МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІСОТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ

Навчально-науковий інститут деревообробних технологій і дизайну

Кафедра дизайну

РИШКО
БОГДАН ІВАНОВИЧ

УДК 7.012 (084,5)

Кваліфікаційна робота магістерського рівня вищої освіти

Інтер'єр як персонаж комп'ютерного симулятора: дизайн та функції

Interior as a character of a computer simulator: design and functions

спеціальність 022 «Дизайн»
галузь знань 02 «Культура і мистецтво»

Науковий керівник:
канд. мистецтвознавства,
доц. Ямаш Ю.В.

Рецензент: Гах І.С.
Кандидат мистецтвознавства,
Доцент кафедри дизайну і архітектури
НУ «Львівська політехніка»

Львів – 2025

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІСОТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
Навчально-науковий інститут деревообробних технологій і дизайну

Кафедра дизайну
Другий рівень вищої освіти магістр
Спеціальність 022 «Дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри
д. пед. н., проф. Прусак В.Ф.
"27" 07 2025 р.

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

Рилко Богдан Іванович
(прізвище, ім'я, по-батькові)

1. Тема роботи Інтерєр як персонаж комп'ютерного симулятора: дизайн та функції

Науковий керівник роботи доц. Ялан Юрій Володимирович

Затверджені наказом університету № С-455 від 24 липня 2025 року.

2. Термін подання кваліфікаційної роботи до захисту 4. 12. 2025 р.

3. Вихідні дані роботи теоретичні, функціональні засади та смисли з врахуванням національної (регіональної) специфіки об'єкта дослідження

4. Зміст теоретичної частини (розділи, які потрібно розробити) обґрунтування теми дослідження, визначення особливостей народного художнього дизайну, простежити еволюції комп'ютерних ігор, аналіз сучасних комп. ігор, реалізація інтуїції дизайнерського рішення, оформлення концепт-буку, висновки.

5. Перелік практичної частини (графічний матеріал) оформлення концепції-буку в повному обсязі (ескізи, проєктні рішення) Оформлення банеру.

6. Дата видачі завдання 27 липня 2025 р.

Науковий керівник роботи _____ (підпис)

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Інформаційний пошук.	вересень	вик
2	Формування зібраного матеріалу та визначення головних складових	вересень-жовтень	вик
3	Написання вступу.	жовтень	вик.
4	Написання основної частини та перед проєктний пошук.	жовтень-листопад	вик
5	Написання висновків, оформлення списку використаних джерел та додатків.	листопад-грудень	вик
6	Оформлення рукопису кваліфікаційної роботи, перевірка на антиплагіат теоретичної частини. Виконання практичної частини.	грудень	вик
7	Рецензування, оформлення презентації та захист.	грудень	вик под. до захисту

Здобувач РВО «Магістр» _____ (підпис)

Науковий керівник роботи _____ (підпис)

ЗМІСТ

ВСТУП.....7
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ЛІТЕРАТУРНИХ ДЖЕРЕЛ НА ТЕМУ ГУЦУЛЬЩИНИ. ПОНЯТТЯ ДИСЦИПЛІНИ КОНЦЕПТ-АРТУ.....12
1.1. Особливості гуцульських звичаїв та культури. Устрій гуцульської хати.. 12
1.2 Літературні джерела на тему гуцульського орнаменту. Різьба як найпоширеніший елемент народної творчості..... 19
1.3 Роль концепт-художника у проєкті. Від ідеї до реалізації..... 21
Висновок до розділу 1.....25
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ ІСТОРІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ТА ВИНИКНЕННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ ЯК КЛЮЧОВОГО ЕТАПУ СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО СТИЛЮ.....27
2.1. Еволюція комп'ютерних та відеоігор, розвиток їх візуальної компоненти.. 27
2.2 Витоки та становлення концепт-арту: від анімації до кінематографії.....40
2.3 Концепт-арт та комплексна світобудова у серії комп'ютерних ігор "The Elder Scrolls". Вплив "Morrowind" на сучасні RPG.....47
2.4 Мультикультурна фундація в дизайні світу гри World of Warcraft. Від стратегії до MMO.....54
2.5 Реальні пейзажі Польщі у грі «Відьмак 3». Оповідь комплексної історії через середовище.....67
Висновки до розділу 2.....74
РОЗДІЛ 3. РЕАЛІЗАЦІЯ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО РІШЕННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ ЗА МОТИВАМИ ГУЦУЛЬСЬКОЇ КУЛЬТУРИ. ОФОРМЛЕННЯ КОНЦЕПТ-БУКУ..... 76
3.1 Вибір програмного забезпечення для створення 2D графіки. Растрові та векторні редактори. Додаткові засоби для роботи з 3D основою для двовимірних робіт..... 77
3.2 Пошук та формування бази референсів.....80
3.3 Пошук ідей та вирішення сетингу. Переосмислення реальної історії.....81
3.4 Вибір стилістики. Реалізм проти гіперболізації..... 84
3.4 Ескізування.....86
3.5 Фіналізація. Уточнення екстер'єру та розробка інтер'єру. Оповідь історії... 89
3.6 Оформлення концепт-буку.....90
Висновок до розділу 3.....91
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ..... 92
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 95
ДОДАТКИ.....111
АНОТАЦІЯ..... 142

Перелік умовних позначень

НЛТУ – Національний лісотехнічний університет.

ННІ ІДТД – навчально-науковий інститут деревообробних технологій і дизайну у НЛТУ.

Відеогра – гра, взаємодіючи з якою, гравець використовує відеопристрій.

ААА-ігри – термін, що позначає високобюджетні ігрові проекти, розробкою і видавництвом яких займаються великі компанії.

Інді – від англ. Independent – незалежний – так називають продукти, зокрема комп'ютерні ігри, що не залежать від великих видавців та не спираються на популярні напрямки чи жанри.

RPG – англ. Role-playing game – рольова гра, де гравці перевтілюються у вигаданих персонажів. Жанр зародився як настільна гра, а з часом перейшов і у комп'ютерні ігри.

Франшиза – набір медіапродуктів, які поєднуються торгівельною маркою, авторськими правами та спільними персонажами чи художніми елементами.

Сетинг – англ. setting – сукупність елементів, що визначають контекст, в якому відбуваються події художнього твору, у т.ч. комп'ютерної гри.

Фольклор – усна народна творчість.

Нагорода «Гра Року» – щорічна нагорода на церемонії The Game Awards, якою нагороджують найкращу гру за календарний рік. Є певним аналогом нагороди «Оскар» в кінематографії.

Ігролад, геймплей – термін, що означає правила взаємодії гравця з комп'ютерною грою.

«Концептер» – скорочення від «концепт-художник».

2D, 3D - графіка – двовимірна, тривимірна комп'ютерна графіка.

Проп – англ. prop – англіцизм від слова реквізит, поширений термін у сфері розробки ігор.

ВСТУП

Актуальність теми: Людина ще з доісторичних часів прагнула проводити дозвілля цікаво. Про це свідчать кістки тварин, які здавна використовували як гральні кубики [1]. Люди змагалися між собою, кому пощастить цього разу, а інколи навіть надавали такій забаві сакральне значення. В сучасному світі існує широкий спектр розваг, серед яких є і комп'ютерні ігри. Вони вже давно стали одним з найпопулярніших способів приємного дозвілля а з кожним роком їх популярність лише дедалі зростає [2]. Люди різних вікових категорій полюбляють проводити вільний час за цікавими інтерактивними пригодами [2]. Сучасні, як високобюджетні ААА – відеоігри, так і відомі інді-проєкти – є одними з найбільш комплексних типів медіа, що поєднує в собі візуальне, аудіальне та наративне мистецтво, з яким гравці безпосередньо взаємодіють. Такі проекти часто мають більше значення, ніж просто розвага: інколи це історія про минуле з уроками, які актуальні зараз, а часом це оповідь про антиутопічне майбутнє, що насторожує та застерігає. "Age of Empires" [3], "Northgard" [4], серія ігор "Civilization"[5] переносять нас у епохи античності, вікінгів чи середньовіччя, де гравці воюють за контроль територій та світове домінування; "Cyberpunk 2077" [6], "Detroit: Become human" [7] в свою чергу оповідають історію про нову еру технологій та небезпеки, що можуть виявитися цілком реальними в найближчі роки. Сьогодні відеоігри є проявом сучасного мистецтва та навіть об'єктами культурного значення. Такі ігри, як «Відьмак» [8], "Kingdom Come Deliverance" [9] є прикладами грамотного впровадження традицій архітектури, побуту та міфології народів Польщі та Чехії відповідно, через що ці ігри можна вважати об'єктами культурної спадщини.

Після початку повномасштабного вторгнення країни-агресора в Україну у 2022 році, безліч українців розвинули власну національну свідомість, у них з'явилося усвідомлення ким вони є та яким є їх походження. З'явився попит

на рідну мову та вітчизняні твори, які, як виявилося, були не гіршими за західні продукти. В культурі відбувся справжній ренесанс – нова музика, література, розвиток кінематографу а також на світ почало з'являтися все більше та більше ігрових проєктів з України, з'явився попит на них як внутрішній, так і зовнішній. Варто згадати такі українські студії як Frogwares [10], GSC Game World [11] та їхні ігри – Sherlock Holmes [12], the Sinking City [13], Козаки [14] та STALKER [15]. Ці та багато інших український компаній продовжують працювати над проєктами, які світ побачить в найближчі роки, а ринок відеоігор досі залишається відкритим для нових продуктів.

Сьогодні як ніколи важливо створювати вітчизняний продукт, що відповідатиме світовим стандартам та розповідатиме світу про Україну. Культурна дипломатія є безумовно важливим методом впливу та просування необхідних для нашої держави наративів. Важливість сепарації культури та історії України від росії не варто применшувати, адже дуже часто в очах громадян європейських країн, і не тільки, сформовано хибне уявлення про близькість та неподільність наших традицій та звичаїв країни-окупанта. Кожен продукт що нагадує світу про нас – це цеглина, з якої будується довіра та емпатія до нашої країни, так формується розуміння про суб'єктність України як політичну так і культурно-історичну. Українські проекти повинні бути гучними і їх має бути багато – це в інтересах нашого народу.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами: Магістерська робота відповідає напрямку роботи та навчальним планам кафедри дизайну НЛТУ ІДТД.

Мета роботи: Метою кваліфікаційної роботи є аналіз існуючих ігрових проєктів та визначення критеріїв створення і складових готового продукту, закладених в них культурних особливостей, розглядаючи роль внутрішньоігрових середовищ в оповіді історії, зокрема інтер'єрів; дослідження історії розробки комп'ютерних ігор, еволюції їх візуальних компонентів. Також однією з цілей є вивчення питання концепт-арту як

форми образотворчого мистецтва, що шляхом ітеративних пошуків формує ідею та концепцію відеоігор. Практичною складовою дипломного проекту слугуватиме концептуальне рішення візуального стилю дизайну середовища відеогри «Бартка», що натхненна побутом, притаманним гуцульщині 19 ст. Фінальним етапом виконання практичної роботи є оформлення отриманих результатів у вигляді концепт-буку.

Завдання роботи: В процесі виконання магістерської роботи виконувалися такі завдання:

- Вивчення історії комп'ютерних ігор та еволюції їх візуального стилю;
- Дослідження існуючих реалізованих комп'ютерних ігор та етапів їх створення, зокрема концепт-арту;
- Дослідження наукових робіт та літератури на тему гуцульського побуту та мистецтва;
- Розробка концепт буку для гри «Бартка»:
    1. Збір зразків та прикладів виконання концепт-арту середовища;
    2. Виконання пошукових ескізів для інтер'єру та екстер'єру житла головного героя гри; пошуки цікавих дизайн-рішень;
    3. Виконання пошукових ескізів для меблів та інших елементів побуту;
    4. Пропрацювання обраних варіантів;
    5. 2D-рендер: робота з матеріалами, освітленням;
    6. Оформлення роботи у вигляді концепт-буку;
- Підготовка проміжних та підсумовуючих висновків кваліфікаційної роботи.

Об'єкт дослідження: Об'єктом дослідження є концепція дизайну середовища комп'ютерної гри «Бартка», що натхненна гуцульскою культурою.

Предмет дослідження: Предметом дослідження є дизайн середовища – інтер'єр та екстер'єр – в сучасних комп'ютерних іграх, основи його

формування, зокрема регіональні та архітектурні особливості, що вкладені в основу дизайну.

Методи дослідження: Основними методами дослідження були аналіз та синтез. Для теоретичного дослідження здійснювався аналіз літератури, а саме власних примірників, архівів Львівської національної наукової бібліотеки України імені Василя Стефаника, а також з інтернет-джерел. Також здійснювалися емпіричні методи ознайомлення, зокрема проведення польових досліджень і фото-документування: було відвідано Національний музей народного мистецтва Гуцульщини та Покуття імені Й. Кобринського. Для синтезу практичної частини, а саме розробки концепту, використовувалися графічні редактори растрової та векторної графіки, а саме Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. Для роботи з 3D складовою проєкту використовувався редактор Blender. Для фінального компонування роботи у концепт-бук використовувався Adobe Illustrator.

Наукова новизна одержаних результатів: Проведено аналіз еволюції комп’ютерних ігор, зокрема візуальної складової дизайну середовища. Розглянуто визначні проекти кінця XX і початку XXI ст., структуризовано знання про формування стилістик та початкових етапів створення гри. Також, здійснено аналіз дисципліни концепт-арту та часових змін у підходах до пропрацювання ранніх ідей в проєктах. Для практичної реалізації розроблено дизайн-систему, яка передбачає стилістичну формулу, посилаючись на яку можлива подальша розробки концептів та їх використання для безпосередньої реалізації комп’ютерної гри. Вперше запропоновано відеоігровий продукт, що натхненний гуцульською культурою сер. – кін. 19 століття та націлений на ознайомлення гравців із усього світу з значною українською етнографічною групою. При цьому, реалізація спиралася на сучасні тенденції в розвитку розробки концепт-арту та дотримувалася стандартів індустрії.

Теоретичне і практичне значення дослідження: Теоретична складова дипломної роботи слугує структуризацією інформації про розробку комп’ютерних ігор, зокрема про концепт-арт середовища. Зібрана інформація має на меті ознайомити з існуючими прикладами проєктів, в яких явні різноманітні етнічні та культурні мотиви, а також проаналізувати їх методи впровадження в ігровий простір. Також важливим завданням даної роботи є заохочення митців та розробників до створення нових проєктів, що спиратимуться на українську історію чи традиції.

Практичне частина слугує концептуальним рішенням проблеми інтеграції українських культурних особливостей у відеоігровий дизайн середовища, що в свою чергу є початком розробки комп’ютерної гри, яка популяризуватиме українську культуру, зокрема ознайомлюватиме з особливостями побуту та архітектури гуцульщини сер. – кін. 19 століття.

Апробація результатів дослідження:

Участь у 77-ій науковій студентській конференції НЛТУ, доповідь на тему «Роль інтер’єру як персонажа у комп'ютерних іграх».

Публікація у «Матеріали 77-ої науково-технічної конференції студентів, аспірантів та слухачів Малої лісової академії НЛТУ України», тема «Роль інтер’єру як персонажа у комп'ютерних іграх» Ришко Б.І, Ямаш Ю. В.

Захист бакалаврської кваліфікаційної роботи «Концепція мобільної гри “Spellhaven”» у Львівській національній академії мистецтв, 24 червня 2024 року. В межах дослідження був проведений аналіз індустрії комп’ютерних ігор, тенденції у розвитку та аналіз актуальних вимог для розробки успішного продукту (Додаток А).

Структура роботи: Магістерська кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (171 найменування), додатків. Загальний обсяг роботи — 140 ст, з них 84 – текстового набору. Магістерська наукова робота також включає інформаційний банер та концепт-бук з практичною частиною.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ЛІТЕРАТУРНИХ ДЖЕРЕЛ НА ТЕМУ ГУЦУЛЬЩИНИ. ПОНЯТТЯ ДИСЦИПЛІНИ КОНЦЕПТ-АРТУ

1.1. Особливості гуцульських звичаїв та культури. Устрій гуцульської хати

Для розробки власної концепції комп'ютерної гри за мотивами гуцульської культури, важливо дослідити, власне, гуцульщину. На початку було розглянуто одне з перших наукових досліджень на тему – роботу Софрона Витвицького «Історичний нарис про гуцулів» [16]. Тут автор детально розглянув різні гіпотези про походження цієї етнографічної групи, описав географію розташування та особливості місцевості, а також, що найважливіше для цієї кваліфікаційної роботи, Витвицький розповів про звичаї, побут, вбрання та житло, притаманне цьому етносу. Для покращеного розуміння вигляду гуцульського житла було розглянуто роботу Архипа Данилюка «Українські скансени. Історія виникнення, експозиції, проблеми розвитку» [23], а також енциклопедичне видання «Скарби Національного музею народного мистецтва Гуцульщини та Покуття імені Й. Кобринського» [24].

Спершу важливо загалом розглянути питання: хто такий гуцул? Перш за все – це дуже горда людина. Для гуцулів є образою, коли їх неправильно ідентифікують, на що вони завжди впевнено відповідають, що вони гуцули, а не, наприклад, бойки. Існує багато гіпотез походження гуцулів, одна з яких є скандинавська. Софрон Витвицький припускає, що вони могли оселитися в горах ще з приходом легендарного Рюрика, який вважається першим князем Київської Русі. Хоча в істориків є багато суперечностей та скептицизму стосовно самого Рюрика, цікавим підтвердженням цій гіпотезі є один цікавий звичай. Було в них приказка «Ей скали, скали, та скали далекі. Ей море, море тай зимне та й синє та й дуже далеке.» Ці слова гуцули промовляли, як правило, в тужливий момент, що могло супроводжуватися навіть слізьми на

очах. Точно прослідкувати звідки з’явилося таке висловлення доволі складно, проте Витвицький припускає, що воно має певний зв’язок з нордичним походженням. Однією з інших гіпотез, якою ділиться автор, є припущення зв’язку із Моравією, а саме із князем Гецалом, прізвище якого співзвучне зі словом «гуцул».



Рис. 1.1 Гуцульська сім’я. Фото із архівів Параски Плитки-Горицвіт. [28]

Також, вони дуже відомі своєю гостинністю - на територіях східних Карпат, де переважно живуть гуцули, є дуже важливим звичаєм запрошувати та приймати гостей. Незалежно чи вдома було багато їжі чи не дуже – завжди було важливим запросити гостя та пригостити. Ще з характерологічних особливостей, гуцулам було притаманно нехтувати часом, а саме не проти вони були займатися тривалою роботою, навіть не маючи великої фінансової вигоди. Витвицький пише що полюбляли вони судитися між собою за земельні справи, що було теж часомісткою справою. Також, в них були певні труднощі з освітою, принаймні на момент 19 століття – в кожному простому селищі було лише декілька людей що справді могли читати і писати. Проте, в більших містечках, таких як Коломия, Яворів чи Білоберізка ситуація була

краща – багато шкіл селяни будували самі, а деякі гімназії будувалися за гроші місцевої шляхти, через що тоді молодь здобувала базову освіту.

Для повного розуміння образу гуцулів, варто розуміти особливості їх зовнішнього вигляду, в якому прочитувалися гордість та охайність. «Будова тіла в гуцулів смілива і весела, як в інших народів, над якими не тяжіло ярмо неволі. При тому вони сильні і кремезні як личить справжнім горянам» – каже в своїй праці Софрон Витвицький. В чоловіків була міцна будова, а самі були спритні, що не дивно з огляду на їх спосіб життя, що здебільшого полягав у скотарстві та лісосплаві [17]. Волосся, як правило, носили кучеряве та довге, мали найчастіше чорні очі. Борід не носили ніколи – це асоціювалося їм з неохайністю, хіба що старші гуцули могли собі таке дозволити – їх сивина викликала повагу. Натомість вуса були популярними у 19 столітті, їх навіть полюбляли закручувати. Жінки були переважно нижчі за чоловіків та були завжди усміхненими, коли чоловіки на противагу їм мали більш зосереджений та замислений погляд. В середньому, гуцули жили близько 90-та років, проте в кожному селі було декілька старців, яким минуло понад сотню літ. Практично всі завжди доживали до похилого віку, але в них була висока смертність серед дітей – «Так із 300 новонароджених помирає десь 250.» Як вважає дослідник, причиною тому може бути відмова від грудного вигодовування жінками, які обґрунтовували це бажанням свободи у своїх справах. Одяг гуцулів, як і їх загальний зовнішній вигляд, також був акуратний, легкий. Серед кольорів, які переважали в декоративних елементах, були червоний, амарантовий (колір рослини з однойменною назвою), білий, блакитний та зрідка жовтий. Вбрання як чоловіків так і жінок було пристосованим до життя в горах – в ньому можна було легко виконувати фізичну роботу та застрибувати на коней. «Увесь ансамбль гуцульського строю є бойовим, оскільки груди та обидва боки паху захищені від ударів…» – в одязі було багато ременів, що перекидаються через плечі та закривають груди. На ременях висіла гуцульська сумка, яку називали такшою, а також

порохівниця. На шиї висів хрест. Також часто носили черес - грубий пояс з декількома пряжками, від 2 до 6-ох [18], на ньому висів пістоль або ніж. Поверх сорочки і ременів, гуцули накидали сардак – короткий верхній одяг чорного або темно-сірого кольору. Черевики носили низькі, під ними шкарпетки. А на голові носили круглі капелюхи, часто прикрашені високим пером. І останнім елементом гуцульського строю є біла ґуґля – короткий верхній одяг без рукавів, який одягали на свята або важливі події.

Гуцульське житло насамперед характеризувалося вибором одного матеріалу для всього – виключно дерева. Хата як правило ділилася на 2 кімнати – одна для комори, а інша для прийняття гостей. За словами Софрона Витвицького, йому була відома лише одна хата з 3-ма кімнатами у Ворохті, а загалом більше двох кімнат у житлі не будували. Часто кімнати могли розділялися сінями, що слугували ізоляцією гостьово-житлової кімнати від комори [24]. Таким чином було простіше опалювати житло, оскільки комора не потребувала тепла [25]. Сіни переважно були без стелі, а містили сходи на піддашшя – комору під дахом. Сам дах був переважно під кутом 60 градусів або більше, покривався ґонтом – маленьких дерев’яних дощечок [26, 31]. Стіни в хатах були рівні та гарно обтесані, але ніколи не білені, а широкі стіни, що розділяли дві кімнати, називали хоромами. Інколи друга кімната могла мати роль щей сімейних покоїв. Там не було багато меблів, лише полиці, де зберігалася їжа, ліжка і переважно декілька образів. До однієї зі стін могла прилягати додаткова добудова, яка засувалася зсередини спальні, в ній часто ховали святкове вбрання. Вітальні натомість були більше наповнені – в куті кімнати була піч, на стіні, що навпроти дверей вивішувався бойовий стрій – ремені з ташкою, порохівницею та бартка. Колись ще до 1848 року були пістолі, але після їх заборони у більшості хат натомість на показ викладали топірці. Також поруч часто були гарапник – батіг для коней та стремена, демонструючи вміння верхової їзди. В гостьовій кімнаті був великий стіл, а в протилежному куті від печі, яке називали покуття [19, 24],

інколи робили свій невеликий домашній іконостас над ще одним меншим столом, оздоблюючи стелю образами. Також тут часто розміщали дідухів, вишиті рушники, а саджати на покутті було прийнято почесних гостей. Хоча серед гуцулів практикувалося часто також розміщати ікони над великим столом у світлиці або на стіні, що протилежна дверям, над святковою одежою [24]. Загалом все житло часто оздоблювалося різьбою, і меблі і стіни могли прикрашатися орнаментами. Печі завжди були кахлеві, із унікальними зображеннями. По краях вітальні були лави вздовж стін, а біля печі розміщали ліжко. Навпроти входу до хати добудовували низький ґанок, щоб захищати хату від заметів взимку, часто там розміщали крісла для відпочинку. Гуцули називали територію своєї хати разом з подвір'ям обійстям або салашем. Окрім, власне, хати, будували шопи для худоби, куди її заганяли взимку. Що цікаво, Софрон Витвицький згадує, що багато хто дотримувався звичаю тримати в шопі вічний вогонь для так званих «хатніх богів», що було дохристиянським ритуалом.



Рис. 1.2 Елементи інтер'єру сучасної гуцульської хати. Криворівня. Фото-архів Ю. Ямаша.

Зазвичай хати на гуцульщині були розміщені далеко одна від одної, через що часто можна було не помітити меж села. Це пов’язувалося з гірською місцевістю. Для горян було важливо обирати місце для житла таке, де б було видно сонце і легко з дому можна було побачити час дня або погоду. Вищеописане житло в гуцулів називалося хатою-ґраждою, які були ще й невеликими фортецями. Хату з прибудовами та двір обносили зрубними стінами, що утворювали замкнутий двір [23]. Таким чином можна було захиститися від незгоди або звірів. Приклад такого житла можна знайти в Шевченківському Гаю у Львові, де було привезено таку садибу із села Криворівня Франківської області [23].

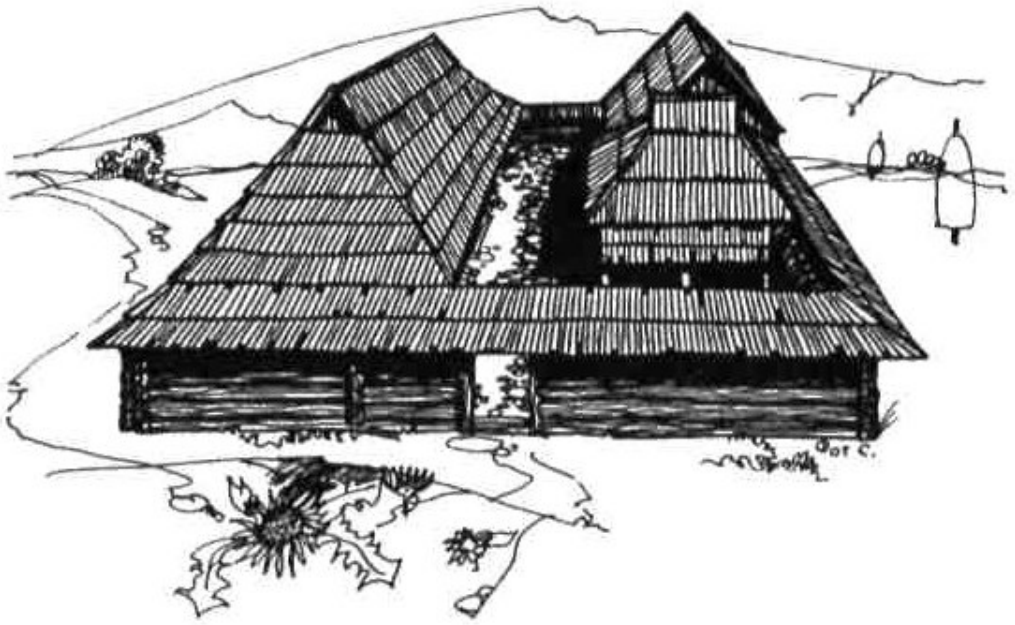


Рис. 1.2. Приклад хати-ґражди. С. Лозещина Рахівського р-ну. [23]

Окрім хат-ґражд, зрідка можна зустріти курні хати. У 19 ст. Софрон Витвицький стверджував, що їх майже не залишилося. В той час таке житло асоціювалося з бідністю, оскільки воно було маленьким і не мало комина. Проте, насправді це було раціональним рішенням економії дров взимку – внаслідок відсутності димаря, тепло довше залишалося вдома, а дим виходив через високо розміщені вікна та окремі шпарини [27].

Під час будівництва хати паралельно виготовлялися меблі, якими заповнювався інтер'єр. Більшість з них були вироблені з дерева, що давало можливість для декоративної різьби, в якій гуцули були дуже вмілими. В житлі обов'язковими були ліжка, столи, інколи були колиски та багато інших виробів. Дуже важливим елементом інтер'єру були скрині – вони були символом сімейного добробуту [24: с. 30; 30]. В них зберігалися різні весільні прикраси та коштовності, що були фундаментом моралі та оберегом ідеологічних засад, на яких будувалася сім'я. Переважно такі скрині збирали жінки ще до весілля і вони були мали стати майбутнім дарунком від сім'ї нареченої. Часто гуцули створювали вироби із рогів свійських тварин. Вони служили як ритуальні посудини для напоїв, а також їх перетворювали на музичні інструменти або порохівниці. Окремо слід відзначити вироби сім'ї Шкріб'яків, в яких вони поєднували баранячі роги разом із деревом, чим створювали декоративні настінні обереги. Також частими в гуцульській хаті були роботи боднарів – маслобійки, рахви, дійнички, боклаги, барильця та багато інших виробів, які також оформлювалися орнаментальною різьбою (Додаток Б). Також варто згадати керамічний посуд та приладдя, які мали значне місце в гуцульській хаті. Серед них були тарілки, підсвічники, дзбанки-калачі, вази, а також багато скульптурних композицій, що носили виключно декоративний характер. Також, обов'язково треба виділити кахлі – керамічні плитки, що найчастіше зустрічаються на кахлевих печах, і ставали чи не найбільшою окрасою гуцульського житла.Особливістю всіх керамічних виробів було їх оздоблення фарбами і створення різноманітних цікавих сюжетів. Як правило, використовували зелені та жовтогарячі кольори, а зображали різні релігійні, побутові або анімалістичні сюжети [24: с. 175 – 177].

Після проведення аналізу літератури можна стверджувати, що гуцульська культура є багатогранною та цікавою, а їх побут та життя є вартими популяризації та інтерпретації в сучасних комп'ютерних іграх. Але,

для відтворення настрою гуцульської хати, необхідні додаткові дослідження робіт на тему одного з найважливіших творчих ремесел гуцульщини – орнаментальної різьби.

1.2 Літературні джерела на тему гуцульського орнаменту. Різьба як найпоширеніший елемент народної творчості

Для розуміння того, як відтворити та передати настрій гуцульського житла та предметів побуту (і не тільки), необхідно дослідити найпоширеніший тип творчості, що притаманний цьому етносу – орнаментальна різьба. Ознайомлення з відомими дослідженнями допоможе при розробці концепт-арту для комп'ютерної гри та надасть візуально-інформаційну базу, від якої можна відштовхуватися. Оформлення посуду, меблів та різних дерев'яних предметів займало важливе значення в житті, воно часто слугувало як оберіг чи заклинання, але окрім того, орнаменти завжди були високого рівня технічної та композиційної довершеності, що свідчить про високий естетичний розвиток гуцулів. Для вивчення питання орнаментів, було досліджено книги Михайла Курилича «Гуцульський орнамент» [19] та роботу Ігоря Юрченка «Гуцульська різьба: візуально-морфологічні закономірності орнаменту : теорія і практика» [20].

До 19 століття не існувало підписів на роботах різьбярів, оскільки така творчість не мала комерційної цінності. Наприкінці XIX – на початку XX століття на території Гуцульщини вироби, декоровані майстрами різьби та інструктації були дуже затребуваними та популярними. Можна стверджувати, що в цей період був пік розвитку різьбярської справи, що пов'язано з появою поняття речі-сувеніру [20, с. 123]. В цей часовий період збільшилася кількість мандрівників – Гуцульщина ставала більш відомою. Через це багато горян почали комерціалізувати свої вміння різьблення по дереву. Сувенір передусім мав неутилітарну функцію, а був естетичним засобом фіксації традиції. Через такий ріст попиту на декоровані вироби, почали формуватися

школи-осередки в таких містах як Яворів, Косів, Коломия та інших. Ігор Юрченко виділяє три етапи розвитку гуцульського різьбярства у 19 столітті [20, с. 26]. Першою була суха різьба, коли інструментом виступав звичайний ніж. Цю техніку часто поєднували з втиранням сажі в заглиблення, що створювало цікавий ефект «вібрації». Також практикувалося малювання по дереву. Другий період розвитку різьбярської справи припадає на 60-ті роки, його називають «класичним». До окрім згаданих вище технік першого періоду, додалася ще інкрустація різними матеріалами: бісером, металом, деревом інших тональних діапазонів, що додавало фактурних контрастів у роботі. Третій період припадає на ХХ століття і в ньому набула найбільшого розвитку техніка інкрустації. Юрченко стверджує, що вироби часто почали ставати візуально перевантаженими із втратою цілісності композиції, що пов’язано з вимогами замовників, які все більше наполягали на використанні інкрустації. Проте деяким майстрав вдавалося зберегти художню цінність, зокрема Василю Шкрібляку, сину видатного майстра Юрія Шкрібляка.

