

Розробка дизайну персонажів комп'ютерної гри «Hold On «We're Out»»

Виконано: студента групи БЗДГ–22 Басараб Дмитро
Васильович Науковий керівник : доц. Мазніченко
О. В.

Київ 2026





ВСТУП

Актуальність теми.

Сучасна індустрія відеоігор активно розвивається, що підвищує вимоги до дизайну персонажів як важливого елемента візуальної ідентичності та ігрового досвіду. Особливого значення набуває піксель-арт, який завдяки популярності інді-ігор і ретро-естетики залишається актуальним художнім напрямом. У жанрі Run'n'Gun персонажі виконують не лише візуальну, а й наративну та ігрову функції, тому їхнє проектування потребує поєднання художньої виразності, технічної оптимізації та відповідності загальній концепції гри, що зумовлює актуальність дослідження особливостей створення персонажів у піксельному стилі.

Мета дослідження. Дослідження особливостей дизайну персонажів у 7 сучасних відеоіграх та створення концепції персонажів для гри (Hold On (We're Out)) з урахуванням принципів піксель-арту, жанрової специфіки Run'n'Gun і сучасних тенденцій ігрового дизайну.

Завдання дослідження: 1. Проаналізувати сучасні підходи та технічні особливості створення персонажів у комп'ютерних іграх. 2. Дослідити основні художні напрями та підходи до створення дизайну персонажів у сучасних відеоіграх різних жанрів. 3. Розробити дизайн-концепцію персонажів гри (Hold On (We're Out)), враховуючи їхню стилістику, індивідуальні характеристики та значення для розвитку сюжетної лінії.

ВСТУП

ПРАКТИЧНЕ ЗНАЧЕННЯ ОДЕРЖАНИХ РЕЗУЛЬТАТІВ. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ МОЖУТЬ БУТИ ВИКОРИСТАНІ ПІД ЧАС РОЗРОБКИ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР, ЯК ПРАКТИЧНИЙ МАТЕРІАЛ ДЛЯ ХУДОЖНИКІВ І ДИЗАЙНЕРІВ, А ТАКОЖ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ З ДИСЦИПЛІН, ПОВ'ЯЗАНИХ ІЗ ГЕЙМДИЗАЙНОМ, КОМП'ЮТЕРНОЮ ГРАФІКОЮ ТА ЦИФРОВИМ МИСТЕЦТВОМ.

ДПРОБАЦІЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ. ОСНОВНІ РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВИСВІТЛЕНО У ТЕЗАХ «ІСТОРІЯ ЖАНРУ RUN'N'GUN: ВИТОКИ, ЕВОЛЮЦІЯ ТА СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ», ОПУБЛІКОВАНИХ У ЗБІРНИКУ МАТЕРІАЛІВ IX ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ СТУДЕНТСЬКОЇ НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ «ФОРМУВАННЯ СУЧАСНОЇ НАУКИ: МЕТОДИКА ТА ПРАКТИКА» (17 КВІТНЯ 2026 РОКУ, М. УЖГОРОД, УКРАЇНА) (ДОДАТОК 1).

СТРУКТУРА ТА ОБСЯГ РОБОТИ. КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА СКЛАДАЄТЬСЯ ЗІ ВСТУПУ, ТРЬОХ РОЗДІЛІВ, ВИСНОВКІВ, СПИСКУ ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ДОДАТКІВ. ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ РОБОТИ СТАНОВИТЬ 61 СТОРІНКУ.



РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ТА КУЛЬТУРНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ.

У першому розділі досліджено історію розвитку відеоігор та жанру Run'n'Gun, а також особливості дизайну персонажів у піксельній графіці. Проаналізовано вплив піксель-арту, сторітелінгу та візуального стилю на формування образів персонажів. Розглянуто взаємозв'язок наративу, форми, кольору та силуету в процесі створення впізнаваних ігрових героїв.



Розділ 2. Аналіз проєктної ситуації та концепція персонажів для гри «Hold On (We're Out)»



- Проведено аналіз сучасних представників жанру Run'n'Gun: Contra, Metal Slug, Superhead, Katana Zero, Broforce, Blazing Chrome.
- Визначено ключові особливості жанру: динамічний геймплей, виразний візуальний стиль, емоційний вплив та взаємозв'язок механік із наративом.
- Досліджено цільову аудиторію проєкту: молодь, дорослих гравців, прихильників ретро-ігор, казуальну та творчу аудиторію.
- Розглянуто вплив відеоігор на когнітивні навички, соціальну взаємодію та реабілітаційні практики на основі сучасних досліджень.
- Проаналізовано взаємозв'язок між стилем персонажів і наративом через колір, форму, силует та анімацію.
- Визначено художні та концептуальні рішення, які стали основою для створення персонажів гри Hold On (We're Out).

КОНЦЕПЦІЯ ПЕРСОНАЖІВ

Персонажі гри **Hold On (We're Out)** мають власну історію, характер і мотивацію. Їхні особливості впливають на геймплей та допомагають створити емоційний зв'язок між гравцем і героями.



Розміри персонажів у відеоіграх безпосередньо залежали від технічних можливостей ігрових платформ.

