



Сташевська О. В.

Design of Graphical User Interface Components for an Action-RPG Game

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «ДИЗАЙН»
Кафедра «Графічний дизайн»

Сташевська Олександра Володимирівна

**Дизайн графічних компонентів користувацького інтерфейсу
гри жанру Action-RPG**

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН»

Бакалаврська робота містить результати власних досліджень.
Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають
посилання на відповідне джерело.



Сташевська О. В.

Керівник: Іваненко Тетяна Олександрівна
кандидат мистецтвознавства, доцент
Консультант: Більдер Наталя Трифонівна
доцент ХДАДМ

Харків-2026

ВСТУП	2
1 АНАЛІЗ ПРОЄКТНОЇ СИТУАЦІЇ НА РИНКУ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ	6
1.1 Опис проєктної ситуації на ринку ігрової індустрії	6
1.1.1 Проєктна ситуація і ринок гейм-індустрії	6
1.1.2 Сегментування ринку дизайн-продукту	7
1.1.3 Опис конкурентної ситуації на ринку геймдеву	8
1.2 Опис ринку споживачів (ігроків жанру Action-RPG)	8
1.2.1 Сегментування ринку споживачів	9
1.2.2 Опис потреб споживачів	9
1.3 Збір та аналіз аналогічних дизайн-продуктів	9
1.3.1 Аналіз ігрових аналогів	9
1.3.2 Стратегія позиціонування гри «Stellar Echoes»	11
2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ДИЗАЙН-ПРОПОЗИЦІЇ ACTION-RPG ГРИ «Stellar Echoes»	14
2.1 Опис ідеї і концепції гри	14
2.2 Ескізування із обґрунтуванням	14
3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТУ «Stellar Echoes»	16
3.1 Конструктивно-пластичне та графічне рішення проєкту	16
3.2 Поліграфічне та технологічне забезпечення	17
3.3 Додрукарська підготовка макетів	17
ВИСНОВКИ	18
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	19

- Хотів би я знати, навіщо зірки світяться...

- Мабуть, щоб рано чи пізно кожен міг знову відшукати свою.

Антуан де Сент-Екзюпері, «Маленький принц»

ВСТУП

Сучасна індустрія комп'ютерних ігор та геймдеву* (Game Development) демонструє стрімкі темпи технологічного та концептуального* розвитку. Візуальні розваги давно стали масштабною креативною індустрією, де графічний дизайн грає одну з ключових ролей у формуванні кінцевого продукту [5]. Сьогодні ігровий дизайн не обмежується лише пасивним декоруванням простору, а виступає як самодостатнє художнє явище, що синтезує в собі передові досягнення ергономіки, інженерної психології та образотворчого мистецтва. Графічна мова сучасних інтерактивних додатків стає головним сполучним елементом між віртуальним світом і свідомістю користувача, визначаючи рівень комерційного успіху та соціокультурного впливу медіапродукту.

Суттєвим чинником, що прискорив трансформацію індустрії геймдеву, стали масштабні соціально-економічні зміни, зумовлені пандемією COVID-19. У цей період значна частина глобального населення перейшла на дистанційні форми навчання та праці, що призвело до вимушеного збільшення часу, який люди проводили в домашніх умовах. Як наслідок, різко виріс суспільний попит на якісні цифрові розваги, які виступали не лише інструментом перезавантаження та відпочинку, а й платформою для віртуальної соціалізації. Це спровокувало масштабне розширення аудиторії відеоігор, зокрема суттєво збільшилася кількість шанувальників динамічних, інтерактивних жанрів, як-от Action-RPG*. Відповідно, підвищення щільності ігрового ринку та зростання вимог нових користувачів до комфорту взаємодії з об'єктами. Користувач

нового покоління прагне отримати не просто ігровий досвід, а безбар'єрну систему комунікації з програмою.

Першим елементом взаємодії користувача з віртуальним простором після запуску гри виступає інтерфейс (UI/UX*), якість проектування якого безпосередньо впливає на сприйняття продукту [1; 2]. Якісно збалансований інтерфейс здатен згладжувати складність внутрішніх алгоритмів* системи, перетворюючи комплексне управління на інтуїтивний та естетично привабливий процес.

Ігровий процес у таких іграх (Action-RPG) відзначається високою динамікою, що вимагає від гравця миттєвої реакції на зміни, безперервного контролю рівню здоров'я, енергії та оперативного використання кнопок здібностей [3]. Незручна, заплутана або надмірно деталізована структура інтерфейсу призводить до швидкої втоми користувача та зниження інтересу до гри [4]. Традиційні, застарілі та громіздкі інтерфейсні рішення втрачають ефективність, оскільки створюють додатковий візуальний шум і відволікають від ігрового процесу [5]. У моменти пікового ігрового напруження будь-яка затримка у сприйнятті графічної інформації або невдало розташована кнопка меню можуть зруйнувати імєрсивність, викликаючи у гравця стан дискомфорту (тільту*).