Юрій Шкрібляк є мабуть однією із найвизначніших постатей, що пов’язана із гуцульським різьбярським ремеслом. Він удосконалив токарний станок, за допомогою якого можна було створювати вироби більш довершеної форми [19, с. 11]. Ним було запропоновано нові інтерпретації класичних мотивів, чим збагатилася традиція різьбярства. Юрій передав свої знання своїм синам, а ті – своїм, чим він започаткував цілу династію із різьбярства. Його правнук – Петро Корпанюк – є нашим сучасником із званням Заслуженого майстра народної творчості [21]. Сьогодні роботи Юрія та його синів можна знайти у Національному музеї народного мистецтва Гуцульщини та Покуття імені Й. Кобринського [24, с. 31].

Орнаменти використовували прості геометричні фігури, такі як коло, трикутник та квадрат, які в поєднанні створювали цікаві комбінації. Михайло Курилич виділяє два терміни, з яких складається будь-який орнамент: елемент та мотив. Елементи це безпосередньо прості форми, такі як ромби,

півкола, дуги, гачки, кучерики капельки та інші. В поєднанні між собою, вони утворюють мотив. Таким чином, із десятків елементів може виникнути сотні мотивів, а різні прості та складні мотиви в поєднанні створюють безліч комбінацій оздоблення виробу [19]. Роль орнаменту була різною. З одного боку він був естетичною прикрасою, а з іншого – символом, оберегом та заклинанням. Часто орнаменти виконували роль побажання щастя, здоров'я, благополуччя та доброго врожаю. Також, значення індивідуального мотиву могла варіюватися в залежності від контексту, тому доцільно розглядати цілі композиції [19]. Найпоширенішими оздобленнями виробів є такі, що означають сонце та зорі, їх часто називають солярними знаками. Вони мали функцію оберега від грому та блискавки, були символами безпечного життя, а також позначали бога грому – Перуна. Хвилясті та гачкоподібні мотиви були знаками дощу та вологи, їх асоціювали з побажаннями врожаю. Також вони могли нагадувати хатніх вужів, які вважалися домашніми захисниками від зла [19, с. 12, 13]. Ромбоподібні мотиви також відігравали роль побажання родючості та захисту, їх часто зображали над воротями та над дверима в дім. Також деякі орнаментальні мотиви слугували графічним відображенням навколишнього середовища. Наприклад такі, що відтворювали дерева, пшеницю, вікна чи курячі лапки.

У цьому підрозділі було проведено достатній аналіз теми гуцульського орнаменту, роботи І. Юрченка та М. Курилича вичерпно описують історію розвитку ремесла і, що найважливіше, показують на прикладах види орнаментів та як вони виглядали на готових виробах. Ці знання однозначно допоможуть при роботі над практичною частиною магістерської кваліфікаційної роботи.

1.3 Роль концепт-художника у проєкті. Від ідеї до реалізації

У розробці будь-якого медійного проєкту існує стадія препродакшн. До неї входять всі дії, що стосуються підготовки до безпосередньої розробки

продукту. Тобто, мова йде про планування, найм людей, розподіл фінансів, розробка сценаріїв та багато іншого. Для ефектного результату, у великих проєктах, таких як повнометражні фільми чи серіали, мультфільми, ігри а інколи навіть ілюстровані видання чи комікси, існує етап розробки ідей, або, як їх ще називають, концептів, в яких просто слова та думки перетворюються в перші ескізи. Відповідальність за конкретизацію теми та забезпечення чіткого уявлення для візуальної складової проєкту лежить на плечах концепт-художників. Навідміну від ілюстраторів чи 3Д-художників, робота концептерів не призначена для фінального споживача – вона виконується для внутрішнього застосування та спрямування інших людей, що працюють над візуальною розробкою гри. Сьогодні існує обмежена кількість літератури на тему концепт-арту, але варто розглянути деякі навчальні матеріали, які організовують знання про індустрію.

В книзі Еліота Лілі “The Big Bad World of Concept Art For Video Games” [32] автор пише, що концепт-художнику насамперед треба розуміти велику картину проєкту, його задум. Для кого це створюється? Про що ця історія? І лише після того, при роботі з конкретною проблемою, концептер вирішує її, враховуючи цей загальний контекст. Тому, перше, що має робити будь-який концепт-художник перед початком роботи, це провести дослідження. Зібрати все, що відомо про проєкт, спиратися на бриф, якщо він є, а після того додатково розібратися у темі. Якщо мова йде про гру у науково-фантастичному сетингу з космічними кораблями, то необхідно дослідити цей жанр, які проєкти вже існують, що з такого жанру зараз є популярне і що було в попиті колись. Ну і після того художники збирають референсну базу – набір зразків, що стосуються даної задачі. Туди можуть входити як фото справжніх елементів казкової природи чи складних механізмів, так і роботи інших художників на задану тему.

Переходячи до безпосередньої розробки, концепт-художники послуговуються широким спектром програмного забезпечення для створення

концептів, вони послуговуються як двовимірними, так і тривимірними редакторами для роботи із зображеннями. Деякі художники взагалі можуть починати з традиційних матеріалів, як олівець, ручки чи маркери, а потім сканують свої напрацювання і продовжують роботу з ним вже у цифровому просторі. Що важливо, розробка концептів це художній процес, при якому основне це ефективність та зручність для автора, що забезпечує дотримання часових обмежень. Інколи компанії можуть вимагати певні типи робіт та ознайомленість з певними програмами та матеріалами, проте навіть тоді у художника є достатньо свободи. Загалом вибір технік ще залежить від спеціалізації концептера, а вони є доволі різні. Першим найбільшим напрямком є дизайн персонажів – такі художники мають чудове знання з анатомії, дизайну одягу, які вони вміють використовувати для опису характеру та історії героїв. Часто виділяють ще підвид дизайну персонажів – дизайн істот. Такий напрямок вимагає додаткової експертизи в розумінні анатомії тварин – особливості та відмінності побудови тіла двоногих та чотириногих. Інколи ще виділяють художників з спеціалізацією у механічних конструкціях та роботах. Другим масштабним вектором, який може обрати художник, це дизайн середовища. Коли дизайнер персонажів створює героїв, що наповнюють світ, то середовищний художник створює, власне, світ. Мова йде про архітектуру, природні або урбаністичні пейзажі та багато іншого. Загалом завданням такого художника є задати атмосферу, в якій відбуваються події – гравець має відчувати страх, радість, загадковість чи, можливо, меланхолію? Також виділяють концептерів зброї, техніки, або навіть ділять за сетингами, з якими працюють художники: наукова фантастики чи фентезі спрямування. При цьому, незалежно від спеціалізації, концепт художник ніколи не приносить одну ідею на стіл. При дизайні персонажа це завжди мають бути декілька ідей пропорцій тіла, варіанти одягу, рис обличчя, а при розробці природи можуть бути різні ітерації магічних рослин, дерев, варіанти колірних композицій. Часто задана тема може бути достатньо широкою для

того, щоб експериментувати та в результаті запропонувати велику кількість варіантів. Коли напрацювання готові, то в компаніях художники часто презентують власні ідеї команді, описують свій хід думок та пропонують різні рішення заданої проблеми. Тоді починається обговорення, де кожен, хто залучений до візуальної розробки може вже висловити думку, спираючись на роботу художника, яка ідея є кращою, а яка менш доречна. Після того, отримавши фідбек, концептер знову повертається до роботи і допрацьовує обрані варіанти. Подібний ітеративний процес відбувається доти, доки команда не відчує, що «це воно».

Також, варто згадати як взагалі в сучасній індустрії організовується розробка проекту. Еліот Лілі пропонує розглянути трирічний план створення гри, де на початку існують тільки ідеї, а в кінці – готова гра. Загалом концепт художник найбільше залучений під час першого року розробки, оскільки саме тут він найбільш потрібен. На самому початку Еліот виділяє етап “blue sky”, коли фактично обмеження є мінімальними і заохочується якомога більше вираження власних ідей художником. Тут ескізи можуть бути найбільш чорнові і загальні, а головне їх кількість та ідейність. В результаті, після такої стадії вільних ідей обираються найкращі, над якими художник працює найбільше протягом першого року. Інколи можуть відбутися певні «перезапуски» внаслідок яких знову може бути запит почати розробку з нуля, або змінити вектор візії у трохи іншому напрямку. Наприклад гра жанру містобудування “Against the Storm” студії Eremite Games [33] спершу планувалася як RPG з відкритим світом, проте під час розробки ідеї зсунулися в зовсім іншому напрямку, при цьому зберігши сам сетинг [34]. Під час другого року розробки, концепт художник зазвичай вже більше працює над конкретними запитами від різних членів команди, яким потрібні певні уточнення, наприклад потрібно розробити ще 3 дизайни автомобілів, які будуть схожими на заданий, або придумати механічні двері з цікавою логікою їх відкриття, або вияснити чим можна заповнити порожнє місце в ігровому

просторі, де художник рівнів не знає що можна розмістити. Фактично тут відбувається вирішення проблем, які виникають вже під час роботи над самою грою. Часто неможливо передбачити, що буде додатково необхідно 3Д-художнику при створенні моделей або що дизайнеру рівнів бракує для продумування певних механік. Під час третього року розробки переважно концепт-роботи в художника вже може не залишитися, через що він переходить на наступний проєкт, або виконує якісь задачі, що виходять за межі обов'язків концепт-художника, наприклад розробка ілюстрацій для маркетингу або створення різних двовимірних (і не тільки) реквізитів для інтерфейсу гри. Часто можна побачити звання "Concept artist and Illustrator" в різних художників на платформі ArtStation, що свідчить про їх залученість і в ілюстративній складовій розробки проєктів.

Підсумовуючи, робота Еліота Лілі "The Big Bad World of Concept Art For Video Games" гарно окреслює зони відповідальності концепт художників при роботі над проєктами, які є спеціалізації та перспективи в кар'єрі. Ця книга слугує більшою мірою як навчальна література для початківців, те, як автор організовує інформацію, покращує розуміння принципів роботи індустрії і що найважливіше – роль концепт художника в ній. Але щоб краще зрозуміти питання концепт-арту, необхідно провести додаткові дослідження, зокрема визначити історичні передумови формування такого етапу в індустрії розробки комп'ютерних ігор.

Висновок до розділу 1

1. Було проаналізовано літературні та інтернет-джерела на тему Гуцульщини, зокрема роботи Софрона Витвицького, Архипа Данилюка та рідкісні енциклопедичні видання. Було визначено основні аспекти образу людини, що відносить себе до даної етнографічної групи, її побут, звичаєві особливості та устрій житла. Було розглянуто типи

гуцульської хати, а також визначено особливості їх інтер’єру, що слугуватиме зразком для розробки практичної частини.

2. Окрему увагу було приділено гуцульському орнаменту крізь призму досліджень Ігоря Юрченка та Михайла Курилича. Було розглянуто найяскравіші приклади орнаментальних рішень, а також приклади їх застосування на виробах із деревини. Різноманітні орнаментальні мотиви, що згадуються в цих роботах, стануть ключовими елементами дизайну окремих реквізитів в концепті інтер’єру.
3. Проаналізовано джерела на тему концепт-арту, було визначено, що необхідне додаткове структуроване дослідження індустрії комп'ютерних ігор, зокрема історії їх розвитку. Аналогічно було вирішено дослідити дисципліну концепт-арту та її вплив на вигляд фінального ігрового продукту, застосовуючи метод ретроспективного аналізу.

Отже, було зібрано інформацію та джерела для створення концепт-арту середовища за мотивами гуцульщини, а також визначено проблематичні місця, які потребують додаткового глибокого дослідження, для повного розуміння теми та завдань проєкту.

РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ ІСТОРІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ТА ВИНИКНЕННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ ЯК КЛЮЧОВОГО ЕТАПУ СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО СТИЛЮ

Важливим елементом дослідження є ознайомлення з історією та передумовами формування комп'ютерних та відеоігор. Простеження еволюції дизайну в цій індустрії допомагає зрозуміти принципи та методи, що сприяли успішній реалізації продуктів, починаючи з перших, примітивних для сучасного споживача спроб створення цікавого інтерактиву для дозвілля, де зображення мало мінімальну роль з огляду на технологічні обмеження, і закінчуючи сучасними продуктами 21 століття, що наповнені складними темами, візуальною інтенсивністю та глибоким зануренням гравця у вигаданий світ. Важливо побачити поступовий прогрес, як з розвитком комп'ютерів та консолей розвивалися й ігри, та як розробники працювали в умовах технічних обмежень. Також, важливим є аналіз процесу залучення художників, а саме спеціалістів у сфері «концепт-арту» та які наслідки це мало для розробки. Зараз існує доволі мало досліджень на цю тему, особливо в ретроспективно-історичному контексті. Тому необхідно зрозуміти витоки цієї дисципліни та з'ясувати яке завдання було в «концептерів» у минулому та чому в сучасному світі вони відіграють ключову роль у формуванні стилістичної мови комп'ютерної гри.

2.1. Еволюція комп'ютерних та відеоігор, розвиток їх візуальної компоненти

Перші спроби створити розважальну програму, використовуючи комп'ютер, датуються ще 1947-им роком, коли Томас Голдсміт молодший та Істл Рей Манн розробили «Розважальний пристрій з електронно-променевою трубкою» [35], де відбулася симуляція польоту снаряду, що візуально нагадувало системи радарів часів другої світової війни. Гравець міг за

допомогою спеціальних регуляторів коригувати вектор руху умовної ракети чи кулі, що в результаті могла влучити або пропустити ціль. Розробники того ж року подали заявку на патент, який офіційно отримали у 1948, проте, попри доволі революційну ідею, продукт так і не побачив масового виробництва.

Невдовзі, у 1952 році, британський професор інформатики Сенді Дуглас розробив комп'ютерну адаптацію хрестиків-нуликів на електронній обчислювальній машині EDSAC, що була створена в Кембриджському університеті, в якому він навчався [35]. Гра була розроблена в рамках наукової роботи про взаємодію людини і комп'ютера і була в першу чергу дослідженням тогочасних можливостей. З огляду на недоступність такого пристрою, а саме через величезні габарити, масового виробництва досягнути було неможливо.

У 1958 та у 1961 були ще дві спроби розробити ігри на електронних пристроях, першою з них була «Теніс для двох» [35], що стала основою для майбутнього цифрового пінг-понгу, та "Spacewar" [35], де розробникам вперше вдалося досягнути не тільки цікавого на той час ігроладу, але й створити візуально привабливе заняття – гравці літали на космічному кораблі між зорями та боролися одне з одним. Так, зорі були просто маленькими блискучими точками, проте це вперше коли в грі окрім ігроладу було ще й певне офромлення, що само по собі не мало ніякої іншої ролі окрім естетичної та можливо навіть іммерсивної.

Всі вищезгадані проєкти мали одну спільну проблему – їх було дуже важко, або взагалі неможливо, реалізувати масово. Окрім цього, більшість з них і не мали на меті стати комерційними, а залишалися просто науковими дослідженнями, що відображали можливості тогочасних технологій. Проте, все почало змінюватися у 1966 році. Ральф Баер - американський науковець німецького походження [36] - почав реалізовувати власну ідею розробки відеогри, яка в нього ще була в записах з 1951 року [35]. Так, саме відеогру, а не комп'ютерну гру – всі попередники розробляли ігри на машинах, які не

використовували телевізійні технології. Натомість Баер працював в телекомунікаційній сфері та мав ідею створити, як він їх спершу називав, «телевізійні ігри», адже на той час телебачення було в стадії активного розвитку та ставало з кожним днем все доступнішим. Таким чином, у 1971 році на світ з'явилася перша у світі домашня ігрова консоль – "Magnavox Odyssey" [37, 38], що містила в собі 12 ігор в базовому наборі. Оскільки екрани все ще мали значні обмеження, розробники вигадали доволі креативне рішення – прозорі накладки на екрани із простими зображеннями контексту гри [35]. Таким чином замість декількох світлих точок на чорному тлі, гравці опинялися на зеленому тенісному полі чи у страшному будинку з привидами. Це було цікавим рішенням обходу технологічних обмежень того часу.



Рис. 10. Німецьке видання "Magnavox Odyssey" [22].

Паралельно з розвитком домашніх консолей, розвивався аркадний напрямок відеоігор [39]. Основною їх особливістю було те, що походили вони від електромеханічних автоматів, таких як пінбол [40] чи "Periscope" [41], де не було екрану чи якогось йому замінника, натомість всі елементи гри були фізичними реквізитами, які переміщалися внаслідок взаємодії з контрольною панеллю. Також ключовою відмінністю аркадних автоматів була їх дешевизна – замість придбання дорогої консолі, гравці платили за час гри чи кількість

спроб, кожна за яких коштувала чверть долара. Цілком передбачувано і логічно, що з появою телевізійних ігрових консолей були і спроби їх поєднати з аркадними автоматами. Вперше таке відбулося у 1971 році, ще за рік до виходу першої комерційно успішної домашньої консолі. Це була адаптована під аркадні автомати вже згадана раніше гра “Spacewar”, яка у 1961 році вперше побачила світ, проте тоді у вигляді прототипу. Нова її ітерація вже називалася “Computer Space”, була розроблена компанією “Syzygy Engineering” [42], що була заснована двома друзями – Ноланом Бушнелом і Тедом Дабні. При цьому видавництвом займалася студія “Nutting Associates”. Важливо відмітити, що з візуальних елементів у грі були присутні спрайти [43] ракети та фонові зірки, що складалися з яскравих пікселів. Також, сам ігровий автомат мав доволі футуристичну форму, що додатково слугувала певним антуражем. На жаль, цей продукт мав певні труднощі з продажем – розробники звинувачували видавця в поганому маркетингу, а той, в свою чергу, стверджував, що гра була занадто складною, адже гравцям було потрібно прочитати цілу інструкцію перед початком гри. Врешті, компаніям довелося припинити співпрацю та піти своїми шляхами.

З часом Тед Бушнел визнав, що справді, минулий проект студії був дещо заскладний для розуміння, що ймовірно могло негативно впливати на продажі, тому для наступного їх творіння було обрано значно простішу тему, щось, що не вимагало б у гравця додаткової підготовки – так на світ у 1972 році народилася гра “Pong”, що була простою адаптацією настільного тенісу у цифровий простір [35]. Тоді ж компанія “Syzygy Engineering” здійснила ребрендинг у тепер всесвітньо-відому компанію “Atari”. Цікаво відмітити що цифровий теніс породив безліч клонів – ігор, що мали повністю такий самий ігролад, але інші назви та розроблені іншими видавцями. Більше того, відомий видавець домашніх консолей, “Magnavox”, що згадувався на початку цього розділу роботи, вже випустив гру, схожу на “Pong” та аналогічно натхненну тенісом, через що почалася судова тяганина. В результаті, компанії

знайшли спільну мову та Atari викупили права на цю гру за 1.5 млн доларів. Після цього компанія стикалася з різними викликами, починаючи зі сваркою між власниками, через що одному з них прийшлося продати свою частку компанії, закінчуючи фінансовими труднощами пов’язаними з виробництвом аркадних автоматів. Тому Тед Бушнел прийняв рішення розвиватися в новому напрямку – розробці домашніх консолей другого покоління, так у 1977 році з’явилася Atari 2600 [44] – перша консоль зі змінними картриджами. Вона використовувала на той час нову технологію мікропроцесорів, що сильно здешевляло виробництво консолей та створювало безліч нових технологічних можливостей.

В період виходу консолі, індустрія переживала кризу. За рік до релізу нової домашньої приставки, у 1976, Atari шукала нових інвесторів і зрештою була продана “Warner Communications”, що сьогодні відома як “Warner Bros Discovery”, але при цьому керівництво компанією зберігалося за Бушнелом.

Перша криза в індустрії ігор тривала близько року – ринок був перенасичений дуже схожими консолями та безліччю варіації гри “Pong”, які ще й виглядали більш примітивними за своїх попередників. Інтерес до ігор спадав, адже нічого нового видавці не могли запропонувати, а багато щойно-відкритих компаній закривалися. Але всі проблеми вирішилися коли світ побачив наступний революційним проект у сфері відеоігор – славнозвісна “Space Invaders”[45]. У 1978 гра стала великим успіхом – вона ознаменувала початок золотої ери аркадних автоматів [47]. Відрізняло її від минулих ігор значно більша кількість одночасних спрайтів на екрані та прогресивний динамічний геймплей. Що цікаво, це одна з перших ігор, де доволі багато відомо про візуальну розробку. Спершу дизайнер і розробник гри, Томохіро Нашікадо, планував зробити гру про збивання ворожих літаків, але у зв’язку з хитким переміщенням об’єктів, яке йому не вдавалося зробити більш плавним, ідея доволі швидко відпала [46]. Наступною ідеєю було замінити літаки на людей, проте компанія-видавець Taito Corporation

заборонила її, з огляду на зайву, на їх погляд, жорстокість. Тоді в Томохіро виникла ідея піти за сучасним трендом – футуризмом. Якраз нещодавно світ побачили перші «Зоряні війни” 1977 року, тому такий задум був цілком послідовним. Надихаючись книгою «Війна світів» Герберта Веллса [48], де комахоподібні марсіани нападали на людей, Нашікадо розробив дизайн інопланетян для Space Invaders, дотримуючись мозаїчних обмежень дисплея [46]. В сумі розробка гри зайняла близько року. Попри сумніви стейкхолдерів щодо проекту, гра стала справжнім хітом і автомати з нею можна було зустріти в кафе, кінотетрах, магазинах – практично всюди. Простий геймплей та базовий сюжет резонували з людьми – хвилі з десятків інопланетян поступово наближалися та стріляли у гравця, а той у свою чергу відстрілювався, переховуючись за крихкими стінами. Гра тривала доти, доти гравець не втратить всі життя своєї гармати. Безпосередньо змагатися з друзями на одному екрані у цій грі не було можливо, проте конкуренцію з іншими геймерами заохочував рахунок очок.

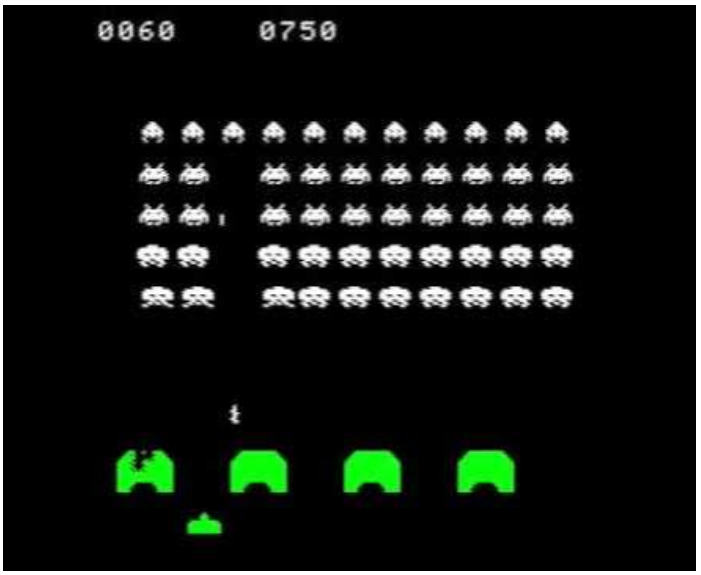


Рис. 10. Ігролад гри “Space Invaders” [45]

З часом ставали все поширеніші думки про заклики до жорстокості в іграх. Такі настрої ще не доснули свого піку, як це було вже у 2000-х, проте це помітно вплинуло на розробку наступних проєктів та наративи, що вони в

собі несуть. Наступні популярні ігри, а саме Pac-man [49], Frogger [50] та інші, мали більш доброзичливі сюжети – у Pac-man гравець грав за жовтого персонажа, який їв крапки і тікав від привидів, кожен з яких мав миле ім’я. Завдання гри полягало у зборі усіх крапок, після чого гравець переходив у наступний рівень, де привиди ставали швидшими. Цікавим фактом є те, що основою для образу головного героя послужила піца, з якої вийняли один шматок. Гра Frogger продовжувала тенденцію мирних ігор, у ній гравці переводили через автомагістраль жабу, завданням було безпечно довести її до іншого боку. Що важливо відмітити, ці ігри виходили вже в кольоровому вигляді. Так, персонажі досі обмежувалися малою піксельною сіткою, проте додавання кольорів було неймовірно значним кроком вперед для естетичної та маркетологічної складових ігор.

Попри вихід успішних проєктів, ринок все ставав більше і більше насиченим неякісними продуктами, через що відбулася наймасштабніша в індустрії рецесія – відеоігрова криза 1983 року [47]. У Сполучених Штатах ігри масово утилізовувалися. Різні чинники спричинили такий стан ринку, одним з яких було розповсюдження персональних комп’ютерів, що в довгостроковій перспективі можна назвати найкращим винаходом для розповсюдження відеоігор, проте в моменті нашкодило індустрії. Домашні комп’ютери стали переломним моментом в індустрії, оскільки вони відкрили нові можливості для рівня складності та пропрацьованості графіки. Найбільш відчутними зміни були протягом бурхливих 90-х, зокрема їх друга половина славиться величезною кількістю легендарних продуктів. Проте перед тим як перейти до феноменів, що вийшли на межі двох століть, варто згадати декілька відомих ігор, які започаткували цілі серії, завдяки ефектним візуальним рішенням та інтеграції цікавого сюжету. Їх внесок у розвиток відеоігрового образотворчого мистецтва є більш значним, ніж може здаватися на перший погляд.

Обов’язковою до розгляду є класика жанру платформерів – “Super Mario Bros” [51]. Персонаж Маріо з однойменної гри відомий всім. Сьогодні існує багато ітерацій його дизайну та безліч ігор та навіть мультфільмів за його участі. На момент виходу гри “Donkey Kong” [52] у 1981 році, де ми вперше зустріли вищезгаданого героя, технологічний прогрес дозволяв підтримувати мозаїчну графіку з порівняно високою роздільною здатністю. Все ще не було можливості розробниками думати про реалізм, проте обмеження, які створювали пікселі мали свій унікальний настрій, свій стиль. Намагаючись створити великий та цікавий світ та помістити його на 8-ми кілобайтному файлі, розробники вдавалися до креативу [53]. Обмеження в кольорах та значний рівень зернистості примусили гейм-дизайнерів, а саме Такаші Тезуку та Шігеру Міямото, робити головного героя дуже гіперболізованим та мультиплікаційним у своїх пропорціях – великі вуса, комбінезон та великий капелюх, завдяки якому не було потреби анімувати волосся. Навіть обмеживши палітрою з 3 кольорів, розробникам вдалося досягнути чіткості, контрастності та впізнаваності образу Маріо. Оригінальний дизайн був розроблений Шігеру Міямото, проте після виходу “Donkey Kong” він часто робив різноманітні швидкі ескізи з Маріо, а потім передавав їх ілюстраторам на доопрацювання [54]. Ймовірно, він хотів побачити, як уявляють його піксельного героя інші художники, що могло би його надихнути на новий підхід до образу цього персонажа – таким чином відбувалися пошуки концепцій. Для ефективної розробки світу гри, дизайнери працювали на фізичному папері для формул, де була розмітка та сітка в клітинку, по якій вони малювали кольоровими олівцями та фломастерами, а після передавали ескізи програмісту для перетворення їх у справжній ігровий рівень [55]. Інколи, за рахунок чітко окреслених вимог до розробки, можна досягнути настільки цікавих рішень, що в сучасному світі, більш ніж через 40 років від появи вусатого героя, з’явився феномен мозаїчного стилю у іграх та медіа загалом, що зветься піксель-арт [56].

Паралельно з розробкою “Super Mario Bros”, у Nintendo розроблявся ще один амбітний проект – “The Legend of Zelda” [57] – пригодницька гра з рольовими елементами, де гравцям був доступний світ відкритий для дослідження та повний ворогів і завдань. Надихаючись пригодами з дитинства, Шігеру Міямото хотів створити гру, в якій можна би було подорожувати підземеллями та печерами [58]. В результаті дизайнери розробили багато варіацій ігроладу, що б відповідали такому задуму. Спершу планувалося розробити гру для двох гравців, де один з них взяв би на себе роль дизайнера мапи небезпечного підземелля, а інший – пригодника, якому потрібно пройти всі створені другом перешкоди. В процесі тестування стало зрозуміло, що значно веселіше бігати по печерах, аніж придумувати їх, тому концепція змінилася на гру з відкритим світом та загадками. Також, важливим рішенням, що вплинуло на формування фінального продукту, була відмова від лінійної формули «дістатися від пункту А в пункт Б», що була присутня в “Super Mario Bros”, через що було розроблено світ на поверхні, поза підземеллями, який слугував хабом для гравця, який з’єднував всі рівні між собою, причому послідовність їх виконання була практично довільною. Таким чином в гравця була свобода обирати куди йти, гра не змушувала йти по спеціально побудованому маршруту. В результаті Лінк – головний герой гри – подорожує багатьма загадковими печерами, вирішує різноманітні пазли, бореться з монстрами та збирає багато нагород, що посилюють його. Але окрім подорожей підземеллями, у грі є масштабна ціль – врятувати принцесу Зельду. Для цього потрібно віднайти шматки стародавнього артефакту – «Тріфорса Мудрості» – який надасть силу перемогти головного лиходія гри Генондорфа та врятувати принцесу. Така сюжетна лінія потребувала продумування, тому для цього навіть було спеціально найнято сценариста, спільно з яким була розроблена сценарна книга, що була наповнена ілюстраціями пригод Лінка . Спершу вона слугувала для внутрішнього застосування, але згодом цю книгу перетворили на інструкцію для гравців,

яка продавалася разом з копією гри на картриджі [59]. Безліч різних ворогів, добрих помічників та цікавих предметів – все це спочатку розроблялося в ескізному вигляді, шукалися найкращі варіанти - фактично це вже можна було назвати концепт-артом.



Рис. 12. Ігролад гри “Legend of Zelda” [61]

Варто згадати те, що у перших іграх Nintendo все ще не було посади штатного художника, інколи залучалася допомога сторонніх ілюстраторів, проте вся творча робота здійснювалася гейм-дизайнерами – фактично, режисерами гри. Такаші Тезуко та Шігеру Міямото виконували цю роль на момент розробки двох вищезгаданих проектів. Їхніми задачами була розробка дизайну персонажів, світу, рівнів, всіх ігрових механік та історії, а свої напрацювання вони передавали програмістам для реалізації та тестування в рушії. В сучасних проектах часто на кожен з цих обов’язків є окрема посада, проте тоді світ комп’ютерних ігор ще розвивався і не було усталених норм організації розробки.

Перейдемо до 90-х. Кількість нових ігор невпинно росла, з’являлися нові проєкти як для консолей чи комп’ютерів, так і на аркадних автоматах, які досі залишалися популярними. Одним з аркадних шедеврів того часу була славнозвісна гра “Mortal Kombat” [62], яка вийшла у 1992 році. Пересічній

людині серія може бути відома своєю деталізованою жорстокістю та фінальним ударам по опоненту, які звуться “fatality”. Така асоціація є справедливою і досі певній частці гравців кривавість може бути надмірною, особливо в більш сучасних частинах файтингу. Але окрім брутальності, у грі присутній якісний дизайн персонажів та середовища, який варто розглянути в контексті еволюції візуальної складової ігор. Над першою грою із серії працювали 4 друга: Ед Бун, Джон Тобаяс, Джон Воґель та Ден Форден. Перед розробниками стояло завдання розробити конкурентноздатну гру, яка б запропонувала новий погляд на жанр файтинг. До “Mortal Kombat” вже існувало дві частини японської гри “Street Fighter” [63], яка мала більш мультиплікаційно-гіперболізовану стилістику, що нагадувала аніме.

