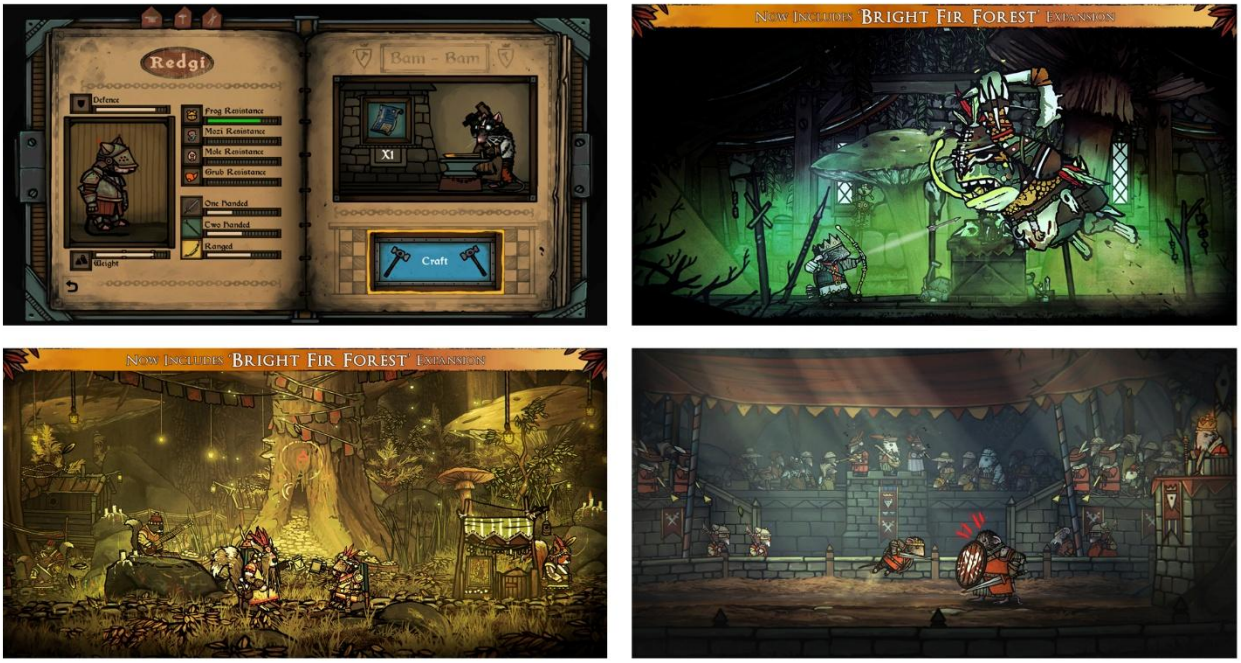
Іл. 1.5. Комп’ютерна гра “Hollow Knight”, 2017 р.



Іл. 1.6. Відеогра “Animal Crossing: New Horizons”, 2020 р.



Іл. 1.7. Комп’ютерна гра “For The King”, 2018 р.



Іл. 1.8. Комп’ютерна гра “Tails of Iron”, 2021 р.