Актуальність теми.

Актуальність* теми дослідження обумовлена стрімкою еволюцією ігрової індустрії, де інтерфейс (UI) перестає бути лише функціональною надбудовою і перетворюється на ключовий інструмент занурення. У сегменті Action-RPG спостерігається запит на інтеграцію графічних компонентів* у візуал гри [4]. Проблема більшості сучасних проєктів полягає у використанні шаблонних рішень, які не сходяться з унікальним художнім стилем ігрового світу.

Огляд даних показав, що більшість успішних аналогів в аніме-стилістиці орієнтовані на мобільні пристрої. Цей фактор набуває особливої актуальності в

сучасних українських реаліях. Через умови війни в Україні та тривалі періоди відключення світла (особливо у зимовий період), доступ користувачів до ПК та консолей часто є обмеженим. У таких обставинах критично важливою стає кросплатформеність* продукту. Мобільний телефон у сучасній Україні перетворився на основний засіб підтримання зв'язку та отримання психологічного розвантаження в умовах блекаутів, коли комп'ютерна техніка залишається неактивною через відсутність електромережі.

Саме тому проект «Stellar Echoes» може адаптуватися як для ПК, так і для смартфонів. Це дозволяє зберегти стабільний доступ до ігрового процесу за будь-яких умов, забезпечуючи гнучкість та автономність для українських гравців. Така дуальність* проєктування вимагає від дизайнера розробки гнучкої, адаптивної дизайн-системи, яка однаково бездоганно масштабується як на великих моніторах персональних комп'ютерів, так і на відносно малих сенсорних екранах портативних девайсів без втрати читабельності та ергономічних властивостей кнопок керування.

У межах даної роботи представлено розробку інтерфейсу для Action-RPG гри «Stellar Echoes»*. Візуальне рішення проєкту базується на напрямі аніме-футуризму [6].

Завдання : процес створення та проєктування графічного візуального середовища в ігровій індустрії (геймдеві).

Предмет аналізу: правила, художні стилі та технічні інструменти створення елементів інтерфейсу (UI/UX) для ігор Action-RPG в естетиці аніме-футуризму*.

Мета проєктування: розробка інтуїтивно зрозумілого, естетично виразного та функціонального графічного інтерфейсу для гри «Stellar Echoes», що оптимізує керування ігровим процесом, знижує навантаження на зір користувача та формує унікальну візуальну ідентичність ігрового бренду [2; 9].

Завдання проєктування:

1. Провести моніторинг сучасного ринку ігрового дизайну та визначити тенденції* [10].
2. Виконати комплексний аналіз ігор-аналогів (Genshin Impact, Wuthering Waves, Hogwarts Legacy, тощо), виявивши їхні переваги та недоліки [12;13].
3. Створити пошукові ескізи для компонентів інтерфейсу головного меню та екрана (HUD*) [14].
4. Розробити авторську акцентну шрифтову гарнітуру* «Starlight»* для проєкту [8].
5. Сформувати фінальний набір графічних елементів (UI Kit), розробити цифрові макети (Mockups) ігрових екранів

Апробація результатів роботи

Результати розробки шрифтового компонента «Starlight» презентовані у межах участі у міжнародному конкурсі «Pangram» та проведенням семестрових переглядів на кафедрі дизайну. Матеріали дипломного проєкту отримали схвальні відгуки від рецензенту.

Структура та обсяг кваліфікаційної роботи

У межах проєкту розроблено графічний інтерфейс (UI/UX) для Action-RPG гри «Stellar Echoes» в естетиці аніме-футуризму. Робота містить аналіз ринку, цільової аудиторії та аналогів, що дозволило створити шрифт «Starlight» та фінальні макети екранів (UI Kit). Матеріал записки складається із вступу, трьох розділів, висновків і списку джерел із 15 найменувань. Пояснювальна записка містить логічно структуровані розділи, супроводжується аналітичними таблицями, графічні матеріали винесено в додатки. Загальна кількість сторінок основної частини 20.

РОЗДІЛ 1

АНАЛІЗ ПРОЄКТНОЇ СИТУАЦІЇ

1.1 Опис проєктної ситуації на ринку ігрової індустрії

Сучасний ринок відеоігор активно змінюється, і сьогодні дизайн інтерфейсів став однією з найважливіших частин розробки. Головний тренд 2026 року - це наративний дизайн*. Графічне оформлення більше не існує як окрема рамка навколо ігрового процесу. Воно стає природним продовженням сюжету, яке допомагає гравцеві глибше зануритися в атмосферу та зрозуміти деталі всесвіту через колір і форму.

Разом із цим, розробники по всьому світу намагаються максимально прибрати візуальний шум. Сучасні гравці втомилися від перевантажених екранів, тому інтерфейси стають чистішими та простішими, залишаючи на увазі лише те, що дійсно необхідно в конкретний момент гри.