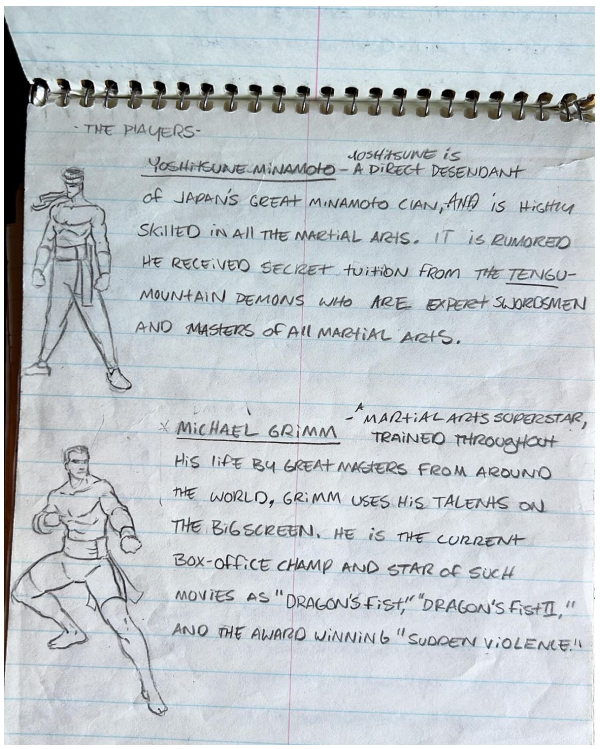


Рис. 14. Фото сторінки з блокнота концептів Джона Тобаяса [66]

На початку роботи розробники працювали над ідеями. Джон Тобаяс, що був художником-коміксистом, відповідав за розробку та дизайн персонажів, які були натхненні поп-культурою 70-х, через що, фактично, його можна назвати концепт-художником на проекті [65]. Такі персонажі як Лю Кенґ, Джонні Кейдж та Соня Блейд були натхненні Брюсом Лі, Жаном Клод Ван

Даммом та Сарою Коннор відповідно [64], що можна побачити в фінальному дизайні та на оригінальних пошукових ескізах з блокнота художника.



Рис. 15. Знімок екрану із ігроладом “Mortal Kombat” [62]

Стосовно графіки, розробники вирішили рушити у новому векторі для індустрії – повністю піти в реалізм. Для цього в них виникла ідея знімати справжніх акторів, що здійснювали трюки та удари, на камеру, а після того адаптувати їх знімки до малої роздільної здатності екранів та де-не-де домалювати графіку. За розробку фонів для гри відповідав Джон Фоґель [65]. Для створення антуражу, що гармонійно б доповнював та довершував загальну картину, використовувалися фотографічні елементи та ручна графіка, намальована Фогелем. Серед фонів варто розглянути «Внутрішній двір» – локація, що натхненна будистськими храмами. За сюжетом, вона слугує головним полем бою, де гравці борються під наглядом Шанґ Цунга – розпорядника турніру смертельних боїв та фінального боса гри. Ми бачимо його на троні, який знаходиться вище за бійців, а знизу знаходяться багато ченців, які спостерігають та аплодують наприкінці бою. Таке середовище створює відчуття грандіозності та значущості бою. Також, гравці можуть боротися на локаціях, що називаються «Палацові ворота» та «Храм воїна», які ведуть до фінального внутрішнього двору. Подібна прогресія локацій створює відчуття поетапного підвищення значущості – з кожною перемогою

гравець наближається до середини палацу, де завдяки ченцям та трону Шанґ Цунга відчувається підняття ставок.

Підсумовуючи значення “Mortal Kombat” для розвитку індустрії, можна стверджувати, що концепт-арт складова першої гри вже мала велике значення і слугувала певним дороговказом, від якого можна було відштовхуватися. Попри те, що фінальні спрайти персонажів були зроблені за допомогою фото, розробка концептів була необхідна, адже перш ніж одягати акторів у вбрання їх персонажів було потрібно придумати, як це вбрання буде виглядати і в чому полягала передісторія та характер персонажів.

Проведений ретроспективний аналіз дає зрозуміти, що можливості комп’ютерних ігор дуже сильно залежали від технологічних обмежень. До 90-х розробники приділяли мало часу пропрацюванню візуальної складової, з огляду на те, що було занадто мало простору для маневрів. Проте, інколи саме ці обмеження надавали унікального настрою іграм та примушували дизайнерів шукати цікаві рішення. Саме ліміти по кількості кольорів, унікальних спрайтів чи кадрів для анімації призводили пріоритезації, що є важливіше, що в першу чергу має побачити гравець. Ці обмеження започаткували створення унікальних візуальних стилістик, імітування яких популярне навіть у наш час. Незважаючи на це, навіть на початку 1990-х не існувало чітко відокремленої посади художника, який ітеративно розробляв би варіанти візуального стилю а поняття концепт-арту в іграх ще не було офіційно вживаним. З часом, рішення залучати художню експертизу до комп’ютерних ігор призвело до справді великого стрибку у якості продуктів, проте потреба шукати велику кількість різних дизайнерських рішень для вигаданих персонажів та середовищ з'явилась значно раніше за перші спроби розробити комп'ютерну гру – вона походить зі сфери мультиплікації.

2.2 Витоки та становлення концепт-арту: від анімації до кінематографії

Сучасне визначення концепт-арту (англ. concept art) означає ітеративну розробку візуальних елементів для медіа, наприклад кінематографії чи ігор [67]. Важливо його не плутати з терміном концептуальне мистецтво (conceptual art) [68] який з'явився у 60-х роках і був постмодерністським рухом. Задача концепт художника полягає в тому, щоб перетворити ідею у візуальний образ, максимально якісно прокомунікувавши її. Переважно концепти не досягають фінального споживача, оскільки їхньою суттю є надихнути та підштовхнути подальшу розробку проєкту.

Появу концепт художника як професії можна пов'язати з розвитком анімаційних мультфільмів на початку 20 століття. Хоча немає прямих підтверджень що сучасний термін тоді використовувався, в ретроспективних джерелах часто посилаються на роботу різних художників над концептами для мультфільмів студії Волта Діснея [69: с. 73, 76, 79; 55: с. 75, 82, 223]. В титрах до різних мультфільмів згадуються професії дизайнера персонажів, художників фонів, а також відомо про залученість деяких художників до арт-дирекції ("art-direction") [56: титри]. Першим на сьогодні відомим концепт-аркушем є лист з пошуковими ескізами дизайну Міккі Мауса якому приписують двох авторів: власне, Волта Діснея та його друга Аба Айверкса, який працював з початку існування студії [54]. На папері видно різні варіанти дизайну та пропорцій Міккі – десь більша голова, а десь менша, десь комбінезон а десь навіть шкільна форма. Також видно ідеї щодо Мінні Маус – подруги Міккі. Що цікаво, цей аркуш знайшли аж у 1989 році у архівах, де не було підпису автора, через що авторами справедливо назвати обох Волта та Аба, адже відомо про їх часту спільну роботу над ідеями [70].

У 1930-х амбіції Волт Дісней був на піку своїх амбіцій – при початку роботи над першим повнометражним мультфільмом «Білосніжка та сім гномів» [71] студія найняла велику кількість різних художників, зокрема з'явилася нова посада, яку тоді називали «художник з візуальної розробки»,

що була дуже схожою на сучасного «концептера». Їх задача полягала у створенні перших ідей та ескізів на проєктах, які б визначали потенційний вигляд сцени та персонажів, та надихали усіх наступних в ланцюжку розробки. Загалом над мультфільмом працювало аж 28 художників-аніматорів, 2 дизайнери персонажів та 7 художників фонів [71: титри]. Окремо залученими до проекту був десяток митців, що здійснювали нагляд за різними етапами візуальної розробки та працювали над художнім направленням проекту – сьогодні таку посаду називають арт-директор.



Рис 16. Концепт для мультфільму «Попелюшка», Мері Блер, 1950.

Переходячи до безпосередніх імен, варто згадати видатну художницю Мері Блер, що розробила багато образів для студії Волта Діснея. На першому році своєї кар'єри, 1938, Блер не була задоволеною роботою, яку їй давали, через що вона тимчасово навіть покинула компанію [73]. Проте, після подорожі країнами Південної Америки спільно з співробітниками, Мері вдалося відтворити безліч цікавих краєвидів у новому власному стилі, що дуже сподобалося Волту Діснею, після чого він призначив її відповідальною за художню супервізію на багатьох як короткометражних, так і повнометражних проектах [72, 73]. Вона працювала над такими відомими мультфільмами як «Дамбо», «Попелюшка», «Аліса в Країні чудес», та десятками інших проєктів студії Діснея.

Роботи Мері Блер можна було легко впізнати за насиченою та виразною колірною палітрою. До творчої поїздки Латинською Америкою в 1941 році, кольори в роботах Блер були більш охристими та академічними з ухилом на реалізм, що сильно обмежувало її потенціал як художника в мультиплікації [73]. Під час подорожі вона захопилася локальною культурою та природою, яка була наповнена життям та великим різноманіттям кольорів. Художниця тоді зробила багато різних ескізів побаченого, аналізувала новий для неї світ. Тоді, коли вона повернулася, її роботи назавжди набули нової стилістики – спрощені плоскі заливки, робота з текстурами, насиченістю і контрастами. За словами Джона Кейнмейкера, американського історика з анімації, зміни в стилі роботи художниці були настільки ефектними, що вона стала улюбленою художницею Волта [73]. Її ескізи для «Аліси в Країні чудес», а саме концепт дизайну головної героїні [74], а також робота, що показує Алісу, яка дивиться з похмурого холодного лісу на яскраву домівку на зеленій галявині, свідчать про майстерність авторки до впевнених маніпуляцій з кольором. Легко помітити, що її стилістика надихнула багатьох різноманітних сучасних ілюстраторів, зокрема книжкових, що не є дивно, адже після 12 років анімаційних проєктів, Блер пішла власним шляхом, а саме – книжковою ілюстрацією. У 1963 році вона знову повернулася до Діснея, цього разу для роботи над оформленням різних атрибутів парків атракціонів.



Рис. 17: "Візуальна розробка" для "Аліси в Країні чудес", Мері Блер, 1951, гуаш на картоні.

Говорячи про концепт-арт 20-го століття дуже важливо дослідити художників, які унікальними ідеями у власних роботах надихнули великі кінематографічні світи, що стали значним надбанням світової культури. Зокрема неможливо не згадати такого відомого та унікального митця як Ганса Ґігера [75]. Ганс народився у Швейцарії у 1940 році. Його раннє дитинство проходило під час другої світової війни і, хоч Швейцарія була нейтральною країною, щоденні новини не могли не вплинути на формування його особистості [75, 76]. Ще важливим був момент, коли батько художника, який за професією був аптекарем, приніс додому справжній людський череп 60], що вплинуло на захоплення Гансом темою смерті. Вперше твори гігера були опубліковані у 1959 році, це була серія робіт “Atomkinder” [77], де були химерні зображення людей без частини кінцівок в різних пост-апокаліптичних контекстах. Так автор візуалізовував тогочасні страхи Холодної війни та описував гіпотетичне майбутнє. Через декілька років, у 1967, після різних експериментів в техніці та стилістиці, Ґіґер повернувся до цієї ж теми і створив роботу “Die Atom Kinder” [78]. Істот на зображенні він називав «біомеханоїдами», а в сучасності виділяють цілий окремий стилістичний напрям, який натхненний Ґігером – біопанк.

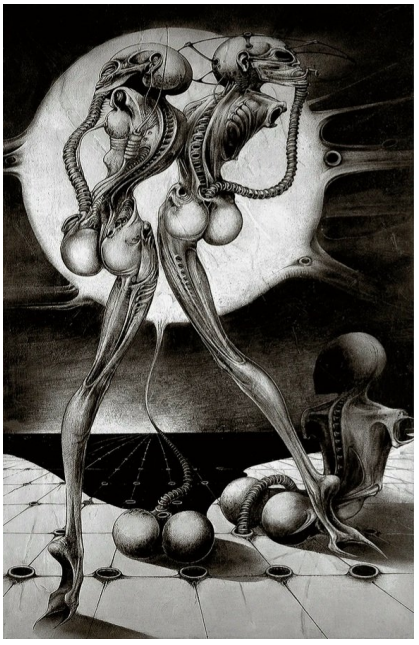


Рис. 18: “Die Atom Kinder”, Ганс Ґігер, 1967

У 1976 році Алехандро Ходоровський почав працю над кіноадаптацією роману «Дюна» Френка Герберта, до якої запросив Ґіґера [79]. Хоча фільм на жаль так і не було реалізовано, концепт-арти планети дому Харконенів збереглися. В цих ідеях ми можемо прослідкувати вже відому на той час авторську стилістику з використанням аерографа – улюбленого інструмента Ганса. Інтеграція людських форм у архітектуру та меблі, при цьому поєднуючи їх з футуристичними формами. У 1977 році художник здобув особливу славу, коли випустив книгу «Некрономікон» [80], що надихалася окультизмом та творами Говарда Лавкрафта - американського письменника. Ця збірка привернула увагу режисера Рідлі Скотта, а саме йому сподобалися інопланетні істоти з видовженими головами та кінцівками, що в задумі мали теми фертильності та народження людини в жахливо-страхітливому контексті. Тому, взявши за основу вже готові роботи, Ганс Ґіґер став автором дизайну славнозвісного ксеноморфа – монстра з фільму «Чужий», за що отримав премію «Оскар» [75 66, 80]. Після цього, художник працював над численними футуристичними і не тільки горор-фільмами, розробляючи концепції різноманітних монстрів та антропоморфних істот, а жанр "біопанк", що започаткований Гігером, досі популярний як у кінематографі, так і у відеоіграх.

Ще одним феноменальним концепт художником 20 століття є Ральф Маккуорі – людина, яка розробила світ Зоряних Війн [81] та завдяки якій вперше популяризувався термін концепт-художник [82]. Так, Джорджа Лукаса [68], режисера та автора всесвіту, правильно вважати творцем саги, проте саме завдяки Ральфу світ побачив галактику такою, якою вона є зараз, в таких кольорах та з такими істотами. Різноманітні планети, космічні кораблі, безліч різних істот народилися з-під пензля Маккуорі. Використовуючи роботи Ральфа, Лукасу вдалося успішно переконати студію “20th Century Fox” профінансувати проєкт, адже на момент пре-продакшну спершу був лише сценарій, якого могло бракувати для успіху. Одним з найвизначніших

дизайнів художника однозначно є Дарт Вейдер [86], який є одним з найвідоміших вигаданих лиходіїв. Лукас спершу мав лише ідею самурайського шолома, а Маккуорі додав ідею респіраторних елементів, що забезпечували б Вейдеру дихання в космосі [87, 88]. Також він розробив вигляд світлових мечів, які спочатку планувалися як доступна для всіх технологія та навіть імперські штурмовики спершу повинні були їх носити з собою, проте в процесі розробки всесвіту значення світлових мечів набуло більш містично-магічного значення – володіти ними могли лише ті, хто мав можливість маніпулювати «силою» – вигаданою матерією, що поєднувала все живе у всесвіті і давала користувачам надлюдські здібності. Варто згадати, що кількість концептів, які розробив художник для оригінальної трилогії Зоряних Війн була значно більшою, ніж було необхідно для зйомок фільмів. Багато робіт були неймовірно хорошими, проте з огляду на зміни в сюжеті – вирізалися. Так само дроїди C-3PO та R2-D2 виглядали дещо по іншому, та й Люк Скайвокер був більш загрозливим на вигляд і мав ім’я “Deak Starkiller” [84, 88]. Проте, ціллю робіт Ральфа було не сформувати фінальні дизайни, а надихнути всіх своїх колег, він безпосередньо адаптовував ідеї Лукаса, розвивав їх та перетворював у справжні зображення. Настрій, який

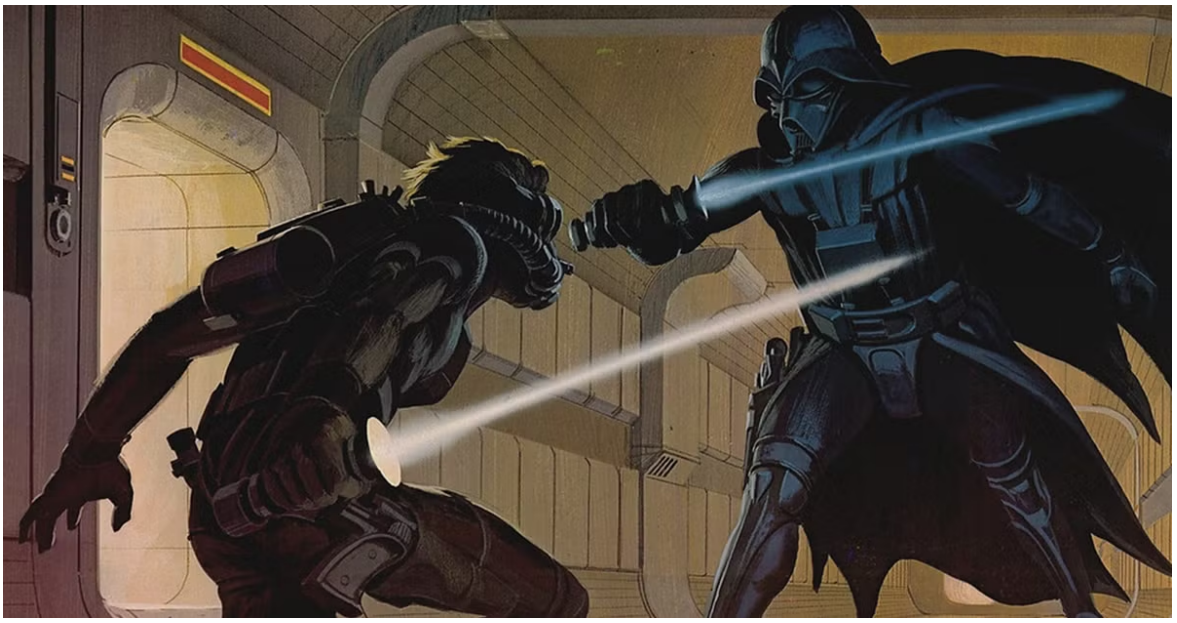


Рис. 19. Концепт бою Дарта Вейдера з Діком Старкілером. Ральф Маккуорі.

прочитується в концептуальних ілюстраціях і є настроєм зоряних війн – це пригоди, небезпеки та відчуття великого всесвіту, повного різних інопланетних рас, культур та фракцій. Більше того, навіть ті дизайни, які відкидали чи не брали для оригінальної трилогії потім були використані у трилогії приквелів та інших медіа Зоряних Воєн [81, 84]. Оригінальний дизайн Чубаки, про який згадувалося раніше, перетворився в дизайн одного з головних героїв мультсеріалу “Star Wars Rebels” [81, 89], а перші ескізи броні імперських штурмовиків стали вбранням імперських кадетів [89]. Багато невикористаних фантастичних істот з часом також долучилися до всесвіту, наприклад дизайн літаючих китів, який розроблявся для 5-го епізоду, потім був використаний на планеті Каміно з другого епізоду [84]. Також роботи Ральфа Маккуорі використовувалися для маркетингу – вони слугували рекламою майбутнього фільму в газетах та на плакатах, коли продакшн ще був ще на дуже ранніх етапах. Таким чином рекламна кампанія почалася раніше, а . Враховуючи все вищесказане, можна стверджувати, що етап пре-продакшн є дуже нелінійним і не технічним, що необхідно для креативних пошуків, а часто відкинуті спершу ідеї концептера можуть бути перевикористані в майбутньому.

Загалом, Ральфа Маккуорі можна вважати одним із найвизначніших концепт-художників в історії. Він надихнув цілі покоління художників займатися концепт-артом та за словами багатьох колег дав справжнє визначення цьому новому поняттю. Його роботи не втрачають своєї актуальності та є справді вражаючими і досі.

Отже, аналізуючи історію та появу концепт-арту як дисципліни, можна зробити висновок, що візуальна розробка ідей на ранній стадії проєктів є однозначно необхідним етапом створення якісного продукту. Художники-концептери формують настрій і швидко дають уявлення про те, яким може бути фільм чи гра, тестуючи різні варіанти дизайну персонажів,

техніки, фонів чи середовищ. У висновку ми бачимо, що концепт-арт з’явився в анімації, після чого перейшов у кінематографію і тільки після того – в ігри.

Тепер, маючи уявлення про те як розроблялися фільми та анімаційні проекти з концепт художниками, важливо перейти на аналіз масштабних відеоігрових проєктів на переломі 20 та 21 століть, коли візуальна розробка комп’ютерних світів перевершила за кількістю пропрацьованої роботи навіть кінематографію.

2.3 Концепт-арт та комплексна світобудова у серії комп’ютерних ігор “The Elder Scrolls”. Вплив “Morrowind” на сучасні RPG

З кінця 90-х все популярнішою ставала 3D графіка в іграх. Від проєкту до проєкту відбувалася справжня технологічна революція, кількість полігонів збільшувалася, масштабність проєктів та рівень опрацьованості світів та їх історії невпинно росли. Тепер, замість простого ізометричного вигляду світу, розробники могли досягти іммерсивності за допомогою ракурсу від третього або першого обличчя, детальними неймовірними пейзажами, страхітливими підземеллями та людяними містами. RPG-аспект ставав справді можливим – гравці створювали персонажів із власними передісторіями, обирали для них професії та атрибути, поринали у великий, відкритий для досліджень світ.

Серія “The Elder Scrolls” [90] дебютувала ще у 1994 році з першою грою – “The Elder Scrolls: Arena” [91], яка була випущена студією “Bethesda Game Studios”[92]. Спочатку розробники планували створити відеогру, що розповідала би історію про гладіаторів, що борються на різних аренах за звання найсильніших, а гравець мав контролювати цілу команду з таких бійців [91]. Під час тестувань стало зрозуміло, що в перспективі від першої особи відчуття контролю цілою командою було важко якісно реалізувати, тому розробники відмовилися від цієї ідеї. Для сетингу було використано світ Тамріель, що частина команди вигадала для своїх щотижневих сесій в “Dungeons and Dragons” – настільної рольової гри [93]. Тому не дивно, що

поступово все більше та більше елементів настільних рольових ігор переходили в комп'ютерну гру. Кожне питання «а що як…» призводило до нової функції, зброї чи місця, яке можна було відвідати [91]. З часом світ став настільки наповненим, що ідея з гладіаторами та аренами для боїв була відкинута на задній план, проте назва гри залишилася тою самою. Сюжет гри оповідав те, як короля Тамріеля – Уріеля Септіма – заточив у іншому вимірі верховний маг та його права рука – Яґар Тарн, а сам він став на місце правителя, взявши його подобу [91]. Головний герой є одним із служників короля, та дізнається про зраду, що відбулася. Проте, не встигнувши повідомити нікого про таку подію, він опиняється в підземеллі у кайданах. Після втечі, гравець вирушає на порятунок короля – довгу та складну пригоду, адже магічний посох, який Ягар використав для ув'язнення правителя в іншому вимірі, було розділено на 8 уламків, розкиданих по всьому Тамріелі.



Рис. 20. Ігролад гри “The Elder Scrolls: Arena” [84].

Перша та друга частини серії давніх сувоїв не були ще настільки візуально пропрацьованими, хоча вони і мали величезні мапи, навіть за сучасними мірками. Вони були створені за допомогою процедурних генерацій, тобто комп’ютер сам створював середовище, дотримуючись набору правил. Таким чином світи були величезними, “The Elder Scrolls II:

Daggerfall” [94, 95] налічувала площу близько 160 000 км^2, але наповненість середовищ була мінімальною [94]. Окрім проходів до підземель та великих міст, мапа гри відчутно була нецікавою, слугуючи тривалим сполученням між сюжетно важливими точками.

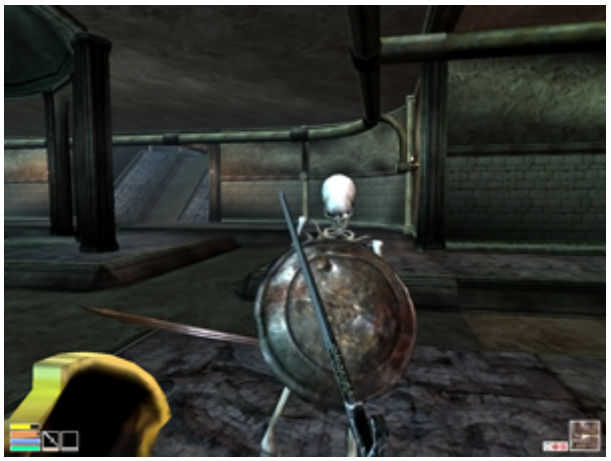



Рис. 20, 21. Знімки екрана з ігроладом гри “The Elder Scrolls III: Morrowind” [105].

Підхід до розробки складного фентезійного світу кардинально змінився з наступною основною грою серії – “Morrowind” [96]. Розробка третьої частини відеоігор про Тамріель затягнулася аж на 6 років. У зв'язку з невпинним технологічним розвитком, що відбувався у другу половину 90-х, дуже швидко графіка ставала застарілою, а можливості для створення складних 3-вимірних об’єктів лише росли. Тому, проєкт ставився на паузу та розробникам приходилося адаптуватися до невпинних змін на ринку, змінюючи ті чи інші механіки та елементи гри. Більше того, на момент розробки, у Bethesda була виробнича криза. Одночасно команда працювала над різними проектами, одним з яких була гра у науково-фантастичному сетингу, яка з часом закрилася, а також ще дві додаткові частини “The Elder Scrolls” які були експериментальними та не мали цілі стати наступною масштабною RPG. Та навіть незважаючи на скрутний фінансовий період та вимушену реструктуризацію компанії [105], за 6 років розробки на світ таки вийшла довгоочікувана частина серії "The Elder Scrolls", здобувши великий

фінансовий успіх та масштабно вплинувши на жанр RPG в комп'ютерних іграх.



Рис. 22. Оригінальний концепт-арт Темних Ельфів у “The Elder Scrolls III: Morrowind” [103, 104]. Марк Джонс.

Що було неймовірним у “The Elder Scrolls III: Morrowind”, це, перш за все, пропрацьованість відкритого світу. Так, його площа складала всього близько 16-ти квадратних кілометрів [94], а події гри відбувалися лише на малому острові Вварденфел [97], який навіть не складав весь Морровінд, попри назву самої гри. Але на відміну від свого попередника, процедурні генерації вже не використовувалися. Кожен будинок, кожна будівля та кожна кімната були детально пропрацьовані та спроектовані за допомогою великої кількості художників та дизайнерів [98]. В результаті, на меншій площі світу гравці отримали в рази більше подій та цікавих місць. Що ще відрізняє цю гру від минулих та навіть наступних частин серії, це надана гравцям небачена раніше свобода вибору.. Головний герой з'являється у світі, відкритому до можливостей, де попри видіння, яке бачить герой на початку, грандіозний сюжет не нав’язується [99, 100], натомість ми прокидаємося ув’язненими в кораблі, який доставляє нас на острів Вварденфел для отримання амністії. Після всіх процедур знайомства з сюжетними персонажами та створення

власного, гравець опиняється в місті, де він може піти абсолютно будь-куди, в пошуках завдань або проблем. За бажанням, можна стати бандитом та експертом з пограбування, або чарівником, що долучився до гільдії магів. Така експозиція сильно контрастує з стандартизованим на той час лінійним підходом до геймплею, надаючи можливість досліджувати світ не тільки за рахунок основної сюжетної лінії, а і з вигляду та подій самого світу [106].

Загалом візуальна складова Морровінду має дуже незвичне відчуття. В дизайні середовища відбувається поєднання знайомого для поціновувачів фентезі, світу, з вкрапленнями чудернацьких, іншопланетних або навіть науково-фантастичних ідей [98, 99, 100]. Найбільший вплив на фінальний вигляд гри мав Майкл Кіркбрайд – письменник та художник [98, 101]. Він приєднався до команди у 1996 році і першою його роботою на студії була розробка текстур для “Daggerfall” [101]. Коли пре-продакшн Моровінду почався, ранні ідеї були технічно занадто складними для реалізації, тому проект тимчасово заморозили, а натомість розроблялися дві додаткові гри в серії – Redguard та Battlespire [98]. Майкл, разом з своїм другом Куртом Кулманом, який одночасно з ним долучився до команди, запропонували ідею “піратів на Марсі», що в результаті і стала Redguard, а замість Марсу, події відбувалися у вже знайомому світі “The Elder Scrolls”. Ідея для гри сильно змінила сюжет серії та сформувала підґрунтя для нових частин. Після повернення до розробки Моровінда, Майкл та Курт запропонували альтернативну ідею гри та інше місце розвитку подій, що захопило Тода Говарда – керівника проекту, та він дав їм зелене світло на продовження розробки сюжету та історії гри [98]. В певний момент Кіркбрайд отримав статус арт-директора на Моровінді [102], що забезпечило йому більше можливостей для контролю та впливу на загальну картину проекту. За словами Майкла, розробка історії третьої частини почалася за поїданням сендвічів разом з Куртом [98]. Вони поставили собі завдання достатньо пропрацювати історію, навіть виходячи за межі історії самого Моровінду, для

того щоб вона відчувалася справжньою. Кулман був фанатом Володаря Перснів та «дивного-фентезі”, зокрема йому подобалися роботи письменника Джина Вулфа, з творчістю якого він познайомив Кіркбрайда [98]. Що можна ще відмітити як зміну в підході до розробки візуалу гри, це те, що тут ми вже можемо побачити ретельну розробку концептів. За словами Мета Карофано, головного художника на Морровінді, Майкл напрацював неймовірно велику кількість ескізів для проєкту. В них була спеціально виділена кімната, де вони завішали всі стіни різними ескізами, які показували ідеї для вигляду істот, природи та архітектури [98, 103: с. 3]. Одним з легендарних ескізів того часу є концепт темних ельфів, де показані їх незвичні пропорції обличчя та анатомія [103, 104]. Цей дизайн належав Марку Джонсу, іншому художнику, але він став основою для подальших напрацювань на цю тему Майклом. Було створено багато ескізів для одягу, визначалося з яких матеріалів він зроблений та як його носили. Фактично так з’явилася формула для стилю та культури темних ельфів. Всі напрацювання вивішувалися на стінах кімнати, яку спеціально виділили для розробки концептів, а назвали її “The War Room”.



Рис. 23-25. Концепти Майкла Кіркбрайда для “The Elder Scrolls III: Morrowind” [103, 104].

На острові Ввардeнфел, на якому відбуваються всі події гри, знаходиться найбільший у Тамріелі вулкан, що має назву Червона Гора. Фактично саме він став основою розробки середовища та ландшафту острова. Від вулкану йдуть три долини, що утворилися через давні виверження. Вони використовуються населенням як дороги, через свою рівнинність, та на них часто можна зустріти різних комахоподібних істот, що нападають на перехожих. Також, на острові можна зустріти істот із попелу, попільних зомбі та вампірів, яких якраз можна знайти найближче до вулкану. Кіркбрайд стверджує, що загалом краєвиди та істоти надихалися його особистими дитячими страхами. В дитинстві, коли Майкл ходив з батьком на кемпінг, його дивував вигляд грибів і вони здавалися йому чимось інопланетним. З цього виникла ідея, «а що як зробити їх величезними і зробити там поселення ельфів?» [98] Серед медіа, яке мало вплив на створення світу “The Elder Scrolls III” , можна відмітити Френка Герберта та його серію книг «Дюна», а також її кіноадаптацію Девіда Лінча. Можна помітити вплив пустельних міст на локації в Морровінді а також Темне Братство, одяг якого натхненний дистикостами з фільму [98, 100]. Також, зоряні війни мали очевидний вплив на гру. Татуїн – пустельна планета з містами, які були поєднанням примітивізму та фантастичних технологій [98, 85]. Такий контраст відчутно і у грі. Також Майкл Кіркбрайд згадує вплив лялькового фільму “The Dark Crystal” [98, 100], настрій якого має певні схожості з третьою грою серії. Що цікаво, в світі фільму також можна було знайти замки, що були створені з купи грибів.

Можна впевнено стверджувати, що The Elder Scrolls III: Morrowind мала колосальний вплив на жанр RPG та індустрію ігор загалом. Bethesda створила складний, цікавий та наповнений різними нюансами світ, що пропонував новий погляд на фентезі. Світ Ввардeнфеллу вирізнявся оригінальною природою, незвичною архітектурою та власною міфологією, що задавало нові стандарти світобудови. Гравець отримував свободу дій і нелінійний шлях

розвитку, що стало основою для багатьох сучасних RPG з відкритим світом. Завдяки своїй сміливій художній мові та складній структурі світу, Morrowind показав як можна з простих концептів та ескізів досягти небаченого ще результату, що вкотре свідчить про обов'язковість концепт-арту, як етапу розробки сучасних ігор.

