

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
Факультет дизайну
Кафедра мультимедійного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка концепт-арту елементів гри в стилі НОРА

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Мультимедійний дизайн

Виконала: студентка групи БДм2-21

Фадєєва Т. М.

Науковий керівник к.пед.н., доцент

Шаура А.Ю.

Рецензент к.т.н., доцент Слітюк О.О.

Київ 2025

АНОТАЦІЯ

Фадєєва Т.М. Розробка концепт-арту елементів гри в стилі НОРА. – Рукопис.

Кваліфікаційна робота зі спеціальності 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2025 рік.

У кваліфікаційній роботі здійснено розробку авторського концепт-арту елементів гри в жанрі НОРА/НОРА (Hidden Object Puzzle Adventure / Narrative Object Puzzle Adventure). Проєкт включає візуальне оформлення сцени, створення персонажів та символічного логотипу на основі власного сюжету, що розгортається в атмосферному селищі 1920-х років. Проведено теоретичний аналіз жанрових особливостей НОРА, досліджено інструменти цифрового малювання (Photoshop, Procreate) та методики концепт-проєктування. Застосовано сучасні прийоми — скетчинг, фотобашинг, робота з референсами, AI-генерація. Практична частина демонструє авторський стиль, композиційне рішення, наративну логіку та естетику сцени, розробленої в межах дипломного проєкту.

Ключові слова: *концепт-арт, дизайн гри, НОРА, візуальний сторітелінг, мультимедійний дизайн.*

SUMMARY

Fadeeva T.M. Development of concept art for game elements in the style of НОРА. – Manuscript.

Qualification work in specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2025.

The qualification work includes the development of the author's concept art for the elements of the game in the genre of НОРА/НОРА (Hidden Object Puzzle Adventure / Narrative Object Puzzle Adventure). The project includes the visual design of the scene, the creation of characters and a symbolic logo based on the author's own plot, which takes place in an atmospheric village of the 1920s. A theoretical

analysis of the genre features of HOPA is carried out, digital drawing tools (Photoshop, Procreate) and concept design techniques are studied. Modern techniques are used, such as sketching, photo-bashing, working with references, and AI generation. The practical part demonstrates the author's style, compositional solution, narrative logic, and aesthetics of the scene developed as part of the diploma project.

Keywords: *concept art, game design, HOPA, visual storytelling, multimedia design.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1 ТЕОРИТИЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ У ЖАНРІ НОРА.....	10
1.1 Поняття та роль концепт-арту в геймдеві.....	10
1.2 Жанр НОРА: особливості, вплив на стиль концепт-арту.....	15
1.3. Аналіз візуальних особливостей жанру НОРА.....	18
Висновки до 1 розділу.....	21
РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ ІНСТРУМЕНТІВ ТА ТЕХНІК КОНЦЕПТ АРТУ.....	22
2.1. Інструменти: Photoshop, Procreate, Blender, Figma.....	22
2.2 Техніки створення концепт-арту: силуети, колористика, емоційний настрій.....	24
2.3 Приклади вдалого концепт-арту в сучасних НОРА-іграх.....	27
2.4. Аналіз вітчизняного та зарубіжного досвіду.....	36
Висновки до 2 розділу.....	37
РОЗДІЛ 3 РОЗДІЛ 3 ПРАКТИЧНА РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ ГРИ.....	38
3.1. Загальна ідея та сюжетне завдання сцени.....	38
3.2. Функціональне та композиційне рішення сцени. Загальний огляд графічних напрацювань.....	43
3.3. Програмні засоби та техніки реалізації	51
Висновки до 3 розділу.....	51
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	53
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	57
ДОДАТКИ.....	61

ВСТУП

Актуальність теми. У XXI столітті цифрові розваги стали не лише популярною формою дозвілля, але й окремим напрямом сучасної культури та мистецтва. Комп'ютерні ігри впливають на естетичні вподобання мільйонів людей, формують візуальну мову поколінь і задають нові вектори у розвитку дизайну, анімації та наративу. В цьому контексті концепт-арт виступає однією з найважливіших складових виробничого процесу в геймдеві, адже саме на етапі концептуального проектування створюється художня база майбутньої гри — її стиль, настрій, атмосфера, візуальні рішення для персонажів, локацій та предметів.

Особливої актуальності набуває дослідження концепт-арту у рамках жанру НОРА/НОРА (Hidden Object Puzzle Adventure / Narrative Object Puzzle Adventure) — кежуал-ігор з потужним сюжетним наповненням, елементами загадок, прихованих об'єктів та глибокого візуального сторітелінгу. Цей жанр потребує високої деталізації, сюжетної візуальної логіки, особливої атмосфери, що досягається передусім художніми засобами. Концепт-художник у таких проєктах виступає не просто дизайнером, а й оповідачем, режисером, естетичним архітектором візуального світу гри.

Актуальність теми кваліфікаційної роботи зумовлена трьома чинниками:

1. Індустріальним — НОРА/НОРА залишаються одним з найстабільніших жанрів у кежуал-геймінгу, потребуючи якісного візуального наповнення;
2. Художнім — створення концепт-арту в цьому жанрі вимагає особливих рішень, де гармонійно поєднуються композиція, колір, атмосфера та інтерактивність;
3. Освітнім — практичне опанування методики концепт-проєктування дозволяє підготувати фахівців, затребуваних на ринку праці у сфері мультимедійного дизайну.

Метою даної кваліфікаційної роботи є дослідження процесу створення концепт-арту елементів гри в жанрі НОРА/НОРА, а також практична розробка візуального рішення сцени та персонажів у межах авторського проєкту. Реалізація цього завдання вимагає як глибокого теоретичного аналізу жанрових особливостей, так і практичного моделювання відповідного стилю за допомогою сучасних цифрових інструментів.

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати такі **завдання**:

- проаналізувати історію та сучасний стан розвитку концепт-арту в геймдеві;
- виявити особливості жанру НОРА/НОРА у контексті візуального дизайну;
- дослідити інструменти (Photoshop, Procreate, Blender, Figma), які найчастіше використовуються у роботі концепт-художника;
- визначити типові стилістичні, колористичні та композиційні рішення на прикладі вітчизняних та закордонних ігор;
- створити власний авторський концепт сцени та персонажів на основі попереднього дослідження;
- оцінити художню якість, наративну ефективність та потенційну застосовність створених візуальних матеріалів у грі.

Об'єктом дослідження є процес візуального проектування у сфері дизайну цифрових ігор.

Предметом дослідження виступають методи, техніки та інструменти створення концепт-арту для ігрових продуктів жанру НОРА/НОРА.

Методи дослідження, застосовані у роботі: аналіз візуального матеріалу (референсів, артбуків, інтерфейсів); спостереження за процесом створення концептів у середовищі Photoshop і Procreate; експериментальна розробка сцени в умовах наближених до реального production-процесу; порівняння стилістичних та наративних рішень в іграх різних студій; дизайнерське моделювання з елементами гіпотетичного тестування сцени.

Наукова новизна кваліфікаційної роботи полягає в комплексному підході до дослідження концепт-арту у межах жанру НОРА/НОРА: від аналізу його теоретичних засад — до практичного втілення ігрової сцени, яка враховує жанрові, естетичні та психологічні особливості. Авторкою запропоновано оригінальне візуальне рішення сцени з новим підходом до структурування простору, передачі настрою через колористику, ритм дрібних деталей та сюжетну взаємодію з предметами. У роботі також узагальнено типові помилки початківців у створенні концептів для НОРА і надано рекомендації щодо покращення композиції та кольорових схем у рамках специфіки жанру.

Практична цінність кваліфікаційної роботи полягає в тому, що створений візуальний концепт може бути використаний як основа для подальшого розширення гри або як приклад у портфоліо концепт-художника. Методика роботи, представлена у дипломі, може бути адаптована до інших жанрів або проєктів, а також застосована в освітньому процесі — як у класичних художніх закладах, так і на онлайн-платформах навчання геймдизайну. Матеріал роботи корисний для молодих дизайнерів, які прагнуть опанувати жанрову стилістику, а також для викладачів, що формують навчальні програми зі спеціальності «Мультимедійний дизайн».

Таким чином, дана робота поєднує дослідження сучасного стану концепт-арту в ігровій індустрії з авторським практичним проєктом, що ґрунтується на принципах наративного дизайну, художнього мислення й технічної майстерності. Вона покликана не лише розширити уявлення про візуальне проєктування в жанрі НОРА/НОРА, але й дати приклад узгодженого застосування теоретичних знань на практиці — з урахуванням реальних викликів, що стоять перед сучасним художником у геймдеві.

Апробація результатів дослідження. За темою роботи опубліковано тези доповіді у збірнику матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції здобувачів вищої освіти та молодих вчених «Інформаційні технології та моделювання систем» (Житомир, 2025) (Додаток А). Також подано розробку

персонажу на Міжнародний конкурс студентського дизайну 2025 DIVERSITY у Тайвані.

