

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет мистецтв
Кафедра декоративно-прикладного мистецтва та дизайну

«Допущено до захисту»

В.о. завідувача кафедри

_____ А. Ємельова

«__» _____ 20__ р.

Реєстраційний № _____

«__» _____ 20__ р.

РОЗРОБКА ПЕРСОНАЖА ДО ВІЗУАЛЬНОЇ ГРИ

Кваліфікаційний проєкт
студентки 4 курсу
групи ДГ-18
ступеня вищої освіти «бакалавр»
спеціальності 022 Дизайн
Максименко Ольги Дмитрівни

Керівник:

Викладач Пікущий Олексій Іванович

Оцінка:

Національна шкала: _____

Шкала ECTS _____ Кількість балів _____

Голова ЕК _____

(підпис) (прізвище, ініціали)

Члени ЕК _____

(підпис) (прізвище, ініціали)

_____ (підпис) (прізвище, ініціали)

_____ (підпис) (прізвище, ініціали)

_____ (підпис) (прізвище, ініціали)

ЗАПЕВНЕННЯ

Я, Максименко Ольга Дмитрівна, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавала і не одержувала недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомена. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.



ЗМІСТ

| | |
|---|----|
| ВСТУП | 4 |
| РОЗДІЛ 1. ОСОБЛИВОСТІ ЖАНРУ ТА МЕТОДОЛОГІЧНО-ПРАКТИЧНОЇ РОЗРОБКИ ПЕРСОНАЖУ ДО ВІЗУАЛЬНОЇ ГРИ-НОВЕЛИ | 7 |
| 1.1. Візуальна гра-новела як сучасна молодіжна форма жанру інтерактивного видання. Класифікація та жанри сучасних візуальних ігор-новел. | 7 |
| 1.2. Поширення жанру візуальної інтерактивної гри-новели в молодіжній культурі сучасної України..... | 9 |
| 1.3. Основні питання методики розробки ігрового персонажу..... | 12 |
| Висновки до розділу 1..... | 15 |
| РОЗДІЛ 2. ЕТАПИ РОЗРОБКИ ПЕРСОНАЖУ ДО ІНТЕРАКТИВОЇ ВІЗУАЛЬНОЇ ГРИ-НОВЕЛИ | 17 |
| 2.1. Проектне завдання та передпроектне дослідження..... | 17 |
| 2.2. Пошук ідеї та розробка концепції сценарію та персонажів до інтерактивної візуальної гри-новели..... | 18 |
| 2.3. Етапи розробки дизайну персонажу | 20 |
| 2.4. Економічне обґрунтування. | 25 |
| Висновки до розділу 2 | 25 |
| ВИСНОВКИ | 27 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ | 29 |
| ДОДАТКИ | 32 |
| Додаток А..... | 32 |
| Додаток Б..... | 35 |

ВСТУП

Ігрова індустрія, сьогодні є одним із найважливіших та інноваційних секторів технологій. Її важливість для культури, соціальних мереж та розваг неможливо недооцінити.

Сьогоднішній ігровий сектор, що зародився скромно, готовий до конкуренції з будь-яким іншим у сфері технологій за звання інноваційної індустрії. Що робить ігри такими особливими, так це те, що вони не тільки захоплюючі та розважальні, але також інклюзивні та великі.

Неймовірно складна, велика і професійно оформлена гра, в яку гратимуть люди, з'являється не просто так. Команді професійних дизайнерів відеоігор потрібні місяці, а іноді й роки, щоб створити всі виміри, з якими користувач стикається у процесі занурення у гру. Відповідно, дизайнери переглядають кілька прототипів гри перед рендерингом остаточної версії, призначеної для клієнтів. Це вимагає здатності бути зосередженим і стійким, а також великих базових знань про методи, інструменти та навички ігрового дизайну.

Особлива увага приділяється створенню персонажу до гри. Адже саме він є однією з її візитних карток. Саме завдяки своєму персонажу, гравець може з головою зануритися у процес гри. Тому потрібно багато зусиль, аби розробити такого персонажа, який буде викликати у гравця почуття, наче вони єдине ціле. Більш того, персонаж може бути наскільки гарно прописаний, що в майбутньому гравцеві може захотітися стати таким самим і в житті, а також, лише за рахунок одних персонажів, гру може чекати екранізація, а отже ще більша популярність.

Отже, процес розробки гри та створення розважального продукту далеко не весело та кумедно за своєю суттю. Він потребує багато спеціалістів, включаючи в себе не тільки дизайнерів та художників, а й сценаристів. І навіть при ідеально прописаному плані можуть виникнути деякі проблеми, вузькі місця, неправильний час та інші принади, які є найбільш розповсюдженою проблемою для розробників ігор.

Але незважаючи на всі складності, молоді дизайнери все одно намагаються потрапити в цю складну, але таку багатогранну та цікаву індустрію.

Актуальність теми: полягає в необхідності методологічного та науково-практичного дослідження принципів дизайнерської діяльності в сфері сучасної молодіжної субкультури на практиці розробки інтерактивних персонажів до візуальної гри.

Об'єктом дослідження: є жанр сучасної інтерактивної візуальної новели, та основні науково-практичні та методологічні особливості.

Предметом дослідження: є методологічна практика розробки персонажу до візуальної гри за допомогою засобів графічного дизайну.

Метою дослідження: було теоретично-методологічне обґрунтування етапів процесу розробки при створенні персонажу до інтерактивної візуальної гри-новели.

Серед завдань дослідження було, узагальнення теорії з питань створення по етапам персонажу, визначення особливостей створення персонажу, здійснити аналіз інших аналогів персонажів; зробити дизайн-проект розробки персонажу.

Дослідження проводилось з розробки персонажу до візуальної гри; робота з графічними редакторами та програмами.

Методи дослідження:

- методами формалізації, абстрагування та узагальнення проаналізувати зміст основних понять в сфері інтерактивної візуальної гри-новели;
- історико-порівняльним методом провести аналіз історичного розвитку жанру інтерактивної візуальної гри-новели;
- методами спостереження та порівняння провести аналіз методологічно-практичної дизайнерської діяльності в жанрі інтерактивної візуальної гри-новели;
- художньо-композиційним методом, на основі методів аналогії, узагальнення, індукції та дедукції розробити концептуальний ескізний проект персонажів візуальної гри-новели.

Кваліфікаційна робота складається з вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, загального висновку, списку використаних джерел та додатків,

Загальний обсяг роботи складає 44 сторінки, основного тексту 25 сторінок, список використаних джерел налічує 25 найменувань та 2 додатки.

РОЗДІЛ І.

ОСОБЛИВОСТІ ЖАНРУ ТА МЕТОДОЛОГІЧНО-ПРАКТИЧНОЇ РОЗРОБКИ ПЕРСОНАЖУ ДО ВІЗУАЛЬНОЇ ГРИ-НОВЕЛИ

1.1. Візуальна гра-новела як сучасна молодіжна форма жанру інтерактивного видання. Класифікація та жанри сучасних візуальних ігор-новел.

Перш ніж розбирати поняття візуальної новели, потрібно розібратися чим саме є відеогра. Відеогра, вона ж комп'ютерна гра – це електронна гра. Користувач може грати в неї за допомогою пристроїв введення, таких як джойстик, клавіатура або контролер.

Візуальна новела (VN) - це один із жанрів відеоігор, який був винайдений у Японії. Сама гра є текстовою. Взагалі, її можна порівняти з книгою, але між книгами та візуальною новелою є одна велика різниця. Різниця ця полягає в тому, що гравець може сам вибрати сюжет гри, шляхом свого вибору по ходу гри. Як приклад, обраний варіант відповіді у діалозі, може вплинути на подальший перебіг подій. Іноді ці ігри плутають з симуляторами побачень, але різниця в тому, що візуальна новела має сюжетну лінію, і саме на ній робиться основний акцент. У симуляторі побачень акцент робиться на відношенні з невеликою кількістю персонажів [7].