Сьогоднішня ситуація на ринку вимагає від дизайнера вирішити складне завдання: створити продукт, який поєднував би в собі яскраву естетику (наприклад, стиль аніме-футуризму) та високу інформативність. Інтерфейс має залишатися красивим і стильним, але водночас бути максимально зручним, зрозумілим і легким для сприйняття під час гри.

1.1.1 Проєктна ситуація і ринок геймдеву

Сучасний етап розвитку геймдеву характеризується ускладненням ігрових механік, розширенням функціоналу та збільшенням кількості налаштувань у середині ігор [1]. Перед дизайнерами UI/UX постає завдання раціонального розміщення значних масивів інформації (показники життєдіяльності, міні-карта, інвентар, діалогові вікна, тощо) у межах одного екрана. При цьому критично важливо зберегти максимальну оглядовість ігрового простору [5]. Актуальні запити ринку спрямовані на створення

«розумних», адаптивних інтерфейсів, які активуються безпосередньо у моменти потреби, не перевантажуючи екран під час пасивного споглядання [10]. Це зумовлює впровадження так званих «дієгетичних*» та прихованих елементів HUD, які з'являються на екрані лише під час активного бойового зіткнення і плавно зникають під час спокійного дослідження локацій, мінімізуючи втому очей та розширюючи кут візуального огляду.

1.1.2 Сегментування ринку дизайн-продукту

Залежно від художньо-стилістичних особливостей, інтерфейси сучасних відеоігор можна розподілити на три основні категорії:

1) Західні RPG (класичний напрям):

базуються на імітації реалістичних історичних текстур (дерево, камінь, метал). Вони мають високу атмосферність, проте часто виглядають статичними та громіздкими.

2) Мінімалістичні інді-ігри*:

домінує концепція Flat-дизайну (чисті плоскі плашки, прості геометричні лінії) [2]. Стиль забезпечує високу читабельність, але подекуди позбавлений емоційного відгуку та художньої індивідуальності.

3) Азійські Action-RPG (аніме-стилістика):

обраний напрям проєктування. Характеризується інтеграцією яскравих кольорних палітр, неонових та кінетичних ефектів, складною анімацією елементів керування та акцентною типографікою [6]. Сегмент має високі показники популярності на світовому ринку і демонструє найкращі результати залучення молодіжної аудиторії завдяки своїй емоційній експресії та технологічності.

1.1.3 Опис конкурентної ситуації на ринку геймдеву

Конкурентні ігри аналоги у даному жанрі відзначаються великою концентрацією на ринку, тому є велика база для аналізу ключових проблем та переваг. У процесі передпроектного дослідження було проаналізовано ключові орієнтири [12]:

- 1) *Genshin Impact*: демонструє чистий, м'який, мальовничий інтерфейс [13]. Елементи керування відрізняються стриманістю та використанням пастельних відтінків
- 2) *Persona 5*: характеризується радикальним підходом до UI-дизайну [9]. Візуальна мова побудована на стилістиці журнальної верстки, коміксів, колажу та агресивному поєднанні чорного, білого та червоного кольорів. Проект забезпечує потужний емоційний відгук, але створює підвищене навантаження на зір під час тривалих ігрових сесій.
- 3) *Wuthering Waves* та *Honkai: Star Rail*: репрезентують технологічний футуризм із використанням напівпрозорих елементів та стриманої колірної гами. [12].

1.2 Опис ринку споживачів (ігорців жанру Action-RPG)

Основний сегмент - молодь 14-30 років (Gen Z). Даний сегмент характеризується високою візуальною культурою та потребою в унікальному досвіді [3]. Це гравці, які цінують не лише геймплей, а й художню цінність інтерфейсу. Вони здатні миттєво ідентифікувати вторинність продукту, тому вимагають від розробників сміливих графічних експериментів та індивідуального підходу до кожної деталі.

1.2.1 Сегментування ринку споживачів

Основну групу споживачів даного продукту становлять представники Покоління Z (молодь віком від 16 до 28 років) [11]. Ця аудиторія інтегрована у цифрове середовище з раннього віку, володіє високою швидкістю зчитування

нестандартних графічних елементів. Разом із тим, споживачі цієї групи виявляють високу критичність до естетичної складової - застарілі або не ергономічні рішення призводять до повної втрати інтересу до продукту [11].

1.2.2 Опис потреб споживачів

Проект інтерфейсу гри «Stellar Echoes» орієнтований на задоволення таких критичних потреб користувача:

- 1) **Імерсивність***: інтеграція графічних компонентів у візуальний світ за допомогою світлових ефектів [8].
- 2) **Ергономічність**: швидке забезпечення сприйняття ключових бойових параметрів периферійним зором [4].
- 3) **Естетична цінність**: відповідність актуальним графічним трендам, оригінальність кожної окремої дизайн-форми [2].