- У 8-бітну епоху персонажі зазвичай мали розмір від 10 до 40 пікселів через низьку роздільну здатність екранів, обмежену кількість кольорів і невеликий обсяг пам'яті.
- У 16-бітних системах можливості зросли, тому персонажі могли досягати 60–120 пікселів і містити більше деталей.
- У 32-бітну епоху роздільна здатність, пам'ять та продуктивність значно покращилися, що дозволило створювати спрайти розміром понад 200 пікселів. Сьогодні розмір персонажів практично не обмежений технічними факторами, тому вибір масштабу та рівня деталізації визначається переважно художнім стилем і вимогами проєкту.

НАРУТЕНКО

Наймолодший боєць команди, якому майже тридцять років. Він виріс у 2152 році — світі, де великі корпорації мають більше впливу, ніж державні структури, а поняття закону дедалі частіше поступається вигоді. До служби в загоні працював у поліції та більше звик до безпечної роботи в штабі, ніж до боїв на передовій.

Проте, коли порядок почав руйнуватися, Нарутенко вирішив вийти із зони комфорту та стати на бік тих, хто ще намагається захищати людей. У бою він поєднує сучасні технології, дрони та тактичне спорядження з перевіреною часом зброєю, яка навіть у ХХІ столітті залишається надійною та ефективною.



ПОҒΔΠΙΚ



Захисниця команди, жінка, яка давно перестала вірити у справедливість. Для неї справедливість — це не закон чи правила, а вчинки. За своє життя вона неодноразово потрапляла в небезпечні ситуації, але щоразу виходила з них переможницею. Попри суворий характер і бойовий досвід, Потапик має сім'ю, заради якої продовжує боротися. У бою вона поєднує силу та швидкість, впевнено тримає оборону й майстерно веде ближній бій, захищаючи своїх товаришів навіть у найскладніших умовах.

КЛІРІК

ФАХІВЕЦЬ ІЗ ДАЛЬНЬОГО БОЮ ТА ОДИН ІЗ НАЙДОСВІДЧЕНІШИХ ЧЛЕНІВ КОМАНДИ. ЧЕРЕЗ ПОШКОДЖЕННЯ СЛҀХУ ВІН ВИКОРИСТОВУЄ ВДОСКОНАЛЕНІ СЛҀХОВІ ІМПЛАНТИ, ЯКІ ДОЗВОЛЯЮТЬ ПІДКЛЮЧАТИСЯ ДО СЛУЖБОВИХ КАНАЛІВ ЗВ'ЯЗКУ, ПЕРЕХОПЛЮВАТИ СИГНАЛИ ТА ВИЗНАЧАТИ МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ ПРОТИВНИКІВ. САМЕ ТОМУ ВІН НАСТІЛЬКИ ЕФЕКТИВНИЙ ЗІ СНАЙПЕРСЬКОЮ ЗБРОЄЮ Й ЧАСТО ЗНАЄ ПРО НЕБЕЗПЕКУ ЩЕ ДО ЇЇ ПОЯВИ. ПОПРИ СВІЙ СУВОРИЙ ВИГЛЯД І ЗНАЧНІ ФІЗИЧНІ ДАНІ, КЛИРИК НАСПРАВДІ ДОБРОЗИЧЛИВА ЛЮДИНА. ВІН ПІШОВ ДО ПОЛІЦІЇ В ЧАСИ, КОЛИ МАЛО ХТО ХОТІВ БРАТИ НА СЕБЕ ТАКУ ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ, БО ВВАЖАВ, ЩО ХТОСЬ УСЕ Ж МАЄ ДОПОМАГАТИ ЛЮДЯМ. ЗАВЖДИ НОСИТЬ ІЗ СОБОЮ АПТЕЧКИ, МЕДИКАМЕНТИ ТА РІЗНОМАНІТНІ СТИМУЛЯТОРИ ДЛЯ НАДАННЯ ПЕРШОЇ ДОПОМОГИ. ТАМ, ДЕ ІНШІ ЧҀЮЮТЬ ЛИШЕ ШҀМ, КЛИРИК ЧҀЄ НАБЛИЖЕННЯ ПРОБЛЕМ І РОБИТЬ УСЕ МОЖЛИВЕ, ЩОБ ЇХ ВИРІШИТИ.



Висновки

У результаті дослідження було встановлено, що створення персонажів у піксельному стилі є комплексним процесом, який поєднує художні, технічні та наративні аспекти. Аналіз жанру Run'n'Gun показав, що піксельна графіка залишається актуальною завдяки поєднанню класичних традицій і сучасних підходів до розробки ігор.

Проведене дослідження підтвердило важливість врахування особливостей цільової аудиторії під час створення персонажів. Дизайн героїв має бути зрозумілим, впізнаваним і привабливим для широкого кола гравців.

Практична частина роботи продемонструвала, що візуальний стиль, кольорова палітра, силует і деталі персонажів є важливими елементами розкриття їхнього характеру та ролі в сюжеті. Розроблені персонажі отримали власну історію, мотивацію та унікальні особливості, що підсилюють емоційне сприйняття гри.

Також було досліджено основні етапи створення персонажів: від скетчів і пошуку силуетів до фінального рендеру та інтеграції в ігрове середовище. Це дозволило створити цілісні образи, які поєднують художню виразність і функціональність.

Отже, поставлена мета була досягнута: розроблено дизайн персонажів для гри Hold On (We're Out), які відповідають особливостям жанру Run'n'Gun, підтримують атмосферу проєкту та сприяють створенню цілісного ігрового досвіду.