Структура та обсяг роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 65 сторінок, із них 60 сторінок основного тексту, містить 6 ілюстрацій, список використаних джерел налічує 45 найменувань.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРИТИЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ У ЖАНРІ НОРА

1.1 Поняття та роль концепт-арту в геймдеві

У сучасній індустрії відеоігор концепт-арт посідає провідне місце серед етапів візуального розроблення ігрового продукту. Його головна функція полягає в перетворенні ідей, сценаріїв і задумів геймдизайнерів у візуально виразні образи, які потім служать орієнтиром для роботи художників, 3D-моделерів, аніматорів та інших членів творчої команди . Концепт-арт охоплює початковий етап створення гри, званий pre-production, і є не просто допоміжним матеріалом, а основоположним візуальним інструментом, який формує стиль, настрій та атмосферу всього проєкту [1].

Під поняттям «концепт-арт» (від англ. concept art) розуміють процес створення зображень, які передають ідеї щодо персонажів, середовища, об'єктів, технологій або візуального стилю, необхідного для розробки гри, фільму чи іншого мультимедійного продукту [8]. Основна мета концепт-арту — забезпечити художній фундамент, на якому будується вся подальша візуальна складова. Це не остаточна версія елементів гри, а радше пошукова форма візуального мислення, яка дозволяє випробовувати різні ідеї, варіанти, композиційні рішення та колірні схеми.

Особливістю концепт-арту є поєднання творчої уяви з функціональністю. Художник-концепт артист повинен володіти не тільки навичками малювання, але й розуміти основи композиції, кольору, освітлення, анатомії та дизайну. Крім того, йому слід уміти мислити критично, вирішуючи завдання з урахуванням логіки ігрового світу, технічних обмежень платформи, на якій буде реалізовано гру, та естетичних очікувань цільової аудиторії.

Варто зазначити, що концепт-арт значно відрізняється залежно від жанру гри. У випадку НОРА (Hidden Object Puzzle Adventure), концепт-арт має особливу роль — він допомагає створити атмосферу таємниці, глибокого занурення, психологічного напруження, а іноді й легкого страху. Це досягається завдяки ретельно підбраному стилю, деталізації локацій, незвичних композицій та глибокої роботи з кольором.

Історично концепт-арт почав набувати широкого поширення в середині ХХ століття в анімації та кінематографі, де художники створювали попередні образи персонажів, локацій і сцен для майбутніх проєктів [3]. Згодом ця практика набула великої популярності в ігровій індустрії, яка активно розвивалася і потребувала якісного візуального оформлення ігрових світів. Сьогодні жодна серйозна відеогра не обходиться без етапу створення концепт-арту, адже саме на цьому рівні визначаються ключові візуальні параметри, що впливають на всю подальшу розробку.

Концепт-арт не тільки служить засобом візуалізації ідеї, а й є комунікаційним інструментом у процесі командної роботи. Він дозволяє налагодити діалог між учасниками проєкту, зокрема між сценаристами, художниками, програмістами та менеджерами [10]. Добре розроблений концепт-арт дає змогу уникнути непорозумінь, зменшити кількість ітерацій під час розробки та оптимізувати витрати ресурсів.

Крім того, концепт-арт виконує роль презентаційного матеріалу. На ранніх етапах проєкту його використовують для демонстрації інвесторам, видавцям або спільноті потенційного вигляду майбутнього продукту. Інколи саме концепт-арт дозволяє отримати фінансування або викликати інтерес до гри ще до початку повноцінної розробки.

З технічного погляду, концепт-арт поділяється на кілька категорій:

Персонажний концепт-арт — зображення головних і другорядних героїв, їхніх образів, емоцій, одягу, аксесуарів, силуетів.

Концепт-арт середовища — оформлення ігрового світу, інтер'єрів, локацій, пейзажів, погоди та світлових умов.

Об'єктний концепт-арт — предмети, з якими гравець взаємодіє: інвентар, механізми, загадки, ключі, артефакти тощо.

У рамках НОРА-ігор ці елементи мають критичне значення. Наприклад, дрібні предмети, які гравець повинен знайти, повинні бути достатньо впізнаваними, але водночас гармонійно «вписаними» в навколишнє середовище, не порушуючи загальну композицію сцени.

Ще однією важливою рисою концепт-арту є його ітеративний характер. Це означає, що створення візуальної ідеї не є одноразовим актом, а передбачає багаторазове вдосконалення та модифікацію. Художники, працюючи над концептами, часто створюють десятки варіантів одного й того ж персонажа або локації, експериментуючи з формами, кольорами, стилістикою, аби знайти найоптимальніше рішення. Цей процес іноді займає більше часу, ніж сам фінальний арт, але він дозволяє глибше зануритись у візуальну природу гри.

У НОРА проєктах ітеративність особливо важлива через високий рівень деталізації та функціональності зображень. Наприклад, на одній сцені може бути розміщено кілька десятків об'єктів, частина з яких — сюжетно важливі, частина — декоративні, а деякі — слугують як підказки чи частини головоломки. Кожен із них повинен бути стилістично узгодженим з локацією, легко поміченим, але не надмірно виділеним, аби зберігалася інтрига пошуку. Саме завдяки концепт-арту можливо протестувати візуальне наповнення сцени ще до того, як розпочнеться етап інтерактивної реалізації.

Крім пошуку оптимального вигляду об'єктів, концепт-арт дає змогу художникам сформувати візуальний настрій — емоційну атмосферу гри. У НОРА-іграх, де важливу роль відіграє психологічна залученість гравця, правильна передача настрою є критичною. Через гру світла, колірну палітру, форму предметів, насиченість текстур — усе це визначається вже на етапі створення концептів. Наприклад, сцена похмурого маєтку може вимагати

використання синьо-сірих тонів, дифузного освітлення, розмитих тіней, а та сама кімната під час спалаху магії — яскравих контрастів, золота, сяйва.

Таким чином, концепт-арт у геймдеві — це не просто «картинки для натхнення», а багатофункціональний інструмент для візуального проектування, комунікації та естетичного занурення. Він є фундаментом художньої частини гри, який визначає її стиль, цілісність та візуальну мову.

Розглядаючи концепт-арт у контексті роботи над ігровими проєктами, варто згадати й про його значення для подальших стадій візуального виробництва: 2D-арт, 3D-моделювання, анімація та візуальні ефекти значною мірою базуються саме на попередньо створених концептах. У великих студіях часто існує чітка ієрархія: концепт-художники створюють візуальні гіді, якими потім користуються всі інші члени команди. Це дозволяє досягти єдності стилю у великому й складному проєкті, де над візуальним контентом можуть працювати десятки людей паралельно.

У малих командах або інді-студіях, де обсяги виробництва менші, а ролі часто поєднуються (наприклад, художник одночасно є і дизайнером, і аніматором), концепт-арт виконує не менш важливу функцію — він слугує як візуальний маяк, що утримує загальний стиль гри в межах обраної естетики. Особливо це важливо для жанру НОРА, де художній стиль має бути послідовним, деталізованим і добре продуманим: інакше користувач просто не зможе якісно взаємодіяти з середовищем.

Концепт-арт також визначає художню мову гри: умовності, пропорції, використання абстракцій, ступінь реалізму або стилізації. Наприклад, в одних НОРА-проєктах персонажі можуть бути анатомічно точними, з глибокою прорисовкою міміки та текстури шкіри, в інших — стилізованими до рівня графічних іконок чи коміксної естетики. Усе це вирішується саме на етапі створення концептуального візуального рішення.

Ще один важливий аспект — зв'язок концепт-арту з нарративом (сюжетом). У жанрі НОРА історія часто грає ключову роль, а тому кожна візуальна деталь

має бути вплетена у сюжетну канву. Наприклад, кімната персонажа може розповідати про його минуле, інтереси або таємниці — і саме завдяки концептуальному проектуванню вдається досягти цього візуального сторітелінгу.

Таким чином, концепт-арт у сучасному геймдеві виконує як утилітарну (технічну, виробничу), так і художньо-нарративну функцію, перетворюючись на ключовий етап передпродакшену, без якого створення повноцінного ігрового досвіду стало б значно складнішим, а часто й неможливим. Із розвитком технологій і змін у виробничих процесах ігор, роль концепт-арту поступово трансформується. Якщо раніше його основна функція полягала у створенні ескізів та загального стилю гри, то сьогодні концепт-арт охоплює значно ширше коло завдань: від розробки дизайну інтерфейсу користувача (UI) до планування просторових композицій у VR та AR середовищах. Це робить професію концепт-художника ще більш універсальною і технічно складною.

У сучасних умовах концепт-арт часто включає в себе використання 3D-заготовок (блокінгів), фотобашингу (поєднання фотоматеріалів у цифровій ілюстрації), цифрової скульптури (наприклад, у ZBrush) та процедурної генерації середовищ. Це дозволяє пришвидшити процес і водночас зберігати високий рівень деталізації й правдоподібності. Більше того, концепти тепер створюють не лише для художників, а й для програмістів, дизайнерів рівнів, аніматорів і навіть звукорежисерів — адже якісний концепт може задати загальний ритм, настрій і логіку сцени.

У жанрі НОРА це відкриває нові можливості — можна створювати інтерактивні концепт-сцени, де одразу враховується логіка гравця: куди він може натиснути, як реагує середовище, що з'являється у разі взаємодії. Це вже не просто ілюстрація, а інструмент інтерактивного передбачення візуального геймплею.

Також спостерігається тенденція до розширення концепт-арту на стадії постпродакшену. Після того як гру випущено, художники часто створюють

додаткові матеріали — артбуки, колекційні ілюстрації, доповнені локації або персонажі для доповнень (DLC). Усе це також входить до сфери концептуального дизайну і підтримує візуальну ідентичність гри у довгостроковій перспективі.