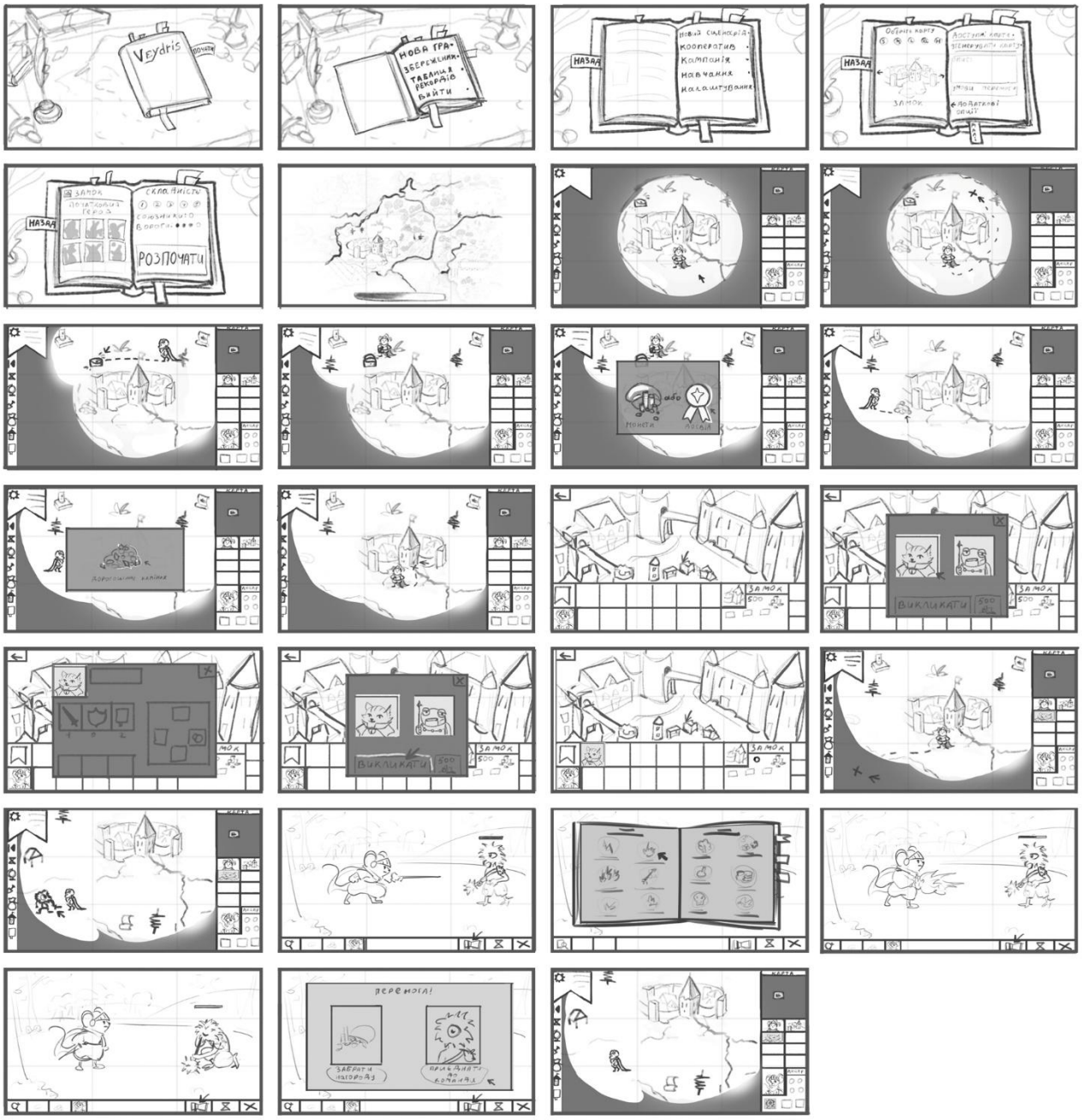


Іл. 1.9. Скріншоти коміксу “Mouse Guard”, 2013 р.



Іл. 1.10. Скріншоти анімаційного серіалу “ Over the Garden Wall ”, 2014 р.

ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД


Veydris
НОВА ГРА
НАЗАД
РОЗПОЧАТИ
ВИКЛИКАТИ
ПЕРЕМОГА!

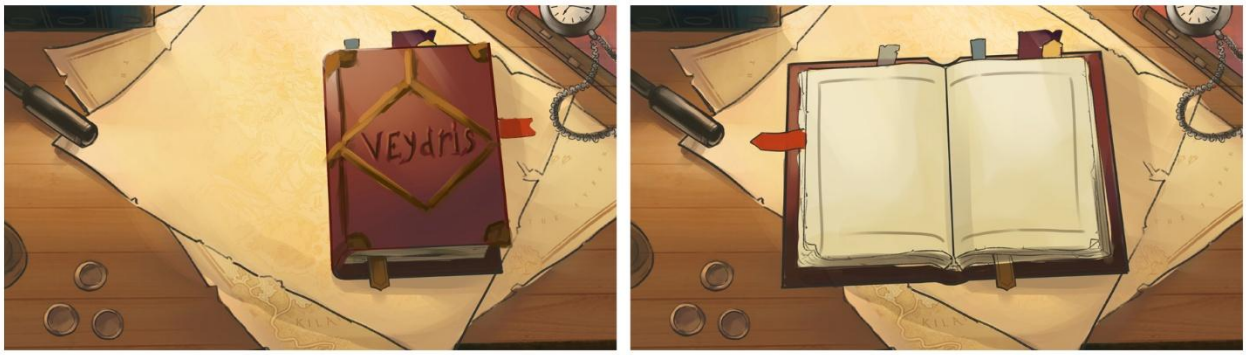
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