2.4 Мультикультурна фундація в дизайні світу гри World of Warcraft. Від стратегії до MMO

Наприкінці 90-х все більш популярним ставав жанр MMORPG [107] (massive multiplayer online role-playing game). Everquest та Ultima Online були одними з найпопулярніших ігор жанру в свій час. Коли класичні RPG пропонували відігравання ролей у великому світі, MMO додавали до цієї формули ще й соціальне середовище, де окрім негральних персонажів, можна було зустріти безліч справжніх гравців зі всього світу. При цьому був збільшений акцент на експресії через свого персонажа, було створено більше класів та більше предметів ніж у класичних рольових іграх. Часто в MMO були присутні механіки гільдій та кланів, де гравці збиралися в кількості декількох десятків. Разом вони могли воювати проти інших кланів або збиратися на битви проти складних босів. Зараз жанр MMORPG залишається таким ж популярним, причому провідні ігри жанру вийшли багато років тому. Однією з таких є легендарна World of Warcraft [108] від компанії Blizzard [109].

Історія тепер всесвітньовідомої MMORPG бере свій початок у 1994 році в зовсім іншому жанрі - стратегії реального часу [140]. “Warcraft: Orcs and Humans” [110] була натхненна класичними фентезі, як “Dungeons and Dragons” та “Lord of the Rings” і містила в собі грандіозний сюжет та масштабні баталії. Спочатку розробники зробили сетинг доволі класичним – люди виступали протагоністами в сюжеті, які захищалися від кровожерливих орків [96]. Вибір більш поширеної основи для історії слугував пробою пера,

Blizzard намагалися зрозуміти чи вдасться їм створити популярний продукт у жанрі RTS [140], який буде відповідати тогочасним стандартам фентезі [111].

Сюжет гри відбувався в світі людей під назвою Азерот, в який вторглися орки з метою захоплення та експансії. Геймплей гри полягав у розбудові баз, тренуванні військ та знищенні ворожої табору. З цікавих аспектів, гра ще пропонувала однокористувацьку сюжетну кампанію, де гравці могли зіграти за орків і людей певну кількість місій. Базові правила гри та завдання частково змінювалися від місії до місії, що робило кампанію цікаву з точни зору не тільки сюжету, але й механік. Після успіху першої частини, Blizzard швидко перейшли до роботи над сиквелом, який вдалося випустити за менш ніж рік розробки і у 1995 році світ вже побачив сиквел – “Warcraft II: Tides of Darkness” [112], де були додані багато різних механік, зокрема судноплавство. Ще через рік, у 1996 вийшло доповнення – “Warcraft II: Beyond the Dark Portal” [113, 114], де люди завдали удару у відповідь оркам, перейшовши у їх світ – зруйнований магією Дренор. Гра пропонувала нові мапи та покращення вже існуючих механік.



Рис. 26, 27. Ігролад ігор “Warcraft: Orcs and Humans”[110] та “Warcraft II: Tides of Darkness” [112]

Після успіху двох ігор “Warcraft” у жанрі RTS, Blizzard одразу планували третю частину серії, яка мала мати ще більший акцент на цікавій історії і пропонувати ще більше геймплейних інновацій. Паралельно розробники працювали над деякими проєктами в яких вони

експериментували над поєднанням жанрів стратегії та рпг у грі Nomad [115], яка фактично була полем для тестувань. На жаль, через брак загальної візії, цей проект було закрито, проте деякі їх напрацювання були перевикористані в майбутніх проєктах студії. Проте, команда що над ним працювала перейшла на щось значно амбітніше у вже знайомому фентезійному сетингу – так у 1999 році почалася розробка над World of Warcraft [117, 121]. Багато розробників в той час були у захваті від раніше згаданого Everquest – першим MMO з 3-вимірною графікою, тому вони вирішили спробувати розробити проєкт в такому ж жанрі. Ціллю, яку собі поставили розробники, було пропрацювати вже знайомий поціновувачам серії світ та адаптувати його під ближчу взаємодію, а також запровадити інноваційні зміни в жанрі, які б покращили формулу того ж EverQuest. Паралельно з WoW йшла робота і над Warcraft 3, що мав вийти раніше [118]. Кріс Метцен [119] – один з найвпливовіших візіонерів у Blizzard і головний письменник, написав сюжет для подій третьої частини стратегій, що також стали основою для MMO частини серії. Розробники розповідають, як одного разу, на початку розробки, на питання «з чого почати?", Кріс взяв акрилові фарби та почав малювати на стіні світ гри [117]. Перед ними з'явилися образи двох основних континентів Азероту – Калімдор та Східні Королівства. Спираючись на цю мапу, розробники вже переходили до перших планувань. Вони ставили собі питання, наскільки великими мають бути континенти, наскільки різноманітними будуть локації і скільки часу гравець проведе на кожній з них.

З новацій, які могли запропонувати жанру, розробники WoW позбавили гру популярних на той час покарань і обмежень за поразки, таких як втрата рівнів за смерть та втрата інвентаря, що тоді були доволі популярними в жанрі [118]. Вони не планували робити гру дуже складною, натомість їх ціллю було популяризувати вже відомий жанр для більш широкої аудиторії. На початку розробки планувалося створити ще складну систему вмінь на

кожен тип зброї та броні, якими міг користуватися гравець. Спершу їх планували зробити десятки, але потім їх кількість вкоротили до менше 10-ти. Фактично можна стверджувати про максимальну націленість на простоту [118]. Окрім геймплейних нововведень в жанр, розробникам вдалося досягнути технологічно інноваційних рішень, серед яких можливість подорожувати світом без екранів завантажень. Замість того, щоб ділити кожну зону на маленькі локації, у грі абсолютно плавно можна переміщатися поверхнею [123]. За словами одного із дизайнерів, Джефа Каплана, розробники інших ММО стверджували, що така реалізація негативно вплине на візуальну складову світу, оскільки різні біоми буде важко між собою поєднати. Проте, все таки розробникам вдалося досягнути бажаного ефекту і різні локації дуже грамотно поєднуються між собою [126].



Рис. 28, 29. Ігролад “World of Warcraft” (2004). Локації “Dun Morogh” та ‘Westfall“ [124].

Сама розробка гри була дуже складною. “WoW” та “Warcraft III” були першими тривимірними іграми студії, тому їм приходилося наймати багато нових спеціалістів, яких було доволі нелегко знайти [132]. Більше того, найняті новобранці навчали решту команди тому, як працювати з 3D-графікою, оскільки ще не було напрацьованих етапів та механізмів взаємодії між розробниками. Але попри це, амбіції були величезними і розробники невпинно працювали. Для студії важливим було створити

максимально комфортні умови для роботи над грою та створенням ідей. При переході до розробки над новою зоною чи підземеллям, максимально заохочувалися експерименти, щоразу створювалися нові концепти та практикувалися нові техніки. При цьому абсолютно будь-хто міг запропонувати якусь свою ідею, від аніматора до програміста – креативності не було меж [117]. Деякі працівники відгукувалися, що такий процес створював певний організаційний хаос, проте саме так світ World of Warcraft став таким, яким ми його знаємо сьогодні, завдяки великій пристрасті до всього, що створювалося для гри [117]. Навіть іконки предметів гри були зроблені з любов'ю. Розробники намагалися зробити їх якомога привабливішими маленькими ілюстраціями, які б викликали в гравця захват від отримання нового предмета і спостереження їх в рюкзаку.

Одним з перших художників, що вплинув на вигляд ігор Blizzard, зокрема на всю серію Warcraft, був Семвайз Дід'є, який був частиною компанії ще з 1991 року. Під його художнім керівництвом з'явилось таке поняття як стилістика Blizzard. Саме Сем просував все більшу і більшу гіперболізацію в пропорціях персонажів та світу [111, 116, 133]. Дід'є пояснює такий вибір стилістики саме тим, що перші успішні ігри студії були у жанрі RTS, в якому ізометричний ракурс на гру вимагав виразних пропорцій – звідси й великі ноги, руки, наплічники. Хоча Дід'є в одному інтерв'ю додає, що ця стилістика була загалом притаманною його власному стилю [133]. У його роботах можна помітити поєднання класичних мускулистих героїв Френка Фразетти, але при цьому із використанням спрощень, що були схожими на мультфільми студії Дісней [120]. Цю гіперболізацію було перенесено також на дизайн істот, оточення і загалом на всі сфери візуальної розробки гри. Цікавим фактом яким можна додатково згадати, є те що назва Warcraft належить саме Дід'є – він запропонував цю ідею, бо йому здалося що вона «звучить круто» – всі погодилися [122]. Також

расу Пандаренів – гуманоїдних панд – повністю придумав Семвайз, перевикориставши ідею із подарункової картинки для своєї доньки [135].

“Warcraft II” та “III” дуже вплинули на вигляд “WoW”. Розробники хотіли зберегти силуети та кольори істот, адаптувавши їх під ракурс зблизька, оскільки рішення для дизайну були вже частково вирішені, тепер їх потрібно було продеталізувати та адаптувати до ракурсу гри від третьої особи [117, 120]. У грі доступні 8 рас, за які можна грати і діляться вони між двома фракціями – Альянсом та Ордою. До Альянсу входять всі корінні раси Азероту, які об’єдналися проти загарбників з Орди. При такій варіативності, перед художниками стояло завдання створити максимально різні раси, так, щоб їх можна було легко відрізняти в ігровому світі та щоб кожна відчувалася унікальною для гри [120]. Пропорції були основним засобом, за допомогою якого можна було розробити візуальну диференціацію, адже перше, що сприймає зір людини це форму, а далі вже колір [120]. Але окрім дизайну самих представників людей чи дворфів, про них ще дуже багато говорять їх столиці, які мають різні натхнення реальними культурами. Варто розглянути деякі з них, адже можна прослідкувати певні натхнення та першоджерела в їх історії та архітектурі.



Рис. 30. Ворота Штормовія, “World of Warcraft” [127]

Першою расою Альянсу є люди. Їх місто-столиця носить назву Штормовій [125, с. 114; 127] (англ. Stormwind) максимально натхненне

класичним фентезі та середньовічним лицарством, зокрема середньовічними англійськими містами [130]. Великі замки, високі монастирі та монументальні статуї передають настрій величного королівства. При вході до міста гравця зустрічає Алея Героїв, де з двох боків дороги гравець може спостерігати легендарних персонажів з історії людей та Альянсу загалом. Саме місто має різні райони, серед яких «Торговельна Площа» – найпопулярніше місце для спілкування гравців, «Парк» та «Квартал Магів» – тут можна побачити особливо великі озеленення та різноманітних чародіїв. Також визначною є «Соборна Площа», де видно великий монастир із жерцями та паладинами, що поклоняються Світлу. Також гравці можуть відвідати «Старе Місто» та «Дворфський район», назви яких доволі промовисто їх описують. Одним з найцікавіших місць є «Замок», в якому знаходиться король та його найближчі люди. Щоправда на момент сюжету оригінального WoW король Варіан зник за загадкових обставин, біля трону можна зустріти його зовсім малого ще сина – Андуїна – та праву руку короля – Катріну Престор. Варто відмітити, що в Штормвії відчутна колірна та тематична сепарація між районами. Квартал магів важко переплутати з районом дворфів, оскільки палітри в них сильно контрастують: зелені та фіолетові кольори на противагу охристим, сірим (Додаток В). Інтер'єри будівель дуже схожі, загалом більшість будівель у грі носять повторювані моделі, в яких змінюються тільки розміщення реквізитів. Всередині житлових будинків та магазинів торговців ми бачимо велику кількість деревини, різні утримуючі кріплення, стільці та лавки, дерев'яні люстри зі свічками, що дають приємне тепле освітлення (Додаток В). Також в місті є декілька затишних таверн, які так само продовжують інтер'єрну тенденцію інших будівель. Варто відмітити, що раніше згадані гіперболізовані пропорції також яскраво виражені й у всіх будівлях гри. Товсті дахи, грубі балки та гігантські двері присутні як у Штормвії, так і в інших містах гри.

Навколо столиці знаходиться великий «Елвінський ліс» [131] із величезними деревами, товщина стовбурів яких сягає декілька метрів. Сам ліс не є дуже густим – в ньому є різні невеликі села, поля з урожаєм та багато фермерів, яким потрібна допомога із малими і великими шкідниками. Також в цій локації можна знайти декілька озер, які заселені мурлоками – примітивною расою, що схожа на риб, існує багато завдань у грі, пов’язаних із боротьбою з ними, оскільки вони часто складають проблеми для місцевих. Загалом, Штормовій викликає відчуття великого живого міста з історією, що наповнене різноманітними людьми з своїми різними професіями та справами.



Рис. 30. Ворота Залізогарту, “World of Warcraft” [128]

Наступною грабельною расою в альянсі є дворфи. Їх столиця знаходиться в серці засніжених гір Каз Модан, а зветься вона Залізогарт [125, с.110] (англ. Ironforge). З назви доволі нескладно здогадатися, що їх професія насамперед пов’язана з ковальством. І справді – все місто і є великою кузнею, яка оточена житловими будівлями. Вміння дворфів працювати з камінням та металом дуже гучно заявляють про себе: строгі геометричні будівлі з металу, лавові ріки посеред дороги, та інтер’єр з каменю створюють брутальне враження про цю невисоку за зростом расу. Потрапляючи в місто, гравець відчуває великий контраст із зовнішнім світом: коли на вулиці ми бачимо

засніжені гори, хвойні дерева (рис. 30), то тут ми відчуваємо справжній холод. При цьому всередині нас чекають лав'яні водоспади та дим, що створює відчуття жару (Додаток В). Важко чітко окреслити яка реальна культура лежить в основі дизайну цього міста, але загалом відчутний скандинавський вплив у вигляді рунних розписів в архітектурі, а також зовнішній вигляд дворфів, зокрема шоломи з рогами, що може також брати за натхнення атрибут вікінгів. Також, в окремих районах, наприклад Містичному Кварталі (Додаток В), можна помітити різні округлі аркоподібні форми та мармурові колони, що можуть бути запозичені з давньогрецької архітектури. Загалом концепція дворфів як поціновувачів випивки та сокир вже зустрічалася у інших фенетзійних світах, таких як "DnD" та "Lord of the Rings", причому в них навіть присутня та сама ідея з житлом в горах. Варто обговорити інтер'єр у Залізогарті, фактично, можна виділити окремо середину крамниць, житлових будівель і таверн, та загальний інтер'єр міста, оскільки воно обмежене печерою, що знаходиться в горі. Столиця відчувається замкнутою, але при цьому грандіозною, неначе це один гігантський палац. Вулиці міста складаються з 2-ох концентричних кіл з тунельними сполученнями, його планування гарно проілюстровано на мапах у грі (Додаток В). Посеред вулиць зовнішнього кола, гравці можуть бачити лав'яні ріки, що закриті решітками, вони стікають до центру міста, де знаходиться Велика Кузня. Ліворуч і праворуч вздовж вулиць розміщені будинки, які наче вбудовані в стіни печери. Багато будівель мають висоту стелі в декілька разів більшу ніж у Штормовії, наприклад Бібліотека. Натомість житло дворфів в рази більш компактне за площею та висотою ніж доми людей, але воно часто має два і більше поверхи. На момент сюжету оригінального "WoW", в місті ще оселилися біженці гноми, столицю яких захопили [128] Вони зробили гігантську підземну механічну систему сполучення міст Штормовію із Залізогартом, якою активно користуються гравці [129]. В такому метро вже більш помітні елементи з дизайну, що в грі

асоціюється з гномами: крісла на пружинах, гайки та гігантські шестерні (Додаток В). Варто згадати, що при бажанні переміщатися між містами, гравцю треба сісти на зупинку і чекати, поки приїдуть вільні вагони, це займає до 5-ти хвилин. Після приїзду транспорта і посадки, гравцю треба буде проїхати неймовірними підводними тунелями, аж поки не вагон не доїде до місця призначення. За скляними стінами можна побачити різних великих підводних істот та великі морські водорості. Зазвичай в іграх того часу додавали портали або інші способи миттєвого переміщення, натомість Blizzard пішли шляхом іммерсивності.



Рис. 31. Ворота до Орґріммару – столиці Орди. World of Warcraft (2004) [134]

Як вже згадувалося раніше, на противагу Альянсу, на іншому континенті – Калімдорі – живе Орда зі столицею у місті Орґрімар [134]. У оригінальному WoW 2004-го року, до фракції входили орки, тролі, таурени та відречені [132]. Орду заснували саме орки - раса завойовників з іншої планети, яка шукала нового житла, після того як їх дім був зруйнований чаклунами через експерименти із темною магією [137]. В оригінальному Warcraft: “Orcs and Humans”, орки були виключно негативною расою, але з часом вони почали набувати більше глибини в їх історії та втратили

антагоністичну роль в сюжеті [116]. Загалом орки та їх культуру можна поділити на три напрямки – племінний шаманізм, демонічний оккультизм, а також військове ремесло. Орки-шамани поклоняються природі та елементам – воді, повітрю, землі та вогню. Blizzard вдалося створити вигадану культуру, для якої важко віднайти точні аналоги в реальному житті, проте все таки помітними є запозичені ідеї північноамериканського тотемізму, а саме великі дерев'яні тотемні стовпи часто зустрічаються серед духовно-розвинених орків. Що цікаво, інша раса Орди – таурени – також в дизайні мають елементи індіанців, такі як пір'я, яскраві фарби на обличчі та житло, що схоже тіпі чи вігвами [136]. Окультні орки це ті, хто практикує чаклунство та взаємодію з демонами. Саме через них Орда в свій час пішла війною на Азерот, оскільки вони змусили більшість орків випити демонської крові, яка змінила їх колір шкіри на зелений та зробила їх кровожерливими та агресивними. На момент WoW орки поступово почали повертатися до своїх шаманських витоків, проте чаклуни нікуди не зникли, а стали відігравати меншу роль у політиці фракції. Військова справа була наріжною у ідеології орків – кожен, незалежно від статі мусив вміти поводитися із сокирою чи луком, а слабкість вважалася неприйнятною. Найбільшою цінністю орка була честь – честь свого клану, честь сім'ї та честь особиста [137].

Оргріммар – місто, що було засноване орками, знаходиться в савані. При заснуванні столиці, вони обрали саме таку місцевість, яка б нагадувала їм свій рідний дім в Дренорі. Місто оточене гірською місцевістю, яка схожа на каньйон, що слугує природними стінами для частини міста [134]. При вході в столицю, гравця зустрічає дуже мілітаризоване середовище – великі будівлі, що збудовані з каменю, та укріплені великими металевими формами, гігантські ікла невідомих звірів, гострі металічні спиці навколо та дахи із тканини і шкіри тварин. Доволі сильно відчувається військово-варварівська натура місцевих жителів. Практично кожна будівля схожа на вежу із вікнами, з яких можна вести оборонний вогонь, навіть коли це таверна чи крамниця, а

по всьому місту видніються подерті червоні стяги з символом Орди. Легко помітити радикальний контраст із столицею Альянсу - Штормовієм. Замість організації та затишку – безлад та війна, замість казкових лісів – спекотна савана та каньйони, плем’я проти цивілізації. Фактично дизайнами столиць – Орґрімара та Штормовія – можна легко окреслити відмінності між двома ворогуючими фракціями. В місті також можна відчути шаманську передісторію. Окрім Долини Сили та Долини Честі, як характеризуються вищезгаданою архітектурою, у грі можна відвідати ще Долини Духів та Мудрості. У них вже присутні тотемні мотиви, високі вежі замінені маленькими палатками, помітно більше зелені та навіть невеликі водойми (Додаток В).

Міста-столиці були справді візуально захоплюючими, але вони слугували лише хабами для гравців, де можна було продати зайві предмети, взяти участь в аукціоні, практикувати різні професії та навчитися нових умінь у майстрів. Більшість часу гри відбувалася на решті континенту – різноманітних локаціях, де було багато людей, кому була потрібна допомога пригодників. Континент Східні Королівства налічував аж 23 різні зони з купою завдань. Для того, щоб кожна з них відчувалася унікальною та була цікавою для дослідження, розробники максимально доклалися до пропрацювання кожної місцевості окремо, і на етапі концептів, і вже при реалізації. Це стосувалося всього: від колірної палітри та освітлення, форми рельєфу і до вигляду найпростіших бочок [117, 120]. Кожен реквізит відрізнявся, важливим було максимально оповісти сторітелінг у всьому. В охайному Елвінському лісі бочки були звичайні, охайні, а вже у Темнолісі [138] вони часто були пошкоджені, інколи з павутиною [117]. Загалом, Східні королівства складаються з різноманітних лісів. Раніше згаданий Елвінівський ліс межує з похмурим Темнолісям, де блукають гігантські павуки та безліч невмерлих скелетів та зомбі. Самі дерева набувають холодних кольорів та більш викривлених форм, за ті що в Елвіні. Поруч знаходиться ще одна

локація - Редриджівські Гори [139], серед яких можна знайти невелике поселення людей – «Лейкшайр». Тут палітра набирає більш теплих, охристих відтінків, місцевість може нагадувати американські каньйони, проте навідміну від локацій, де живе Орда, тут ми бачимо значно більше зелені, а посеред гір протікає велика ріка. Ще неподалік, західніше Штормовія, гравці можуть натрапити на Вестфол – степову локацію, яка наповнена засівними полями та численними опудалами, які замість того, щоб відлякувати різних птахів та шкідників, нападають на гравців. Більш чітко розглянути відмінності всіх вищезгаданих місць можна розглянути у додатку В.

Світ World of Warcraft став справжньою революцією, коли він вийшов у світ, а з часом він не втратив актуальності. Гра пропонувала багато варіантів у виборі класів та рас, а також безліч шляхів, якими можна було рухатися від 1 до 60-го рівня. Окрім цікавого геймплею, гравець проживав унікальний досвід у неймовірно різнобарвному та неодноманітному світі. В одному сетингу розробникам вдалося поєднати елементи класичного середньовіччя у замках Штормовія, оточених красивими насиченими лісами, із племінною культурою орків та тролів, які живуть у висушених саванах та будують свої міста з деревини, шкіри та металу. Кількість місць, що можна відвідати, а також вигадані культури та раси, які можна зустріти в грі, варті окремого глибокого дослідження. Світ гри наповнений різноманітними сюжетами, які на перший погляд не можуть поєднуватися, проте розробникам та дизайнером вдалося побудувати такий різноманітний світ, який може бути чудовим зразком та натхненням для розробників майбутніх масштабних проектів.

2.5 Реальні пейзажі Польщі у грі «Відьмак 3». Оповідь комплексної історії через середовище

Серія ігор «Відьмак» [8] польської студії CD Projekt Red [141] є однією з найвідоміших у жанрі RPG. Неймовірні історії, цікаві квести та складні

вибори захопили гравців, а цікава бойова система та прогресія персонажа не дає можливості відірватися від проходження. Третя частина комп'ютерної епопеї перевершила минулі два епізоди франшизи завдяки покращенням в графіці, глибшому сюжету та великому світу, що відкритий для дослідження. Сетинг трьох ігор базується на однойменній серії книг польского письменника Анджея Сапковського [142], а події відбуваються після фіналу 7-ої книги, «Володарка Озера». На початку першої гри, головний герой – Геральт із Рівії – повністю втратив пам'ять, він збирає клаптики випадкових спогадів і шукає допомогу старих друзів на шляху до того, щоб згадати все [143]. Ця сюжетна лінія стає наріжною для всіх ігор серії, а вже у третій частині, Геральту вдається згадати своє минуле і йому прийдеться зіткнутися з містичним ворогом з потойбіччя, що завжди був поруч – Диким Гоном [144].

Загалом події всіх творів про відьмака відбуваються у фентезійному середньовіччі, що має в основі суміш різноманітних міфологій, зокрема слов'янську. Різноманітні істоти, що мандрують світом відьмака, запозичені з фольклору Польщі, України, Болгарії та інших країн [150, 153]. Серед небезпек, які можуть зустріти головного героя є полуденици, сирени, василіски, брукси, гулі, вовкулаки та багато інших [153]. Різноманітні прокльони та зобобони виявляються цілком реальними і приносять справжні негаразди у світ. Для боротьби з ними, за допомогою численних експериментів з використанням магії та алхімії, науковці-маги створили відьмаків – природжених борців з монстрами. Таким є і головний герой – Геральт із Рівії. Під час своїх пригод йому приходиться стикатися з найрізноманітнішими істотами, проте часто не лише з ними – інколи найгіршим монстром може виявитися людина. Важливою темою, що пронизує всі історії про Геральта є питання вибору та меншого зла. Часто він, не бажаючи того, опинявся серед подій історичних масштабів, де йому приходилося робити важкі рішення, від яких залежать долі людей, а

правильної відповіді могло не бути. Варто зазначити, що саму світобудову вигадав Анджей Сапковський – автор оригінальних книг, а CD Projekt Red використали його напрацювання та адаптували і розширили їх у відеоігровому контексті, продовживши оригінальну історію книг.

Окремого розгляду заслуговує саме третя частина пригод Геральта. Це вперше, коли гравцям дали можливість вільно подорожувати Континентом [152]. Гравці відвідують занепалі після війни селища Темерії [145], великі торговельні міста, як Новіград [146], скандинавські острови Скелліґе [147], які готуються до війни та казковий, далекий від війни Туссент [148], де процвітає гедоністичне життя багатих аристократів. Масштаби світу, який поставили за ціль створити польські розробники, важко осягнути. Таке широке різноманіття контекстів, які наповнені людьми різних верств, квестами з різними химерними істотами та великим сюжетом, що об'єднував весь наратив, викликало велику популярність гри, яка у 2015 році заслужено виграла нагороду «Гра року» [151] та продовжує бути відомою на весь світ вже як 10 років.

Одним з регіонів гри, який доступний для дослідження гравцем є Велен [149, 150]. За сюжетом, колись процвітаюча країна Темерія була окупована Нільфґардом – експансивним королівством, яке весь час спрагле до нових володінь [150]. Район Велен складається з різноманітних селищ, що занепадають, а також з декількох міст: Оксенфурта та Новіґрада. Коли великі поселення з значними торговельними шляхами були захищені протекторатом Реданії – ще одного королівства, що здійснювало опір окупантам з півдня, прості села постраждали найбільше, адже вони знаходилися на кордоні двох держав. Тому гравці бачать сумні болотяні краєвиди, якими не так давно пройшла війна. Зруйновані стріхи, люди, які виживають в скрутному становищі, часті набіги чудовиськ, які є додатковим тягарем для жителів сіл, загалом похмурі та ненасичені кольори і меланхолічний музичний супровід – все це створює сумний та депресивний настрій (Додаток Д). В грі існує

доволі багато завдань від селян, контрактів на вбивство монстрів, що докучають і створюють біди. Що цікаво, часто після виконання завдання, гравець може відмовитися від того, щоб брати гроші за успішне виконання, за що селяни будуть йому ще більш вдячні.

На початку роботи над грою була залучена команда з концепт художників, серед яких Марек Мадей, Бартоломей Ґавел, Моніка Завітовська та багато інших [150]. Перед ними стояло завдання розробити естетично привабливі концепти, які б виразно комунікували настрій та естетику світу Сапковського. Також вони розробляли дизайн будівель та додаткових реквізитів, на основі якого вже 3Д-художники будували цілі міста та села в ігровому рушії.

За основу для дизайну Велену бралися реальні місця у Польщі. Болотиста місцевість Велену має в основі рельєф та природу, схожу на Мазури – край на польському північному сході. Також в грі присутнє селище Lindenvale, а в польській локалізації називалося – “Zalipie”, що прямо відсилає до справжнього селища Заліп’є [144, 155, 156]. В грі можемо побачити мотиви розписів в дизайні архітектури, які зустрічаються і в справжньому селищі в Польщі (Додаток Д). Якщо розглядати пересічні хати у Велені, то вони були звичайним дерев’яним житлом із солом’яними стріхами, які нагадують сучасні реконструкції в селищі Біскупінського городища 8-9 ст. до нашої ери [157], неподалік від сучасної Познані. У грі присутні схожі надбудови та добудови до житла, які нагадують оборонні споруди з Біскупину.

Після концептуального рішення селищ та міст, розробники перейшли до безпосередньої реалізації в ігровому рушії. Для цього на початку створювалася мапа висот – по суті простий рельєфний варіант світу, який був поки що порожнім [158]. На цьому етапі співпрацювали люди таких професій, як дизайнери рівнів, художники рівнів та дизайнери квестів [158]. Дизайнери рівнів відповідали за розробку маршрутів та хорошого ігроладу

для гравця, тобто вони займалися плануванням і використовували примітивні геометричні об’єкти для створення логічного, але поки порожнього середовища. Після цього художники рівнів брали напрацювання дизайнерів і додавали їм життя – прості циліндри замінялися на бочки, порожні місця заповнювалися рослинністю, а великі порожні куби перетворювали на житло. Фактично, художник рівнів впроваджував елементи з концепт-арту в реальну гру. Паралельно на всіх етапах працюють дизайнери квестів, що наповнювали світ завданнями та життям для гравця. Завдяки ним в селах з’являлися продавці, ковалі, вози, люди, що займалися скотарством та, звісно, в різних місцях з’являлися монстри, яких гравець мав перемогти. В процесі такої активної колаборації багатьох людей, світ «Відьмака 3» поступово будувався і ставав більш живим та справжнім [158].

Рис. 32. Концепт-арт селища для «Відьмака 3». Автор роботи Марек Мадей [150, 160]

У Велені гравець може відвідати практично кожне житло. Можливо в реальному житті з точки зору тактовності дещо некоректно заходити без



запрошення в чужий дім, проте у комп’ютерному світі таких моральних обмежень звісно ж немає, через що розробники подбали про те, щоб практично будь-які двері у грі можна було відчинити та побачити життя селян ближче. Серед інтер’єрів, які гравець найчастіше може зустріти у Велені,

більшість передають депресивне відчуття занепаду та бідності. Ми можемо бачити порожні та неохайні простори, сірі, ненасичені палітри кольорів, через недостатню освітленість. Деяке житло взагалі було зруйнованим або покинутим, що створювало для гравця лише більше відчуття смути. Але, де-не-де, подалі від кордону між воюючими королівствами, гравці могли натрапити на більш живі простори, де людям вдалося адаптуватися до складних реалій. Наприклад в одному з сіл гравець може натрапити на житло знахаря, в якому всі елементи говорять про те, хто тут живе. Полиці, що наповнені баночками, сухоцвіт, що розкладений на столі, мішечки із зернами – все це свідчить що селянин, кому належить ця хатина, знає як поводитися із травами та зіллями. Окремої згадки ще заслуговує дуже конкретний елемент інтер'єру таверни, яку Геральт відвідує на початку гри. На одній з вертикальних балок висить щит з геральдичною символікою країни Темерія, яка вже втратила контроль над цими землями. Цей елемент говорить нам про відданість власника таверни своїй країні, а також про те, наскільки складні часи настали, оскільки один з персонажів доволі швидко звертає увагу на цей щит і попереджає, що небезпечно такі речі виставляти на показ – окупанти можуть покарати жителів за відданість оригінальним правителям. Детальніше розглянути приклади інтер’єрів можна у додатку Д.

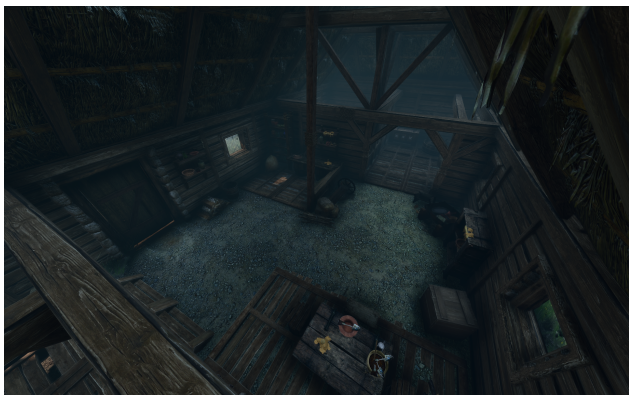
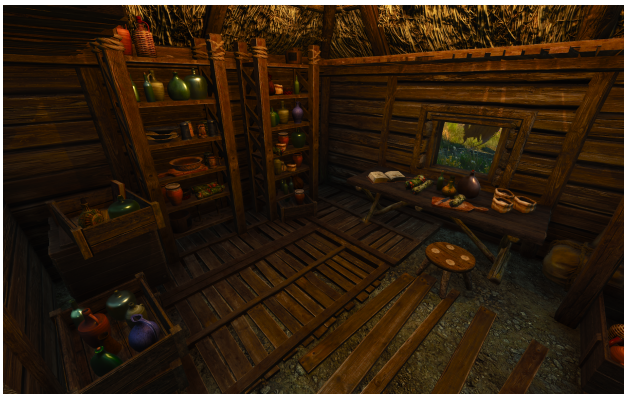



Рис. 33, 34. Різні інтер’єри у Велені у «Відьмак 3».