Отже, сучасний концепт-арт у геймдеві — це не просто інструмент планування, а повноцінна форма візуального мислення, комунікації та взаємодії. Його цінність не обмежується лише pre-production етапом, а поширюється на всі фази створення гри, включаючи й пострелізний супровід. Саме завдяки цьому концепт-арт посідає провідне місце у сучасному дизайні цифрових ігор.

1.2 Жанр НОРА: особливості, вплив на стиль концепт-арту

Жанр Hidden Object Puzzle Adventure (НОРА) посідає особливе місце у світі кежуал-ігор. Відмінною рисою цього жанру є поєднання візуального пошуку, сюжетної інтриги, головоломок і художньої атмосфери, що створює унікальний тип взаємодії з гравцем. Ці особливості напряду впливають на підхід до створення концепт-арту, який тут має слугувати не лише візуальним наповненням, а й основою для інтерактивного досвіду.

Вперше жанр НОРА набув популярності у 2000-х роках завдяки таким студіям, як Big Fish Games, Elephant Games, Grandma Studios, Eipix Entertainment. В основі кожної гри НОРА зазвичай лежить детективна або містична історія, яка розгортається через серію сцен пошуку об'єктів, міні-ігор, діалогів і анімованих вставок. Усе це потребує відповідного художнього обрамлення, яке занурює гравця в атмосферу, допомагає йому орієнтуватися у просторі та одночасно передає емоційну напругу.

НОРА — це не просто «ігри на пошук предметів». Це складно організований візуально-нарративний жанр, де кожен предмет у сцені може нести сюжетну функцію або стати ключем до подальшого прогресу. Тому художнє рішення має бути надзвичайно деталізованим і водночас читабельним: гравець має змогу

розгледіти об'єкти, але вони не повинні кидатися в очі занадто явно, щоб зберігався ефект дослідження.

У цьому контексті концепт-арт виконує подвійну роль. По-перше, він є основою для подальшого виробництва арт-асетів (фонів, предметів, анімаційних вставок). По-друге, він задає загальну логіку візуального дизайну: як розташовані предмети, якого кольору повинні бути сцени в певний момент гри, якою буде стилістика персонажів тощо [6].

Слід зазначити, що у НОРА художній стиль зазвичай тяжіє до реалізму або псевдореконструкції — сцени виглядають як реальні, але з легким відтінком казковості або містики. Це досягається за рахунок особливих прийомів у концепт-арті: змішування реалістичних текстур із художньою стилізацією, робота зі світлом і кольором для створення атмосфери, використання глибини поля та акцентного освітлення для керування увагою гравця.

Однією з унікальних рис НОРА є побудова сцен, де елементи дизайну виконують функцію «схованого простору». У таких іграх ключовим викликом для концепт-художника стає необхідність створити візуально насичену, але інтуїтивно зрозумілу локацію. Предмети мають бути стилістично вписані у загальну сцену, не порушуючи цілісності композиції, але водночас вони повинні залишатися помітними у випадку уважного вивчення.

Це вимагає високого рівня продуманості на стадії концепт-арту. Концепт-художник має передбачити логіку візуального сприйняття гравця: куди буде спрямований погляд, які кольори приваблюють більше уваги, які текстури викликають цікавість. Тому візуальні композиції у НОРА-графіці часто базуються на «провідних лініях» (leading lines), фокусних точках (focal points) та контрасті тону — усе це закладається вже на етапі створення первинних концептів.

Крім цього, важливо враховувати й послідовність сцен. У НОРА-іграх гравець поступово відкриває нові простори: від кімнати до коридору, від вулиці до внутрішнього двору, — і кожна така зміна повинна бути логічною й

стилістично послідовною. Завдання концепт-арту — забезпечити плавний візуальний перехід між локаціями, створити «візуальну нитку», що об'єднує різні сцени. Це досягається шляхом уніфікованої палітри, архітектурних мотивів, освітлення, або ж наративних деталей (наприклад, ті самі предмети, що повторюються, або персонажі, що переміщуються між сценами).

Також концепт-арт має враховувати специфіку загадок і міні-ігор. Наприклад, коли гравцеві потрібно зібрати механізм із частин або знайти ключ, художник повинен логічно розмістити підказки або деталі об'єкта в межах локації так, щоб це не виглядало штучно. Тут вступає в гру інженерна точність — художник стає і дизайнером головоломки, і сценаристом взаємодії.

Окремої уваги потребують персонажі. Хоча гравець у НОРА зазвичай не керує героєм напряму, персонажі відіграють важливу роль у розвитку сюжету. Концепт-арт задає зовнішній вигляд героїв, емоційну палітру, одяг, міміку, стиль анімацій [10]. Образ персонажа має бути не лише унікальним, а й відповідати жанровим очікуванням: детектив у костюмі, містична жінка у вінтажному вбранні, лиходій з загадковою посмішкою — усе це формує очікувану візуальну мову гри.

І ще однією особливістю жанру НОРА, яка формує вимоги до концепт-арту, є атмосфера. Успішна гра в цьому жанрі не лише пропонує цікаві завдання, а й занурює гравця в особливий настрій — іноді тривожний, іноді казковий, а іноді навіть меланхолійний. Це занурення досягається не словами чи механікою, а саме візуальним середовищем. Відтак концепт-художник стає головним «архітектором атмосфери».

Щоб створити такий ефект, художники активно працюють із палітрою кольорів. Наприклад, сцена в покинутому будинку може бути витримана у приглушених сіро-зелених тонах, що викликає відчуття вологи, холоду й самотності. Водночас сцена магічного саду, навпаки, буде насиченою відтінками фіолетового, бірюзового та золота — кольорами, що символізують чарівність і

таємничість. Колірна композиція, створена на етапі концепт-арту, у майбутньому буде основою для фінальної графіки.

Атмосферу також формують і дрібні візуальні деталі — елементи інтер'єру, фонові об'єкти, декор. У НОРА майже немає «порожнього простору». Кожна сцена буквально нашпигована предметами, кожен із яких може або бути частиною геймплею, або підсилювати настрій. Наприклад, старі фотографії, книги, тріщини на стінах, уламки посуду — усе це несе як естетичне, так і символічне навантаження. Концепт-художник має закласти ці деталі в базову композицію сцени, передбачивши їх розміщення, розміри, зовнішній вигляд.

Ще один прийом — робота з освітленням. У концепт-арті НОРА часто застосовується точкове або розсіяне світло, що створює ефект глибини та підсилює драматургію. Світло може привертати увагу до важливих об'єктів, підкреслювати фактуру поверхонь або створювати емоційний тон сцени. Наприклад, промені світла, що пробиваються крізь старе вікно вночі, миттєво створюють атмосферу таємниці.

Варто також згадати про стилістичне розмаїття. У межах жанру існує велика кількість піджанрів — від готичного детективу до фентезійної казки або історичної драми. Кожен із них потребує окремого підходу до візуального оформлення, що починається з концепт-арту. Наприклад, у грі з фентезійним сетингом переважають органічні форми, барвисті акценти, магичні символи; у готичних пригодах — навпаки, гострі силуети, контрасти, скло, камінь і метал.

1.3 Аналіз візуальних особливостей жанру НОРА

Жанр НОРА (Hidden Object Puzzle Adventure) вирізняється специфічною візуальною стилістикою, яка поєднує елементи пригодницької, казкової, містичної та іноді детективної естетики. Це візуальний стиль, який має не лише слугувати для декоративного оформлення гри, а й виконувати конкретні функції:

вести гравця, задавати настрій, підтримувати сюжетну логіку та емоційний контекст.

Одна з найхарактерніших рис НОРА — це створення глибокої атмосфери. Візуал має бути багат шаровим, наповненим дрібними деталями, текстурами, світловими акцентами. Кожна сцена у грі — це, по суті, ілюстрована міні-історія. Вона повинна «говорити» з гравцем без слів, викликати емоційний відгук: напруження, цікавість, страх або захоплення. Це досягається за допомогою таких засобів:

Освітлення і тіні. Правильно вибудоване світло формує фокус уваги, підсилює драматизм або, навпаки, створює затишок.

Колірна палітра. Відтінки вибираються відповідно до епізоду: похмурі — для напружених моментів, теплі — для спогадів або флешбеків.

Емоційно насичене середовище. Декорації не бувають порожніми — на кожному столі, полиці чи стіні завжди знайдеться предмет, який має сенс, натяк або символіку.

НОРА-гри, як правило, не тяжіють до фотореалізму, однак і не повністю абстрактні. Їхній стиль часто можна охарактеризувати як класичний ілюстративний реалізм — зображення деталізовані, але з певним художнім відступом, що дозволяє підкреслити естетику казки чи сну.

У НОРА не зустрінеш агресивної графіки чи надмірної динаміки — тут панує відносно спокійна, зважена композиція, що дозволяє гравцеві досліджувати локацію в своєму темпі.

Також важливу роль відіграють:

Архітектурні мотиви. Часто використовуються історичні стилі: готика, бароко, модерн.

Природні елементи. Ліси, покинуті сади, водоспади, туман — усе це створює відповідну атмосферу.