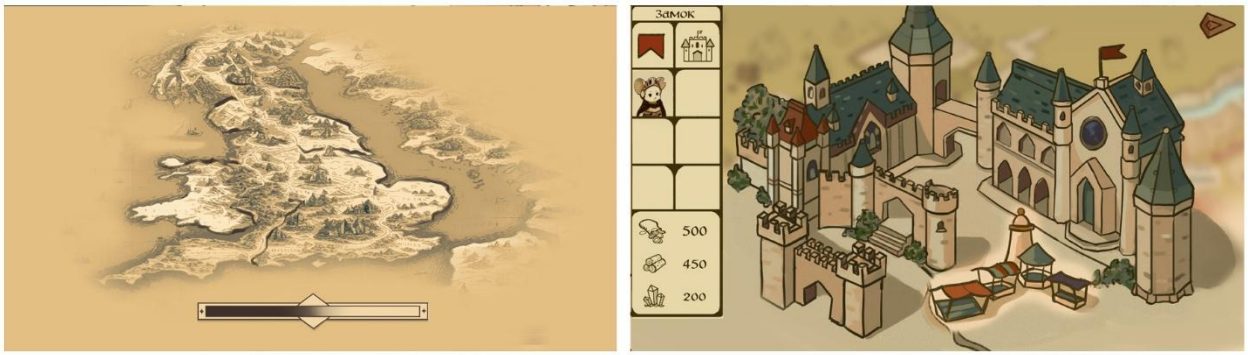
Іл. 3.1. Пошуки дизайну персонажа



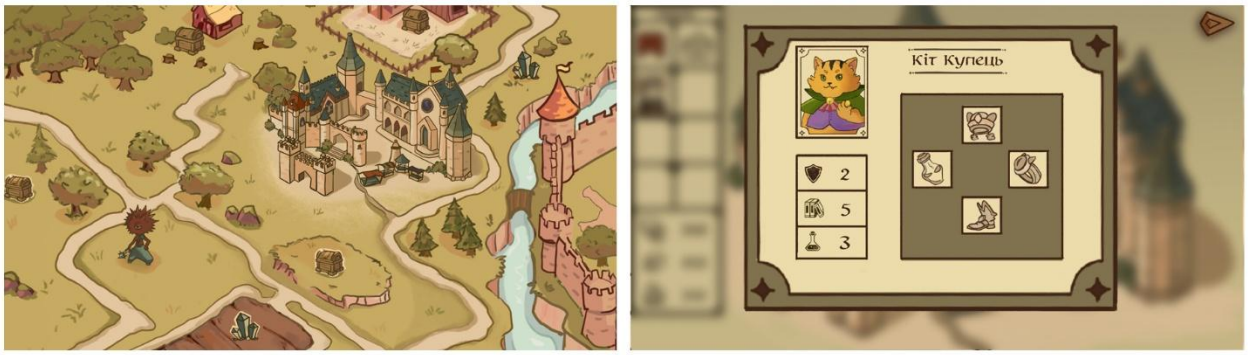
Іл. 3.2. Дизайн персонажів



Іл. 3.3. Дизайн головного меню



Іл. 3.4. Дизайн інтерфейсу

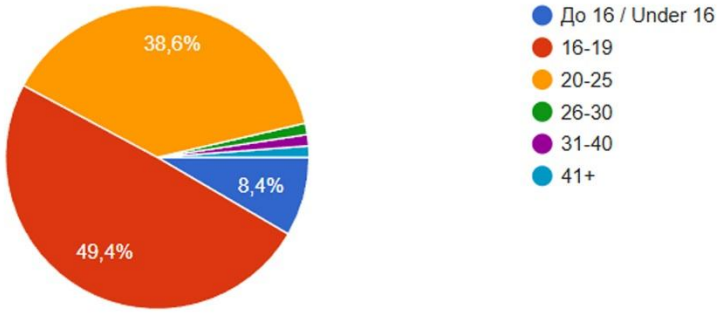


Іл. 3.5. Дизайн мапи та інтерфейсу