Розглядаючи інтер’єр та сторітелінг, можна загадати ще Кривавого Барона та його резиденцію у Круковці – центральному замку у Велені. Коли почалася війна Нільфґарду проти Темерії, Всерад – колишній лорд тутешніх земель, втік з Круковця, залишивши людей напризволяще. Багато воїнів Темерії дезертували, оскільки битви були дуже важкими та їм здавалося що їх країна про них забула. Одним з таких солдатів був Філіп Стренґер – після важких боїв він зібрав всіх небажаючих продовжувати кровопролиття і відступив до Велену. Оскільки землі були без командування, він осів у Круковці та очолив керівництво Веленом, а з Нільфґардом йому вдалося домовитися, за що він у майбутньому мав отримати звання лорда. Селяни прозвали його Кривавим Бароном, що свідчило про його нещадне ставлення до васалів. Проте, завдяки йому, бої на території Велена притихли і Нільфґард перестав грабувати простих жителів. Фактично, вищезгадана інформація це все, що відомо гравцю на момент знайомства з бароном, проте відвідавши його житло, створюються більш чіткий портрет цього персонажа. Як згадувалося раніше, сам Круковець був старим замком, оборонні стіни та вежі якого були переобладнані під проживання для солдатів. Де-не-де ми бачимо провалені дахи, десь зруйновані стіни, які залатані деревиною. Головна споруда Велена по суті продовжує повоєнний сторітелінг, який зустрічається в селах на околицях. Важливо згадати, що сам замок схожий своєю колірною палітрою та архітектурою на замок в польському селищі Шимбарк у

Вармінсько-Мазурському воєводстві, його заснував Тевтонський Орден наприкінці 13 – на початку 14 століття [155, 159]. В головній кімнаті Круковця ми бачимо офіс барона, де до нього приходять люди з проханнями та солдати зі звітами. В інтер'єрі цього приміщення видно, як вертикальні прорізи для проведення оборонної стрільби закриті дерев'яними вікнами для збереження тепла, на стінах видно різноманітні картини, а в кімнаті загалом розміщено багато дорогих меблів, проте доволі хаотично. Це слугує також розповіддю про те, що колись тут правив інший лорд, який ймовірно мав інше бачення для розміщення всіх елементів житла. Також в кімнаті Філіпа ми бачимо сліди від розлитих напоїв та пляшки від дорогого вина, що лежать на землі, що знову ж таки нас відсилає до того, що місце голови Велену, який був більш аристократичного характеру, замінив колишній воїн з проблемними стосунками із випивкою. За сюжетом гри, Геральт отримує завдання від барона – дізнатися де зникли його дружина та донька. Для цього відьмак просить доступу до їх особистих покоїв, щоб він міг проаналізувати чи є якісь сліди, що могли б натякати на місцезнаходження близьких. На таке прохання барон помітно неохоче погоджується і супроводжує Геральта на шляху до приватних кімнат. В процесі дослідження ми дізнаємося, що на місці є сліди бійки – зламаний підсвічник, сліди від розлитого вина, які залишилися на дерев'яній підлозі, проломи в опорних колонах кімнати. Також, видно слід на стіні прямокутної форми, що означає що на цьому місці колись щось знаходилося – доволі швидко Геральт помічає, що в цій кімнаті є картина такого самого розміру, а отже її хтось перевісив. За картиною ми бачимо дірку в стіні, а обійшовши її бачимо уламок підсвічника, який ми бачили раніше. Коли Геральт розповідає всі факти барону, той припускає, що це було викрадення. Але, уважний гравець може доволі легко припустити, що сам Філіп, маючи проблеми з випивкою, зміг бути причиною перепетій в спальній кімнаті. Також Геральт може знайти різні талісмани та записки, що свідчать приналежність доньки барона до релігійної спільноти, а

спустившись в підвал замку, натрапить на вівтар, присвячений Вічному Вогню – об’єкт поклоніння Церкви Полум’яної Троянди. Таким чином, досліджуючи оточення, гравець може знайти зачіпки щодо місцезнаходження дружини та доньки Філіпа.

Загалом світ гри «Відьмак 3» наповнений неймовірно цікавими та наративно інтенсивними середовищами, дизайн яких оповідає історію про світ та персонажів в цілому. Концепт-арт, що розроблявся для гри, викликав емоції, що ми відчуваємо у фінальному продукті, тобто свою функцію він виконав успішно. Провівши аналіз Велену, ми бачимо важливість дизайну середовища та його наративну значущість у сучасних комп’ютерних іграх. Також неможливо не згадати інтеграцію справжніх пейзажів та визначних місць Польщі в гру, що сприяє популяризації локальної культури у світі. «Відьмак 3» є хорошим прикладом для наслідування для розробників з України, які прагнуть до створення масштабних захоплюючих ігор з великим відкритим світом, який можна наповнити українською культурою та звичаями.

Висновки до розділу 2

1. Було проведено аналіз перших відеоігрових проєктів, було визначено, що залученість художника до проєктів та роль візуальної частини залишалася мінімальною аж до 80-х років XX століття. Прослідковано те, вплив технологій розкривав потенціал ігор та поступово розширював їх здатність до оповіді аудіо-візуальної історії.
2. Проведено окреме дослідження історії професії концепт-художника, яка розвивалася паралельно до комп’ютерних ігор, та з’явилася в анімації, після чого плавно перейшла до кінематографії. Було розглянуто найвизначніших представників даної спеціалізації XX століття, а також проаналізовано вплив їх художніх пошуків на вигляд фінальних

проєктів, починаючи з Мері Блер, яку можна вважати першою відомою концепт-художницею.

3. Розглянуто серію комп'ютерних RPG “The Elder Scrolls”, зокрема третю частину – “Morrowind”. Досліджуючи статті, інтерв’ю та документальні фільми, було визначено, що пре-продакшн робота була обов’язковим етапом, який став основою всіх подальших напрацювань для гри. Було визначено ключові імена людей, що мали найбільший вплив на історію та вигляд внутрішньоігрового світу. Також, було проаналізовано вплив гри на майбутні проєкти в жанрі.
4. Був проведений аналіз світу гри World of Warcraft та розглянуто різні місця в світі гри, досліджено їх відмінності та історії, що оповідають за допомогою середовища.
5. Було проведено аналіз розробки гри «Відьмак III: Дикий Гін», спираючись на відкриті літературні та онлайн-джерела. Визначено роль інтер’єру, як важливого засобу для оповіді історії, що може як пасивно, так і при взаємодії розповідати складну історію про персонажів та загалом світ гри. Також, було прослідковано, як концепт-художники визначили фінальний вигляд гри, причому їхня оригінальна візія практично не зазнала змін у фінальному результаті проекту. Також, було досліджено те, як розробники інтегрували реальні місця Польщі в гру, чим популяризували культурні та архітектурні особливості своєї країни. Крім цього, гра слугує яскравим прикладом адаптації реальної міфології та культури у вигаданий світ, що не має на меті оповідати конкретні історичні факти, але при цьому ознайомлює гравця з новою культурою.

В підсумку другого розділу, можна стверджувати про важливість концепт-арту, зокрема про дизайн середовища та інтер’єру як засобів оповіді складної історії. Враховуючи отримані висновки, можна підтвердити необхідність популяризації української культури в іграх та перейти до

безпосередньої реалізації концепт-арту в межах практичної частини магістерської кваліфікаційної роботи.

РОЗДІЛ 3. РЕАЛІЗАЦІЯ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО РІШЕННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ ЗА МОТИВАМИ ГУЦУЛЬСЬКОЇ КУЛЬТУРИ. ОФОРМЛЕННЯ КОНЦЕПТ-БУКУ

Розробка власного концептуально рішення магістерської кваліфікаційної роботи складається з багатьох етапів, але загалом їх можна поділити на два: підготовка та реалізація. Дослідження та теоретичний аналіз також можна віднести до підготовчого етапу, проте крім цього, ще необхідно зібрати базу зразків, на яку можна буде спиратися під час роботи. Після правильного підбору вичерпних зразків, необхідно приступити до вибору програмного забезпечення. Сьогодні на ринку існує багато різних програм із різними можливостями, проте важливо визначити, які є найзручнішими, з суб'єктивної точки зору. Це сприятиме успішній технічній реалізації проєкту.

Коли підготовку завершено, необхідно приступити до виконання, дотримуючись логічної послідовності виконання всіх етапів. Якісне планування сприяє якісному результату, тому для концепт-художника важливо мати розуміння, як працювати з ескізами та експериментами в дизайні і також як пропрацювати найкращі варіанти так, щоб вони правильно комунікували ідею і закладені сенси – у даному випадку концепт має відображати гуцульське житло з традиційними елементами, проте з певними стилізаційними спрощеннями, які притаманні індустрії комп'ютерних ігор.

Фінальним етапом виконання практичної частини буде підготовка роботи до друку – верстка концепт-буку. Це завдання є здебільшого технічне і полягає в створенні простого дизайну книги, який має не відволікати від наповнення, а, радше, доповнювати ілюстрації та концепт-арт. Під час розробки може виникати необхідність повертатися до концептів, з метою виправлення деяких елементів та їх адаптація до друку.

3.1 Вибір програмного забезпечення для створення 2D графіки. Растрові та векторні редактори. Додаткові засоби для роботи з 3D основою для двовимірних робіт

Для розробки концепт-арту переважно використовують засоби редагування растрових зображень. Растр дає можливість працювати з симуляціями пензлів, фактур та дає багато волі у імітації традиційних матеріалів, таких як фарба, олівець, маркер чи пастель. Це насамперед пов’язано з тим, що растрові зображення є примітивнішими за векторні в плані способу збереження інформації – це просто набір пікселів з власними кольорами. Натомість векторна графіка має особливість – у ній відсутня роздільна здатність, натомість всі елементи записуються математичними формулами, зокрема кривими Безьє [161]. Це дає певну перевагу вектору над растром у тому, що незалежно від розміру екрану чи друкованої продукції, для яких створюється зображення, мозаїчність буде повністю відсутня. Проте, коли йде мова про імітацію традиційних матеріалів, створення ефектів живописності, передачі текстур та особливостей пензля чи полотна, вектор не дає можливості зручно з ними працювати. Більше того, художники, що малюють в цифровому просторі за допомогою графічного планшету, просто фізично не зможуть використовувати всі можливості стилуса, адже замість накладання мазків, проведення ліній, прийдеться працювати із засобом «перо», яке працює за раніше згаданими кривими Без’є, а також з базовими векторними фігурами, що доволі сильно обмежує. Проте, такі програми як Adobe Illustrator та Adobe InDesign є зручними для компонування матеріалу для поліграфії. В них є такі засоби як створення міток під обріз, зручна робота з текстом, створення системи для верстки.

Вибір растрового редактора графіки є широким. Сьогодні існує безліч програм з різними особливостями та форматами монетизації. Серед них є Krita [162], Sai [163], Clip Studio Paint [164] та Adobe Photoshop [165], також інші програми, але вони менш вживані. Для початку розглянемо Sai –

графічний редактор японського виробництва, перша версія якого була випущена у 2006 році. Програма має весь набір функціоналу, необхідний для художника – шари, режими накладання, робота з різними форматами файлів, включно з ".psd". З мінусів тут є обмежений функціонал в плані фото-редагування та дещо застарілий інтерфейс. Krita – більш сучасна програма, інтерфейс якої практично повністю копіює Adobe Photoshop. З її переваг є активна підтримка розробників, розвинута спільнота та повністю безоплатна форма користування, коли в Sai 31-денний період, після чого потрібно купувати програму. Clip Studio Paint – платна програма з можливістю оплачувати дешеву місячну підписку або придбати один раз і отримати перманентний доступ. Що пропонує програма це велика кількість безкоштовних і платних 3Д-реквізитів, які можна розміщувати на своїх сценах для зручної роботи з перспективою чи людською фігурою. Загалом програма була створена для манґак [166] – японських художників коміксів (манґи), проте з часом Clip Studio здобула популярність поза японським ринком, внаслідок чого розширила аудиторію споживачів на також професійних художників у сферах концепт-арту та ілюстрації. Також варто відмітити якісний рушій пензликів з великими можливостями для індивідуальної корекції під кожного художника, можливість створення анімації. В одному з останніх оновлень розробники додали функціонал симуляції справжньої палітри з олійними фарбами, де можна змішувати фарби, таким чином створюючи схоже середовище на справжній живопис. Останньо програмою яку варто розглянути є Adobe Photoshop. Найбільше його вирізняє те, що він одразу з розвитокм геймдеву у 21 столітті став стандартом індустрії. В «фотошопі» доступний весь функціонал, що є в минулих програмах, за винятком крамниці 3Д-моделей, як у Clip Studio. Натомість Adobe пропонують ширший функціонал у питаннях роботи з текстом та редагуванні фото – доступні корекції недоліків лінз фотоапарата, хроматичних аберацій, виправлення ефекту риб'ячого ока. Також в програмі

доступні можливості до роботи з 3д-об’єктами та анімацією. З мінусів є те, що програма не орієнтована цільово на художників, а скоріше на фотографів та дизайнерів. Занадто широкий функціонал та погана оптимізація файлів є доволі негативними рисами, які багато в чому роблять раніше перелічені застосунки кращими за Photoshop. Проте, на ринку праці переважно вимагають роботу з Adobe Photoshop, оскільки користування одним визначеним додатком робить простішою спільну роботу над тими самими файлами, а також для багатьох компаній чи корпорацій є проблемним переходити на інші програми. З огляду на вище вказані аргументи, а також на особистий досвід автора кваліфікаційної роботи, для реалізації 2-вимірних концептів було обрано використовувати саме Adobe Photoshop.

При фінальній реалізації концепту інтер’єру та екстер’єру у грі, можуть бути необхідними додаткові засоби для спрощення роботи з великою кількістю об’єктів у складному перспективному ракурсі з трьома точками скорочення. Тому для прискорення лінійного ескізування фінальної композиції роботи можна використовувати 3д-редактори. Для цього, наприклад, можна послуговуватися вбудованим функціоналом у Adobe Photoshop, проте він вимагає великих витрат ресурсів комп’ютера та загалом такий пайплайн не вважається стандартом індустрії. Найпопулярнішою програмою для створення швидких, геометрично примітивних композицій у 3Д-просторі є програма Blender. Серед його переваг є те, що він є повністю безкоштовною “open-source” [167] програмою, з підтримкою плагінів та модифікацій від спільноти, що дозволяє персоналізувати програму кожному.

Наприкінці, після успішного виконання концептів, необхідно їх якісно оформити для друку. Для верстки поліграфічних матеріалів існують дві найпопулярніші програми: Adobe Illustrator та Adobe InDesign. Перша слугує для створення складної векторної графіки, зокрема ілюстрацій, загалом ця програма більше налаштована для візуального матеріалу. InDesign, натомість, має функціонал, що більше підлаштований до верстки тексту – художньої та

наукової літератури з великою кількістю символів. Тут є засоби оформлення макетів сторінок та просунутої роботи з текстом: можна легко працювати з загальним виглядом великої кількості слів, підбираючи ширину пробілів, кількість слів у рядку, створювати правила, за якими буде автоматично переноситися текст. InDesign є справді просунутою програмою в плані вище перерахованих можливостей, проте вона не зручною при роботі зі здебільшого ілюстрованими виданнями. Adobe Illustrator не має такого спектру налаштувань тексту, проте в ньому зручніше переміщати та динамічно працювати зі сторінками. Це підходить для видань, де макети сторінок не є постійними, а більшість сторінок займають ілюстрації, як у концепт-буках чи артбуках. Тому, враховуючи більшу гнучкість та зручність в роботі, для створення друкованого видання було обрано саме Adobe Illustrator.

3.2 Пошук та формування бази референсів

Після проведення ґрунтовного дослідження та визначення програмного забезпечення для роботи, практичну реалізацію слід починати з збору зразків, які можуть посприяти розвитку ідей. Для цього зручно користуватися Pinterest – пошуковим сервісом, який є зручним для збереження та організації зображень. На сьогоднішній день це є найкраща програма з таким функціоналом, тут доступні засоби для створення так званих «дошок» та розділів у них, завдяки яким можна не губити відкладені раніше зображення на ту чи іншу тему.

Загалом зразки, або «референси», як їх переважно називають в індустрії розробки ігор, ділять на 2 типи – першого та другого порядку. Референсами першого порядку називають фото або інший задокументований матеріал із неінтерпретованим ще художником матеріалом. Наприклад, при дослідженні теми меблів вікторіанської епохи, референсами першого порядку будуть якраз фото таких виробів. Натомість референси другого порядку це вже художні

роботи, що виконані на задану тему або містять елементи, що тематично дотичні до неї. Референси другого порядку також є важливими – при створенні власних дизайнів потрібно і опиратися на щось вже створене, при цьому важливо не копіювати, а надихатися творами інших художників. Інколи якась чужа ідея може надихнути автора на нову її інтерпретацію або іншу, більш свіжу думку. Також, важливо збирати стилістичні референси другого порядку, для того щоб краще зрозуміти перебільшення і, власне, стилістику з якою потрібно працювати. Не обов'язково, щоб такі зразки були на ту саму або схожу до обраної тему, головне щоб вони були достатніми, для того щоб провести аналіз і впровадити елементи у власні дизайни.

Для безпосереднього використання зразків під час роботи, Pinterest може бути не дуже зручним, він підходить радше як категоризація та збереження, але не пряме застосування. Для цього ідеально підходить програма PureRef – дуже проста і незатратна програма в плані ресурсів комп'ютера. Її можна відкривати поверх інших програм, обрати розмір вікна, прозорість фону. Що найважливіше – тут можна вільно розміщувати та трансформувати зображення, що дає можливість створювати зручні колажі з вичерпною інформацією. Також, розміри файлів формату ".pur" є дуже малими, навідміну від растрових файлів формату ".psd" програми Adobe Photoshop, в якій незручно працювати зі зразками.

3.3 Пошук ідей та вирішення сетингу. Переосмислення реальної історії

Референси допомагають розвинути візуальну базу та надихають на якісь рішення, проте дуже важливо їх не копіювати та мати чітку наративну основу в проекті. Треба мати відповіді на питання, «хто», «де», «коли» і «чому». Для визначення ідеї може допомогти створення асоціативної карти, або, як її ще називають, «майнд-мапи» (англ. mind map). Це зручний спосіб організовувати ідеї, який полягає в пошуку асоціацій до головної думки. Для початку треба визначити, яка є головна тема, від якої будуть відштовхуватися

думки. В даному випадку, було обрано слово «гуцули», від нього відходять вже наступні пункти: житло, обряди, професії, одяг. В свою чергу, від кожного з них відходять вже наступні асоціації. Така організація допомагає коротко зібрати всю наявну інформацію, яка була досліджена в межах цієї магістерської роботи, а при початку дизайну ті чи інші атрибути, наприклад, одягу або засоби професії, можуть стати елементами інтер'єру. В завданні концепту лежить розробка інтер’єру та екстер’єру житла, в якому живе вигаданий персонаж-гуцул, а за допомогою асоціативної мапи можна визначити професію такого персонажа, характер та особливості, що в свою чергу дасть більш чітке розуміння, яким має бути його житло. Під час розробки такої візуальної карти було вирішено розробити житло гуцула-мисливця, який живе самітнє життя на окраїні села.

Далі треба зрозуміти, яким є світ, в якому живе наш персонаж. Це сучасність, чи можливо 15 століття? Чи 19? В грі буде відображатися реальна історія чи можливо події відбуватимуться у вигаданому світі, що лише натхненний реальним? Тут гарно буде повернутися до другого розділу кваліфікаційної роботи, де було розглянуто гру «Відьмак ІІІ». Гра польських розробників відбувається у повністю вигаданому світі, що лише натхненний реальними місцями Польщі та інших країн, а конфлікти базуються навколо адаптації тих чи інших казок та народних міфів. При цьому, існують такі проєкти як “Kingdom Come: Deliverance”, які є історичною фантастикою, (або історичною белетристикою [168]), що відтворює реальний світ з деякими справжніми історичними постатями в певному часовому періоді, проте в той ж час оповідає вигадані історії та адаптовує певні факти та особливості культури під сучасні стандарти. Автором було обрано піти шляхом «відьмака», оскільки таким чином буде більше свободи при повноцінній розробці гри, а також, в подальшому, можна буде перенести не лише гуцульский етнос у гру, але й можливо інші українські локальні культури. Це могло би не відповідати справжній географії, проте при цьому якісний

сторітеллінг зможе ознайомити споживачів з різними куточками України в одному відеоігровому продукті. Також, недотримання історичної точності дає можливість інтегрувати певні містично-міфологічні сюжети та притаманних їм персонажів, такі як мавки, чугайстри, щезники та багато-багато інших. За основу для часового періоду можемо обрати середину 19 століття, оскільки найбільше інформації про Карпатських горян відомо саме з цього періоду. Тобто, вже існує порохова зброя, гуцули активно практикують лісосплав, але ще не винайдена електрика та житло опалюється в печах. Загалом, глибокий розвиток концепції гри стосується подальшої розробки в майбутньому. В межах практичної частини кваліфікаційної роботи потрібно якісно розробити конкретний епізод з потенційної гри, який би міг показати можливості та перспективи такої розробки.

Розглянемо такий невеликий сценарій – ви, тобто гравець, подорожуєте незнайомою гірською місцевістю. Ви виконували різні невеликі завдання для місцевих гірських жителів із цікавим діалектом, що звуть себе гуцули. Ви допомагали знайти загублених овець, шукали ліків в лісі для хворих, боролися з бандитами, подорожували між селами під час лісосплаву. Проте, цього разу завдання, яке отримує головний герой значно складніше. В одному із сіл, за містичних обставин, почали зникати люди – жителі припускають, що винна якась потойбічна істота. Вас, як довірену людину, що вже не раз довела свою користь та вміння володіти пістолем, просять допомоги, проте самотужки ви не справитись. Ви чули про старого мисливця, що живе на окраїні одного із гірських сіл, віддалено від суспільства. Кажуть, що ніхто не знає місцеву фауну краще за нього. Тому, ви вирушаєте в подорож до його домівки, щоб попросити поради. Після декількох годин подорожі, проходячи через ліс та полонини, ви натрапляєте на самотню домівку на горі. Житло зовні виглядає трохи занедбаним – на даху видно мох, одне із вікон побите, сіті павутини простягаються між колодами, поруч на подвір’ї видно порожню будку. Ви стукаєте в двері, проте не чуєте відповіді. Після нетерплячого

очікування, ви вирішуєте зайти в хату. Двері доволі легко розчинилися, але в хаті нікого немає. В будівлі темно, а видніються хіба тонкі промені світла, що напрямлені з декількох шпарин в стелі. Можливо той мисливець давно помер… Поблукавши кількадесят хвилин старим житлом, ви починаєте жалкувати про пройдений вами шлях сюди. Проте, неочікувано ви чуєте гучний гавкіт собаки, яка наче з повітря з'явилася в будинку, та швидко кинулася на ваш черевик. Не встигнувши зробити і кроку, ви бачите перед собою дуло пістоля, що напрямлене на ваше чоло. Все таки, тут таки хтось живе і йому не сподобалися непрохані гості…

Ось такий невеликий сюжет слугує дуже якісною фундацією для створення концепту. В нас наявні образи та емоції, які повинен відчувати гравець при відвідинах цього житла.

Для назви ігрового проекту було обрано слово «Бартка», оскільки воно має дуже чітку гуцульсько-бойову конотацію, а також воно легко запам'ятовується та промовисто звучить. Для максимально інтерактивної та цікавої взаємодії зі світом, цікавим буде розробка гри в жанрі RPG, оскільки рольові-ігри пропонують близьку взаємодію зі світом та головним героєм. В розробку концепту входитиме створення житла та інтер'єру, проте не самого героя, що робиться для наочної демонстрації того, як інтер'єр оповідає історію про його жителя. Тим не менш, розуміння про персонажа є ключовим для створення дизайну його буденного середовища.

3.4 Вибір стилістики. Реалізм проти гіперболізації

При виборі стилістики, важливо зрозуміти, що сьогодні пропонує індустрія. Загалом, стилістику на ринку комп'ютерних ігор умовно поділяють на реалістичну на стилізовану. Реалізм має на меті створювати образи, що візуально наближені до справжніх, дизайн яких має стримані кольори та підвищений рівень деталізації. Прикладами таких проєктів є раніше згадані «Відьмак III: Дикий Гін» та "Kingdom Come Deliverance". Дизайни

персонажів та середовищ є дуже складними у цих іграх, оскільки вони мають на меті створити візуально-інтенсивний світ, що був би синонімічним до реального. Реалізм в іграх часто слугував відображенням технічного прогресу і мав на меті показати нові технологічні стрибки у відтворенні графіки.

Стилізація – це насамперед інтерпретація дійсності, через використання гіперболізованих образів. Найяскравішим прикладом можуть бути мультиплікаційні проєкти, зокрема студії Діснея, які згадуються в 2-му розділі. Можна припустити, що загалом така гіперболізація спершу існувала виключно для молодшої вікової категорії, проте з часом ширина стилістичних можливостей збільшувалася з появою коміксів, які часто були для дорослого віку. Стилізовані комп'ютерні ігри, на противагу реалістичним, не ставлять собі за мету відобразити вражаючу дійсність зі складними переливаннями світлотіні чи показати фактурність кожного матеріалу зблизька, натомість вони мають ціль створити казкові образи, які через перебільшення відчуватимуться цікавими та захоплюючими. Одним з таких прикладів є всесвіт ігор "Warcraft". Попри доволі серйозну тематику війни, гра наповнена персонажами із великими м'язами, довгими ногами та перебільшеними головами. Більше того, можна стверджувати про пік популярності такої стилістики, що відбувається прямо зараз. Такі мультфільми як "Spider Man: Into the Spiderverse" [169] та його продовження; "Arcane" [170], нова інтерпретація черепашок-ніндзя [171] вказують на тренд на творчу, кольорово-активну стилізацію з використанням живописних ефектів. Можна помітити, що за останнє десятиліття рівень пропрацьованості комп'ютерної графіки ігор не виріс, тому ж «Відьмаку III» вже минуло десятиліття. Ймовірно тому зараз все більше зростає попит на стилізацію, оскільки вона пропонує щось нове, а варіантів, як і що перебільшити існує безліч.

При виборі стилістики для будь-якого проєкту, необхідно визначити його ціль. Оскільки метою практичної частини кваліфікаційної роботи є розробка концепту, що популяризував би культуру Гуцульщини для широкого

спектру аудиторії, доречним було б її інтерпретувати крізь призму сучасної стилістичної мови, яка є перебільшеною у кольорах, пропорціях та формах. Автор не ставить собі за ціль створити продукт із 100-відсотковою історичною точністю, оскільки таке рішення може сильно звузити можливості популяризації. Тому, з огляду на вищезгадані аргументи, а також на суб'єктивний досвід автора, було обрано рішення зробити стилізовану інтерпретацію гуцульського житла.

3.4 Ескізування

Першим для ескізування було обрано екстер'єр житла (Додаток З). При створенні стилізованих ескізів, важливо «гратися» із формами. Мова йде про різні способи перебільшення, які б додали візуального інтересу роботі. Це стосується розтягувань пропорцій, збільшення великих об'єктів та зменшення малих, тобто створення контрастів форм. Також важливо не забувати, що мова йде саме про гуцульську хату, тому треба дотримуватися матеріалів та всіх форм так, щоб вони відповідали оригінальному задуму. Одразу можна натякати на дерево у всіх матеріалах та перебільшувати пропорції всіх елементів. Для початку відбувалися пошуки форм звичайного гуцульського житла із спробами додати цікавих форм або добудов. Так, в дійсності ніколи не існувало гуцульських хат із інтегрованими в них оглядовими вежами, проте, оскільки ми працюємо з вигаданим світом, а не таким що відтворює дійсність, така опція могла би бути підходящою. Зазвичай житло ділилося на дві частини, як вже згадувалося у першому розділі – комору та світлицю, між ними були сіні, що ізолювали дві кімнати одну від одної. Були ідеї розширити сіні, зробити в них добудову, або зробити велике горище. Проте, попри цікаві ідеї для форм, хати виглядали дещо ідейно-простими. Тому було додатково розроблено ескізи та пошуки в контексті хат-ґражд, які були дуже популярними на гуцульщині. Основною їх особливістю був відгороджений двір, що робив з житла таку собі

хату-фортецю. В поєднанні із одним трикутним дизайном хати з простих ескізів, вийшла цікава композиція житла трикутної форми із невеликим двором. Елементи в її дизайні натякали на належність житла мисливцю. Також, додатково розроблялися ескізи атрибутів двору, такі як віз чи криниця, частина з яких була використана у фінальному дизайні (Додаток З).

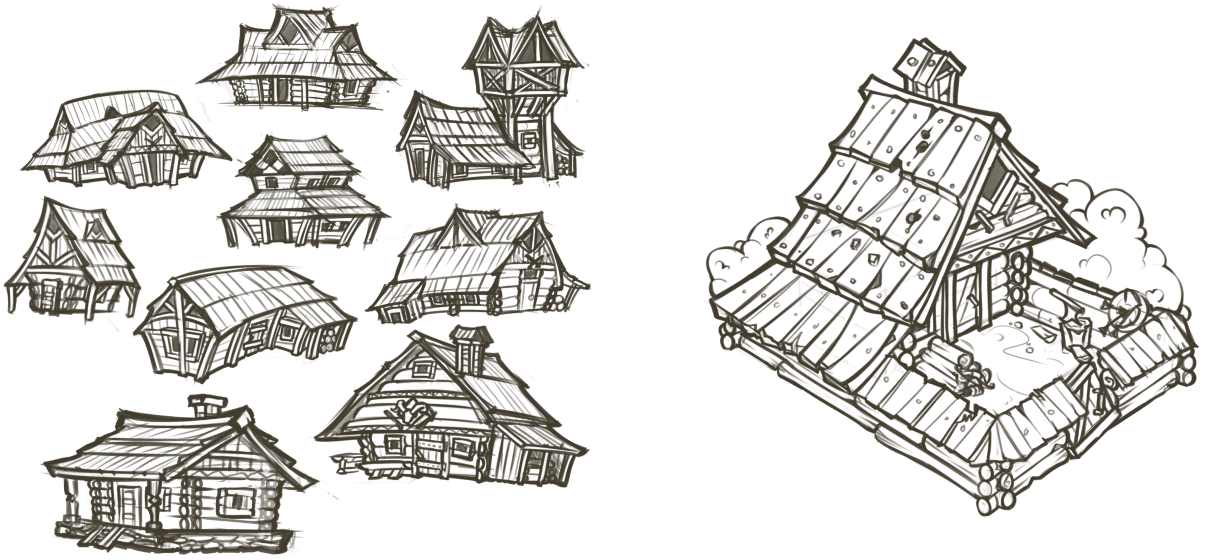


Рис. 3.1,2. Пошукові ескізи для гуцульського житла.

Після роботи із екстер'єром, потрібно було перейти до інтер'єру. Спершу було проведено аналіз меблів та елементів, спираючись на здобуті знання в першому розділі, а також ескізні пошуки. Перед безпосередньо дизайном інтер'єру, здійснювались нариси різних окремих атрибутів житла, таких як кахлева піч, крісло, стіл-скриня, барильця, кухлі і так далі. Окрему увагу варто приділити оберегу із рогу рогатої худоби. За основу для дизайну було взято вироби представників династії Шкрібляків, що використали поєднання дерева та кістки. Він чудово підходить в інтер'єрі мисливця, оскільки можна припустити що це ним особисто виконаний виріб.