Магічні об'єкти. У НОРА часто є фантастичні предмети: зачаровані книги, дивні пристрої, магічні артефакти — і всі вони оформлені зі стилістичною єдністю.

Візуальний стиль у НОРА невіддільний від геймплею. Важливо, щоб об'єкти для пошуку були водночас і злиті з фоном, і читабельні — складність полягає у балансі. Художник має добитися того, щоб гравець отримував задоволення від пошуку, а не відчував роздратування. Для цього застосовуються:

Тональні акценти (легкі контрасти).

Текстурні відмінності (наприклад, блиск скла чи відблиск металу).

Візуальні підказки (розташування, кут, положення тіні).

Також важливо, щоб дизайн сцен не суперечив логіці світу гри. Наприклад, якщо дія відбувається у вікторіанському маєтку, то об'єкти мають відповідати епосі: телефон у сцені має бути старовинним, книжки — шкіряними, а меблі — витонченими.

Деталізована графіка, плавні переходи між локаціями, логічне компонування елементів та глибина атмосфери створюють особливе сприйняття — гравець ніби «занурюється» в картину. Це відчуття причетності до подій — ключ до емоційної прив'язаності до гри. Саме тому у НОРА немає зайвих елементів: усе, що зображене, або слугує геймплею, або створює сюжетну/настрояву рамку.

Особистий досвід

Працюючи над серіями, завжди потрібно зважати на важливість стилістичної єдності. Наприклад, якщо в сцені присутній флешбек у певну епоху, потрібно не лише змінити палітру та освітлення, а й підібрати предмети інтер'єру, декор, навіть форму дверей і вікон відповідно до часу. Так створюється достовірність і художня цілісність.

Висновки до 1 розділу

У першому розділі кваліфікаційної роботи було досліджено теоретичні та жанрові основи створення концепт-арту в ігровій індустрії, зокрема в межах жанру НОРА/НОРА. На основі аналізу спеціалізованої літератури, професійних матеріалів студій-розробників та артбуків визначено ключові функції концепт-арту як етапу візуального проєктування, що поєднує художній стиль, нарративну логіку та геймдизайн.

Встановлено, що концепт-арт у кежуал-іграх НОРА/НОРА не обмежується лише ескізами сцен і персонажів, а виступає основою візуального сторітелінгу, атмосферотворення та візуальної взаємодії гравця з ігровим простором. Його створення потребує урахування специфічних особливостей жанру: великої кількості інтерактивних предметів, високого рівня деталізації, сюжетної прив'язки та емоційної складової.

Також було охарактеризовано типову структуру сцен у НОРА-іграх, визначено функції локацій, предметів і персонажів у контексті наративу. Окрема увага приділена художнім засобам — кольору, композиції, світлотіньовим ефектам — що сприяють глибокому зануренню гравця у візуальний світ.

У результаті аналізу зроблено висновок, що створення концепт-арту в жанрі НОРА/НОРА вимагає не лише володіння технічними навичками, а й глибокого розуміння жанрової специфіки, психології гравця та візуальної драматургії.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ІНСТРУМЕНТІВ ТА ТЕХНІК КОНЦЕПТ АРТУ

2.1. Інструменти: Photoshop, Procreate, Blender, Figma

У сучасному процесі створення концепт-арту для ігор, зокрема жанру НОРА/НОРА, інструментарій відіграє ключову роль. Вибір програмного забезпечення не тільки визначає технічні можливості митця, але й впливає на стиль, швидкість виконання та гнучкість творчого процесу. У цьому підрозділі розглянемо найпопулярніші програми, які застосовують концепт-художники, зокрема ті, що працюють над Hidden Object-іграми.

Adobe Photoshop

Photoshop вже багато років залишається галузевим стандартом для цифрового живопису, зокрема в геймдеві. Його переваги очевидні: широкий набір кистей, можливість роботи з шарами, продумана система масок, корекція кольору, підтримка графічних планшетів та інтеграція з іншими продуктами Adobe [35].

Photoshop особливо ефективний у створенні двовимірного концепт-арту, як от фони, інтер'єри, предмети пошуку, персонажі. У НОРА/НОРА-іграх сцени зазвичай виглядають як великі мальовані полотна з багатьма шарами глибини, а Photoshop ідеально підходить для створення подібних ілюстрацій [36].

Також Photoshop активно використовують для створення колор-скетчів — швидких ілюстрацій, які допомагають перевірити поєднання кольорів, освітлення та настроїв сцени. У концепт-арті для НОРА це надзвичайно важливо, адже від палітри залежить атмосфера і вся візуальна «оповідь».

Procreate

Procreate — це цифровий інструмент для малювання, який став популярним серед художників, що працюють на iPad. Його головна перевага — портативність

та інтуїтивність. Програма має простий інтерфейс, швидку реакцію кистей і підтримує Apple Pencil, що дозволяє створювати роботи на рівні професійних десктопних програм .

Для концепт-художників Procreate зручний на етапі першого скетчингу — створення чорнових ідей, дослідження форм, силуетів, композицій. Особливо зручно мати планшет під час мозкових штурмів або в дорозі, коли ідеї приходять несподівано. Часто художники починають ескіз у Procreate, а потім переносять його в Photoshop для деталізації.

У НОРА/НОРА-іграх, де важливі деталі й символізм, попередній етап роботи з ідеями є надзвичайно важливим, і Procreate чудово справляється з цією задачею.

Blender

Blender — це безкоштовне програмне забезпечення з відкритим кодом, яке дозволяє працювати з тривимірною графікою. Попри те, що концепт-арт традиційно асоціюється з 2D-ілюстрацією, 3D-інструменти дедалі частіше використовуються художниками для створення точних і реалістичних композицій.

У жанрі НОРА/НОРА Blender часто застосовується на етапі прототипування сцен. Наприклад, коли художник має складну композицію з кількох об'єктів у перспективі, створення швидкого 3D-макета дозволяє краще зрозуміти пропорції, розміщення світла і тіней. Це дає можливість уникнути помилок у фінальному зображенні та значно прискорює процес візуалізації.

Blender також може використовуватись для створення базових моделей інтер'єру або об'єктів, які потім перетворюються на детальні мальовані сцени в 2D. Ця гібридна методика стала особливо популярною в індустрії, адже дозволяє поєднати точність 3D з емоційністю ручної ілюстрації.

Крім того, Blender пропонує рендеринг з м'яким освітленням, що дуже корисно для перевірки колористики та ефектів в сценах, типових для атмосферних ігор, таких як НОРА.

Figma

Хоча Figma зазвичай асоціюється з UX/UI-дизайном, її функціонал виявився досить корисним і для створення окремих складових ігрового дизайну, зокрема інтерфейсів у НОРА/НОРА-проєктах. Її зручність полягає у швидкому компоюванні елементів, роботі з текстами, іконками, шаблонами — тобто всім тим, що стосується навігації та взаємодії гравця з грою [37].

Figma особливо зручна, коли потрібно:

- Швидко створити макет інвентарю, діалогового вікна чи головного меню;
- Тестувати візуальні рішення у динамічному середовищі, з можливістю перегляду інтерактивних прототипів;
- Працювати в команді — дизайнери, програмісти та художники можуть бачити макети одночасно й коментувати їх у реальному часі.

Проте варто зазначити, що Figma не є обов'язковим інструментом у роботі концепт-художника. Багато з цих задач можна реалізувати і в Photoshop або навіть у Procreate, особливо якщо йдеться про невеликі проєкти або роботу соло. У Photoshop можна створити елементи інтерфейсу вручну, працюючи з шарами, масками та сітками, хоча це потребує трохи більше часу та точності. Усе залежить від уподобань художника, специфіки гри та складу команди.

2.2. Техніки створення концепт-арту: силуети, колористика, емоційний настрій

У процесі створення концепт-арту художник використовує різні техніки візуального дизайну, які допомагають не лише зобразити об'єкти, а й передати їхню емоційну суть, функцію в грі, атмосферу. Для жанру НОРА/НОРА це має особливе значення, адже ці ігри спираються на візуальну розповідь, символіку, деталі. Розглянемо основні техніки детальніше.

Силует як основа форми та впізнаваності

Силует — один із базових інструментів концепт-художника. Це узагальнений контур форми, що дозволяє миттєво зчитувати образ. У НОРА-іграх силуети використовуються для:

- Швидкого читання персонажів або об'єктів серед складного фону;
- Створення унікальних, впізнаваних форм, які не змішуються з іншими;
- Передачі характеру чи настрою через загальну форму (наприклад, згорблений, кутастий — підозрілий персонаж; м'який, округлий — доброзичливий).

Під час початкового етапу розробки персонажа або локації художник часто створює дюжину силуетів, експериментуючи з композицією, формами, розміром деталей. На цьому етапі не важливі деталі — лише загальна маса, яка «працює» або ні.

Такі силуети можна створювати дуже швидко — чорним кольором на білому фоні. Потім із найвдаліших форм створюються детальніші розробки, додаються внутрішні лінії, колір, текстура.

У жанрі НОРА ця техніка особливо корисна для:

- Локацій з великою кількістю дрібних об'єктів, де важливо розрізнити, що головне;
- Об'єктів пошуку («пошукачів»), які мають виділятися формою;
- Персонажів, які мають бути впізнаваними навіть на маленькому масштабі.

Колористика: палітра як інструмент атмосфери.