Нехай подібна гра і не вимагає великої кількості дій для гравця, але вона дає чудову можливість поринути у свою атмосферу. Гравець ніби пірнає в неї головою, у нього виникає відчуття, що він справді живе у цьому світі, адже він приймає рішення, вибирає з ким йому спілкуватися, хто буде його ворогом і що йому робити, сам обирає свої цілі у цьому всесвіті. У подібному жанрі, гравець сам може обрати, ким йому бути, героєм чи лиходієм і лише від його дій залежить, якою буде кінцівка. Таким чином він зливається зі своїм героєм, вони справді стають однією особистістю, а інші персонажі, стають для нього такими рідними, немов вони спілкуються багато років.

Крім того, деякі новели вміщують в собі кілька жанрів. Наприклад, у деяких іграх є міні-ігри, або виконання таких дій як готування або гра на інструменті для переходу на новий рівень.

У візуальній новелі є свої жанри, такі як романтика, детектив, наукова фантастика, фентезі і навіть жахи. Деяким може здаватися, що найпопулярнішим з них є романтика, але насправді, гравці віддають свою перевагу в більшості випадків детективам, трилерам або пригодам.

Крім того, новели діляться на ADV (Adventure) і NVL (Novel). У ADV більшість екрану займають саме образи персонажів і фон локацій. Набагато менше уваги приділяється тексту, найчастіше це прозоре маленьке віконце внизу екрана. Хоча рядки в цьому виді трохи коротші але сюжет все одно продовжує затягувати гравця, підживлюючи цей інтерес потужною візуальною частиною. У NVL справи інакше. Текст може займати більшу частину екрана, а зображення знаходиться позаду нього. І нехай візуальна частина не така насичена, але сценарист має більше можливості описати найдрібніші деталі історії. У Японії новели ділять на кілька категорій: *моєге* – добра історія, де добро завжди перемагає зло, всі герої позитивно ставляться до життя і загалом такі історії ніколи не закінчуються погано.

Уцуге – у цій категорії фінал намагаються зробити якнайбільше депресивним, сама обстановка є нагнітаючою, що робить цей підвид повною протилежністю *моєге*.

Накіге – також мають обстановку, що нагнітає. Але незважаючи на цей настрій персонажі залишаються оптимістичними і вони продовжують боротися з труднощами, що дає надію на гарну кінцівку. Це головна відмінність цієї категорії, у неї є дві кінцівки: хороша та погана. Вибір гравця впливатиме на те, якою саме буде кінцівка.

У даних категорій є підкатегорії, такі як *отоме* – гра для жіночої аудиторії та *чаразі* – коли відносинам між персонажами приділяється стільки уваги, що сюжет просто втрачається на їх тлі [7].

Незважаючи на величезну кількість видів, категорій і підкатегорій новел, вони мають основні п'ять характеристик, які виділяють їх серед інших ігор:

1. Єдина можливість управління персонажем – це вибір його відповідей та ставлення до ситуації, що можуть вплинути на перебіг подій в історії.
2. Складність. Проходження може здатися складним через велику кількість сюжетних ліній, раптових поворотів, а також безлічі кінцівок.
3. Інтерактивність: Тут гравець робить свій вибір у віртуальному світі і таким чином визначає, якою буде його історія.
4. На відміну від інших відеоігор, новели роблять величезний акцент не тільки на сюжеті, але й на персонажах та світі гри.
5. У візуальній гри текст показаний у міру розвитку сюжету з тлом, що зображує цю сцену.

1.2. Поширення жанру візуальної інтерактивної гри-новели в молодіжній культурі сучасної України.

Оскільки такий жанр як візуальна новела зародився в Японії, багато прикладів і популярних ігор в даній категорії надаються з графікою в стилі аніме або манги, популярними і улюбленими не тільки в японській культурі, але і в багатьох інших частинах світу. Тим не менш, вже можна знайти аналоги і в інших стилістиках, близьких до коміксної, мультяшної, піксельної та інколи навіть реалістичної графіки.

Наприклад гра «Cinders» від компаній Crunching Koalas та MoaCube. У якій гравець є молодою дівчиною з іменем Сіндерс, прототипом знайомої всім Попелюшки. Причому Попелюшкою, написаною саме братами Грімм. Це похмура казка, в якій головне завдання героїні – це помститися її ворогам і самореалізація. У цьому їй повинен допомогти гравець, який робитиме вибір, що впливає на її успіх. Також ці вибори змінюватимуть казку, уникаючи її класичної версії. Персонажі намальовані від руки. (Дод. А, рис. 1) Їхні рухи мінімальні, вони залежатимуть від дотику до діалогових вікон, які до речі з'являються внизу екрану в прозорому віконці. Але за рахунок того, як

змінюються вирази обличчя та положення рук, вони починають здаватися живими [3].

The Silver Case – візуальна новела детектив, видавцем якої є компанія GRASSHOPPER MANUFACTURE INC. Це історія про серійного вбивцю Каму Вехара, який втік із психлікарні і повернувся до вбивств. Головним завданням у грі є дізнатися мотиви дій Каму. Крім гарної графіки, захоплюючої атмосфери і захоплюючої розповіді гра цікава тим, що ділиться на дві гілки. У кожній з них гравець управляє від першої особи. У першій він працює з детективами, які полюють на Каму, а в другому він журналіст, який збирає інформацію про вбивцю. Персонажі (Дод. А, рис. 2) в даному творі мають коміксну, близьку до 3д графіку, кожен має свої особливі риси зовнішності та стиль, що простежується далеко не у кожній подібній грі. Живішими вони стають тоді, коли під час розповіді з'являються анімовані 3д ролики з подіями, що відбуваються на той момент у грі [3].

Ще одним гарним аналогом є гра «SIMULACRA» в жанрі жахи або трилер. Вона цікава саме тим, що герої в ній це справжні люди, тобто актори сфотографовані спеціально для гри в якості її персонажів. Викликає інтерес ще й те, що сама гра у вигляді інтерфейсу мобільного телефону. Суть гри в тому, що гравець знайшов телефон і за допомогою нього, повинен знайти його власницю. В цьому йому допомагають друзі та відео, переписки і фотографії збережені на пристрої [19].

Гра «BearsResto» (Дод. А, рис. 3), виробником якої є компанія Daigo Sato. З поміж інших виділяється саме тим, що по-перше, вона піксельна, а по-друге персонажі в ній рухаються, вони можуть ходити, танцювати, грати в м'яча, є навіть можливість перевдягатися, але все ж таки більша частина приділяється тексту. Не дивлячись на просту графіку, гра дуже атмосферна, а деякі сцени, або локації заворожують. Сама історія на перший погляд може здаватися милою, адже гравець тут прокидається котиком, який повинен допомагати ведмедю кухарю, та розмовляти з відвідувачами. І все б було добре, якби котик пам'ятав хто він. Але згодом все змінюється, коли виявляється, що ресторан знаходиться

на межі між світом мертвих та живих, а котик намагається дізнатись, хто він є насправді. Саме тому він відправляється у подорож в потойбічний світ. Хоча всі персонажі тут піксельні, але кожного можна відрізнити за рахунок яскравих зовнішніх особливостей. Діалогові вікна в цій грі зображені посередині екрану, білим кольором.

«The Crown of Leaves», виробником якої є компанія Thebrokenhorn, відрізняється своїми персонажами у вигляді антропоморфних тварин. Гравцеві доведеться грати за одного з них, а саме за ювеліра-недоучку Руї. Ще однією особливістю є те, що гравець вільно може вивчати ігровий світ, збирати і вдосконалювати різні предмети. Крім цікавої зовнішності, плюсом персонажів є також їх здатність до руху під час діалогу. В цьому прикладі, вікно з текстом знаходиться внизу, має темний колір, але є майже прозорим, за рахунок чого видно фон ззаду (Дод. А, рис. 4.) [10].