1.3 Збір та аналіз аналогічних дизайн-продуктів

Для проєктування інтерфейсу гри «Stellar Echoes» було досліджено стиль створення UI/UX у схожих ігрових жанрах. На етапі аналізу відібрано відомі проєкти зі схожою стилістикою, структурою екранів або механікою:

Genshin Impact - Популярна пригодницька Action-RPG у відкритому фентезійному світі, зав'язана на дослідженні локацій та комбінації стихійних елементів.

Wuthering Waves - Динамічна та похмура Action-RPG з упором на складну бойову систему, акробатичне паркур-переміщення та постапокаліптичний сетинг*.

NieR: Automata-Філософський слешер та наукова фантастика про війну андроїдів проти машин у світі, де людство давно зникло.

Hogwarts Legacy - Рольова гра у відкритому світі магії та чаклунства, що дозволяє гравцеві стати студентом Гогвортсу XIX століття.

Arknights Endfield - Стратегічна рольова гра у науково-фантастичній подачі, де гравець досліджує дику ворожу планету та будує виробничі бази.

1.3.1 Аналіз ігрових аналогів

Для аналітичного етапу було проведено анкетування користувачів [11] з подальшим виставленням експертних оцінок за 7-бальною шкалою. Оцінюванню підлягають такі критерії, як якість типографіки [8], композиційна побудова HUD [5] та цілісність візуального стилю [2], комфортність гри при довготривалій сесії, адаптивність* інтерфейсу, унікальність візуальних рішень, тощо. Результати дослідження вказують на необхідність дотримання проєктного балансу між динамічною експресією (як у Persona 5) та геометричною чистотою ліній (як у Genshin Impact). Це дозволило сформувати унікальну матрицю оцінювання (див. Таблиця 1.0), яка чітко локалізує слабкі та сильні сторони сучасних лідерів ринку цифрового дизайну.

Критерій оцінювання UI/UX	Genshin Impact	Hogwarts Legacy	Arknights Endfield	Nier: Automata	Wuthering Waves
Візуальний стиль	5.00	4.86	4.57	4.62	5.14
Читабельність шрифтів	5.25	4.17	4.43	4.12	4.67
Зручність HUD	4.71	4.00	3.25	4.20	5.50
Рівень імєрсивності (занурення)	4.43	5.00	3.50	4.60	5.00
Кольорова гама та контрастність	4.38	5.00	4.40	4.25	4.71
Інтуїтивність навігації в меню	4.71	4.50	2.75	3.25	5.67
Якість іконок	4.75	3.83	4.14	4.71	4.67
Адаптивність інтерфейсу	5.57	4.00	3.75	3.50	4.33
Унікальність візуальних рішень	4.29	5.00	3.50	5.00	4.33

Комфорт тривалої ігрової сесії	5.00	4.00	3.50	3.75	5.00
Загальне враження від UI/UX	4.29	4.00	3.25	4.75	4.33

таблиця 1.0 зведена таблиця результатів опитування щодо ігор аналогів
див. додаток В

1.3.2 Стратегія позиціонування гри «Stellar Echoes»

.Обрано стратегію **емоційної імерсивності**. Продукт позиціонується як концептуальне рішення, де авторська шрифтова гарнітура «Starlight» виступає символом гри [7].

Аналог (Гра)	Стилістика	Емоційний відгук
Genshin Impact	Чистий аніме-мінімалізм з елементами фентезі	Нейтральний, орієнтований на комфорт та тривалі сесії
Wuthering Waves	Технологічний футуризм з динамічними ефектами та глітчами	Агресивний, фокусує на швидкості та бойовому драйві
NieR: Automata	Монохромний дієгетичний мілітаризм, імітація андроїда	Меланхолійний, підсилює відчуття самотності та екзистенційної кризи
Hogwarts Legacy	Магічний архаїзм (текстури пергаменту, золоте тиснення)	Ностальгічний, створює атмосферу затишку та чарівництва
Arknights	Складна промислова естетика (Industrial/Techwear)	Напружений, підкреслює похмурий тон антиутопії
Stellar Echoes (Проект)	Аніме-футуризм / Резонансна* пластика ліній	Імерсивний, резонансний; відчуття вібрації світла та звуку

таблиця 1.1

Саме на основі проведеного оцінювання аналогів обрано стратегію **емоційної імерсивності**. На відміну від конкурентів, де інтерфейс часто існує окремо від лору*, графічні компоненти гри «Stellar Echoes» будуть візуалізувати фізику «Зоряного відлуння». Це дозволить задовольнити потребу цільових споживачів у глибокому зануренні в ігровий процес. (див. додаток В)

Висновки до 1 розділу.