Колір — потужний засіб візуального впливу. У НОРА/НОРА-іграх правильна колористика виконує наративну функцію, тобто допомагає розповісти історію навіть без слів. Через колір можна передати час доби, емоційний стан персонажа, настрої локації, навіть натяк на сюжет [8].

Основні принципи колористики в концепт-арті для НОРА:

- Обмежена палітра — замість десятків кольорів краще використовувати 3–5 основних відтінків, що домінують у сцені.

- Контраст — для акцентування важливих об'єктів або зон (наприклад, червоний амулет на тлі синьої кімнати).
- Температурні переходи — холодні тіні, тепле світло, що допомагає передати реалістичне, емоційне освітлення.
- Колірний настрій сцени — темні, приглушені відтінки для тривожних моментів; яскраві й теплі — для безпечних, позитивних.

У багатьох НОРА-проектах кожна локація має власну палітру, що допомагає гравцеві інтуїтивно розуміти, де він знаходиться. Наприклад, замок може бути в сірих, фіолетових тонах; ліс — у зеленувато-бурих; лабораторія — у холодному блакитному.

Художники часто створюють *color script* — послідовність кольорових замальовок усіх сцен, які дозволяють побачити зміну настрою протягом гри.

Емоційний настрій: як зробити концепт «живим»

Концепт-арт має не лише показувати, як щось виглядає, а й викликати почуття. Для НОРА/НОРА це критично важливо, адже емоційне залучення — ключ до захоплення гравця.

Техніки передачі емоційного настрою:

Світло і тінь: м'яке світло — спокій, жорстке контрастне — напруга, загадковість.

Композиція: діагоналі — динаміка, замкнуті форми — стабільність або тиснення.

Текстура: потертість, бруд, плями — натяк на історію предмета; гладкість — новизна або стерильність.

Ритм деталей: багато дрібних елементів — неспокій; великі чисті поверхні — спокій.

Окрема техніка — «історичне навантаження». Наприклад, стара картина на стіні, потемніла від часу, одразу натякає на глибину сюжету. Усе це створює враження, що об'єкти й персонажі мають минуле.

У НОРА-іграх художник повинен балансувати між «зрозуміло» і «загадково». Концепт має викликати інтерес, спонукати гравця дослідити, натякати, але не говорити прямо.

2.3 Приклади вдалого концепт-арту в сучасних НОРА-іграх

Концепт-арт у жанрі Hidden Object Puzzle Adventure (НОРА) виконує надзвичайно важливу функцію — це не просто проміжний етап між ідеєю та фінальною графікою, а інструмент побудови світу, атмосфери, логіки та емоційної складової гри. У НОРА-проектах, де головна ставка робиться на дослідження середовища, інтеракцію з об'єктами та поступове занурення в сюжет через візуальні підказки, концепт-арт є візуальним сценарієм, який закладає фундамент усього геймплею.

Аналіз сучасних НОРА-ігор дає змогу виокремити ключові ознаки вдалого концепт-арту, серед яких:

Баланс між деталізацією та стилізацією, що дозволяє не лише захопити гравця візуально, а й допомогти йому функціонально орієнтуватися в локації.

Контрастність та підсвідомі маркери, які скеровують гравця через композицію, колір та світлотінь.

Атмосферність через середовище, що викликає емоційний відгук ще до того, як гравець ознайомиться з текстовою частиною гри.

Створення світу, який сам розповідає історію — так званий «environmental storytelling» [10].

Whispered Secrets (GrandMA Studios)

Серія «Whispered Secrets» стала класикою в НОРА-жанрі завдяки не лише продуманому сюжету, а й глибоко опрацьованому концепт-арту. Розробники гри використовують візуальні коди епохи Вікторіанської готики, поєднані з елементами фентезі та містики [23]. Це дозволяє створити особливу атмосферу загадковості, таємничості й легкої тривоги.

Особливості концепт-арту серії:

Композиторські фокуси: об'єкти на передньому плані часто затінені або напівзатерті, тоді як світло фокусується на головному сюжетному об'єкті — чи то музична шкатулка, чи старовинна картина.

Палітра кольорів — часто будується на контрасті між холодним загальним тоном (сині, зелені, фіолетові) та теплими акцентами (жовті плями світла, вогонь, золоті елементи декору).

Фактурність об'єктів: майже кожна поверхня має ретельно опрацьовану текстуру — іржавий метал, потріскане дерево, порвана тканина, що додає глибини навіть на рівні скетчів.

У розробці локацій особлива увага приділяється силуету предметів і архітектурному обрамленню: дверні арки, віконні рами, обрамлення дзеркал часто мають складний орнамент або елементи з фантастичним підтекстом (змії, черепи, ока, алегоричні фігури). Це створює відчуття присутності в магічному, але небезпечному світі.

Художні рішення:

Часто використовується ракурс «знизу вверху» або «із-за плеча», що створює ефект прихованого нагляду або втручання невидимого спостерігача.

На концепт-артах добре помітно, як змінюється освітлення: художники моделюють кілька варіантів часу доби або впливу чарівної енергії, щоб зрозуміти, як зміниться атмосфера локації.

Концепти персонажів передають не лише зовнішність, а і драматичну історію: навіть у скетчах видно втому, тривогу, чи іноді — надмірну впевненість, що викликає підозру у гравця.

Додатковий художній аналіз: стиль, композиція та вплив

У концепт-артах до серії «Whispered Secrets» чітко простежується вплив класичного живопису, зокрема стилю романтизму й символізму. Візуальний стиль гри часто апелює до робіт Каспара Давида Фрідріха, Джона Вільяма Ватергауса та навіть Гюстава Моро. Це проявляється у:

Емоційній насиченості кольору: кольорові рішення в концепт-артах не просто декоративні, а виражають внутрішній стан персонажів і атмосферу подій. Наприклад, сині та фіолетові тіні можуть позначати тривожність або присутність чогось надприродного.

Композиційній симетрії або навмисній асиметрії — часто використовується правило третин, але в окремих сценах художники грають з балансом, щоб створити дискомфорт або напругу, яка пасує сюжету.

Наявності символічних деталей — як-от зламане дзеркало, птах у клітці, свіча, що догорає. Такі деталі візуально «зашифровують» підтексти історії, посилюючи залучення гравця.

Технології створення концепт-арту

У роботі над візуальними концептами художники GrandMA Studios використовують комбінацію кількох програм:

Adobe Photoshop — для рендерингу, текстурювання, роботи з шарами світла і тіні [35]. Саме в Photoshop часто створюється фінальний вигляд концепт-арту, перед подачею в продакшн.

Procreate — на стадії ескізів і кольорових thumbnail-композицій [36]. Завдяки зручному інтерфейсу й підтримці Apple Pencil, художники можуть швидко змінювати форму, перевіряти нові силуети та композиції.

3D-заготовки — іноді використовується Blender або SketchUp для створення простих об'ємних моделей локацій, що дає змогу візуалізувати освітлення, перспективу й розташування об'єктів у просторі [34].

Ці інструменти дозволяють працювати швидко та якісно, водночас даючи можливість зберегти рукописну виразність, важливу для НОРА-графіки.

Роль концепт-арту в командному виробництві

Концепт-арт є не лише візуальним наповненням гри, а й комунікаційним засобом між відділами:

Геймдизайнери орієнтуються на нього при розміщенні об'єктів і створенні інтерактивних зон.

Сценаристи погоджують настрій і символіку образів, щоб візуальна частина не суперечила наративу.

2D та 3D-художники створюють фінальні ресурси (спрайти, анімації, сцени) на базі концептів.

UI/UX-дизайнери підлаштовують інтерфейс до загального стилю, що відображено в концептах.

Психологічна складова

Варто також зазначити, що концепт-арт у «Whispered Secrets» орієнтований на емоційний вплив. Наприклад:

Замкнуті, тісні локації з гнітючим освітленням викликають клаустрофобічний ефект.

Розбиті об'єкти, потріскані поверхні, старі листи — це маркер часу і втрати, який гравець зчитує інтуїтивно.

Контраст між візуальним багатством і сюжетною тривогою створює емоційну напругу, що тримає увагу.

Підсумок:

Концепт-арт у серії «Whispered Secrets» виконує роль емоційного, сюжетного та навігаційного провідника. Це приклад глибокого візуального мислення, що не лише забезпечує якість графіки, а й впливає на настрій, поведінку й інтерпретацію гравцем усіх подій гри.

Концепт-арт у серії «Reflections of Life»

Загальна стилістика

Серія «Reflections of Life» вирізняється візуальною розкішшю, високою деталізацією та складною метафоричною структурою. Ці ігри часто поєднують фентезійну естетику, візуальний сюрреалізм та мотиви сну або інших світів. Це створює величезний простір для творчої роботи концепт-художників.

Основні риси:

Яскраві контрасти: поєднання світла й тіні, спокійного і тривожного кольору в одній сцені.

Фентезійний дизайн архітектури: неземні замки, напівпрозорі механізми, левітуючі деталі.

Багатошаровість композиції: глибина зображення, наявність переднього, середнього та далекого плану.

Символіка кольору: блакитний — світ надії, червоний — конфлікт чи загроза, фіолетовий — чарівність і небезпека.