Цікавим прикладом є популярна, особливо серед дівочої аудиторії, гра «Romance club». Цікаве те, що вона є своєрідною збіркою різних історій. Кожну можна підібрати під свій смак. І хоча спочатку може здаватися, що ця гра суто про романтику, але це не так. Від вибору гравця залежить чи буде головна героїня розвивати своє спілкування з іншими або ні. Можна взагалі залишитись без другої половини але пройти через цікаву історію, наприклад стати королевою царства, яке необхідно врятувати, або подорожувати іншими всесвітами аби зняти з себе відьомський прокльон. З плюсів також чудова графіка, особливу увагу займають локації, але й самі персонажі не гірші. Усі вони різні, важко когось з кимось сплутати. Під час діалогу їх емоції можуть змінюватись, але пози здебільшого одні й ті самі. Ще однією цікавинкою є те, що образ героїні можна постійно змінювати, причому підбирати наряд саме до подій в грі. Вона також акцентує увагу на життєвих історіях усіх головних персонажів. Окрім всього, для кожної розповіді дизайн віконець різний, але в основному вони усі знаходяться по середині. (Дод. А, рис. 5.) [23].

Усі історії в цій грі можуть надовго затягнути гравця через свою візуальну частину, вміння відобразити усю атмосферу подій, різносторонні жанри:

історичний, пригоди, жахи, детектив, фентезі, фантастика та драма з краплею романтики.

1.3. Основні питання методики розробки ігрового персонажу

На основі дослідженої мною літератури, я вважаю, що дизайн персонажу є невід'ємною частиною кожного проєкту гри. Саме вони є звичайною та природною частиною ігрового простору. Кожен житель ігрового світу повинен бути зі своїми цікавими рисами характеру, особливим одягом, індивідуальною поведінкою. І ключем до створення таких відмінних персонажів є командна робота багатьох спеціалістів своєї справи. Над захоплюючою історією персонажа працюють геймдизайнери та сценаристи, а також художник-концепт персонажів розробляє вже зовнішній вигляд героя. Фахівці повинні мати не тільки талант, а ще й набір розвинених навичок і високий творчий потенціал. Адже процес проєктування персонажа включає безліч елементів та технік у процесі малювання. Також потрібно дотримуватися певних принципів роботи, теорії та її виконання на практиці.

Але перш ніж переходити до етапів розробки, необхідно зрозуміти, чим саме є дизайн персонажів?

Отже, дизайн персонажів – це етап виробництва відеогри, на якому геймдизайнер створює персонажа з нуля. Тобто продумує всю його концепцію, стиль та оформлення [11].

Починається все з розробки психологічного портрету персонажу. І найголовніше в ньому: тверда передісторія та вміння викликати емоції. Гравцям цікаві не тільки зовнішній вигляд і здібності обраного героя, а й його особистість, його біографія. Важливо, щоб передісторія персонажу була достатньо детальною. Окрім того, коли подібні якості розкрито не тільки у героїв, а й у протагоністів, гра стає ще цікавішою для споживачів.

Мотивація також грає величезну роль в розкритті особистості героїв. Адже в мотивації та цілях персонажів і криється вся суть гри. Звичайно, що коли гравець дізнається про все це, персонаж стає для нього ближче, цілком можливо,

що він і сам переживатиме через перебіг подій у грі не менше ніж його персонаж. У цьому криється найважливіше завдання сценаристів - зробити образ героя настільки опрацьованим і деталізованим у всіх аспектах, що гравець емоційно прив'язується до свого персонажа або інших героїв і лиходіїв в ході самої гри. Без емоційної прив'язки гравцеві буде нудно, все здаватиметься клішованим і поверховим. У такому разі, гра, з великою ймовірністю, виявиться провальним проектом.

Отже, я виділила кілька етапів створення точного психологічного портрета та детальної особистості героя.

На першому етапі робота присвячена вивченню самого проекту, тобто, потрібно зрозуміти який світ гри, якого вона жанру і таким чином зрозуміти, який саме персонаж підійде. Потім необхідно визначитися з тим, кого саме потрібно створити: лиходія або героя-рятівника, а може взагалі персонажа другого плану. Як тільки з'являється уявлення про те, який саме персонаж підходить, можна починати уточнювати деталі.

Наступний етап це передісторія. Вона має бути деталізованою, але не обов'язково прописувати життя персонажа від його народження аж до його самої смерті. Невеликої частини його біографії, наприклад про мету героя, на самому початку буде достатньо, а потім, вже протягом самого проходження гри, можна розкривати більш цікавіші деталі. Історія персонажа допомагає зрозуміти його цілі, те, як вони у нього з'явилися, а також його ставлення до навколишнього світу, включаючи його людей, внаслідок чого і його характер. Крім того, на цьому етапі необхідно продумати як саме розвиватиметься персонаж у всіх планах.

Таким чином, утворюється плавний перехід до третього етапу, де потрібно продумати де, як і коли персонаж починає змінюватися як фізично, так і ментально. Для кращого розуміння героя гравцем, потрібно прописати його ставлення до конфліктів, проблем та перемог. Це ще більше емоційно зв'яже гравця та персонажа за якого він грає, від чого проходження для нього буде цікавіше, особливо, якщо він знайде спільні риси між собою та своїм героєм.

Після створення психотипу персонажу можна переходити до створення концепт - арту. Концепт - арт – це створення всієї концепції, стилю та зображення персонажу, якого ще не існує. Як і з психотипом, треба починати з пошуку ідеї. А саме, обдумати якими будуть відмінні риси зовнішності або одягу героя. Було б гарно відійти від звичного образу, та надати персонажу якихось нових зовнішніх якостей. Необхідно продумати якими саме будуть риси обличчя, одяг, зростання, статура, озброєння.

Велику роль в зовнішності персонажа є форма силуету. Адже вони можуть заздалегідь викликати у гравця певні емоції та реакції.

Трьома основними формами є трикутник, коло та прямокутник. Вони допоможуть створити силует доброго, злого або нейтрального персонажа. Наприклад, для створення лиходія підійде агресивна форма з гострими кутами, що викликатиме почуття небезпеки на підсвідомому рівні. Силачу буде пасувати форма прямокутника, яка дає почуття сили та завзяття. М'яка форма без гострих кутів, викликатиме відчуття безпеки та комфорту, що ідеально підійде для доброго, м'якотілого персонажа. Звичайно ж ці три силуети не є єдиними, але дають основне поняття про те, що робить персонажа добрішим, а що злішим. Як приклад можна взяти Іжака Соніка (Дод. А, рис. 6), з серії «Sonic the Hedgehog», створеною студією Sonic Team. Округлі форми дають знати про нього як про доброго персонажа, але гострі голки створюють відчуття хуліганства.

Колір є одним з непростих завдань, потрібно переконатися, що персонаж гармонійно виглядатиме на тлі і не зливатиметься з ним. Для цього художники та дизайнери використовують контраст кольорів, щоб привернути увагу глядачів. Він також може підкреслити риси характеру персонажа. Наприклад, персонаж зроблений у теплих відтінках виглядатиме активніше і з більш вибуховим характером, порівняно з персонажем у холодних відтінках, який здаватиметься спокійним та флегматичним [6].

Дуже важливо також визначитися і з головним атрибутом. Це може бути річ, яка постійно є з персонажем або його незвичайна частина у зовнішності. Дуже зручно створити мудборд для пошуку ідеального варіанта. Також можна

надихатися на спеціальних сайтах, наприклад, Pinterest або Dribbble, де художники та дизайнери діляться своїми роботами. Після розробляється кілька варіантів ескізів. Коли замовник вибирає варіант, що найбільш сподобався, художник переходить до роботи над кольорами і різними ракурсами. Вже в кінці, персонажа відтворюють у спеціальних програмах та анімують.

Висновки до розділу 1

На основі дослідженої мною інформації було з'ясовано, що процес створення персонажа є трудомістким процесом. Адже завдання не тільки в тому, щоб вигадати його зовнішність, а й вдихнути в нього життя. Зробити так, щоб персонаж та гравець стали одним цілим. Саме тому хороші персонажі є візитними картками ігор. Якщо персонаж був недостатньо глибоко прописаний або в ньому не вистачало як зовнішніх так і ментальних зачіпок, то гра може вважатися невдалою і мати низькі рейтинги.