У першому розділі виконано комплексний передпроектний аналіз ринку, потенційних споживачів та ігор-аналогів, що дозволило сформулювати базу для розробки інтерфейсу гри «Stellar Echoes».

За результатами дослідження зроблено такі висновки:

- 1) Тенденції ринку: Сучасний геймдев вимагає мінімізації візуального шуму. Складна механіка Action-RPG зумовлює потребу в адаптивних, «розумних» інтерфейсах, які не перевантажують екран і зберігають оглядовим ігровий простір.
- 2) Цільова аудиторія: Основний сегмент - Покоління Z (14–30 років). Гравці мають високу візуальну культуру, критично ставляться до ергономіки й потребують глибокої імерсивності та швидкого зчитування даних у динаміці.
- 3) Аналіз аналогів: Дослідження конкурентів (*Genshin Impact*, *Nier:Automata*, *Wuthering Waves*) виявило необхідність балансу між високою графічною експресією та геометричною чистотою ліній.
- 4) Позиціонування: Обрано стратегію емоційної імерсивності. На відміну від ринкових аналогів, графічні компоненти та авторський шрифт «Starlight» візуально інтегруються в лор гри.

РОЗДІЛ 2

ОПИС І ОБГРУНТУВАННЯ ДИЗАЙН-ПРОПОЗИЦІЇ ACTION-RPG ГРИ «STELLAR ECHOES»

2.1 Опис ідеї і концепції гри

В основу художньо-проектного рішення покладено метафору **«світлового резонансу»**, що покликана надати інтерфейсу візуальної кінетики* та відчуття живого середовища [7]. Було сформовано розгалужену карту асоціацій, яка пов'язує поняття «імпульс», «хвиля» та «відлуння» з конкретними інструментами графіки (товщина ліній, колірна маса, ступінь прозорості). Проект відходить від стандартних статичних прямокутних вікон на користь напівпрозорих кінетичних форм.

У межах розробки мудборду* визначено фірмову колористичну палітру проекту [10]:

- 1) Глибокий космічний фіолетовий
- 2) Холодний металевий (для обрамлення, декоративних рамок та статичних елементів).
- 3) Акцентні відтінки - для шкал життєдіяльності та активних кнопок.

2.2 Ескізування із обґрунтуванням

Проектний процес починався з генерації лінійних начерків та розробки структурних схем взаєморозташування елементів (Wireframes) [14]. Особлива увага була приділена HUDу. Паралельно здійснювався пошук знаків авторського шрифту «Starlight» [8]. Шрифтову гарнітуру оптимізовано для використання як у великих заголовках меню, так і для відображення цифрових індикаторів (зокрема, маркерів динамічних втрат - damage numbers), де символи зберігають чіткість. Шляхом тривалих графічних пошуків було відкинуто надмірно перевантажені варіанти побудови літер та обрано витончену пластику, яка поєднує геометрію з витонченими лінійними розривами.

Висновки до 2 розділу.

У результаті проведеної роботи сформовано цілісну стратегію та виконано компоновання елементів майбутнього ігрового простору. Запропонована художня ідея відображає фізику коливань і звукових хвиль через варіювання контурів, прозорості та насиченості графіки. На основі первинних креслень оптимізовано розташування бойових та інформаційних панелей для миттєвого сприйняття даних під час динамічного геймплею. Спроектowana оригінальна шрифтова гарнітура «Starlight» адаптована до специфіки жанру, що забезпечує чітке розпізнавання літер і цифр у головному інтерфейсі та у середині гри.

РОЗДІЛ 3

ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТУ

«STELLAR ECHOES»

3.1 Конструктивно-пластичне і графічне рішення проєкту

Практичний етап роботи завершився формуванням цілісного, масштабованого набору елементів ігрового інтерфейсу - UI Kit. На його основі розроблено фінальні цифрові макети (Mockups*) ключових ігрових екранів [14]:

- 1) Головне меню.
- 2) Вікно персонажа (відображення характеристик, екіпірування).
- 3) Екран завантаження
- 4) Головний екран

Побудова всіх елементів підпорядкована чіткій піксельній сітці (Pixel Grid) задля запобігання розмиванню графіки на моніторах. Набір іконок для бойових навичок виконано за принципами плоского мінімалізму із додаванням ефекту внутрішнього світіння [2]. Авторська гарнітура «Starlight» успішно інтегрована в систему інтерфейсу як акцентний шрифт для заголовків та відображення великих цифрових маркерів [8]. Усі графічні матеріали, представлені у проєкті - включаючи деталізовану візуалізацію головного персонажа, концепт-арти, елементи оточення та фонові зображення - є повністю авторською розробкою і виконані в межах цієї роботи самостійно.

Стилістика та анатомія шрифту

Шрифт «Starlight» (Зоряне світло) - це каліграфічна акцидентна гарнітура. Його анатомія побудована на контрасті широкого пера, що надає кожному штриху динаміки. Використовується локально: для внутрішньоігрових написів, акцентних заголовків.