Особливості створення концепт-арту до «Reflections of Life»

Етапи роботи:

Брейншторм та стилістична довідка

Робота починається зі збирання референсів: архітектура різних епох, фантастичні пейзажі, навіть фільми як «Лабіринт Фавна» або «Хроніки Нарнії». Moodboard для проєкту може містити сотні картинок, що задають тон.

Скетчі та thumbnail-ескізи

Малюються десятки мініатюр на тему локації або персонажа. Важливо на цьому етапі передати силует, настрій, рух. Часто робота виконується у Procreate або Photoshop.

Деталізація і колоризація

Вибрані ідеї опрацьовуються більш глибоко: додаються архітектурні елементи, текстури, джерела світла. Саме на цьому етапі формується фінальне бачення сцени.

Подача концепту в команду

Художники оформлюють свій концепт так, щоб він був зрозумілий аніматорам, 3D- або 2D-виконавцям. Часто додають пояснення — як працює механізм, як рухається персонаж, як змінюється освітлення.

Приклади художніх рішень

Один з найвідоміших епізодів у серії — сцена з чарівним скляним мостом, який зникає під ногами. У концепт-арті до цієї локації:

- застосовано прозорі градієнти для передачі магічного скла;

- кольори — суміш бірюзи, кришталево-білого та синього — передають тендітність і небезпеку;

- світлові джерела імітують відблиски сонця на воді, додаючи ефекту нереальності.

Інший приклад — тронна зала в альтернативному вимірі. Її дизайн поєднує готичні мотиви, містичні символи й холодну палітру кольорів. На концепт-арті видно:

- фактури каменю, оброслого кристалами;
- підсвітку знизу, яка створює ілюзію левітації;
- віддзеркалення, які натякають на подвійну реальність (пряма відсилка до назви гри).

Психологічний вплив і атмосфера

У «Reflections of Life» гравець постійно переходить між світами, тому концепт-арт відіграє роль провідника: він не лише показує, що бачить герой, а й як це сприймається емоційно. Ключові ефекти:

Чуття сну: досягається через розмиті контури, м'яке світло, плавність форм.

Незвичність масштабу: персонаж часто дуже малий у порівнянні з оточенням — це викликає ефект захоплення або тривоги.

Елементи метафори: наприклад, двері без замка, що ведуть у спогади; дерева, що виростають зі скла — це провокує гравця на емоційне осмислення побаченого.

Технічні засоби та підхід

Оскільки гра працює з великою кількістю локацій, концепт-арт має вирішальне значення для темпу виробництва. Команда часто:

- створює 3D-блокінг сцени в Blender для коректної перспективи та освітлення;
- використовує Figma або Miro для спільної роботи над moodboard'ами та етапами змін;

- зберігає всі концепти в хмарі з чіткою ієрархією — за сценами, персонажами, темами.

Проте, як і в попередньому розділі, Photoshop залишається ключовим інструментом для фінальної подачі концептів — з можливістю роботи з шарами, текстурами та кольорокорекцією.

Концепт-арт у грі «The Unseen Fears»

Візуальний стиль і художня концепція

«The Unseen Fears» — серія, яка поєднує містику, психологічний трилер і детектив. Концепт-арт у цій грі має складну і дуже важливу функцію: створення відчуття невідомості, пригніченої атмосфери і візуального занепокоєння, яке гравець повинен відчувати майже постійно.

Особливості художнього стилю:

- Темна, глибока палітра кольорів: фіолетовий, темно-синій, сірий, багряний.
- Гіперреалістичні текстури: іржа, волога, потерта деревина, пил, цвіль.
- Порушення реалістичних форм: елементи, які виглядають майже нормально, але дещо «не так» (наприклад, дзеркало, яке відбиває інше, ніж реальність).
- Зміщення композиційних центрів: кадри часто зняті з дивного ракурсу, що викликає напругу.

Етапи створення концептів

Moodboard зі страхітливими темами

У процесі розробки художники звертаються до стилістики Ганса Руді Гігера, фільмів Девіда Лінча та класичного готичного живопису. В moodboard включають кадри нічних міст, закинутих будинків, старовинних шпиталів, символів окультизму.

Створення «страшного» середовища

У концептах локацій ключову роль відіграє не сюжетна функція, а психологічне навантаження: важливо, щоб гравець на рівні підсвідомості розумів, що щось тут не так. Це досягається за рахунок:

- викривлення перспективи,
- розміщення об'єктів в «неприродних» точках фокусу,
- контрасту між занадто яскравим предметом і темним фоном.

Символіка деталей

Концепт-арт наповнений прихованими деталями: обличчя, що проступає у стіні, тінь у вікні, очі на дереві. Це не просто «страшилки», а елементи, що формують дизайн-перцепцію страху.

Приклади сцени

Сцена: кімната з відбитками минулого

- У цій локації концепт-художник створює інтер'єр старої квартири, де:
- кольори — глибокі відтінки бордо, індиго, приглушений білий;
- на підлозі видно сліди, що ведуть до закритої шафи;
- на стінах — старі фотографії, які "дивляться" на гравця (часто очі на зображеннях злегка змінені у концепті);

меблі мають викривлені форми, здавалося б, через старість, але також як візуальний прийом напруги.

Сцена: портал у потойбіччя

Тут концепт побудовано на грі світла та тіні:

- у центрі — світловий вихор, але його джерело не видно;
- навколо — напіврозплавлені стіни з органічними текстурами;
- на передньому плані — силуети, які ніби рухаються, хоча сцена статична;
- художник використовує перекручену геометрію та віддзеркалення, які не відповідають реальності.

Роль концепт-арту у побудові напруги

У «The Unseen Fears» концепт-арт — це не лише красива картинка, а повноцінний нарративний інструмент. Через нього передаються:

- емоційні сигнали небезпеки (через колір, деформацію, відсутність симетрії),
- непевність простору (порушення гравітації, нелогічні проходи),
- навмисна плутанина (сцени-пастки, що не мають «виходу»).
- Всі ці ефекти створюють напружене очікування, що є базовою потребою жанру.

Інструменти і техніки

Для створення концепт-арту в «The Unseen Fears» художники найчастіше використовують:

Photoshop — для змін текстури, накладення «жахливих» ефектів (blur, noise, glitch);

3D-заготовки в Blender — щоб побудувати дивні інтер'єри або змістити перспективу;

Procreate — на ранніх етапах для швидких скетчів страхітливих образів;

Figma — рідше, скоріше для документації або комунікації, а не для створення мистецтва.

Незважаючи на наявність нових платформ, більшість студій, зокрема Grandma Studios, усе ще активно працюють у Photoshop, адже він дає повну гнучкість для роботи з шарами, текстурами, освітленням.

Особистий досвід

У процесі написання цього дослідження було враховано й практичний досвід, участь у розробці концепт-артів до таких серій, як City of Stories, Reflections of Life, Mystery Case Files, The Unseen Fears. Робота включала створення скетчів, розробку колористичних рішень, відмальовування сцен (зокрема локацій, мінігор, катсцен, флешбеків), створення персонажів, створення інтерактивних айтемів, деталізацію об'єктів, продумування логіки сцен і загального композиційного розміщення елементів. Також враховувалися

особливості роботи в межах гайдлайнів студії, необхідність дотримання стильових норм і часових рамок. Основною програмою був Adobe Photoshop, застосовувалися техніки скетчингу, колажування, а також генерація з використанням ШІ — у тих межах, які не суперечать внутрішнім регламентам.

2.4 Аналіз вітчизняного та зарубіжного досвіду

У процесі дослідження візуальних рішень для ігор жанру НОРА/НОРА було проаналізовано низку зарубіжних та українських прикладів, які є характерними представниками жанру і демонструють різні підходи до побудови сцени, роботи з колористикою, композицією та наративом.

Серед зарубіжних прикладів вирізняються серії *Mystery Case Files*, *The Unseen Fears*, *Reflections of Life*, які послідовно працюють з темами пам'яті, спотвореної реальності, прихованих об'єктів і містичного сюжету. У цих проєктах використовуються приглушені кольори, локальні джерела світла, багатопланові сцени з елементами інтерактиву, символічні візуальні маркери (зламани годинники, старі фотографії, магичні знаки).

В українському контексті важливим прикладом є проєкти студій *Grandma Studios* і *FIVE-BN GAMES*, де помітна орієнтація на сюжетний розвиток, деталізоване середовище та чітка візуальна структура пошукової сцени. У вітчизняних іграх акцент часто робиться на атмосферність через предметне наповнення сцени — дрібні речі, текстури, фонові елементи, що зчитуються гравцем підсвідомо.

Аналіз аналогів дозволив виявити типові візуальні рішення: світло, як метафора напруги; симетрія або навмисна композиційна розбалансованість для створення ефекту тривоги; активна робота з силуетами, як частиною наративної логіки. Ці приклади стали орієнтиром при формуванні загальної концепції дизайн-проєкту.

Висновки до 2 розділу

У результаті проведеного аналітичного дослідження було виявлено особливості застосування візуальних засобів у жанрі НОРА/НОРА, з акцентом на композицію, освітлення, палітру та взаємодію з нарративом. Розглянуто проєктну ситуацію, проаналізовано українські та зарубіжні приклади, визначено актуальні дизайнерські проблеми, зокрема – передавання атмосфери та тривожного емоційного фону через сценографію.