ДОДАТОК IV. ОПИТУВАННЯ

Який ваш вік? / How old are you?

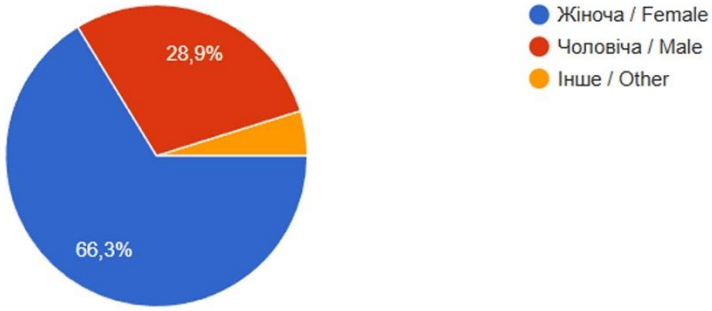
83 відповіді



Іл. 4.1.

Ваша стать / Your gender

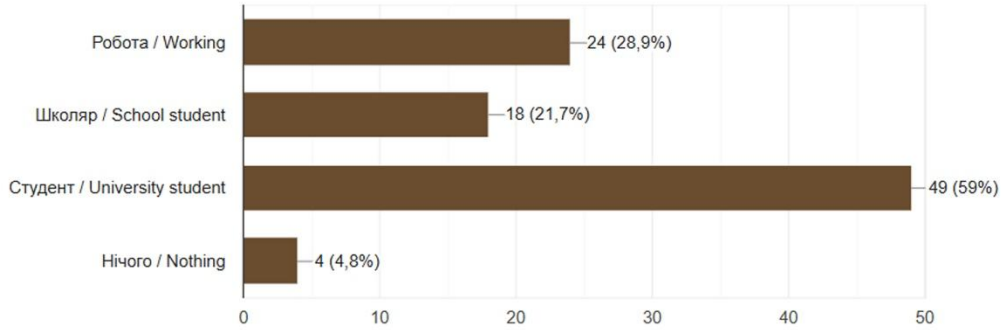
83 відповіді



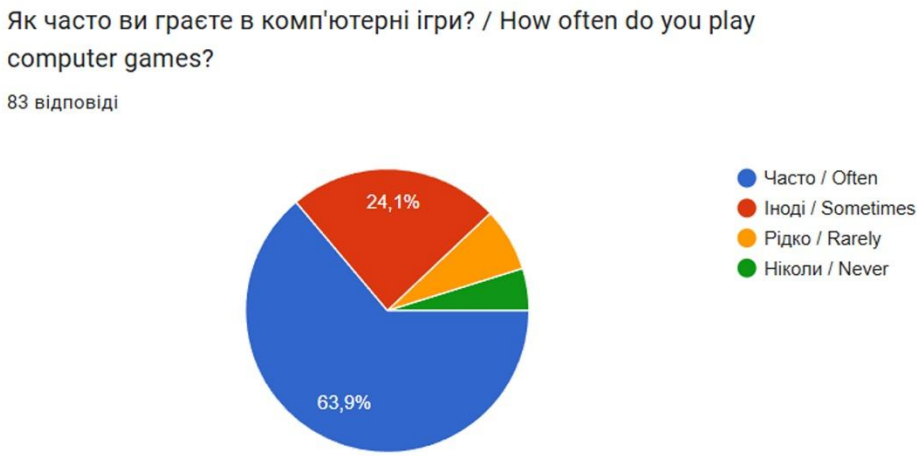
Іл. 4.2.