Основні графічні елементи:

- **Півмісяць:** Цей елемент є центральним у дизайні багатьох знаків.

Наприклад, верхня частина заголовної літери **S** каліграфічно

перетворюється на ідеальний півмісяць. У багатьох круглих та напівкруглих символах (наприклад, **O**, **C**, **Q**, **G** як видно на прикладах), внутрішній контур навмисно розірваний, формуючи каліграфічні дуги, що нагадують фази місяця.

- **Зірка:** Зіркові елементи делікатно інтегровані в структуру багатьох символів. Наприклад, у заголовній літері **Q**, **V**, **W** тощо. Маленькі зірочки використовуються як каліграфічні крапки (над **i**, **ï**, **İ**, **й**) або як декоративні елементи всередині символів(**Щ**, **ц**, **Є**, **Н**). Дане рішення посилює тематичний зв'язок шрифту з назвою та загальним астрономічно-космічним семантичним полем ігрового бренду.

Шрифт „Kelvinch“ інтегровано як основний інструмент для суцільних масивів дрібного контенту (діалоги, описи предметів, системні сповіщення, лорові тексти).

3.2 Поліграфічне та технологічне забезпечення

Зважаючи на виключно цифрове призначення розроблюваного дизайн-продукту, всі проєктні файли створювалися у колірному просторі RGB [1;2]. Графічні компоненти оптимізовані для коректного відображення на моніторах з високою щільністю пікселів (HiDPI / Retina). Дрібні елементи та іконки збережені у векторному форматі SVG, що дозволяє масштабувати їх без втрати чіткості. Зазначені параметри забезпечують технічну готовність активів до імпорту в сучасні гральні рушії (Unreal Engine 5 або Unity).

3.3 Додрукарська підготовка макетів

Попри цифровий характер проєкту, етап підготовки демонстраційних матеріалів для захисту вимагав проведення додрукарської підготовки. Презентаційний планшет (графічний постер) було переведено у колірну модель СМУК.

Висновки до третього розділу.

Практична реалізація підтвердила життєздатність та технологічність запропонованих рішень. Створена дизайн-система відповідає художнім, ергономічним та технічним стандартам сучасної індустрії цифрового дизайну.

ВИСНОВКИ

У процесі виконання кваліфікаційної роботи на тему «Дизайн компонентів графічного інтерфейсу для Action-RPG гри "Stellar Echoes"» були повністю розв'язані всі проєктні завдання та досягнуто поставленої мети.

У проєкті успішно поєднано теоретичні закономірності графічного дизайну із вимогами сучасної ігрової індустрії [1;10]. Впровадження концепції «світлового резонансу» дозволило мінімізувати проблему перевантаженості екрана, характерну для більшості сучасних проєктів жанру Action-RPG [4]. Окремим вагомим результатом роботи є проектування оригінальної акцентної шрифтової гарнітури «Starlight» [8]. Її специфічна геометрія підкреслює фірмову стилістику аніме-футуризму [6], зберігаючи при цьому високі показники читабельності в умовах динаміки гри. Створення кросплатформенної системи інтерфейсу довело свою особливу соціокультурну та практичну значущість для ринку цифрових продуктів у контексті сучасних кризових умов в Україні.

З технічної точки зору всі графічні компоненти, елементи UI Kit та макети екранів виконані із дотриманням модульних сіток та повністю оптимізовані для сучасних цифрових пристроїв [2;14]. Розроблені дизайни готові до подальшого впровадження у виробничий цикл геймдев-студій, що підтверджує практичну цінність та завершеність даного художнього проєкту.

*- дивитися додаток Б

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. **The Interaction Design Foundation** - Гайдлайни з UI-дизайну та ментальних моделей у цифровому середовищі.
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design> .
2. **Nielsen Norman Group** - Дослідження UX-проектування систем, юзабіліті та плоского графічного інтерфейсу.
<https://www.nngroup.com/articles/> .
3. **Game Developer**- Аналітичні статті професійних геймдизайнерів про бойові системи в іграх Action-RPG.
<https://www.gamedeveloper.com/design> .
4. **UX Collective** - Проектування ігрових меню та мінімізація когнітивного навантаження на гравців.
<https://uxdesign.cc/tagged/game-design> .
5. **VentureBeat (GamesBeat)** - Огляди еволюції ігрових HUD-панелей та сучасних графічних стандартів у геймдеві.
<https://venturebeat.com/category/games/> .
6. **Anime News Network** - Статті та аналітика про візуальну культуру аніме, кіберпанку та нео-футуризму в медіа-дизайні.
<https://www.animenewsnetwork.com> .
7. **80 Level** - Професійний ресурс про спецефекти (VFX), графіку та інтерактивні анімації в іграх.
<https://80.lv/articles/> .
8. **Fonts In Use** - Архів використання різних гарнітур та шрифтів в індустрії відеоігор та цифровій поп-культурі.
<https://fontsinuse.com/tags/1815/video-games> **Interface In Game** -
9. Міжнародна база даних та візуальний архів UI/UX інтерфейсів комп'ютерних ігор.
<https://interfaceingame.com> .