Застосовуючи методи візуального аналізу, референтного порівняння та огляд практик, було сформовано базові принципи побудови концепт-арту для сюжетно орієнтованих пригодницьких ігор. Виявлено, що саме поєднання локального освітлення, приглушених кольорів, мікродеталей інтер'єру та стилізованих предметів створює глибину занурення та посилює емоційну складову гри.

На підставі цього аналізу сформовано попередню концепцію візуального рішення, яка лягла в основу авторського дизайн-проєкту. Її практична реалізація, розробка сцени та персонажів буде розглянута у наступному розділі.

РОЗДІЛ 3

ПРАКТИЧНА РОЗРОБКА КОНЦЕПТ-АРТУ ГРИ

3.1 Загальна ідея та сюжетне завдання сцени

Гра «Шлях забуття: Той, хто мовчав» — це сюжетно-орієнтований проєкт у стилі NOPA (Narrative Object Puzzle Adventure), в якому візуальна складова має першочергове значення. Дія гри розгортається у 1920 році в ізольованому селищі, про яке майже нічого не відомо. Воно не позначене на більшості карт, відрізане від звичних комунікацій, а його мешканці живуть так, ніби час для них зупинився. За переказами, причиною всіх аномалій у цьому місці стала постать загадкової жінки — відьми Аделіни, яку або бояться, або шанують у таємниці. Атмосфера гри є напруженою, інтригуючою, побудованою на поступовому розкритті таємниць і моральних виборах гравця.

Згідно з наративною логікою проєкту, гравець виступає в ролі Анни — однієї з трьох студентів, які вирушили до селища в пошуках правди. Візуальний світ гри повинен занурювати гравця в атмосферу певної часової пастки — де минуле накладається на сучасне, а звичайне середовище насичене тривожними натяками на щось поза межами логіки. Відповідно, і сценографія, і персонажі, і всі деталі оформлення повинні працювати на створення відчуття непевності, очікування і майже фізичного відлуння пам'яті.

Завданням третього розділу є аналіз і фіксація практичного втілення концепції проєкту на рівні первинних художніх розробок. Зокрема, було реалізовано:

- одну повноцінну сцену — студентську кімнату, де починається шлях головної героїні (Рис. 3.1.);



Рис. 3.1. Перша локація – студентська кімната

- скетч другої сцени, що відображає місцину селища, в якому розгортаються основні події (Рис. 3.2.);



Рис. 3.2. Друга локація – початок селища

- варіанти персонажів (Рис. 3.3.), серед яких фіналізовано образ Анни у кольорі (Рис. 3.4);



Рис. 3.3. Скетчі персонажів



Рис. 3.4. Скетч головно персонажа – Анни

- ескіз головного меню гри з сюжетно обґрунтованим розташуванням кнопок інтерфейсу (Рис. 3.5.);

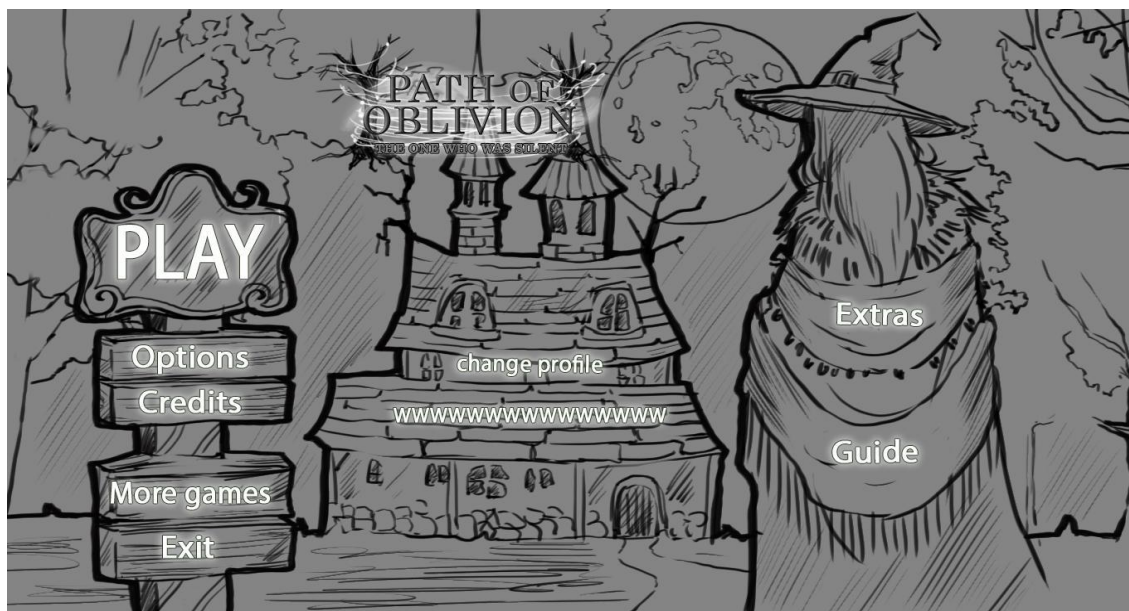


Рис. 3.5. Скетч головного меню гри

- три логотипи (Рис. 3.6.).



Рис. 3.6. Три варіанта логотипу

Сцена студентської кімнати є першою появою візуального середовища гри. Це інтер'єрне приміщення, в якому гравець знайомиться з героїнею, її побутом, характером і натяками на її інтереси. Важливо, що на цьому етапі гравець не бачить “аномалій”, але в сцені вже закладено певне тривожне світло,

незавершеність деталей, зміщення акцентів — усе це створює початкову напругу, що згодом розгортається у масштабну містичну історію.

Через об'єкти в кімнаті, розташування меблів, колір освітлення та дрібні деталі (наприклад, газети, зошити, фото) передається індивідуальність Анни, її цікавість до незвичного, аналітичне мислення. Гравець уже на цьому етапі може дослідити обстановку — візуальні підказки до основної теми гри (аномалії та зупинка часу).

Ця сцена несе функцію не лише вступу до історії, а й першого ознайомлення гравця з візуальною мовою гри. Саме тут визначається, як виглядатимуть zoom-зони, як інтерфейс інтегрується в середовище, як виявляються предмети для взаємодії. Наприклад, у студентській кімнаті планується розміщення zoom-зони на столі — гравець має навести курсор на конкретну ділянку, де лежить фото або замітка, що викликає спогад героїні. Таким чином, через прості інтерактивні механіки візуальний простір починає взаємодіяти з наративом.

Робота над цією сценою також має на меті дослідити, наскільки ефективно можна передати атмосферу напруги в обмеженому побутовому просторі. Це завдання не менш складне, ніж створення яскравої фантастичної локації: кімната — це знайоме середовище, і тому тривога в ньому повинна бути підсвідомою, тонкою, майже невидимою. Саме тут проявляється мистецтво концепт-художника — не нав'язувати страх чи містичність, а натякнути на присутність “чогось іншого”.

Варто зазначити, що більшість матеріалів, створених у рамках практичного етапу, знаходяться на стадії скетчів або чорно-білих рішень. Це дозволило зосередитися не стільки на фінальному рендері, скільки на пошуку ефективних візуальних рішень, експериментах із композицією, освітленням, контрастами, об'єктною побудовою.

Окрім основної сцени, створено також скетч головного меню гри. Його композиція побудована таким чином, щоб силуети та атмосферне тло задавали настрій із перших секунд. Кнопки не висять у повітрі — вони розміщені на

реалістичних елементах середовища, що створює ефект інтеграції інтерфейсу в сцену. Таке рішення посилює занурення гравця та підкреслює художню цілісність гри.

Ще одним елементом практичної частини стала розробка трьох логотипів, що по-різному інтерпретують назву гри. Усе це разом — сцена, персонажі, меню, логотипи — є не просто окремими візуальними об'єктами, а частинами єдиної художньої системи. Вони створюють стилістичний каркас, у межах якого буде надалі розвиватись ігрова візуальна мова. Практична реалізація у цьому випадку — це не просто відтворення елементів, а процес дослідження візуальних засобів, що формують атмосферу гри, допомагають гравцеві емоційно включитись у сюжет і залишають простір для символізму й недомовленості.

3.2 Функціональне та композиційне рішення сцени. Загальний огляд графічних напрацювань

У межах практичної частини проєкту було створено низку графічних матеріалів, які становлять візуальну основу для майбутньої гри «Шлях забуття: Той, хто мовчав». Центральною частиною концепт-арту стала студентська кімната, яку було реалізовано з урахуванням світлової логіки, перспективи, інтерактивного зонування та наративної функції. Проте, крім цієї сцени, було виконано ще кілька важливих напрацювань, які в сукупності формують загальне уявлення про стиль, атмосферу та художній напрям гри.

Усі елементи поки перебувають на етапі скетчів або попередніх композиційних рішень — їхнє завдання не стільки демонструвати остаточний рендер, скільки візуалізувати базову ідею та закласти підґрунтя для майбутньої деталізації.

Скетч першої локації

Сцена студентської кімнати є першою реалізованою локацією у межах концепт-арту до гри «Шлях забуття: Той, хто мовчав» і має багаторівневе

функціональне значення. Вона виконує як сюжетну, так і ігрову, композиційну та емоційну функції, формуючи перше враження гравця від візуального стилю гри, її темпу, ритму та атмосфери.