Отже, було з'ясовано, що є 4 основні етапи створення персонажу:

1. Передісторія – короткий опис життя персонажа до головних подій у грі.
2. Мотивація, мета персонажа.
3. Концепт – арт. Пошук форми, кольору, головного атрибуту у зовнішності.
4. Його промальовування або відтворення в спеціальній програмі.

Коли персонаж вже готовий, то насамперед уся увага приділяється його зовнішньому вигляду. І насправді це не дивно, адже через зовнішність теж можна розкрити персонажа. Це відбувається через особливу увагу митців до деталей. Промальовуються особливі зовнішні риси, його особисті артефакти або весь його образ загалом, що відокремлює його від інших героїв.

Було визначено значення візуальної новели. Візуальна новела (VN) – це жанр відеогри, який зародився в Японії. Це інтерактивна історія, в якій гравець приймає трохи зусиль, але захоплюється нею за рахунок цікавого сюжету та привабливої візуальної картинки. Проте візуальна гра може дуже відрізнитися як за жанрами, так і за активністю дій в ній. Наприклад, в одній грі гравець може тільки читати та робити вибір, а в іншій ще й ходити та переодягатися. Різні вони

і в кількості тексту. Навіть поділяються на різні типи новели, такі як ADV (Adventure), де більше уваги акцентовано на візуальній частині та NVL (Novel) де текст займає більшу частину екрану. Так само є безліч категорій, спрямованих на різні віки, смаки та стать гравця. Вони можуть бути як веселими так і вганяти в стан депресії. Проте всі види новели об'єднують основні п'ять фактів:

- управління персонажами за рахунок вибору дій;
- складність, що виникає через безліч сюжетних ліній та несподіваних поворотів;
- від вибору гравця залежить хід усієї сюжетної лінії гри;
- великий акцент на персонажах та світі гри, а не тільки на її проходженні;
- локація залежить від подій, що описуються в тексті гри.

Були підібрані аналоги, за рахунок яких можна побачити наскільки сильно відрізняються новели одна від іншої. Вони мають різну стилістику, жанри і навіть кількість дій. Кожна з них по-своєму гарна та цікава. Також, оскільки аналоги підбиралися з даних про популярність ігор, можна сказати, що ці варіанти є успішними прикладами жанру новела.

РОЗДІЛ II.

ЕТАПИ РОЗРОБКИ ПЕРСОНАЖУ ДО ІНТЕРАКТИВОЇ ВІЗУАЛЬНОЇ ГРИ-НОВЕЛИ

2.1. Проектне завдання та передпроектне дослідження

Головним завданням проекту є розробка персонажу до візуальної гри. Спільно з керівником дипломного проекту, було вирішено, що гра буде пов'язана з вищим навчальним закладом, а саме з криворізьким державним педагогічним університетом. Моїм завданням є розробити персонажа, пов'язаного зі студентами цього навчального закладу.

Враховуючі дану особливість завдання, було вирішено шукати інформацію про основні особливості університету, на його офіційному сайті. Там, перейшовши по вкладці «Про університет» можна дізнатися, що цей навчальний заклад – це єдиний вищий навчальний заклад Дніпропетровської області, який готує конкурентоспроможних фахівців за широким спектром спеціальностей. До цих спеціальностей відносяться: навчальна, адміністративна, державна, культурна, творча, туристична, екологічна, психологічна, технологічна та ще багато інших сфер діяльності. Таким чином, можна зрозуміти, що майбутні випускники стають вчителями, психологами, художниками, дизайнерами, перекладачами, редакторами, хореографами, бібліотекарями, менеджерами з туризму. Всі ці професії об'єднані в восьми факультетах: дошкільної і технологічної освіти, української філології, фізико-математичний, іноземних мов, психолого-педагогічний, природничий, географії, туризму та історії, а також факультету мистецтв. [5].

Так само є можливість проявити свої творчі таланти не лише у студентів, які навчаються на факультеті мистецтв, а й у тих, чії професії начебто далекі від цього. Такою чудовою можливістю є проведення таких розважальних заходів як студентська весна або студентська осінь, наявність різних флешмобів та ярмарків. Тому кожен студент може спробувати для себе щось нове, щось не пов'язане з його майбутньою професією, але те, що може бути йому приємним для душі.

Студенти також беруть участь у різноманітних конкурсах, олімпіадах, займаються волонтерством та пропонують свої ідеї щодо покращення навчального закладу. Все це дає розуміння того, наскільки різнобічні та активні студенти цього університету, кожен з них має свої індивідуальні особливості та наділені високими цінностями і амбіціями. До того ж, університет їм чудово допомагає в збереженні цих рис та намірів а також, створює гарні умови для досягнення своїх цілей та цілей, навчивши не тільки теорії, а й практиці, а ще вмінню проявити себе та свої здібності.

У КДПУ також є своя символіка: гімн, герб та девіз.

Девіз звучить так: «Veritas, Creatio, Libertas» або «Істина, Творчість, Свобода».

В гімні оспівується суть університету, а саме тяга до знань та подяка за те, що він подарував їм своїм учням.

На гербі (Дод. Б, рис. 1) зображений сам навчальний заклад, та книга, в якій написаний його девіз, а ще, внизу розміщений рік заснування університету [5].

2.2. Пошук ідеї та розробка концепції сценарію та персонажів до інтерактивної візуальної гри-новели.

Завдяки знайденій інформації на офіційному сайті університету, можна зробити висновок. Що головними цінностями університету є розвиток, жага до знань, творчість та вміння досягати своєї мети. І ці цінності співпадають з поглядами на життя їх студентів.

Крім того, дивлячись на фотографії з різноманітних конкурсів, благодійних акцій та олімпіад можна сказати про активність та бажання студентів зробити світ кращім.

Всі ці якості свідчать про те, що університет не дарма має гасло «Veritas, Creatio, Libertas». Саме на основі нього були розроблені дві концепції мого проекту.

Отже, перша концепція:

Якщо поспостерігати за студентами в коридорі під час перерви, або просто зайти до сторінки університету в Instagram, або знову ж таки на офіційному сайті, то можна і по фото зрозуміти, наскільки різна зовнішність у студентів. Різна статура, нація, тип та колір волосся, навіть власний стиль одягу. Вони усі різні і це чудово. Адже через це можна зрозуміти, що навчання доступне для всіх і навчальний заклад однаково відноситься до різних людей.

Тому було вирішено створити трьох персонажів, які відображали б головне гасло державного університету. Так з'явився хлопець з ім'ям Верітас – який відображав би суть істини. Його найулюбленіші заняття пов'язані з філософією, історією та психологією. Другий персонаж – це Кретіо. Хлопчина, якому не має рівних в творчих галузях. І третя дівчина – Ліберта, спортивна та волелюбна, вона завжди досягає успіхів в усіх олімпіадах. Але її особливістю є нога, яку вона втратила за нещасливих обставин. На цю ідею мене наштовхнув постер на вулиці, про спортсменів, які незважаючи на втрату однієї з кінцівок продовжують досягати успіхів як в творчих професіях так і в спортивних.

Другою, менш привабливою концепцією є відображення героїв у вигляді антропоморфних птахів: сови – Верітаса, лелеки – Кретіо та орлиці – Ліберти, та четвертої пташки голубки списаної з образу «першої вчительки», скульптури, яка стоїть на вході до будівлі університету.

Були обрані саме ці птахи тому що:

Сова – це відображення мудрості та істини, саме з цими двома поняттями вона в нас асоціюється.

Лелека – символ народження нового життя. Так, кожний творець, спочатку виношує свою ідею в голові, потім народжує її, даючи їй життя на листі паперу або в танці, а тоді вдосконалює, наче батько або мати, які виховують своє дитя.

Орлиця – волелюбна та сильна пташка, здатна тримати своїх ворогів на відстані, та злітає високо в небеса.