Можна помітити певні повторювані орнаментальні мотиви у всіх ескізах, а саме змієподібні та ромбовидні. «Змійки» символізують насамперед безпеку та охорону, у даному контексті вони слугують не тільки оберегом, а й

сигналізують про портрет нашого мисливця, який сам захищає околиці від різних шкідників. Ромбовидні елементи в поєднанні часто нагадують зубчасті мотиви, що зазвичай слугують як символ родючості, можна стверджувати, що вони є одним із найпоширеніших орнаментів в культурі.

Також, було розроблено дизайн особистих предметів мисливця – власна бартка, келеф, ніж і, що найцікавіше – лук. У відкритих джерелах немає інформації про те, що гуцульські мисливці користувались луками, на момент найвідоміших досліджень лук як зброя був вже неактуальним, оскільки вже існувала порохова зброя. Проте, оскільки ми працюємо над створення фентезійного світу за мотивами реального, можна створити такого персонажа-мисливця, що володіє навіть такою зброєю. Доцільністю у використанні лука може бути його безшумність, на противагу пістолям. Цілком ймовірно, що тактика боротьби з тутешніми істотами може вимагати додаткового рівня тиші.

Після розробки окремих меблів та посуду, необхідно фіналізувати ескізні напрацювання.

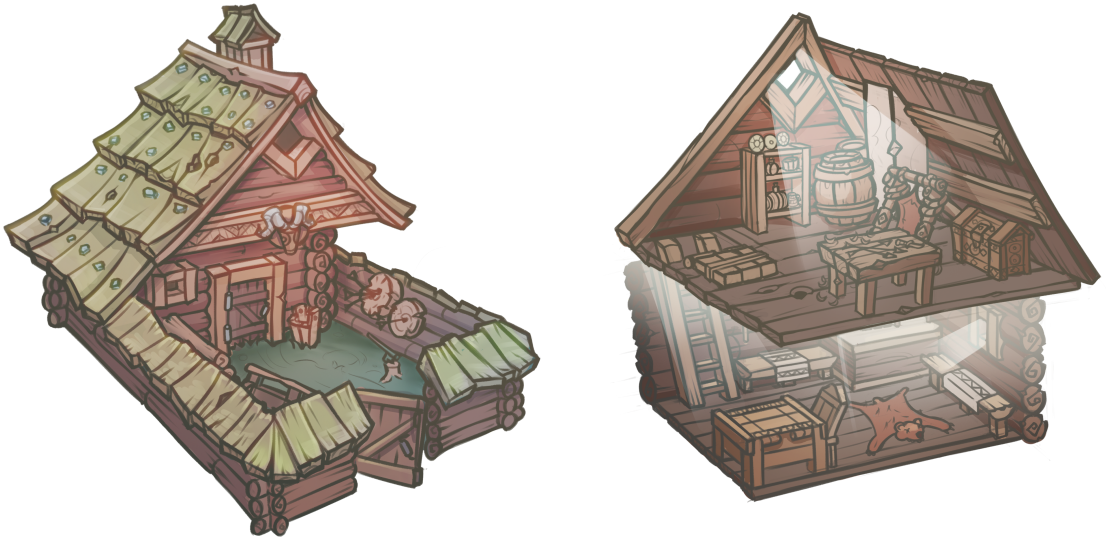


Рис. 3.3,4. Фіналізовані варіанти екстер’єру та інтер’єру житла мисливця. (Додаток З)

3.5 Фіналізація. Уточнення екстер’єру та розробка інтер’єру. Оповідь історії

За основу для екстер'єру, було взято один із перших ескізів, що в поєднанні з невеликою огорожою-ґраждою створював цікаве дизайнерське рішення. Його було допрацьовано, видозмінено деякі елементи та впроваджено деталі. Було уточнено ґонтовий дах, що тепер виглядав ще більш гіперболізованим. З цікавих деталей можна відмітити круглі діри в даху будинку – цілком ймовірно це отвори від куль із пістоля. Це створює цікаву історію, глядач може лише здогадуватись, хто поцілив у дах будинку, це наслідки боротьби зсередини чи можливо неуважність? Такі елементи сторітелінгу роблять дизайн цікавішим та більш справжнім. На подвір’ї ми можемо пробачити собачку будку та старий віз, якому бракує колеса. На огорожі можна побачити повішені цілі для стрільби з лука – що вказує на майстерність тутешнього жителя з такою архаїчною зброєю. Ворота в огорожі зламані, що може свідчити про нещодавню боротьбу, або, що більш ймовірно, небажання тутешнього жителя їх ремонтувати.

Інтер’єр будівлі складається із двох поверхів. Замість розподілу житла по вертикалі на дві частини, було вирішено розділити на поверхи. Перший поверх – світлиця – слугує основним місцем перебування персонажа. Тут ми бачимо класичну кахельну піч, детальніший ескіз якої можна розглянути окремо (Додаток З), килим із шкури ведмедя, який є першим, що бачить людина що навідується сюди, стіл-скриня та драбина що направляє на другий поверх. Біля печі ми бачимо вивішені артрибути мисливства – рогатий оберіг, бартки, пістоль. Зазвичай в гуцульському житлі на цьому місці вивішується традиційне вбрання та ікони, як найважливіші моральні цінності, а тут, натомість, ми бачимо зовсім іншу картину, що багато що говорить про нашого персонажа.

Другий поверх слугує коморою – тут ми бачимо шафу з різноманітними посудинами, бочки, стійку для дублення шкіри, скриню з особистими

предметами та стіл, на якому лежать стріли на стружка – можемо припустити що саме тут мисливець стругає свої знаряддя. На горищі присутні два великі отвори, що слугують вікнами, проте, навідміну від першого поверху, вони без скла, що може означати про те, що їх хтось вибив, або можливо вони слугують певною функцією для героя. Світло з вікон яскраво світить на стіл, де працює мисливець.

Варто додатково згадати, що робота над дизайнами була проведена у Adobe Photoshop. При розробці розглядалося створення основи для перспективи у Blender, проте в процесі розробки стало зрозуміло, що чітка тривимірна перспектива програми давала певні обмеження при роботі та примушувала дотримуватися сітки, замість того щоб більш вільно передавати форми. Тому, хоч прості 3-вимірні моделі були створені, безпосередньо в фінальному результаті їх вплив не відображений.

В результаті розробки ми маємо цілісне рішення дизайну середовища житла вигаданого персонажа – гуцула-мисливця – що ефективно оповідає його історію (Додаток З).

3.6 Оформлення концепт-буку

При роботі з оформленням використовувався Adobe Illustrator для компонування всіх елементів, створення додаткових векторних об’єктів а також підготовки файлів до друку. Автор пішов таким самим шляхом, який було обрано для оформлення концепт буку в межах бакалаврської роботи (Додаток А). Йде мова про вибір горизонтального формату для сторінки артбуку, а також його розміру сторінки 19 на 22 сантиметри. В ході бакалаврської роботи було проаналізовано існуючі видання артбуків, верстку тексту в них та прийоми, які підсилюють зображення.

Обкладинка створювалася з імітацією реальних матеріалів – створення відчуття дерев’яної обкладинки, які справді можна знайти серед гуцульських виробів (Додаток Б). Для назви роботи було використано шрифт “Diduh”. Для

тексту вступу було обрано шрифт Montserrat, розмір кегля 10 пунктів, декілька видів його накреслення.. Це просте, невимушене типографічне рішення, що не буде відволікати читача від ілюстративного матеріалу.

В результаті друковане видання складає 20 сторінок, в ньому компоновані початкові пошукові ескізи, з них обрані варіанти, які потім були пропрацьовані в рендері.

Висновок до розділу 3

В підсумку роботи, було реалізовано концептуального рішення епізоду комп’ютерної гри, заснованого на візуальних та культурних особливостях гуцульської традиції. Було обрано програмне забезпечення для роботи з 2D та допоміжними 3D-інструментами, що забезпечило технічну якість процесу та ефективність у виконанні. Сформовано розширену базу референсів, визначено ключові ідеї та обрано стилістичний напрям між реалізмом і стилізацією. Було обрано ідею та прописано невеликий сюжетний епізод, що фактично слугував технічним завданням для концепту. На основі цього виконано ескізування, фіналізацію та рендер проєкту. В підсумку було створено візуальну концепцію інтер’єру гуцульського житла та оформлено концепт-бук, що підтверджує виконання всіх поставлених завдань до практичної частини кваліфікаційної роботи.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У цій кваліфікаційній роботі здійснено багатогранне дослідження, ціллю якого було проаналізувати існуючі літературні джерела на тему гуцульщини та концепт-арту, а також поринути в дослідження історії та еволюції комп’ютерних ігор, зокрема їх розробки. Внаслідок структурованої роботи з інформацією, вдалося розвинути власний концепт-проєкт, який слугує початком розробки комп’ютерної гри, що натхненна етнічними мотивами.

У першому розділі досліджено літературні джерела, присвячені образу гуцулів та їх культурі. Окремо було проаналізовано гуцульське житло та побут, спираючись на енциклопедичні знання. Також було приділено увагу орнаментальній різьбі по дереву, що була найпоширенішим елементом гуцульського мистецтва. У підсумку було підтверджено, що гуцульська культура є різнобарвною та захоплюючою та придатна до інтеграції до сучасних проєктів, зокрема відеоігор. Паралельно у цьому розділі здійснено огляд навчальних джерел, присвячених дисципліні концепт-арту, які якісно структуризують знання на тему. Також, була визначена необхідність дослідити історію розвитку індустрії комп’ютерних ігор, а також те, як до розробки долучилася професія концепт-художника.

Другий розділ присвячено історії розвитку відеоігор та формуванню концепт-арту як окремої професійної галузі. Було прослідковано шлях від найперших примітивних ігор до сучасних масштабних проєктів, що вирізняються високим рівнем візуальних напрацювань. Автором підтверджено наявність тісного зв’язку між технічними можливостями пристроїв, та художніми рішеннями у візуальному дизайні ігор. Окремо розглянуто витоки концепт-арту, що сформувався в індустрії анімації, після чого плавно перейшов в кінематографію. Аналіз робіт перших концепт-художників дав чітке розуміння значущості і важливості їх роботи, як на початку розробки проєкту при перетворенні перших тез та ідей на

зображення, так і в кінці, як зразок, що дотримує цілісну картину проєкту. Значну увагу приділено аналізу низки відомих ігрових проєктів — “The Elder Scrolls III: Morrowind” та “World of Warcraft”, які були одними із перших комп’ютерних ігор, що створили великий світ, відкритий для гравця та побудували велику та цікаво історію. “The Witcher 3: Wild Hunt” була проаналізована як яскравий приклад інтеграції культурних мотивів у світ гри, які можуть слугувати чи не найкращим зразком для українських розробників. Особливо підкреслено роль середовища та інтер’єру як інструментів оповіді історії, досліджуючи які, гравець глибоко ознайомлюється із сетингом та персонажами.

У третьому розділі представлено практичну реалізацію концептуального рішення гри «Бартка», створеної на основі досліджених матеріалів. Автором обґрунтовано вибір програмного забезпечення, побудовано систему зразків, визначено стильові орієнтири та обрано художній напрям між реалізмом і стилізацією. Поступово розроблено ескізи, які стали основою для фінальних ілюстрацій та завершено оформлення концепт-буку, що репрезентує візуальну концепцію майбутньої гри. В основі проєкту лежить образ гуцула-мисливця, з яким глядач ознайомлюється через інтер’єр його житла, який не лише відтворює етно-культурні мотиви, а й виконує функцію оповідача. Практична частина підтвердила, що гуцульська культура є якісним фундаментом, на якому можна побудувати різноманітні сучасні проєкти, зокрема комп’ютерні ігри.

Таким чином, дана магістерська кваліфікаційна робота слугує структуризацією інформації історії комп’ютерних ігор крізь призму їх розробки, а також наочно показує важливість дисципліни концепт-арту. Отримані результати підтверджують потенціал української культури як основи концепції для оповіді відеоігрових історій, а також висвітлюють необхідність до розробки таких проєктів, закликаючи розробників долучатися до створення таких інтерактивних історій. Робота може служити основою для

подальшої розробки комп’ютерної гри «Бартка», а також для поглиблених досліджень у галузі візуалізації культурної спадщини та для створення нових проєктів, що поєднують традиції та сучасні розваги.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Metropolitan Museum of Art (New York, N.Y.). (2008). Beyond Babylon: Art, Trade, and Diplomacy in the Second Millennium B.C. (J. Aruz, K. Benzel, & J. M. Evans, Eds.). Metropolitan Museum of Art. С. 10-11.
2. Brune, M. (2024, July 2). How many people play video games? Explore new gamer research! Newzoo. URL:https://newzoo.com/resources/blog/our-new-gamer-research-shows-that-80-of-consumers-play-video-games
3. Age of Empires - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires
4. Northgard - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Northgard
5. Civilization (video game) - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Civilization_(video_game)
6. Cyberpunk 2077 - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk_2077
7. Detroit: Become Human - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Detroit:_Become_Human
8. The Witcher (video game) - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Witcher_(video_game)
9. Kingdom Come: Deliverance - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Kingdom_Come:_Deliverance
10. Frogwares - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Frogwares
11. GSC Game World - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/GSC_Game_World
12. Sherlock Holmes (video game series). Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Sherlock_Holmes_(video_game_series)

13. The Sinking City. Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sinking_City
14. Cossacks: European Wars - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Cossacks:_European_Wars
15. S.T.A.L.K.E.R. - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/S.T.A.L.K.E.R.
16. Витвицький, С. (1863). Історичний нарис про гуцулів. Перекл. з польської Миколи Васильчука, Андріани Ємчук; передм. і приміт. Ярослави Ткачук, Миколи Васильчука, Андріани Ємчук. Львів: Растр-7, 2024. 158 с.
17. Традиції лісосплаву в українських Карпатах. Локальна історія. Михайло Глушко (2020) URL: https://localhistory.org.ua/texts/statti/traditsiyi-lisosplavu-v-ukrayinskikh-karpatakh/
18. Черес (пояс) - Вікіпедія. Вікіпедія – вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Черес_(пояс)
19. Як наші пращури захищались від ворога та лиха: традиційні обереги українців та прокльони. Тетяна Капустинська, АРГУМЕНТ (2025) URL: https://argumentua.com/stati/yak-nashi-prashchuri-zakhishchalis-vid-voroga-ta-likha-traditsiini-oberegi-ukraintsiv-ta-prokl
20. Курилич, М. (2001). Гуцульський орнамент. ЛК Мейкер, УВЦ.
21. Юрченко, І.. Гуцульська різьба: візуально-морфологічні закономірності орнаменту : теорія і практика. В-цтво Львівської Політехніки. 2011. 256 с.
22. Від епохи Шкрібляка до сучасних етнобрендів: як на Косівщині бережуть давні традиції дереворізьблення. (2025). Гуцулія. URL: https://huculia.info/modern-ethno-brands-woodcarving-traditions-kosiv/

23. Данилюк, А. (2006). Українські скансени. Історія виникнення, експозиції, проблеми розвитку. Богдан. URL: https://tourlib.net/books_ukr/danyljuk.htm
24. Ткачук, Я., & Станкевич, М. (2015). Скарби Національного музею народного мистецтва Гуцульщини та Покуття імені Й. Кобринського. Манускрипт - Львів.
25. Гуцульська хата. Карпатська Спадщина. (2012) URL: http://carpathian-heritage.org.ua/ua/khaty/16-hutsul-khata
26. Сіни — Вікіпедія. Вікіпедія - вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Сіни
27. Ґонт — Вікіпедія. Вікіпедія - вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Ґонт
28. ГУЦУЛЬСЬКА КУРНА ХАТА. Станіслав СМОЛІНСЬКИЙ (2013). URL: https://etnoua.info/novyny/huculska-kurna-hata-ssmolinskyj/
29. Яковленко, К. Параска Плитка-Горицвіт: Українська Вів'єн Маєр. Bird in Flight. 2019. URL: https://birdinflight.com/pochemu_eto_shedevr-uk/paraska-plitka-goritsvit-ukrainskaya-viven-majer.html \
30. Гуцульська скриня. SPADOK.ORG.UA. 2015. URL: https://spadok.org.ua/gutsulschyna/gutsulska-skrynya
31. Матійчук. М. (2012) Традиційні покрівельні техніки на Гуцульщині. Україна споконвічна. URL: https://etnoua.info/novyny/stattja-tradycijni-pokrivelni-tehniky-na-huculschyni-mmatijchuk/
32. Lilly, E. (2015). The Big Bad World of Concept Art For Video Games. designstudio press. URL: https://www.scribd.com/document/871400209/The-Big-Bad-World-of-Concept-Art-for-Video-Games

33. Eremite Games - Forging strategy games set in uncharted worlds. URL: https://eremitegames.com/
34. Eremite Games. (2025). “The Art of Against the Storm” цифровий артбук. 158 с. URL: https://store.steampowered.com/app/2712950/Against_the_Storm__Supporter_Pack/
35. Winter, D. (2018). Welcome to the Pong-Story. The site of the first videogame. URL: https://www.pong-story.com/intro.htm
36. Ralph H. Baer - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Ralph_H._Baer
37. Burke, M. (2023, December 18). In History: The first ever video game console, 50 years on. BBC. URL: https://www.bbc.com/culture/article/20231213-in-history-the-first-ever-video-game-console-50-years-on
38. Winter, D. (2018). Magnavox Odyssey. The first video game console. URL: https://www.pong-story.com/odyssey.htm
39. Arcade video game - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Arcade_video_game
40. Pinball - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Pinball
41. Periscope (arcade game) - Wikipedia. (n.d.). Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Periscope_(arcade_game)
42. Atari - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Atari
43. Спрайт - Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Спрайт_(комп%27ютерна_графіка)
44. Atari 2600 - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Atari_2600

45. Space Invaders - Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders
46. Parkin, S. (2013). The Space Invader. The New Yorker. URL: https://web.archive.org/web/20140722212511/http://www.newyorker.com/tech/elements/the-space-invader
47. J.P., M., & Wolf, M. J. (2024). History of Video Games | Research Starters. EBSCO. URL: https://www.ebsco.com/research-starters/history/history-video-games
48. Війна світів - Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Війна_світів
49. Pac-Man - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Pac-Man
50. Frogger - Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Frogger
51. Super Mario Bros - Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros
52. Donkey Kong — Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Donkey_Kong
53. Let's reverse - Super Mario Bros (NES). (2025). Retro Reversing. URL: https://www.retroreversing.com/super-mario-bros
54. Loguidice, B. (2015). Infographic - Making Mario: The Creation and Evolution of Mario. Armchair Arcade. URL: https://armchairarcade.com/perspectives/2015/09/09/infographic-making-mario-the-creation-and-evolution-of-mario/
55. Murphy, M. (2022). The original Super Mario game was designed on graph paper. Quartz. URL: https://qz.com/429862/the-original-super-mario-game-was-designed-on-graph-paper

56. Kordic, A. (2025). What is Pixel Art and How Did It Come Back to Life? Magazine Artsper. URL: https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/art-movements-en/pixel-art/
57. The Legend of Zelda (серія відеоігор) — Вікіпедія. (n.d.). Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_(серія_відеоігор)
58. ThatGuyGlen. (2023). How The First Zelda Was Made and Featured a First-Person Perspective Initially. ThatGuyGlen. URL: https://www.thatguyglen.com/article/e1DgzwNpJiQ
59. The Legend of Zelda | Instruction booklet. (1987). Nintendo. URL: https://www.nintendo.co.jp/clv/manuals/en/pdf/CLV-P-NAANE.pdf
60. Long, A. (2007). The Legend of Zelda - Retroview. RPG Gamer. URL: https://web.archive.org/web/20070927203057/http://www.rpgamer.com/games/zelda/z1/reviews/z1strev1.html
61. The Legend of Zelda Walkthrough - Level 1: The Eagle. (n.d.). Zelda Dungeon. URL: https://www.zeldadungeon.net/the-legend-of-zelda-walkthrough/level-1-the-eagle/#c2_2
62. Mortal Kombat — Вікіпедія. (n.d.). Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat
63. Street Fighter - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Street_Fighter
64. EvoFG (2025). The Legacy of Mortal Kombat (feat. Ed Boon) [Film]. https://www.youtube.com/watch?v=6SphnpVv9mc
65. Mick-Lucifer. (n.d.). In Konversation: Mortal Kombat Online vs John Tobias - Part 1. Mortal Kombat Online. URL: https://www.mortalkombatonline.com/t/classic/in-konversation-mortal-kombat-online-vs-john-tobias-part-1/NDYXrilRqJV5?

66. First MK concept notebook from John Tobias. (2022) Instagram post by Johnny Tobias. URL: https://www.instagram.com/p/ChoDj47rI1o/?img_index=1
67. DeGuzman, K. (2024). Concept Art in Film — Definition, Types & Iconic Examples. StudioBinder. URL: https://www.studiobinder.com/blog/what-is-concept-art-definition/
68. Conceptual art. Tate. URL: https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/conceptual-art
69. Kothenschulte, D. (2020). The Walt Disney Film Archives. The Animated Movies 1921-1968. 45th Ed (D. Kothenschulte, Ed.). Taschen.
70. Apgar, G. (2015). Mickey Mouse: Emblem of the American Spirit. Weldon Owen.
71. Snow White and the Seven Dwarfs [Film]. (1937). Walt Disney Productions.
72. Cook, G. (2017). Mary Blair, Eyvind Earle And The Origins Of Disney's Most Iconic Scenes – WONDERLAND. WONDERLAND. URL: https://gregcookland.com/wonderland/2017/12/03/mary-blair-eyvind-earle-disney/
73. Cook, G. (2016). Modernist Cute: Mary Blair's Art For 'Dumbo,' Golden Books, 'It's A Small World'. WBUR. URL: https://www.wbur.org/news/2016/02/15/mary-blair
74. Wang, A. (2019). Original Concept Art Of 25 Disney Characters. Bored Panda. URL: https://www.boredpanda.com/concept-art-sketches-original-compared-disney-characters/
75. Ганс Рудольф Ґігер - Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. https://uk.wikipedia.org/wiki/Ганс_Рудольф_Ґігер
76. Ґігер. Частина 1: зародження Жаху та Краси (2022). Youtube-канал культовик. URL: https://www.youtube.com/watch?v=mE3Z9Nn-7-Y

77. Heller, S., & Kaenel, P. (2022). Atomkinder - Cartoons 1960-1967 - H. R. Giger. Rotland Books. URL: https://50wattsbooks.com/products/h-r-giger-atomkinder?srsltid=AfmBOor9iBngtC2Lw8gIXHTr6_a5msAFbE9xIONpigrqaWQrjABJzam6
78. Giger's Die Atom Kinder (1967). Alien Explorations. URL: https://alienexplorations.blogspot.com/1970/12/atom-kinder-1967.html
79. Alejandro Jodorowsky - Unseen Dune - Dune - Behind The Scenes. (2011). DuneInfo - Dune Behind The Scenes. URL: https://www.duneinfo.com/unseen/jodorowsky/
80. Ліпенцева, Ю. «Некрономікон» та некролог, або що лишив по собі Ганс Руді Гігер. 24 Канал. URL: https://24tv.ua/nekronomikon_ta_nekrolog_abo_shho_lishiv_po_sobi_gans_rudi_giger_n442474
81. Ralph McQuarrie | Wookieepedia | Fandom. (n.d.). Wookieepedia. URL: https://starwars.fandom.com/wiki/Ralph_McQuarrie
82. Sideshow Collectibles. (n.d.). Ralph McQuarrie Star Wars Concept Artist Series Inside Look. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=ZmRAQMMU9AU
83. George Lucas | Wookieepedia | Fandom. Wookieepedia. URL: https://starwars.fandom.com/wiki/George_Lucas
84. Ralph McQuarrie: Tribute to a Master [Film]. Star Wars official Youtube channel. URL: https://www.youtube.com/watch?v=H9iBIaQMlOg ‘
85. Rogue One: A Star Wars Story - Bonus: "Ralph McQuarrie's Influence". Star Wars official Youtube channel. Youtube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=3eeboeboVf4
86. Anakin Skywalker | Wookieepedia | Fandom. Wookieepedia. URL: https://starwars.fandom.com/wiki/Anakin_Skywalker

87. Rinzler, J. W. (2008). The Making of Star Wars: The Definitive Story Behind the Original Film : Based on the Lost Interviews from the Official Lucasfilm Archives. Ebury Press.
88. Ralph McQuarrie - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Ralph_McQuarrie
89. Star Wars Rebels | Wookieepedia | Fandom. Wookieepedia. URL: https://starwars.fandom.com/wiki/Star_Wars_Rebels
90. The Elder Scrolls — Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls
91. Arena - Behind the scenes. (2007). The Elder Scrolls. URL: https://web.archive.org/web/20070509175304/http://www.elderscrolls.com/tenth_anniv/tenth_anniv-arena.htm
92. Bethesda Softworks - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Bethesda_Softworks
93. Dungeons & Dragons - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons
94. O'Connor, Q. (2024, Травень 28). Which Elder Scrolls Has The Biggest World Map? The Gamer. URL: https://www.thegamer.com/which-elder-scrolls-has-the-biggest-world-map/
95. Daggerfall - 10th anniversary. (2003). The Elder Scrolls. URL: https://web.archive.org/web/20040407020037/http://www.elderscrolls.com/tenth_anniv/tenth_anniv-daggerfall.htm
96. The Elder Scrolls III: Morrowind — Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_III:_Morrowind
97. Vvardenfell. Elder Scrolls | Fandom. URL: https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Vvardenfell

98. Kane, A. (2019). Morrowind: An oral history. Polygon. URL: https://www.polygon.com/2019/3/27/18281082/elder-scrolls-morrowind-oral-history-bethesda/

99. The Elder Scrolls: A Promise Unfulfilled | Complete Elder Scrolls Documentary, History and Analysis. Indigo Gaming YouTube channel. URL: https://www.youtube.com/watch?v=46gaz6veVNQ

100. Morrowind's Aesthetic Influences and Artistic Inspirations. Fonald 3D YouTube channel. URL: https://www.youtube.com/watch?v=jhuuKuc28SY

101. General:Michael Kirkbride. UESP Wiki. URL: https://en.uesp.net/wiki/General:Michael_Kirkbride#cite_note-Polygon-3

102. Reddit post by user "luciferhelidon". (2015). anything in the way of behind the scenes lore development? Old Reddit. URL: https://web.archive.org/web/20250114003208/https://old.reddit.com/r/teslore/comments/2p6e00/anything_in_the_way_of_behind_the_scenes_lore/cmttz3k/?context=1

103. Artbook of Morrowind. (2002). ZeniMax Media Company. URL: https://www.scribd.com/document/250408412/Artbook-of-Morrowind

104. Morrowind: Concept Art. UESP Wiki. URL: https://en.uesp.net/wiki/Morrowind:Concept_Art

105. The Elder Scrolls III: Morrowind - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_III:_Morrowind

106. Bethesda's Last Hope - The Elder Scrolls III Morrowind. (2020). Jwlar YouTube channel.URL: https://www.youtube.com/watch?v=10uwda1Sg7U

107. Massively multiplayer online role-playing game - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game

108. World of Warcraft — Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft

109. Blizzard Entertainment - Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Blizzard_Entertainment

110. Warcraft: Orcs & Humans - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Warcraft:_Orcs_%26_Humans

111. Remo, C. Fifteen Years of Warcraft: The Interview. Game Developer. URL: https://www.gamedeveloper.com/business/fifteen-years-of-i-warcraft-i-the-interview?utm_source=chatgpt.com

112. Warcraft II: Tides of Darkness - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft. Wowpedia.URL: https://wowpedia.fandom.com/wiki/Warcraft_II:_Tides_of_Darkness

113. Warcraft II: Beyond the Dark Portal - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft. Wowpedia. URL: https://wowpedia.fandom.com/wiki/Warcraft_II:_Beyond_the_Dark_Portal

114. Dulin, R. (1996). Warcraft II: Beyond the Dark Portal Review. GameSpot. URL: https://web.archive.org/web/20091202124620/http://uk.gamespot.com/pc/strategy/warcraft2beyondthedp/review.html

115. Nomad (canceled game). Warcraft wiki. URL: https://warcraft.wiki.gg/wiki/Nomad_(canceled_game)

116. Welsh, O. (2008). Blizzard's Samwise Didier. The art director talks Warcraft and StarCraft. And checkers. Eurogamer. URL: https://www.eurogamer.net/blizzards-samwise-didier-interview

117. World of Warcraft - Journey Through Development. (2020) Shacknews YouTube channel. URL: https://www.youtube.com/watch?v=tbcgs8SOF18

118. World of Warcraft: Looking for Group Documentary. (2014) World of Warcraft Youtube channel. URL: https://www.youtube.com/watch?v=xyPzTywUBsQ

119. Chris Metzen - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Chris_Metzen

120. World of Warcraft - Behind The Scenes DVD (HD). (2004) Blizzard. URL: https://www.youtube.com/watch?v=gN12mCDVbAE

121. Parker, S. (2001). ECTS 2001: World of Warcraft announced. URL: https://web.archive.org/web/20090317110106/http://www.gamespot.com/pc/rpg/worldofwarcraft/news.html?sid=2810134

122. Ellis, A. (2019). How Warcraft Got Its Name. Kotaku. URL: https://kotaku.com/how-warcraft-got-its-name-1838669881

123. Blizzard's Jeff Kaplan on Warcraft's Past And Future. (2009). Gameinformer. URL: https://gameinformer.com/games/world_of_warcraft_cataclysm/b/pc/archive/2009/12/02/blizzard-s-jeff-kaplan-on-warcraft-s-past-and-future.aspx

124. Smith, M. (2004). Exploring the World of Warcraft. GameSpot. URL: https://www.gamespot.com/articles/exploring-the-world-of-warcraft/1100-6093288/

125. Висоцький, С. (2024). Мілітарні терміни в сучасних текстах фентезі та мас-медіа: перекладознавчий аспект. Магістерська дисертація. КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО. URL: https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/cd5bda7c-2c82-414c-9bc2-14f0d3b06151/content

126. Hudspeth, H. (2020). Exclusive interview with Blizzard Senior Art Director Samwise Didier. GamingTrend. URL: https://gamingtrend.com/interviews/exclusive-interview-with-blizzard-senior-art-director-samwise-didier

127. Stormwind City - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft. Wowpedia. URL: https://wowpedia.fandom.com/wiki/Stormwind_City
128. Ironforge - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft. Wowpedia. URL: https://wowpedia.fandom.com/wiki/Ironforge
129. Deeprun Tram - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft. Wowpedia. URL: https://wowpedia.fandom.com/wiki/Deeprun_Tram?file=Tramunderwater.jpg
130. Database - Classic World of Warcraft. Wowhead. URL: https://www.wowhead.com/classic/database
131. Elwynn Forest - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft. Wowpedia. URL: https://wowpedia.fandom.com/wiki/Elwynn_Forest
132. Всесвіт Warcraft — Вікіпедія. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Всесвіт_Warcraft
133. Samwise Didier Talks Warcraft, Art & More! Shacknews Interviews Youtube channel. URL: https://www.youtube.com/watch?v=8eZGLdMWpl8
134. Orgrimmar - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft. URL: Wowpedia. https://wowpedia.fandom.com/wiki/Orgrimmar
135. WonderCon 2012: Exclusive Interview with Blizzard Artist Samwise. NerdWerkz Youtube channel. Youtube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=4914oCFLbGo
136. Tipi - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Tipi
137. Orc - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft. Wowpedia. URL: https://wowpedia.fandom.com/wiki/Orc
138. Duskwood - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft. Wowpedia. URL: https://wowpedia.fandom.com/wiki/Duskwood

139. Redridge Mountains - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft. Wowpedia. URL: https://wowpedia.fandom.com/wiki/Redridge_Mountains

140. Стратегія в реальному часі - Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Стратегія_в_реальному_часі

141. CD Projekt Red — Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/CD_Projekt_Red

142. Анджей Сапковський — Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/https://uk.wikipedia.org/wiki/Анджей_Сапковський

143. The Witcher (game) | Witcher Wiki | Fandom. Witcher Wiki. URL: https://witcher.fandom.com/wiki/The_Witcher_(game)

144. The Witcher 3: Wild Hunt | Witcher Wiki | Fandom. (n.d.). Witcher Wiki. URL: https://witcher.fandom.com/wiki/The_Witcher_3:_Wild_Hunt

145. Temeria | Witcher Wiki | Fandom. Witcher Wiki. URL: https://witcher.fandom.com/wiki/Temeria

146. Novigrad | Witcher Wiki | Fandom. Witcher Wiki. URL: https://witcher.fandom.com/wiki/Novigrad

147. Skellige | Witcher Wiki | Fandom. Witcher Wiki. URL: https://witcher.fandom.com/wiki/Skellige

148. Toussaint | Witcher Wiki | Fandom. Witcher Wiki. URL: https://witcher.fandom.com/wiki/Toussaint

149. Velen | Witcher Wiki | Fandom. Witcher Wiki. URL: https://witcher.fandom.com/wiki/Velen

150. Batylda, M., Malinowski, R., & CD Projekt RED. (2015). The Witcher 3 Wild Hunt Artbook. CD Projekt RED. URL:

https://archive.org/details/the-witcher-3-wild-hunt-artbook/page/77/mode/2up

151. The Game Awards 2015 - Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Game_Awards_2015
152. The Witcher 3: Wild Hunt - The Beginning.The Witcher - official YouTube channel. Youtube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=2HGhm0H7d68
153. Witcher 3: Wild Hunt Developer Diary. Xbox YouTube Channel. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=HZ3mXpAU21k
154. Заліпе (Малопольське воєводство). Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Заліпе_(Малопольське_воєводство)
155. Dzik, J. Polish culture and real places in The Witcher 3 Wild Hunt. Plan Poland. URL: https://planpoland.com/realplacesinthewitcher/
156. Lindenvale | Witcher Wiki | Fandom. Witcher Wiki. URL: https://witcher.fandom.com/wiki/Lindenvale
157. Біскупинське городище - Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Біскупинське_городище
158. Designing The World of The Witcher 3. /noclip YouTube channel. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=oSS5T4od-GQ
159. Шимбарк (Малопольське воєводство) — Вікіпедія. Вікіпедія – вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Шимбарк_(Малопольське_воєводство)
160. The Witcher III: Village. Marek Madej Artstation. 2013. URL: https://www.artstation.com/artwork/xRzX
161. Крива Безьє - Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Крива_Безьє
162. Офіційний веб-сайт Krita. URL: https://krita.org/uk/

163. Paint Tool SAI - Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Paint_Tool_SAI
164. Clip Studio Paint official website. URL: https://www.clipstudio.net/en/
165. Adobe Photoshop - Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop
166. Манґака - Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Манґака
167. Open-source Software - wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Open-source_software
168. Історична белетристика - Вікіпедія. Вікіпедія — вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Історична_белетристика
169. Spider-Man: Into the Spider-Verse. IMDB. URL: https://www.imdb.com/title/tt4633694/
170. Arcane. IMDB. URL: https://www.imdb.com/title/tt11126994/
171. Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Mayhem URL: https://www.imdb.com/title/tt8589698/

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис Б 1-4. Напрацювання для кваліфікаційної бакалаврської роботи.