10. **ArtStation** - Головна світова онлайн-платформа для презентації концепт-артів та графічних ігрових ресурсів.
<https://www.artstation.com> .
11. **Pew Research Center (Internet & Technology)** - Статистичні дослідження цифрової поведінки та медіа-уподобань Покоління Z.
<https://www.pewresearch.org/topic/internet-technology/> .
12. **Game UI Database** - Найбільший у світі онлайн-архів скріншотів ігрових інтерфейсів, HUD, іконок та вікон меню.
<https://www.gameuidatabase.com> .
13. **Hoyolab** - Офіційне ком'юніті ігор Genshin Impact та Honkai: Star Rail з розборами візуального стилю та оновлень UI.
<https://www.hoyolab.com> .
14. **Behance** - Міжнародна дизайнерська платформа для демонстрації кейсів ігрового UI/UX та шрифтового дизайну.
<https://www.behance.net> .
15. **Офіційний сайт Харківської державної академії дизайну і мистецтв (ХДАДМ)** - Інформація про студентський конкурс шрифту «Панграм».
<https://ksada.org> .

ДОДАТОК А

Бриф

Дизайн графічних компонентів UI для гри «Stellar Echoes»

Поле	Інформація
Клієнт	Трахнова Софія
Email	SophiaT29@gmail.com
telegram	@babkasio

Поле	Інформація
Виконавець	Сташевська Олександра
Навчальний заклад	ХДАДМ, кафедра Графічного дизайну, 4-й курс
Роль у проєкті	Авторка концепції, шрифтова дизайнерка, UI/UX спеціалістка
Email	StashAleks**@gmail.com
Telegram	@staarryn1ght

Питання	Відповідь
Задача для дизайнера	Розробка унікальної гарнітури Starlight та проектування ігрового інтерфейсу, концепт арти гри(головний герой, світ, інтерактивні елементи)
Сфера діяльності	Типографія, геймдев
Основний продукт	Шрифтова система Starlight (кирилиця + латиниця) та дизайн-система інтерфейсу гри <i>Stellar Echoes</i>
Продукт у цифрах	Шрифти гарнітури(кирилиця, латиниця, цифри та знаки), комплект UI-компонентів для HUD
Цільова аудиторія	Гравці що цінують атмосферу; розробники інді-ігор; дизайн-спільнота Молодь 14–30 років
Конкуренти (аналоги)	<i>Wuthering Waves, Genshin Impact, NieR: Automata, Hogwarts Legacy</i>
Основні якості продукту	Висока читабельність, імєрсивність, адаптивність під різні екрани
Проблема, яку вирішує	Візуальна одноманітність ігрових інтерфейсів; потреба у шрифті, що передає сенс гри
Сценарії використання	Екрани завантаження, логбуки героя, меню прокачки, субтитри, промо-матеріали
Ключова відмінність	Шрифт не просто передає текст, а візуалізує саму гру
Обсяг та структура	Набір літер + цифри + спеціальні символи інтерфейсу + іконки здібностей
Побажання щодо стилю	Елегантний футуризм; динаміка в статичних формах; високий контраст штрихів
Канал поширення	Behance, професійні (шрифтові, арт) маркетплейси, реклама у соц мережах