Голуб – символ чистоти та миру. Те, що поєднує в собі усе найкраще, включаючи жагу до знань, пристрасть до творчості та свободи. Вона б допомагала не тільки гравцеві, а й трьом іншим персонажам у критичних

ситуаціях гри, пояснювала б незнайомі їм терміни та допомагала гравцеві в освоєнні життя університету, але основним її завданням було б знайомити майбутнього абітурієнта з екзаменами, які необхідно пройти для вступу до навчального закладу.

Те, що об'єднує ці дві концепції – це сюжет гри.

Гравець буде грати від першого обличчя. І сама суть в тому, що він потрапляє до університету і ознайомлюється з його життям, правилами та порядками. В цій грі, будуть описані головні правила, свята та екзамени справжнього закладу. Саме в цьому йому будуть допомагати Кретіо, Верітас та Ліберта. Вони будуть розповідати йому про факультети, які з ними пов'язані або, по сюжету гри, які їм найбільше подобаються. Та розкажуть про головні особливості закладу.

2.3. Етапи розробки дизайну персонажу

Першим етапом створення персонажу була розробка ескізів. На основі концепції з птахами. (Дод. Б, рис. 2) Я намалювала, для початку, двох персонажів у вигляді птахів. Вони мали антропоморфне тіло та людський одяг, графіка близька до коміксної. але цей варіант не підійшов через те, що персонажі вийшли надто лячними. Вони мають багато загострених кутів та занадто лячну позу. До того ж, подібний стиль міг би більше підійти для гри в жанрі трилер або жахи.

Тому було вирішено зробити їх більш «м'якими» (Дод. Б, рис. 3), очі більш добрішими. Силуети були підібрані з округленими формами, з невеликою кількістю гострих кутів, аби показати різнобічність характерів персонажів.

Та все ж таки ідея все одно була недостатньо підходящою. Персонажі вийшли близькими до стилю манги, а також надто дитячими. Подібна мальовка не підійде для університетської гри направленої на майбутніх студентів, через що, почалися пошуку зовнішнього вигляду в іншій концепції, а саме у вигляді звичайних людей. Також, було вилучено одного з персонажів, а саме першу вчительку, за для того, щоб концепція була заснована на одному символі університету.

Був намальований ескіз трьох людей (Дод. Б, рис. 4). Виконаних у мультяшному стилі. Ліберта – це дівчина посередині, з волоссям підібраним у пучок та спортивному одязі. В неї спортивне тіло. Образ саме такий, тому що вона постійно у русі. Їй подобається спорт, вона веде активний спосіб життя і часто подорожує, тому їй зручніше носити саме спортивний одяг. Волосся в неї підібране, для зручності, але декілька локонів спадають їй на обличчя, що свідчить про те, що нещодавно вона повернулася з спортивної площадки. Замість однієї ноги, в неї стоїть протез, натяк на травму в минулому. Але це їй не завадило далі займатися улюбленим ділом і добиватися нових перемог. З цього можна зробити вивід, що вона має сильний та вольовий характер, та вміння добиватися своїх цілей не дивлячись на перешкоди на її шляху.

Хлопець зліва – Верітас. Він любить носити офіційний одяг, робить охайну зачіску та завжди ходить з великою записною книгою для конспектів. Хоча такий опис підходить для більш стриманої та суворої людини але м'які риси обличчя видають його добрий характер. Він спокійний, любить багато читати, та мало часу проводить на вулиці. Але завдяки великій кількості знань та вмінню підбирати слова, а також розумінні людської суті та психології, має багато друзів. Адже мало кому не сподобається спілкуватися з такою різнобічною та начитаною людиною, з якою можна легко знайти спільну мову.

Третій хлопець – Кретіо. Він високий та стрункий, що свідчить про те, що він мало займається спортом. Він творча людина і його зовнішність це видає. Має довгі косички, носить вільний розслаблений одяг. Більше всього йому подобаються музика та малювання тому в нього завжди з собою є гітара та листи. На відмінну від інших, він має загострені кути у своїй зовнішності, що стверджує про те, що в нього не такий простий характер як у двох попередніх героїв. Подібна риса притаманна для творчих людей, які люблять кидати виклик усьому звичному та застарілому. Тим не менш, такий характер не заважає йому бути відкритим у спілкуванні. Навіть навпаки, йому подобається показувати іншим, що життя не таке просте та сіре, як може здаватися у деяких ситуаціях, а

ще, що з будь яких життєвих проблем можна знайти вихід, особливо, завдяки креативному, в деяких випадка, навіть не стандартному мисленню.

Другий етап, виконання концепт-арту.

Вийшло два варіанти концепт-артів. Перший варіант (Дод. Б, рис. 5) вийшов більш дитячим та знову наближеним до аніме стилю, через великі очі та просту стилістику. Така стилістика не завжди сприймається дорослими людьми а іноді й підлітками, хоча більшість аналогів подібного жанру з'явилися саме в Японії з подібною графікою. Тому було обрано інший варіант, виконаний у схожих кольорах до першого, також у коміксному стилі але з більш близькою до анатомії справжньої людини та більш складною графікою.

У Ліберти (Дод. Б, рис. 6) риже волосся, яке підкреслює її вогняний характер, та оливкового відтінку шкіра. Має карі сяючі очі. Форма темно-фіолетового кольору з червоними вставками. Кольори були обрані саме такі, тому що червоний характеризує активність, а фіолетовий спокійний колір. Тобто, героїня гарно відчуває ту межу, де потрібно зупинити рух, як результат отриманого досвіду у минулому. Також додалися веснянки, вони надають їй молодості та трішки бешкетного виду. Дівчина не носить макіяж, адже в її ритмі життя він недоречний та буде тільки заважати, не має прикрас, адже вони можуть привести до травматизму.

Верітас (Дод. Б, рис. 7) має бліду шкіру, що означає те, що йому більше подобається

проводити час вдома, до того ж цей відтінок додає до його образу деякої флегматичності. На фоні сребристого волосся гарно виділяються блакитні очі. Такі кольори передають його вміння холодно мислити в потрібний момент. Високий зріст, темного кольору офіційний одяг та акуратна зачіска додають йому елегантності. Дивлячись на нього, з'являється відчуття, що хлопець має аристократичний характер та знає про правила етикету. Але круглі щоки та добрий погляд видають в ньому спокійного та чуйного парубка, який з радістю допоможе у незрозумілому питанні. Можливо в майбутньому, він стане чудовим

вчителем молодших класів. Адже з таким зовнішнім виглядом діти будуть йому довіряти та поважати.

Образ Кретіо (Дод. Б, рис. 8) найбільш змінився від того, яким він був на ескізі. Волосся стало коротким та кудрявим, але отримало зелений колір. Це вже говорить про те що йому подобається виділятися, та шукати не стандартні рішення, а кучері додають йому більш хуліганського вигляду. Шкіра смугла, а очі мають сірий колір. Так як окрім музики та малювання, він займається ще й танцями, то недоречно було залишати його з надто худю статурою, тому вона змінилася на більш спортивну. Те, як з нього наче спадає верхня кофта, ще більше додає йому розслабленості. З усіх предметів, які були з ним, залишився пензлик, тонкий але точний натяк на його творчу натуру. Хоча він виглядає трохи розбещеним, але його відкрита поза дає зрозуміти, що він не злий, а навпаки дуже дружелюбний. Також його зовнішній вигляд дає зрозуміти, що йому не подобається нудний спосіб життя, де все постійно однакове, тому він прагне привнести в нього щось нове та цікаве.

Усі вони мають різний тип шкіри та різну статуру – в цьому відтворюється ідея того, що університет відкритий для всіх. Крім цього, у кожного з них поза, яка відображає впевненість у собі та в своїх цілях. Але вона не завзята, а навпаки привітна та відкрита до спілкування. Також, в сучасному світі ігрової індустрії є великий тренд на незвичну, не ідеалізовану зовнішність. Це дозволяє гравцеві відчувати себе, як в справжньому світі, де є різні типажі характеру та зовнішнього вигляду.

Персонажі зображені з двох ракурсів: переднього та заднього. Усі концепт-арти були зроблені в програмі AdobePhotoshop.