ЛНАМ. Львів 2024. Ришко Богдан.



Рис Б 5. Концепт-бук для мобільної гри “Spellhaven”. Бакалаврська кваліфікаційна робота. Ришко Богдан. ЛНАМ. Львів 2024.

Додаток Б













Рис. Б 1-6. Фото експонатів Національного музею народного мистецтва Гуцульщини та Покуття імені Йосафата Кобринського. Липень 2025.

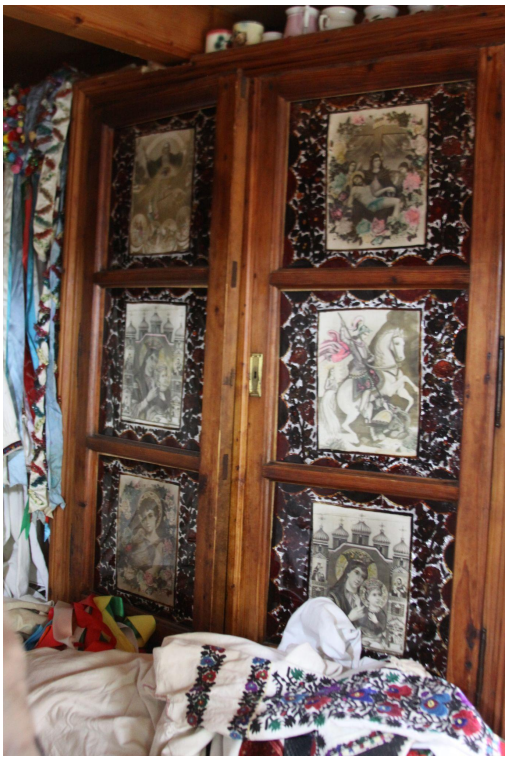






Рис. Б 7-9. Фото інтер’єру та подвір’я сучасної хати-ґражди. З архівів дипломного керівника Ю. Ямаша.

Додаток В









Рис В 1-4. Роботи Мері Блер для студії Дісней. [58, 59] Попелюшка, Аліса в Країні Чудес.

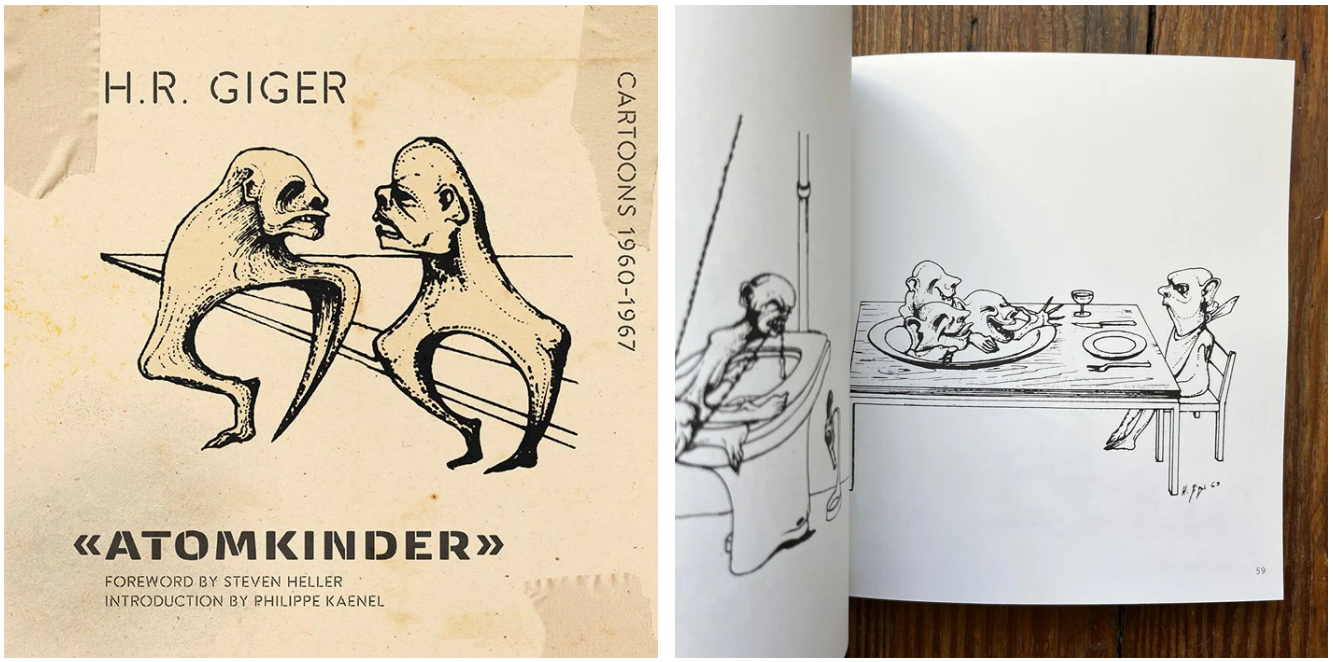


Рис В 5-6. Обкладинка та один із розворотів книги Atomkinder з відомими роботами Ганса Ґіґера. [62]

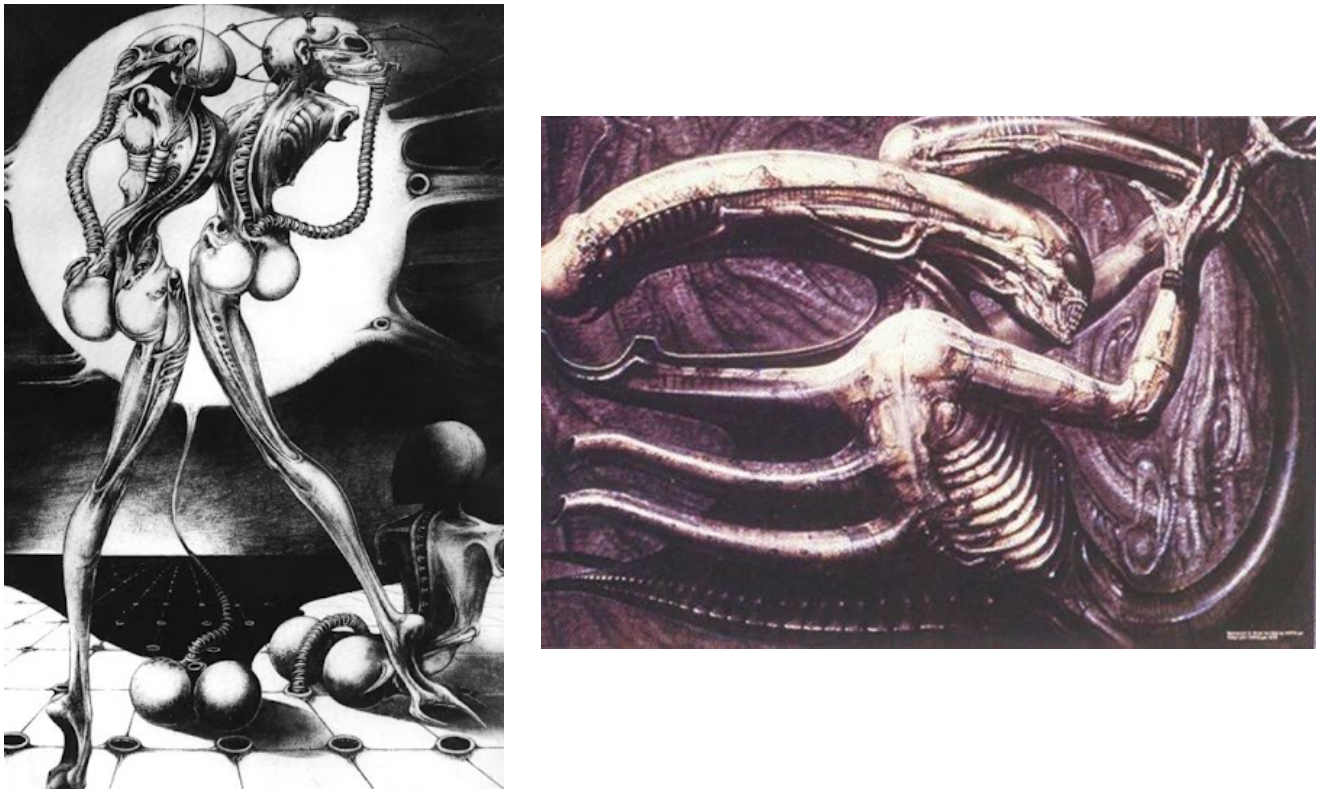


Рис В 7-8. Приклади робіт Ганса Ґіґера.

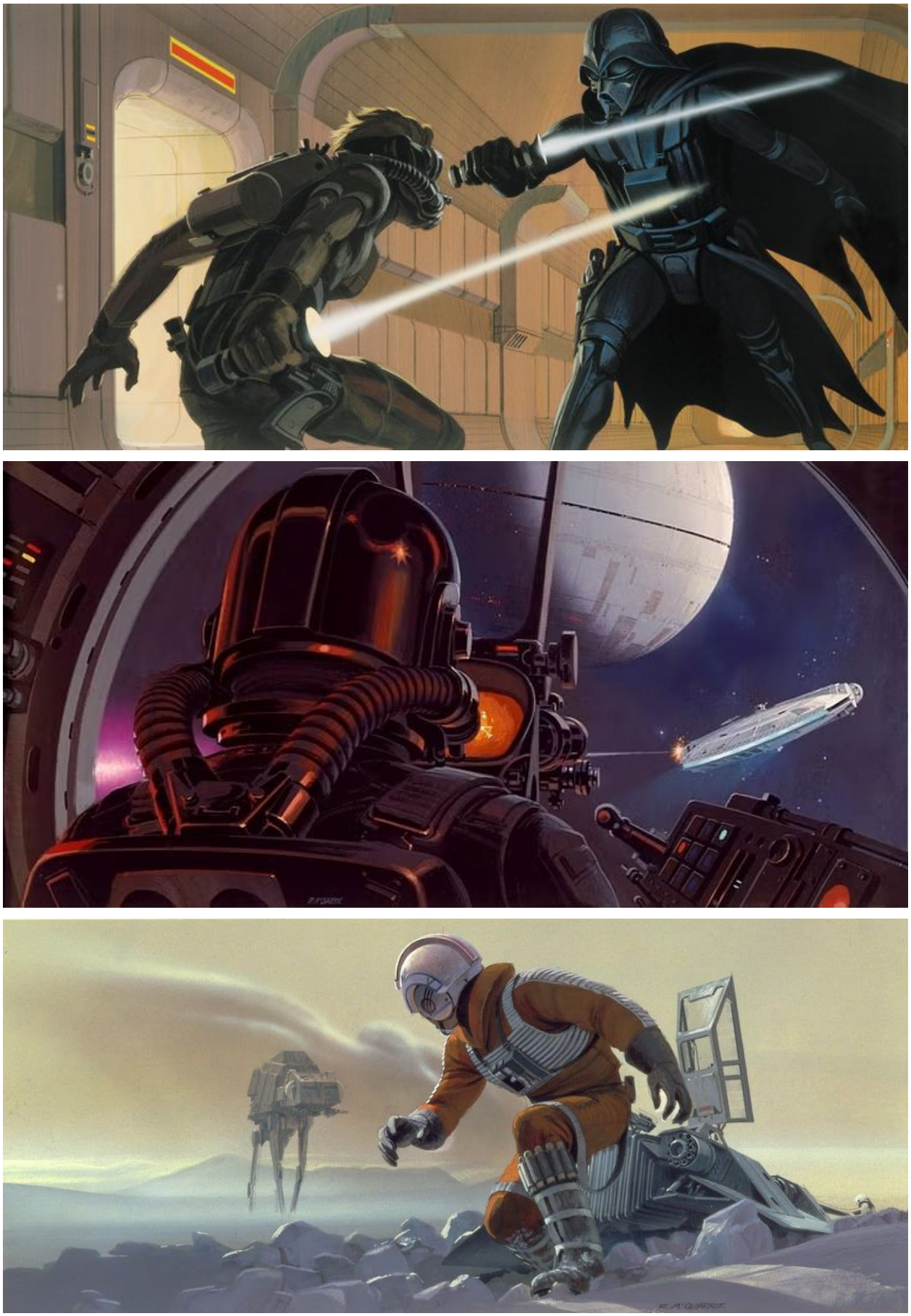


Рис В 9-11. Концепт-арти Ральфа Маккуорі для Зоряних війн.

Додаток Д



Рис. Д 1. Оригінальний концепт-арт Темних Ельфів у “The Elder Scrolls III: Morrowind” [88, 89]. Марк Джонс.







Рис. 2 – 4. Концепти Майкла Кіркбрайда для “The Elder Scrolls III: Morrowind” [88, 89].

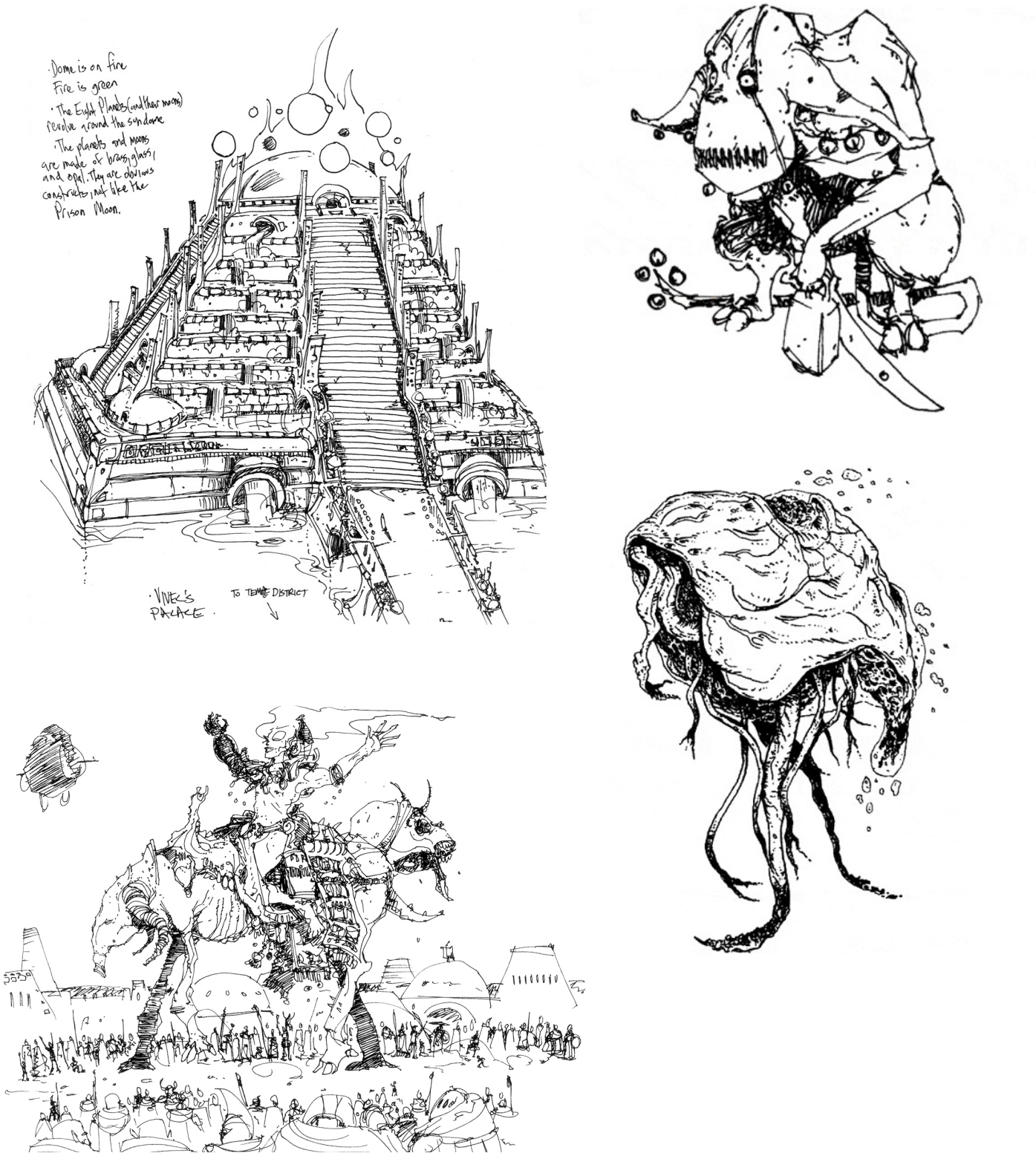


Рис. 5 – 8. Концепти істот та ігрових локацій Майкла Кіркбрайда для “The Elder Scrolls III: Morrowind” [88, 89].

Додаток Е






Рис. В 1-4. Різні райони Штормовія у World of Warcraft: «Торговельна Площа», «Старе місто», «Квартал магів» та «Дворфський район» [112].



Рис. В 5. «Норширська галявина» у «Елвінському лісі». World of Warcraft [116].

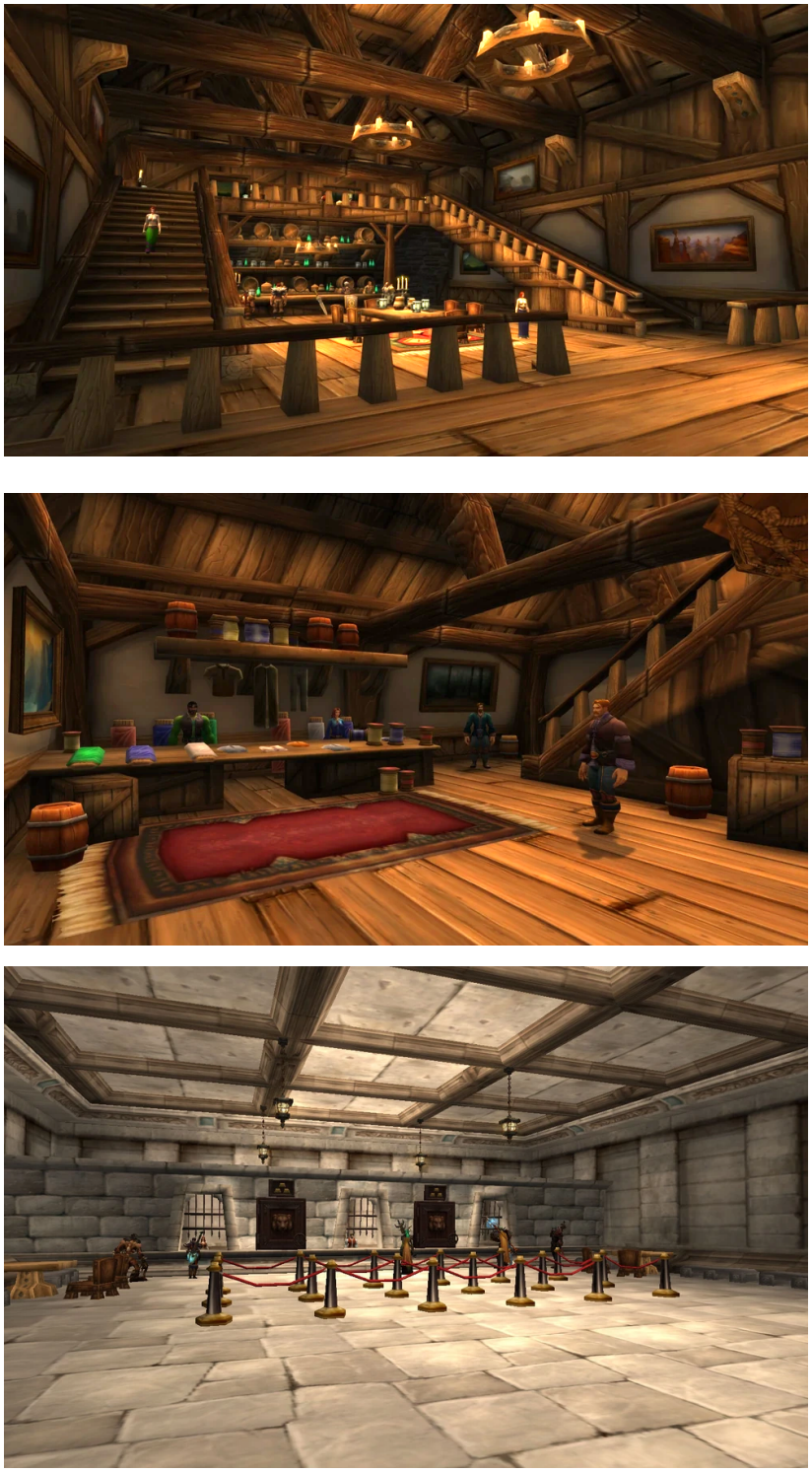


Рис. В 6-8. Приклади інтер’єрів в Штормовії: таверна, крамниця та банк. World of Warcraft [112].




Рис В 9, 10. Вигляд на Залізогарт ззовні; Інтер’єр Залізогарту - Велика Кузня. World of Warcraft [113].






Рис В 11 - 14. Залізогарт зсередини. Вигляд житлового району, Бібліотеки, Містичного кварталу, Великої Кузні.





Рис 15, 16. Екстер’єр крамниці й таверни у Залізогарті. World of Warcraft [113].





Рис 17, 18. Інтер’єр таверни у Залізогарті та Мілітарний район. [113]

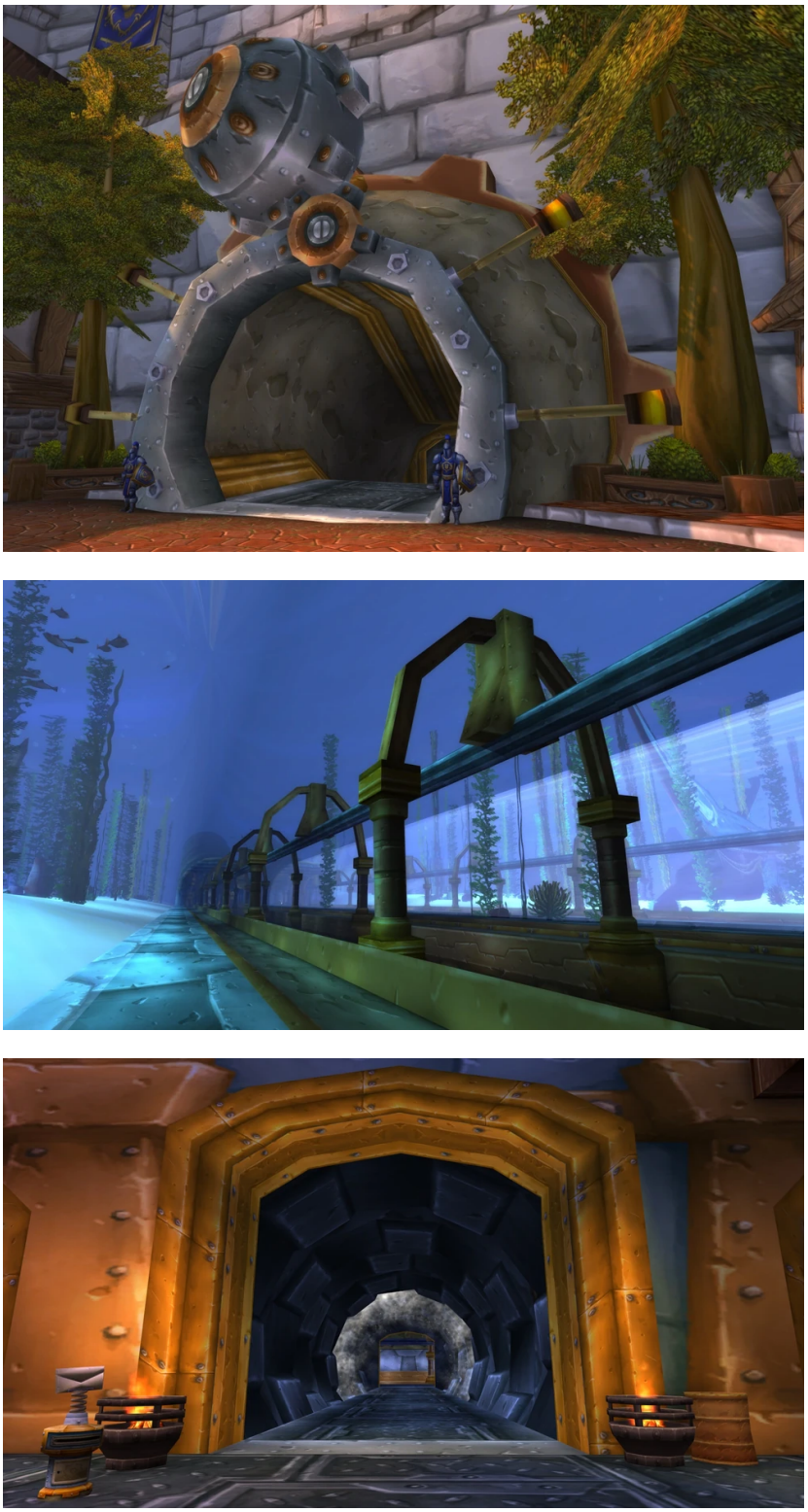


Рис В 19-21. Підземне сполучення Штормовія та Залізогарту. Вхід із Штормовія; Підводна частина дороги; Вхід із Залізогарту. [114]




Рис В 22, 23. Ворота до Орґрімару. Долина Сили. World of Warcraft [119].






Рис В 24 - 27. Різні райони Орґрімара. “The Drag”. Долина Честі. Долина Духів. Долина Мудрості.







Рис В 28 - 30. Порівнняння місцевості навколо Штормовія. Елвінський Ліс, Темнолісся та Вестфол.



Рис. В.28-30. Мапи столиць міст Штормовій, Залізогарт та Оргріммар [115].

Додаток Ж

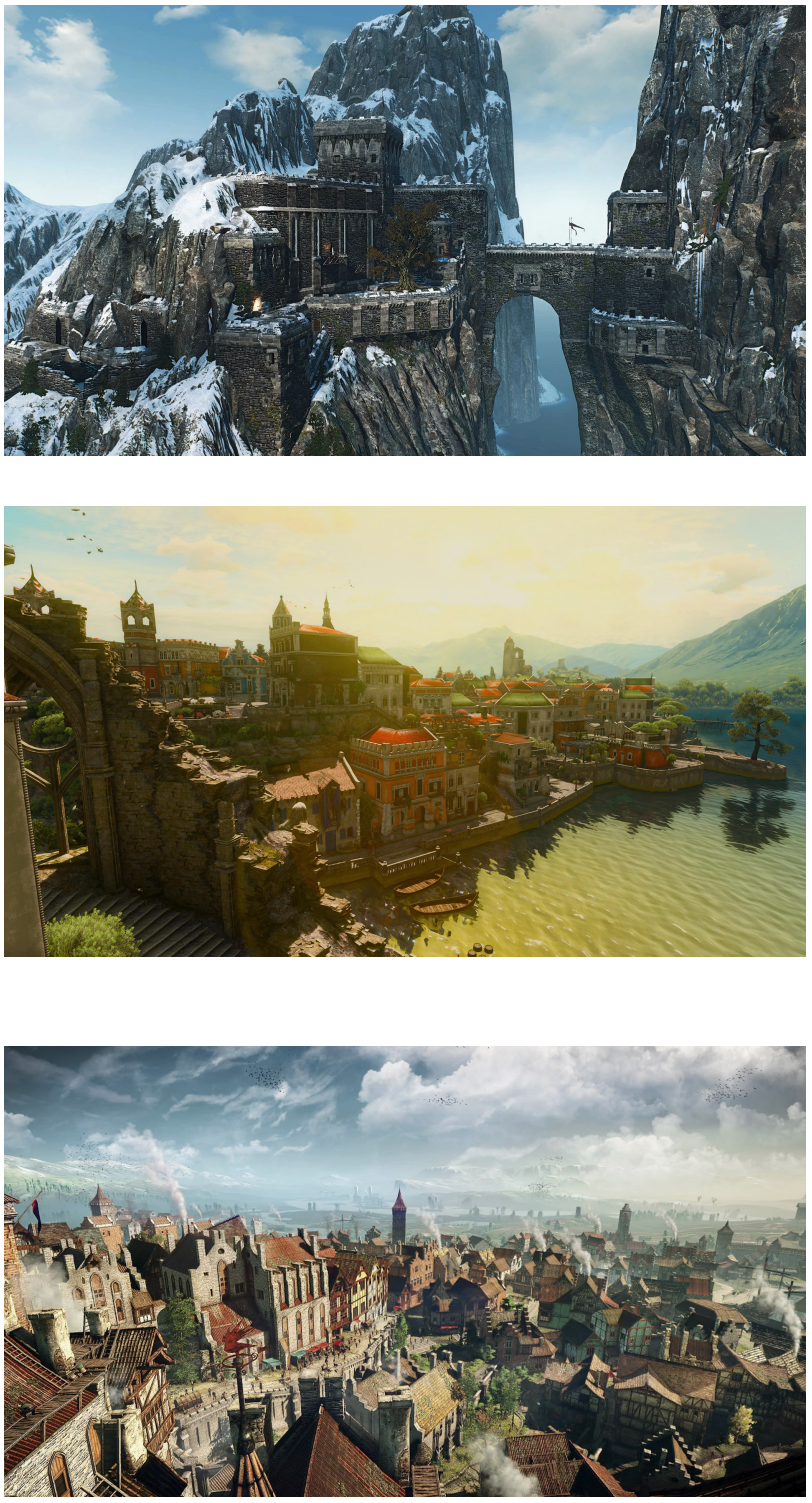


Рис Д 1-3. Місця з гри «Відьмак III: Дикий Гін». Скелліґе, Тусент та Новіград



Рис Д 4. Скріншот ігроладу гри «Відьмак III: Дикий Гін».