ДОДАТОК Б

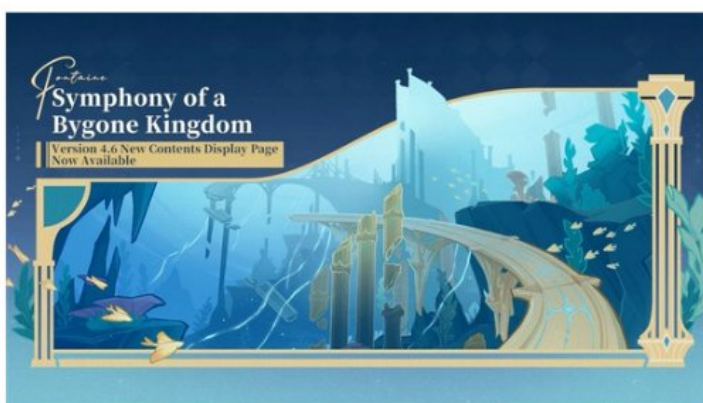
- 5) **Action-RPG (Екшн-РПГ)** - жанр відеоігор, який поєднує рольову гру (де персонаж розвивається) та активні бої. Результат залежить від швидкості реакції гравця, а не лише від статистики.
- 6) **UI (User Interface / Користувацький інтерфейс)** - сукупність усіх кнопок, меню, списків та значків на екрані, за допомогою яких гравець керує грою. Це «місток» між людиною та комп'ютерним кодом.
- 7) **UX (User Experience / Досвід користувача)** - термін, що описує, наскільки зручно та зрозуміло людині користуватися програмою. Якщо гравець легко знаходить потрібну кнопку, кажуть, що у гри «хороший UX».
- 8) **HUD (Heads-Up Display)** - інформаційне вікно, яке «висить» поверх ігрового зображення (наприклад, шкала здоров'я або мапа). Це наче панель приладів в автомобілі, що завжди перед очима.
- 9) **Gamedev (Геймдев)** - скорочена назва індустрії розробки відеоігор. Охоплює роботу дизайнерів, програмістів та художників.
- 10) **Імерсивність (Immersion)** - ефект глибокого занурення у віртуальну реальність, коли гравець перестає помічати межу між собою та ігровим персонажем.
- 11) **Аніме-футуризм (Anime-futurism)** - художній стиль, що поєднує візуальні прийоми японської анімації з технологіями майбутнього (неонове світло, метал, цифрові проєкції).
- 12) **Stellar Echoes («Зоряне відлуння»)** - власна назва ігрового проєкту, для якого розробляється дизайн.
- 13) **Резонанс** - ключова метафора проєкту; візуальне відображення звукових або світлових хвиль у графічних елементах.
- 14) **Кросплатформеність** - здатність ігрового продукту та його інтерфейсної архітектури повноцінно та однаково ефективно функціонувати на різних апаратних платформах

- 15) **Starlight («Зоряне світло»)** - назва авторського шрифту, що використовується як основний візуальний акцент у проєкті.
- 16) **Concept Art (Концепт-арт)** - пошукові ілюстрації, що створюються на перших етапах розробки для фіксації візуального настрою, вигляду персонажів та атмосфери світу.
- 17) **Візуалізація** - процес перетворення абстрактних цифр або ідей у зрозумілі графічні образи (картинки, схеми).
- 18) **Актуальність**- доказ того, що обрана тема дизайну є важливою та затребуваною на сучасному ринку в даний момент.
- 19) **Lore (Лор)** - детально розроблена історія ігрового всесвіту, яка включає міфологію, географію, культуру народів та біографії персонажів.
- 20) **Покоління Z (Gen Z)** - молодь, що народилася в епоху цифрових технологій; основна цільова аудиторія проєкту, яка звикла до складних інтерфейсів.
- 21) **Кінетика** - у дизайні інтерфейсів це використання руху та анімації для того, щоб зробити кнопки «живими».
- 22) **Гарнітура** - професійна назва сімейства шрифтів, що мають спільний стиль накреслення літер.
- 23) **Адаптивність** - здатність інтерфейсу підлаштовуватися під різні розміри екранів (від великих моніторів до мобільних телефонів).
- 24) **Дуальність (у дизайні)** - концептуальний підхід, що базується на поєднанні двох протилежних візуальних або змістовних початків в одному об'єкті (наприклад, поєднання гострих ліній зірок та плавних ліній місяця в авторському шрифті, або технологічності й магії в сетингу).
- 25) **Тенденції** - актуальні напрями та вектори розвитку у сфері UI/UX та комп'ютерної графіки, які визначають популярні стилістичні, колористичні та технологічні рішення на ринку на певний проміжок часу.
- 26) **Інді-ігри (Independent Games)** - відеоігри, створені окремими розробниками або невеликими незалежними студіями без фінансової підтримки великих видавців, що зазвичай відрізняються високим рівнем

авторської свободи, експериментальним UI та унікальним візуальним стилем.

- 27) **Сетинг (Setting)** - середовище, в якому відбуваються події гри; цілісний художній простір, що включає час, місце, географію, міфологію, культуру та технологічний рівень ігрового світу, які безпосередньо диктують стилістику інтерфейсу.
- 28) **Мудборд (Moodboard / Дошка настрою)** - візуальна добірка зображень, кольірних палітр, прикладів типографіки, текстур та референсів, що створюється на початковому етапі проєктування для фіксації емоційної атмосфери та загального художнього напрямку розробки.
- 29) **Алгоритм** - чітка, послідовна система правил та кроків для вирішення конкретного технічного або логічного завдання (наприклад, алгоритм адаптації UI під мобільні екрани або прорахована послідовність дій користувача у User Flow).
- 30) **Тільт (Tilt / у геймінгу та UX)** - специфічний психоемоційний стан гравця, викликаний сильним роздратуванням або стресом через невдачі в грі; у контексті UX-дизайну врахування «тільту» спонукає створювати максимально зрозумілі й недратівливі інтерфейси, які не перевантажують емоційний стан користувача під час програшу.

ДОДАТОК В



Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz





зображення взяті з [Pinterest](https://www.pinterest.com)

[Опитування з оцінювання](#)