Третій етап – презентаційний. Було обрано декілька фото (Дод. Б, рис. 9) з особистих архівів та головного сайту університету, які в подальшому були використані як фон для презентації персонажу. На фото зображені – аудиторія з головного корпусу навчального закладу, аудиторія з корпусу художньо-графічного відділення факультету мистецтв та спортивна зала університету. Завдяки програмі Photoshop, фотографії були оброблені, тобто підігнані до

потрібного розміру (середній розмір мобільного екрану: 1920x1080), прибралися зайві люди та речі на фоні. Після того як фон був оброблений, я об'єднала його з персонажами.

Віконце з текстом розроблялося в програмі CorelDraw. Була підібрана найбільш доречна форма, спокійна кольорова гамма, на якій гарно видно текст. Був підібраний шрифт під назвою «Bahnschrift», він гарно пасує до форми віконця а також, що найголовніше є читабельним (Дод. Б, рис. 10).

Для кожного персонажу був обраний свій текст:

- Верітас: «Якщо тобі подобається писати дослідницькі роботи та наукові статті, то тобі сюди»;
- Ліберта: «Скоро Універсіада, не хочеш взяти участь?»;
- Кретіо: «Отже, це ти зробила?» та варіанти відповідей «Збрехати» або «Сказати правду».

Після об'єднання фону, персонажу, та текстового віконця залишилося додати атмосферності. Для цього були використанні ефекти віньєтки та зернистості та додалося трохи контрасту. Так був отриманий кінцевий варіант Ліберти (Дод. Б, рис. 11), Верітаса (Дод. Б, рис. 12) та Кретіо (Дод. Б, рис. 13).

Але цей результат вийшов недостатньо задовільним. Тому було вирішено зробити ще декілька варіантів готових персонажів.

Таким чином, фон був Змінений з реалістичного на мальований. Стиль схожий до дизайну персонажів. Текстове віконце також потребувало змін. Тому було вирішено зробити два варіанти віконець. Фон першого прозорий та чорний (Дод. Б, рис. 14, 15). Колір слів підібраний згідного кольорової палітри персонажів. Наприклад, у Верітаса – ім'я написане помаранчевим кольором, а фрази білим. У Ліберти ім'я червоного кольору, а текст також білий. У Кретіо ім'я написане зеленим, а фрази світло зеленого кольору. Цей варіант віконець знаходиться знизу ігрової картинки.

Другий варіант віконець знаходиться зверху картинки (Дод. Б, рис. 16, 17). В нього білий прозорий фон. Імена персонажів такого ж кольору як і в першому варіанті.

Новий фон був створений в програмі AdobePhotoshop, а текстові вікна у телефонному додатку для додавання текстів «Додати текст». Для текстових вікон був підібраний шрифт під назвою «Alice». До того ж, були змінені варіанти відповіді для Кретіо з «Збрехати» або «Сказати правду» на «Так» або «Ні», тому що попередній варіант звучав нбадто грубо.

2.4. Економічне обґрунтування.

Для створення ескізної частини кваліфікаційного проєкту були використанні такі матеріали:

- папір А3 формату – 8 листів – 16 грн.;
- олівці – 1 штука – 15 грн.;
- гумка – 1 штука – 20 грн.;

Для концепт-арту та підготовки проєкту до презентації були застосовані:

- комп'ютерна програма AdobePhotoshop 2020 – безкоштовна версія для студентів.
- комп'ютерна програма CorelDraw 2019 – безкоштовна версія для студентів.
- Графічний планшет TRUST – 2499 грн.

Усього – 2550 грн.

Висновки до розділу 2

В ході розробки персонажа до візуальної гри було з'ясовано основне завдання проєктної частини кваліфікаційної роботи. Суть завдання – це створити персонажа для візуальної гри, присвяченої вищому навчальному закладу. А саме криворізькому державному педагогічному університету. Для виконання завдання було проведено дослідницьку роботу. Ознайомлення з принципами, символами та порядками університету, а також його студентами. На основі отриманої інформації було встановлено, що університет та його студенти живуть насиченим життям. Постійно відбуваються різноманітні

конкурси та акції, є велика кількість нагород. Це свідчить про те, що студенти прагнуть кращого для себе, та вдосконалення того, що їх оточує.

Так була створена концепція, основою якої став девіз університету – "Істина, творчість, свобода". Ідея полягає у створенні трьох персонажів, кожен із яких захоплювався б факультетами певного напрямку. Наприклад, Ліберта - туризм та спорт; Кретіо – художньо-графічне відділення, музика та танці; Верітас – українська філологія, історія, філософія. Виходячи з цієї концепції, вони ознайомлюють гравця з різними факультетами, які пов'язані з ними.

Дизайн персонажу розроблявся відповідно до тематичних вимог, відомих аналогів, концепції та підпорядкований конструктивній основі та логіці:

- було створено декілька ескізів, з яких був обраний найкращий варіант. Усі ескізи розроблялися з урахуванням усіх проектних задач ;
- на основі обраного ескізу створилися декілька концепт-артів, з яких обрали більш доцільний. Під час їх розробки були враховані всі теоретичні відомості та інтереси замовників.

Крім того була створена презентаційна частина, де можна побачити як саме будуть виглядати персонажі у самій грі.

Так були створені оригінальні, приємні оку та відповідними до свого образу персонажі, які надихатимуть гравців на те, щоб ставати кращими та допомагатимуть з вибором майбутньої професії завдяки грі.

Для відтворення використовувалися легкі у доступі матеріали а саме папір, олівець, гумка для ескізної частини, та графічний планшет, програми AdobePhotoshop та CorelDraw для концепт-артів і оформлення персонажів.

За отриманими розрахунками, коштопис проекту складає близько 2550 грн.

ВИСНОВКИ

Технології грають величезну роль сучасному світі. Ми користуємося ними щодня та однією з них і вже такою рідною для багатьох є технологія відеоігор. У нашу епоху ігри, як комп'ютерні так і мобільні, мають величезний вплив на культуру та розвиток суспільства. Вони грають величезну роль освіти. Адже навчатися за допомогою гри набагато цікавіше, ніж за звичайною системою. Крім того, ігри мають усі необхідні компоненти для успішного навчання. Наприклад, чіткі цілі, яких гравці вчаться досягати за допомогою підрахунку очок та проходження складних рівнів, а також розвитку свого кругозору та словникового запасу завдяки діалогам у грі. З цього, можна зробити висновок, що гра здатна змінювати наш світогляд, навчати чомусь новому та розвивати вже отримані навички.

Так, навіть інтерактивна візуальна гра може бути у нагоді. Як на прикладі цього кваліфікаційного проєкту. Концепція гри заснована на тому, щоб допомогти гравцеві дізнатися про навчальний заклад, до якого він хотів би подати документи, у цікавій ігровій формі. Така гра може бути гарною візитною карточкою для університету. Адже більшості абітурієнтам буде цікавіше пройти коротку гру, в якій вже зібрана уся корисна інформація та представлений короткий опис студентського життя цього навчального закладу, ніж шукати її по різноманітним сайтам та розпитувати знайомих.

Але, для того щоб створити подібну гру, необхідно розуміти чим саме є візуальна гра. Так, завдяки пошуку інформації та отриманим знанням, стає відомо, що візуальна гра – це інтерактивна гра, де гравець майже не докладає зусиль. В основному, вона грає суто інформативний характер. Наче книга, знайомить нас з новим світом, але у відмінності від книги, в ній можна змінювати хід та кінець сюжету завдяки обраним діям або відповідям. До того ж вона має багато жанрів та різних категорій і класифікацій.

В процесі подальшої розробки персонажа, був проведений аналіз усіх доступних джерел інформації та аналогів ігор жанру візуальної новели та їх персонажів, на основі яких була створена концепція героїв для мого проєкту.

Ескізи та концепт-арти розроблялися відповідно до сучасних методик створення ігрових персонажів. А саме, вмінні підбирати кольорову палітру і силует, які будуть гарно відображати характер, та розробляти біографію персонажу, задля того, щоб зацікавити гравця.