Рис. Д 5,6. Порівняння реального будинку в селі Заліп'є та у грі «Відьмак III: Дикий Гін».



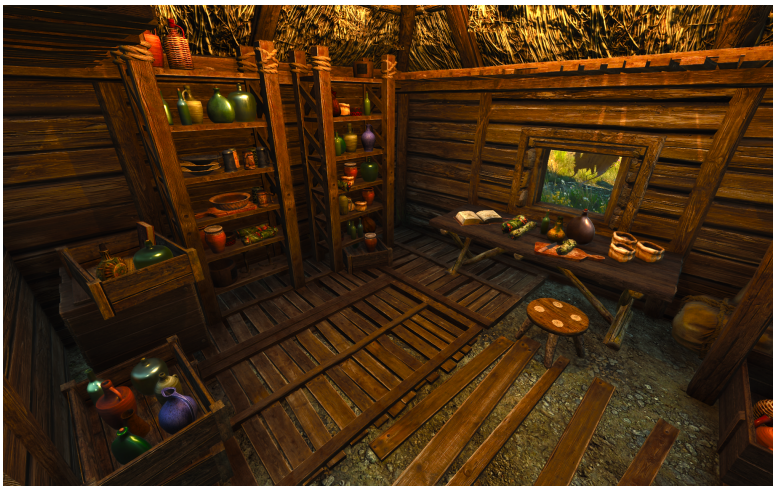
Рис. Д 7-10. Приклади хат у Велені. «Відьмак ІІІ: Дикий Гін».



Рис. Д 11.Неушкоджене житло у Велені разом з селянином «Відьмак ІІІ: Дикий Гін».



Рис. Д 12. Знімок занедбаного житла у Велені. «Відьмак ІІІ: Дикий Гін».



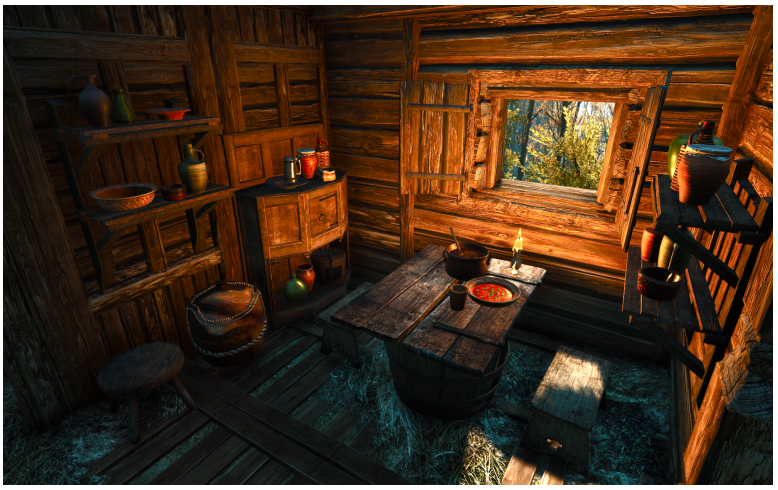


Рис. Д 13, 14. Інтер’єр житла травника. Житло сім’ї, що живе у достатку. Велен. «Відьмак ІІІ: Дикий Гін».



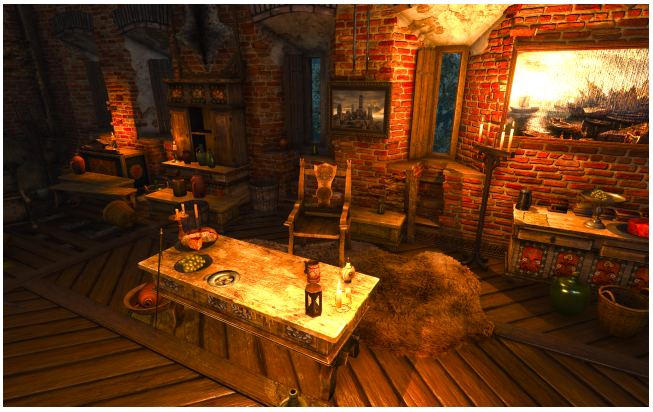
Рис. Д 15 - 18. Інтер’єр таверни у Білому Саду. «Відьмак III: Дикий Гін».



Рис. Д 19. Знімок діалогу в грі між власницею таверни та ветераном. Солдат просить зняти Темерійський щит з виндого місця. «Відьмак III: Дикий Гін».



Рис. Д 20. Круковець – місце, звідки править Веленом Кривавий Барон. «Відьмак ІІІ: Дикий Гін».







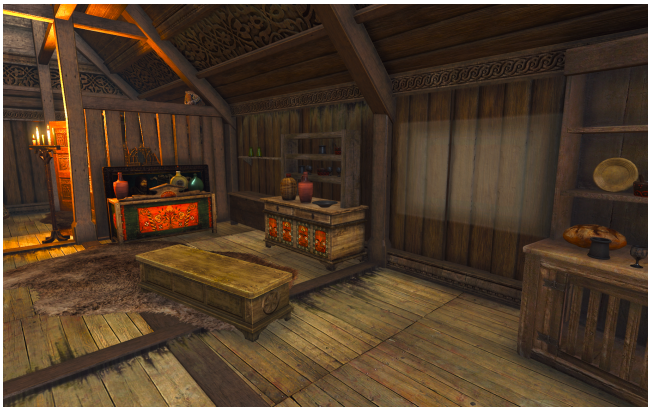


Рис. Д 21 – 24. Інтер’єр Круковця. «Відьмак ІІІ: Дикий Гін».







Рис. Д 25 – 27. Середовищний концепт арт для «Відьмак III: Дикий Гін».

Марек Мадей.

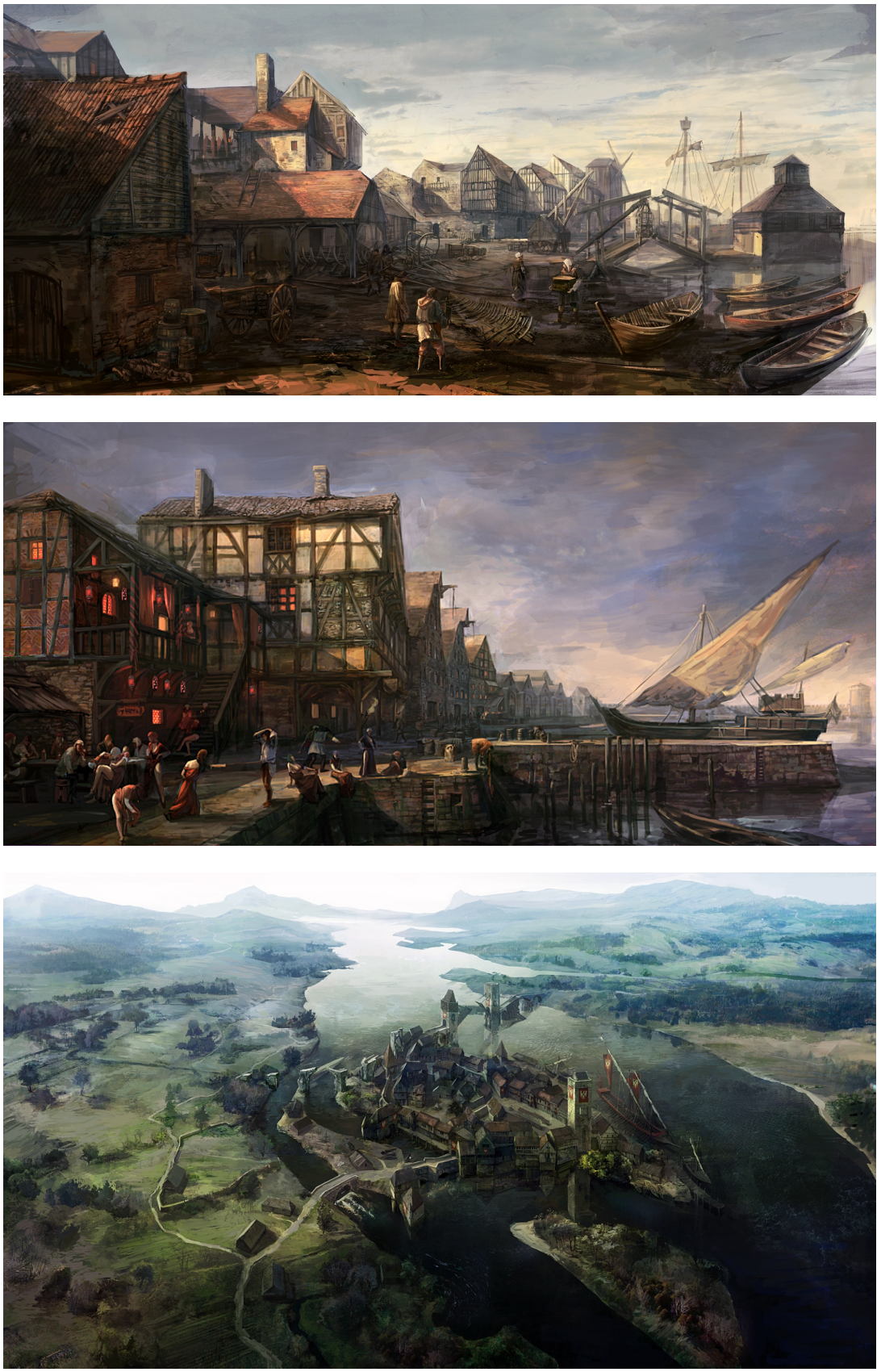


Рис. Д 28 – 30. Середовищний концепт арт для «Відьмак III: Дикий Гін». Моніка Завітовська.

Додаток З

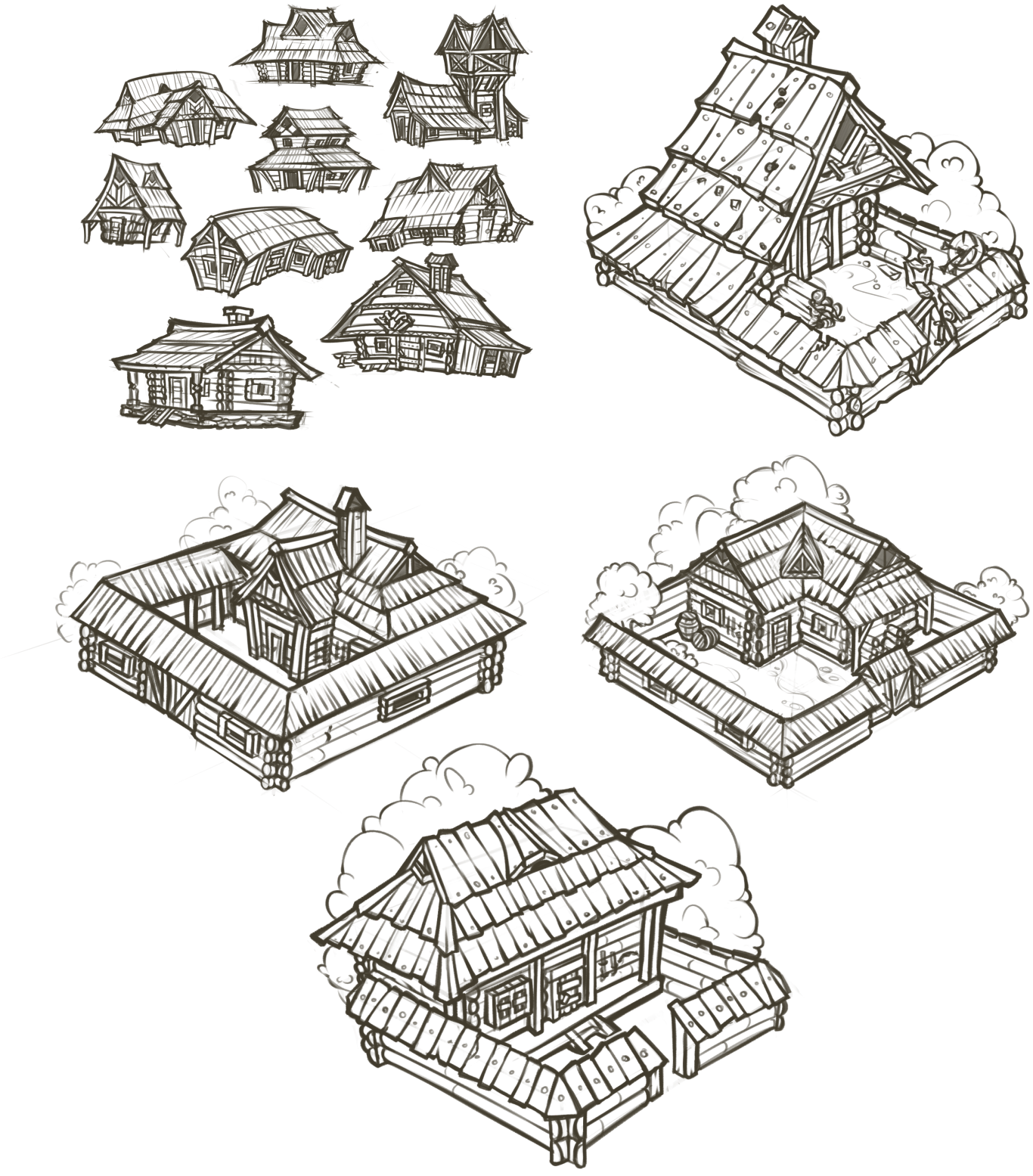


Рис. З 1 – 5. Ескізи екстер’єру житла гуцула-мисливця.

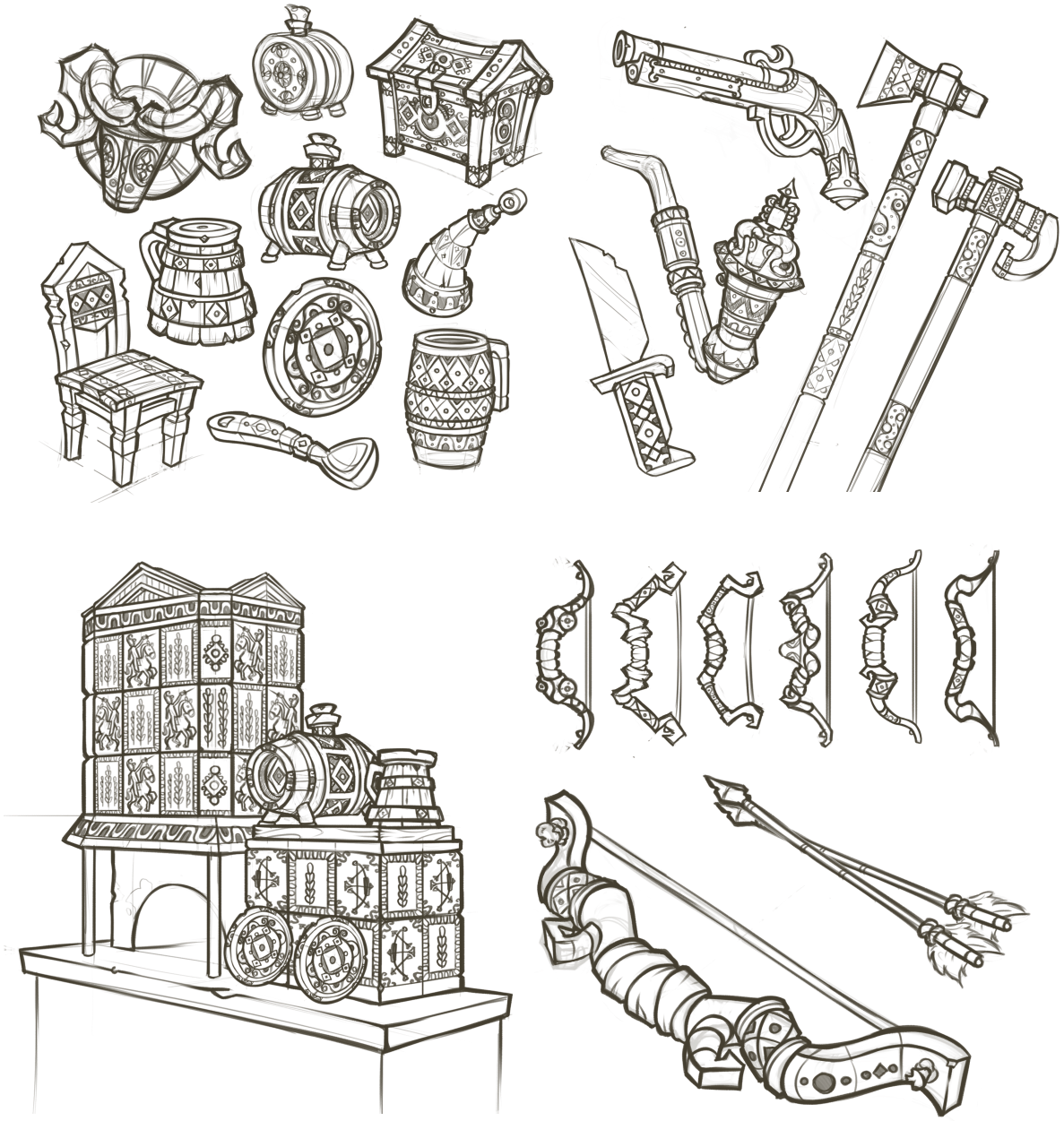


Рис. З 6 – 9. Ескізи різних предметів в інтер’єрі житла гуцула-мисливця.

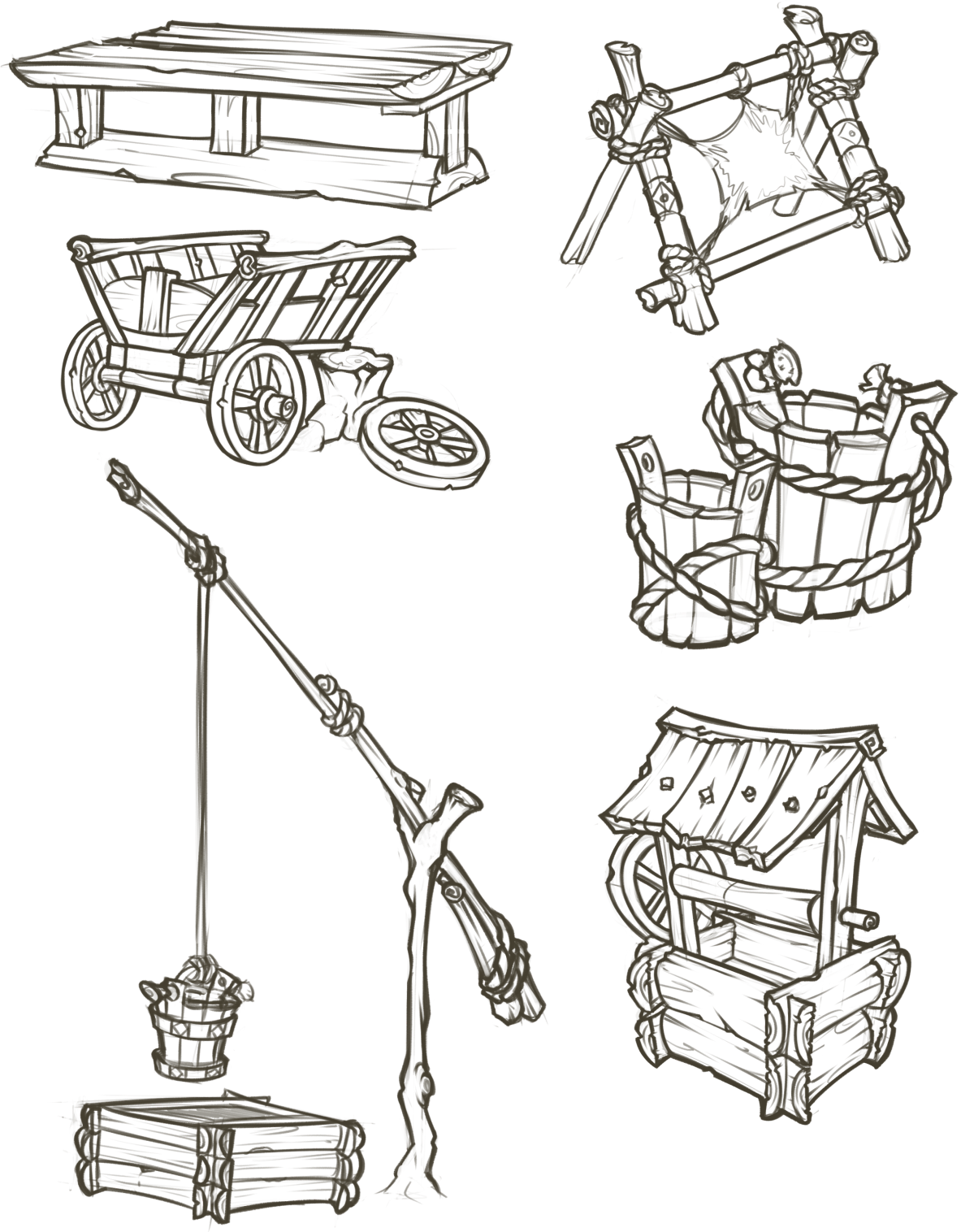


Рис. З 10 – 15. Ескізи різних елементів подвір’я житла гуцула-мисливця.

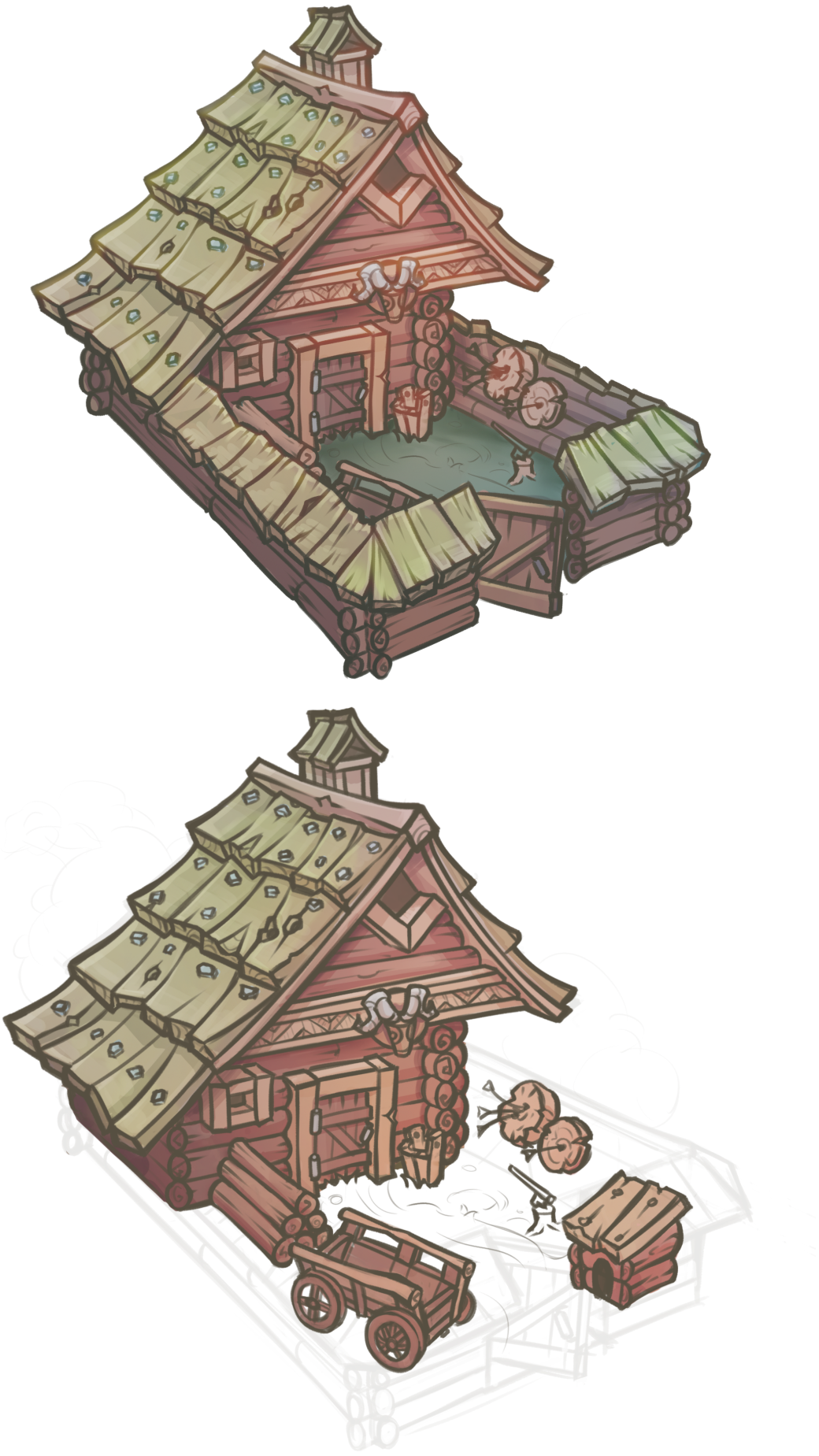


Рис. З 16, 17. Фінальний концепт дизайну екстер’єру житла гуцула-мисливця.

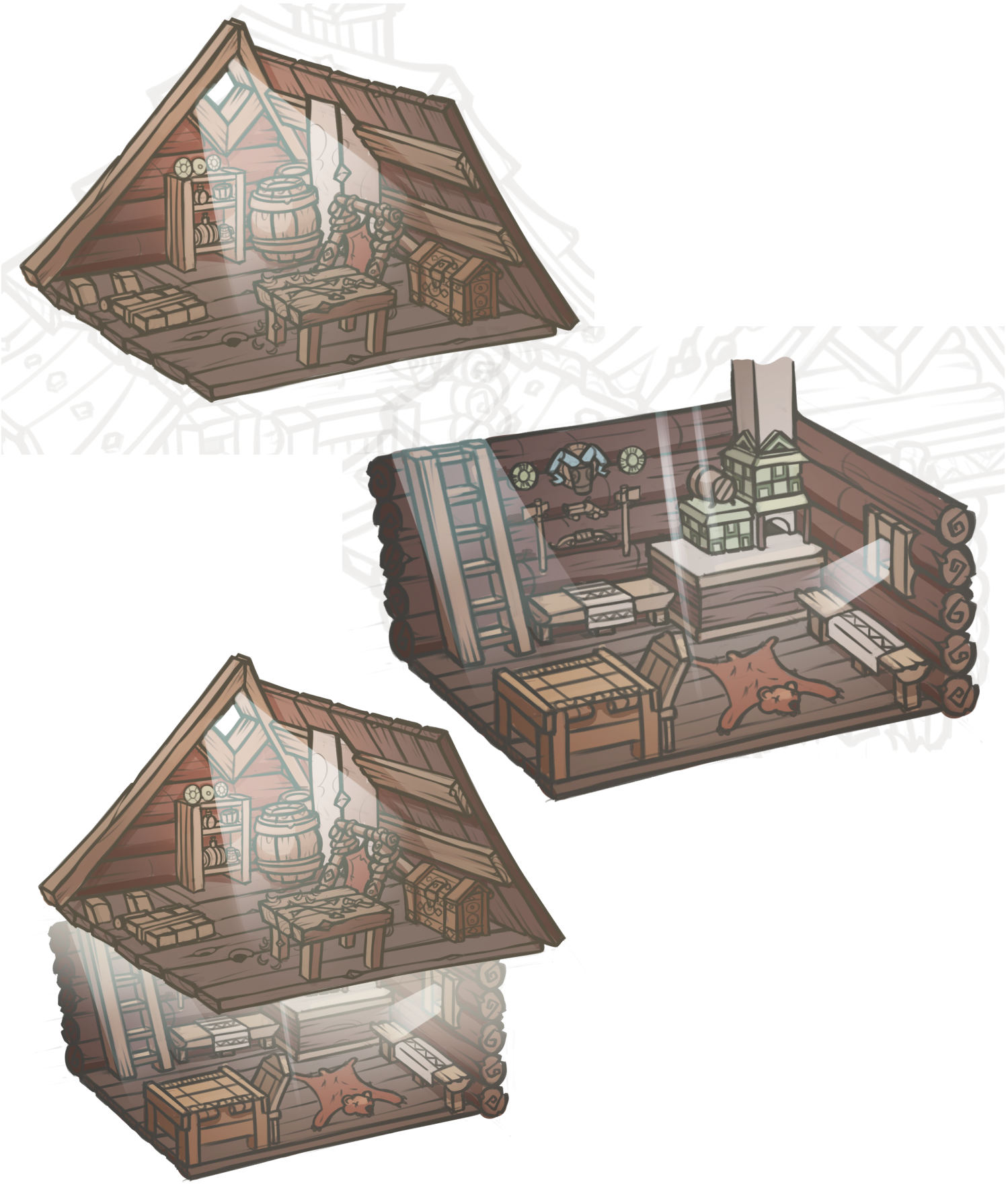


Рис. З 18 - 20. Фінальний концепт дизайну інтер’єру житла гуцула-мисливця.



Рис. З 21 - 23.Мокап та розворот обкладинки до концепт-буку.

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІСОТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
Навчально-науковий інститут деревообробних технологій і дизайну

Кафедра дизайну
РИШКО Богдан

АНОТАЦІЯ

УДК 7.012 (084,5)

Кваліфікаційна робота магістерського рівня вищої освіти виконана на тему:
«**ІНТЕР'ЄР ЯК ПЕРСОНАЖ КОМП'ЮТЕРНОГО СИМУЛЯТОРА: ДИЗАЙН ТА ФУНКЦІЇ** »

Кваліфікаційна робота магістра виконана згідно тематичного плану наукових досліджень кафедри дизайну НЛТУ України.

Мета дослідження полягає в дослідженні індустрії комп'ютерних ігор та дисципліни концепт-арту з метою визначення ролі роботи концепт-художника в проєктах, а також значення дизайну середовища в іграх, зокрема інтер'єру; розробка власної концепції комп'ютерної гри, що пропонує рішення дизайну середовища для проєкту, що натхненний гуцульською культурою, завдання якого є популяризувати та ознайомити світову аудиторію з українським етносом.

Об'єктом дослідження є концепція дизайну середовища комп'ютерної гри «Бартка», що натхненна гуцульскою культурою.

Наукова новизна та практичне значення отриманих результатів полягає у структуризації інформації з історії комп'ютерних ігор в контексті візуального дизайну а також появи концепт-арту. Вперше запропоновано відеоігровий продукт, що натхненний гуцульською культурою сер. – кін. 19 століття.

Ключові слова: ДИЗАЙН СЕРЕДОВИЩА, ІНТЕР'ЄР, КОНЦЕПТ-АРТ, ГУЦУЛЬЩИНА, КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ, ВІДЕОІГРИ.

MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF UKRAINE
NATIONAL FORESTRY UNIVERSITY OF UKRAINE
Educational and Scientific Institute of Woodworking Technologies and Design

Department of Design
RYSHKO Bohdan

АНОТАЦІЯ

УДК 7.012 (084,5)

Кваліфікаційна робота магістерського рівня вищої освіти виконана на тему:
«**РОЛЬ ІНТЕР'ЄРУ ЯК ПЕРСОНАЖА У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ** »

The master's qualification thesis was completed in accordance with the thematic plan of scientific research of the Department of Design at the National Forestry University of Ukraine.

The purpose of the research is to study the computer game industry and the discipline of concept art in order to determine the role of the concept artist's work in projects, as well as the significance of environment design in games, particularly interior design; and to develop an original concept for a computer game that proposes an environmental design solution for a project inspired by Hutsul culture, the aim of which is to popularize and introduce the Ukrainian ethnos to a global audience.

The object of the study is the concept of environmental design for the computer game "Bartka", inspired by Hutsul culture.

The scientific novelty and practical significance of the obtained results lie in the structuring of information on the history of computer games in the context of visual design, as well as the emergence of concept art. For the first time, a video game product inspired by Hutsul culture of the mid–late 19th century is proposed.

Keywords: ENVIRONMENT DESIGN, INTERIOR, CONCEPT-ART, HUTSUL REGION, COMPUTER GAMES, VIDEO GAMES.