Ваша сфера активності / Your field of activity *(Можна вибрати один або кілька варіантів / You can choose one or more options)*

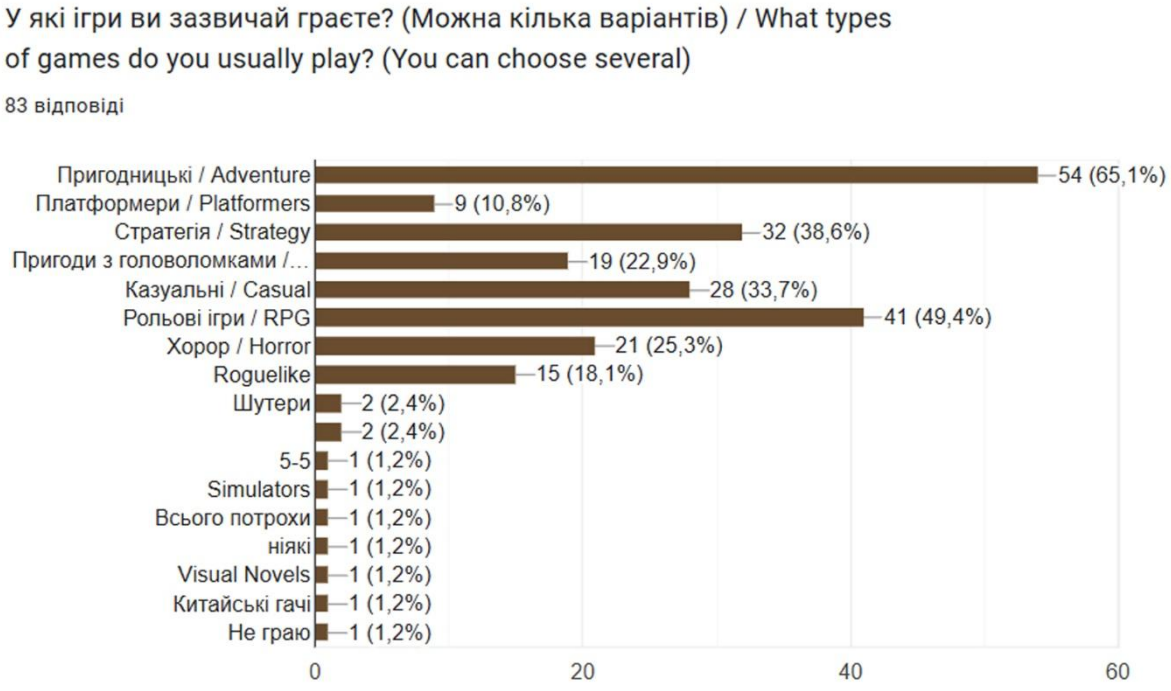
83 відповіді



Іл. 4.3.


Як часто ви граєте в комп'ютерні ігри? / How often do you play computer games?
83 відповіді
24,1%
63,9%
Часто / Often
Іноді / Sometimes
Рідко / Rarely
Ніколи / Never

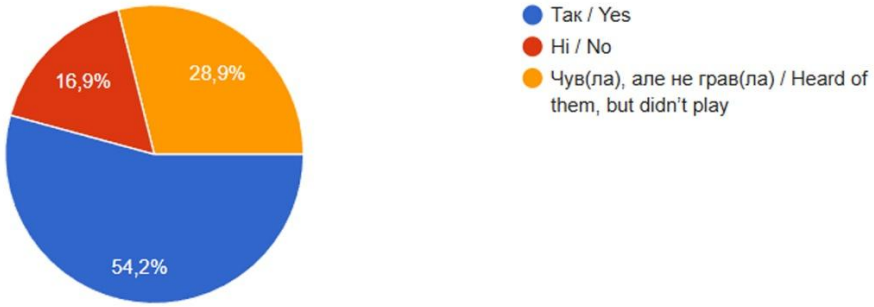
Іл. 4.4.