В результаті були отримані цікаві та оригінальні персонажі, які відповідають темі завдання та будуть цікаві гравцям.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Візуальна новела. [Електронний ресурс]: Вікіпедія. Вільна енциклопедія. 2022. - Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Візуальна новела](https://uk.wikipedia.org/wiki/Візуальна_новела) (дата звернення 12.05.2022р.)
2. Дизайн персонажа. Від простого до хитромудрого. Частина 1. Основи. [Електронний ресурс]: DTF. 2020. - Режим доступу: <https://dtf.ru/cinema/133336-dizayn-personazha-ot-prostogo-k-zamyslovatomu-chast-1-osnovy> (дата звернення 09.05.2022)
3. Найкращі візуальні новели на РС. [Електронний ресурс]: Cubiq. 2021. - Режим доступу: <https://cubiq.ru/luchshie-vizualnie-novelli-na-rc/#-1> (дата звернення 09.04.2022 р.)
4. 5 Кращих візуальних новел для Android. Xiaomi Community. 2020. - Режим доступу: <https://c.mi.com/thread-3021599-1-0.html> (дата звернення 11.05.2022 р.)
5. Криворізький державний педагогічний університет. - Режим доступу: <https://kdpu.edu.ua/> (дата звернення 11.05.2022 р.)
6. Що робить персонажа вдалим? [Електронний ресурс]: Канобу. 2017. - Режим доступу: <https://kanobu.ru/pub/443124/>. (дата звернення 09.05.2022 р.)
7. Що таке візуальні новели і з чого почати їх читати? [Електронний ресурс]: Tmginfo.net. 2019. - Режим доступу: <https://tmginfo.net/2019/07/shho-take-vizualni-noveli-i-z-chogo-pochat/> (дата звернення 15.03.2022 р.).
8. ADRIANO VALENTE. The 15 Best Visual Novels on Steam. [Електронний ресурс]: Thegamer. 2020. Режим доступу: <https://www.thegamer.com/best-visual-novels-steam/> (дата звернення 04.05.2022 р.)
9. Brett Warren. Develop fun and engaging game characters with Milanote. [Електронний ресурс]: Milanote. 2022. Режим доступу: <https://milanote.com/guide/game-design-character-profile> (дата звернення 07.02.2022 р.)
10. Casey Scheld. The Crown of Leaves Review. [Електронний ресурс]: Gamersheroes. 2019. Режим доступу: <https://www.gamersheroes.com/honest-game-reviews/the-crown-of-leaves-review/> (дата звернення 09.05.2022 р.)

11. Character Design in Video Games: Types, Classes and Characteristics. [Электронный ресурс]: Starloop Studios. 2021. Режим доступа: <https://starloopstudios.com/character-design-in-video-games-types-classes-and-characteristics/> (дата звернення 07.02.2022 р.).

12. Game design trends that will rock 2021: main factors shaping the further development of the gaming industry. [Электронный ресурс]: Kevurugames. Режим доступа: <https://kevurugames.com/blog/game-design-trends-2021/> (дата звернення 17.03.2022 р.)

13. Game Reviews Bear's Restaurant is more than just a cute cooking game. [Электронный ресурс]: Bigbossbattle. 2019. Режим доступа: <https://bigbossbattle.com/bears-restaurant-is-more-than-just-a-cute-cooking-game/> (дата звернення 08.05.2022 р.)

14. Kate Gray. The Silver Case 2425 Review. [Электронный ресурс]: Nintendolife. 2021. Режим доступа: https://www.nintendolife.com/reviews/nintendo-switch/silver_case_2425 (дата звернення 06.05.2022 р.)

15. Lars Denicke & Peter Thaler. 5 key trends in character design. [Электронный ресурс]: Creativebloq 2018. Режим доступа: <https://www.creativebloq.com/features/5-key-trends-in-character-design> (дата звернення 17.03.2022 р.)

16. _Lusine Ustyan. GOALS OF CHARACTER DESIGN. [Электронный ресурс]: Open Library. 2021. Режим доступа: <https://ocampusontario.pressbooks.pub/gamedesigndevelopmenttextbook/chapter/goals-of-character-design/> (дата звернення 07.02.2022 р.)

17. _Oscar Shepherd. The Latest Trends in Character Design and Why They Matter. [Электронный ресурс]: Thrive. Режим доступа: <https://thriveglobal.com/stories/the-latest-trends-in-character-design-and-why-they-matter/> (дата звернення 15.03.2022 р.)

18. Rick Lane. How to Create a Game Character That Doesn't Suck. [Электронный ресурс]: Kotaku. 2014. Режим доступа: <https://kotaku.com/how-to->

create-a-game-character-that-doesnt-suck-1629213755 (дата звернення 07.02.2022 р.).

19. SIMULACRA - Found phone horror mystery. [Електронний ресурс]: Pdalife. 2020. Режим доступу: <https://pdalife.to/simulacra-android-a30277.html> (дата звернення 06.05.2022 р.).

20. Suriel Vazquez. The Silver Case Review. [Електронний ресурс]: Gameinformer. 2017. Режим доступу: https://www.gameinformer.com/games/the_silver_case/b/playstation4/archive/2017/04/27/the-silver-case-review.aspx (дата звернення 04.05.2022 р.).

21. The Silver Case. [Електронний ресурс]: Steam. Режим доступу: https://store.steampowered.com/app/476650/The_Silver_Case/ (дата звернення 06.05.2022 р.).

22. Timothy McVicar. Cinderella's less-likable stepsister game — Cinders review. [Електронний ресурс]: Gamingtrend. 2020. Режим доступу: <https://gamingtrend.com/feature/reviews/cinderellas-less-likable-stepsister-game-cinders-review/> (дата звернення 09.04.2022 р.).

23. Welcome to the fan-made wiki for the mobile game Romance Club! [Електронний ресурс]: Romance Club Wiki. Режим доступу: https://romance-club.fandom.com/wiki/Romance_Club_Wiki (дата звернення 09.05.2022 р.).

24. Will Wright. How to Design a Video Game Character. [Електронний ресурс]: Masterclass. 2020. Режим доступу: <https://www.masterclass.com/articles/how-to-design-a-video-game-character#how-to-design-a-video-game-character> (дата звернення 07.02.2022 р.).

25. Will Wright. Visual Novels: 5 Characteristics of Visual Novel Video Games. [Електронний ресурс]: Masterclass. 2022. Режим доступу: <https://www.masterclass.com/articles/visual-novels-explained-plus-notable-visual-novel-video-games#what-are-visual-novel-video-games> (дата звернення 22.02.2022 р.).

ДОДАТКИ

Додаток А

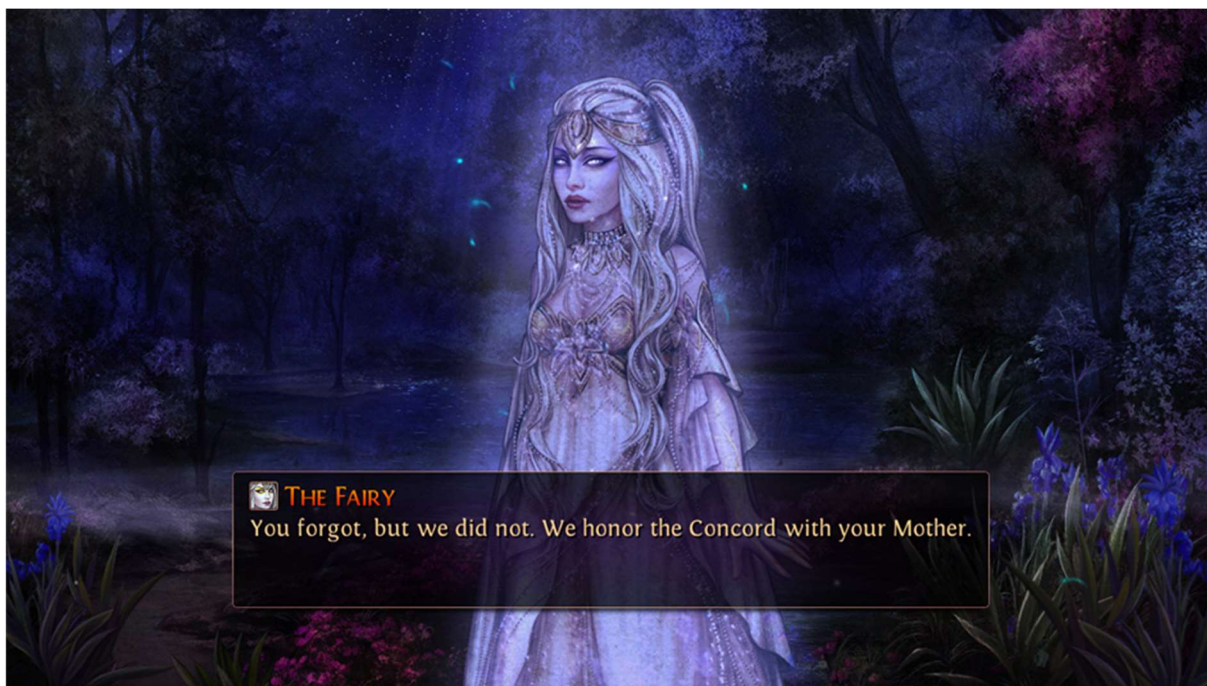


Рис. 1. Персонаж Фея з гри «Cinders»



Рис. 2. Персонажі з гри «The Silver Case»



Рис. 3. Кадр з гри «BearsResto»



Рис. 4. Кадр з гри «The Crown of Leaves», приклад вікна діалогу

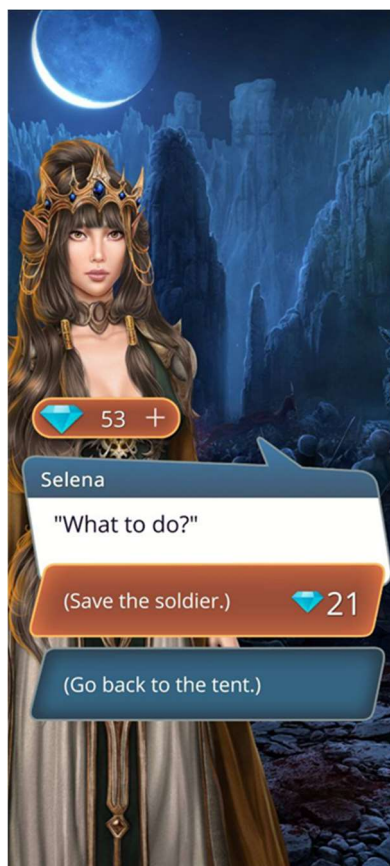


Рис. 5. Кадр з гри «Romance club»

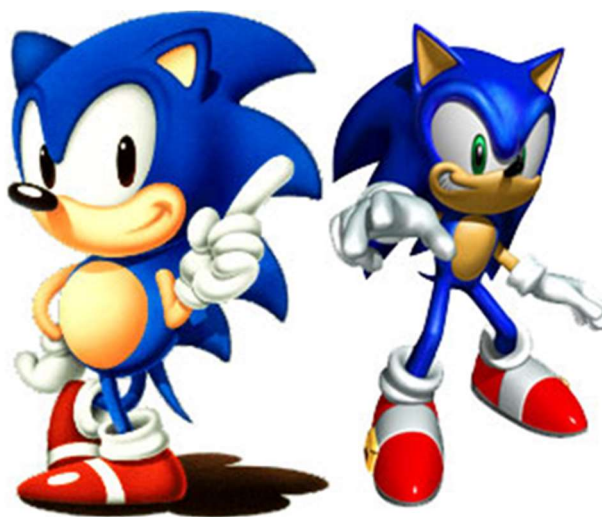


Рис. 6. Персонаж Сонік з серії «Sonic the Hedgehog»

Додаток Б



Рис. 1. Герб Кіровоградського Державного Педагогічного Університету



Рис. 2. Перший ескіз



Рис. 3. Другий ескіз



Рис. 4. Третій ескіз



Рис. 5. Перший концепт-арт



Рис. 6. Концепт-арт Ліберти



Рис. 7. Концепт-арт Верітаса



Рис. 8. Концепт-арт Кретіо



Рис. 9. Фото для фону

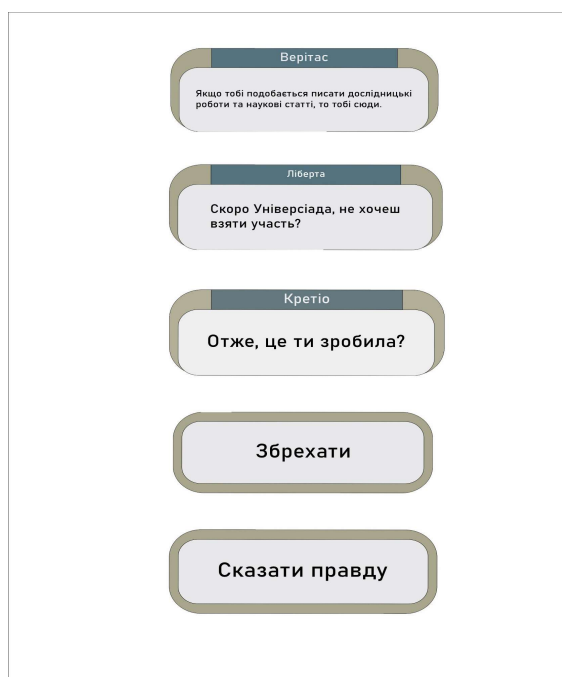


Рис.10. Дизайн текстового вікна



Рис. 11. Варіант скріншоту гри з Лібертою



Рис. 12. Варіант скріншоту гри Верітасом

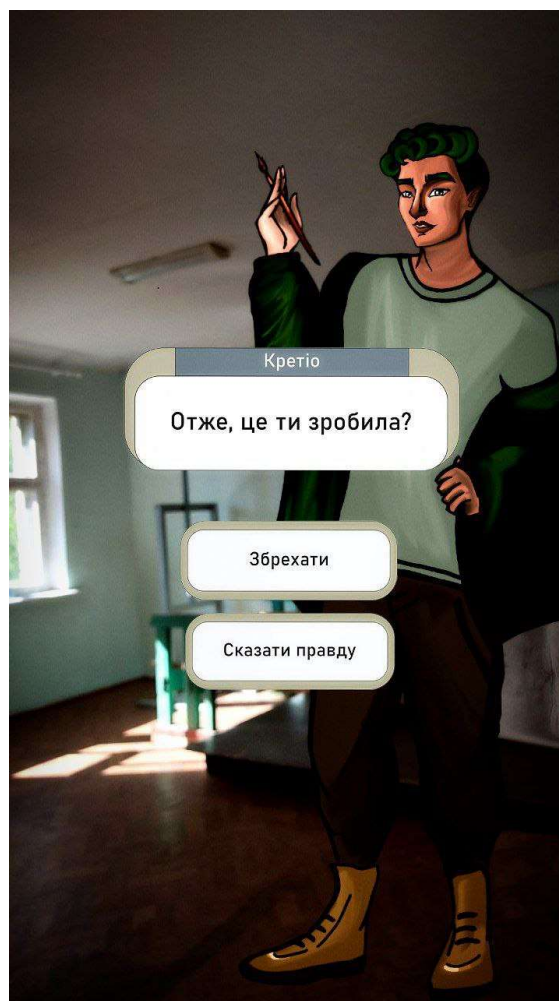


Рис. 13. Варіант скріншоту гри з Кретіо



Рис. 14. Варіант текстового вікна знизу у темній палітрі



Рис. 15. Варіант текстового вікна знизу у темній палітрі



Рис. 16. Варіант текстового вікна зверху у світлій палітрі



Рис. 17. Варіант текстового вікна зверху у світлій палітрі