У які ігри ви зазвичай граєте? (Можна кілька варіантів) / What types of games do you usually play? (You can choose several)
83 відповіді
Пригодницькі / Adventure
54 (65,1%)
Платформери / Platformers
9 (10,8%)
Стратегія / Strategy
32 (38,6%)
Пригоди з головоломками /...
19 (22,9%)
Казуальні / Casual
28 (33,7%)
Рольові ігри / RPG
41 (49,4%)
Хорор / Horror
21 (25,3%)
Roguelike
15 (18,1%)
Шутери
2 (2,4%)
2 (2,4%)
5-5
1 (1,2%)
Simulators
1 (1,2%)
Всього потрохи
1 (1,2%)
ніякі
1 (1,2%)
Visual Novels
1 (1,2%)
Китайські гачі
1 (1,2%)
Не граю
1 (1,2%)
0
20
40
60

Іл. 4.5.

Чи грали ви раніше в ігри жанру стратегії? / Have you played strategy games before?
Наприклад / For example: Heroes of Might and Magic III, Warcraft III: Reign of Chaos, Armello, Cult of the Lamb

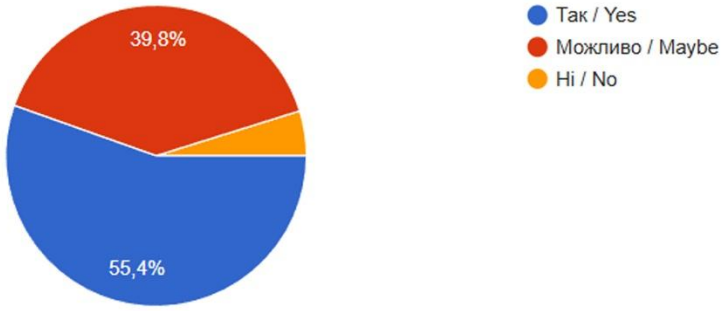
83 відповіді



Іл. 4.6.

Чи цікава вам ідея покрокової стратегії з елементами RPG у фентезійному світі? / How interested are you in the idea of a turn-based strategy game with RPG elements set in a fantasy world?

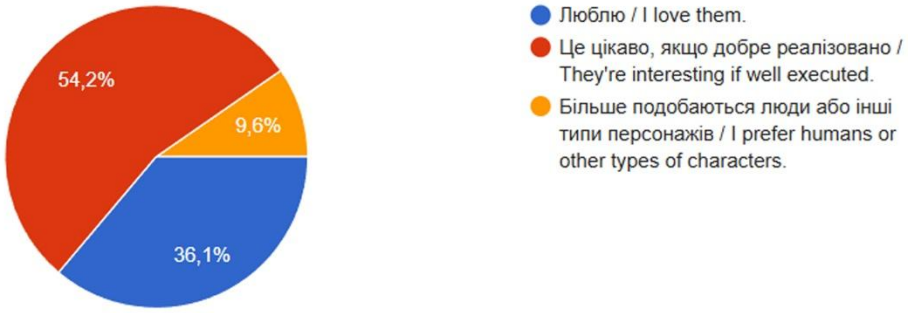
83 відповіді



Іл. 4.7.

Як ви ставитесь до антропоморфних персонажів (тварин/міфічних істот) у відеоіграх? / How do you feel about anthropomorphic characters (animals/mythical creatures) in video games?

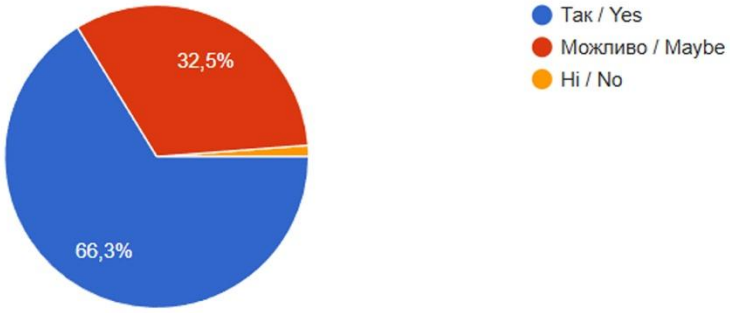
83 відповіді



Іл. 4.8.

Чи хотіли б ви спробувати таку гру, якщо вона вийде? Would you like to try this game if it gets released?

83 відповіді



Іл. 4.9.