Згідно з задумом, гравець потрапляє до цієї кімнати на початку гри — це знайомство з головною героїнею, з її простором, особистими речами й думками. Тому інтер'єр повинен водночас виглядати реалістично (щоб гравець відчув достовірність і побутову зону комфорту), мати композиційно впорядковану побудову (для зручного огляду та розміщення інтерактивних зон) і передавати перші натяки на неспокій, тривогу, щось «інше» (через світло, порожні ділянки, дивні тіні або кути).

Композиція сцени побудована на класичній лінійній перспективі з точкою сходження, що розташована у центрі вікна. Це рішення задає глибину простору та акцентує увагу гравця на центральній ділянці сцени. Передній план (стілець, килим, край письмового столу) створює ефект входу в кімнату, середній — формує основне середовище для розгляду (меблі, ліжко), задній — світлову перспективу.

Важливим композиційним елементом є розподіл мас. Ліва частина сцени — візуально більш насичена, з великою кількістю об'єктів (шафа, письмовий стіл, елементи на стіні). Права частина — «легша», із більшими площинами й потужним джерелом світла. Завдяки цьому досягається баланс напруги та спокою, що важливо для створення атмосфери прихованої загрози.

На стінах багато зображень, нотаток, карт і листів — усе це не лише прикрашає сцену, а й служить потенційними сюжетними маркерами. Наприклад, мапа або вирізка можуть стати zoom-зоною. Інтер'єр розповідає історію — героїня цікавиться світом, аналізує, досліджує. Це підкреслює її роль як спостерігачки та майбутньої провідниці у сюжеті.

Сцену умовно можна поділити на три просторові зони:

Особиста зона (праворуч) — ліжко, комод, листи на стіні. Тут може розгортатися частина сюжетних подій, що стосуються минулого героїні.

Інтелектуальна зона (ліворуч) — письмовий стіл, документи, лампа. Це центр взаємодії з предметами дослідження.

Відкрита зона (вікно) — символічний «вихід», простір для візуальної глибини, фокус атмосфери.

Особливої уваги потребувала робота зі світлом: воно не просто створює об'єм, а й направляє рух погляду гравця, виокремлює важливі об'єкти. Природне світло падає з вікна, формуючи сильну пляму на килимі та ліжку — саме туди гравець дивиться першочергово. Світло має складну геометрію, яка додає драматизму та підсвідомої напруги.

Функціональність як ігрова логіка

У сцені логічно закладено місця для інтерактивних зон:

- зошит або фото на ліжку;
- предмети на письмовому столі (папери, світильник);
- мапа на стіні (можлива zoom-зона);
- шафа або тумба (можуть використовуватись у подальших ігрових етапах для об'єктів, що відкриваються).

Це дозволяє не лише розглядати сцену як художній об'єкт, а й як прототип геймплейної локації, де кожен предмет має потенціал для взаємодії.

Композиційне рішення також працює на емоційне занурення. Прямі кути, чітка симетрія, охайність — усе це створює уявлення про контроль, порядок. Але тіні, напівпорожні ділянки, порушення симетрії у дрібницях, «перекошені» папери, сильний бік світла — усе це створює відчуття дискомфорту, очікування на щось невидиме. Таке поєднання спокою й напруги ідеально працює для гри, сюжет якої будується на поступовому розкритті аномалії.

Сцена побудована за принципом центрованої перспективи з помірною глибиною, що дозволяє гравцеві інтуїтивно «зануритись» у простір. Вікно в центрі — головна перспектива сцени — виконує подвійну функцію:

- просторову: створює глибину, веде погляд углиб;

- символічну: як «вихід» у зовнішній світ або натяк на майбутнє зіткнення з чимось невідомим.

Композиція не є статично симетричною — навпаки, тонка асиметрія сприяє відчуттю реальності: зліва меблі насичені, справа більше повітря, а світло перетинає діагональ сцени. Цей візуальний «нахил» підсилює тривожне відчуття, що світ не зовсім рівний, ніби трохи «зсунувся» — на рівні підсвідомості гравця це працює як натяк на аномалії.

Оскільки гра передбачає інтерактивні об'єкти (hidden object/point-and-click), композиція сцени враховує можливість інтеграції інтерфейсних елементів — без порушення естетики. У фінальній реалізації це можуть бути:

- підсвітки предметів при наведенні курсору (лампа, документи, шухляда);
- іконки з підказками, делікатно вписані у сцену (наприклад, символи на мапі, наклейка на тумбі);
- меню паузи чи предметів, яке з'являється у стилі записника головної героїні.

Такі елементи можуть бути стилізовані під середовище кімнати: наприклад, відкриття інвентарю — це відкрита шухляда, підказка — це закладка в зошиті.

Хоча сцена подається з єдиної, фіксованої перспективи, її побудова дозволяє уявити, як вона може змінюватися в разі введення zoom-зон або панорами. Наприклад, масштабування області письмового столу дозволить гравцеві ближче розглянути об'єкти, що там лежать; zoom на шафу чи частину стіни праворуч може бути використаний як окрема внутрішня сцена — для інтерактивного пошуку або читання листів; у разі зміни часу доби (наприклад, нічна сцена) композиція зберігається, але змінюється драматичність тіней — це дозволяє використовувати сцену повторно у різних наративних моментах.

Композиція кімнати передбачає драматичний і наративний розвиток. Наприклад, у подальших сценах кімната може змінюватися: з'являтимуться нові об'єкти, деталі зникатимуть, а освітлення стане більш агресивним або туманним.

Такий підхід дозволяє створювати ефект повторного входу у знайоме середовище, яке змінюється внаслідок дії часу чи аномалій. У такому разі композиція слугує не тільки художнім оформленням, а й інструментом психологічного впливу на гравця.

Загальна оцінка функціональності

Композиція сцени враховує геймплейну логіку; виконує роль просторового маркера (що підказує, де шукати активні зони); підпорядкована наративній напрузі (через напрямок світла, симетрію, деталі); дозволяє динамічні зміни без порушення цілісності сцени.

Така побудова є оптимальною для проєктів у жанрі NOVA, оскільки вона формує повноцінне середовище для дії, зберігає психологічну напругу через деталізацію і світло, дозволяє інтерактивно взаємодіяти з окремими об'єктами, а також підходить для повторного використання у зміненому контексті (наприклад, «нічна версія»).

Композиція сцени не лише відповідає вимогам до зручного візуального сприйняття та інтерактивного використання, але й має символічну глибину, що важлива для сюжетно-орієнтованих ігор. У кожному об'єкті сцени закладено потенційне значення, що підсилює наратив.

Вікно в центрі сцени виконує функцію «межі між світами». Через нього гравець бачить зовнішній простір, де відбуватиметься дія, — це натяк на щось більше, що ще недоступне.

Ліжко символізує спокій і вразливість. Розташування книжки або зошита на ньому — ознака того, що думки героїні тісно пов'язані з особистим простором. Саме там можуть виникати спогади, бачення, перші аномалії.

Стіл та об'єкти на ньому — це «робоча зона» свідомості: аналіз, підготовка, дослідження. У грі ця зона може стати головною при розкритті сюжетних підказок, пов'язаних із попередніми розслідуваннями, газетними замітками тощо.

Порожні місця на стінах або в шафі є візуальною паузою. Вони створюють простір, у який гравець проектує очікування: «що тут має бути?», «що зникло?», «що буде додано пізніше?». Таким чином, навіть відсутність предмета стає інструментом емоційної драматургії.

Також варто зазначити, що кілька об'єктів розташовано на межі світла і тіні. Наприклад, частина шафи, що опиняється в затемненій зоні, викликає інтуїтивне бажання дізнатися, що там приховано. Це типова композиційна стратегія в іграх з пошуком об'єктів: затемнення = зона для розкриття.

Плавна навігація погляду

Погляд гравця у сцені скеровується продумано. Спочатку — на вікно та килим, які «зустрічають» гравця світлом і композиційною лінією, далі — на ліжку з об'єктом (зошит або книга), потім — на письмовий стіл, об'єкти на ньому й шафу з лівого боку. Завершує коло — рослина або тінь у нижньому правому куті.

Такий рух погляду формує візуальну петлю, яка «утримує» гравця у сцені, змушуючи повертатися до різних її частин. Це відповідає меті гри — повільне дослідження, повторний перегляд деталей, прогресивне розкриття візуальних підказок.

Окрім просторового аспекту, сцена також задає часову перспективу. Вона виглядає так, ніби в ній застиг момент, як у фотографії. Гравець приходить у неї у момент затишку, але відчуває, що «щось ось-ось має змінитися». Цей стан тимчасового спокою перед бурею — важливий драматургійний інструмент, що посилюється через статичність композиції, спокійне світло та розміщення предметів.

Така сцена може бути багаторазово використана в грі, з варіаціями: інша година доби, нові предмети, інші діалоги — але завдяки стабільній композиційній основі гравець завжди буде орієнтуватися в просторі.

Композиційне та функціональне рішення сцени студентської кімнати в межах цього проєкту є продуманим як із точки зору ігрової логіки, так і з позиції художньої драматургії. Простір вибудовано так, щоб бути:

- достовірним і впізнаваним (реалістична обстановка);
- емоційно насиченим (гра світла й тіні, незаповнені зони, асиметрія);
- функціональним для геймплею (логіка зон, активні точки);
- стилістично єдиним (лінійна перспектива, ритмічність, візуальний темп).

Ця сцена виконує не лише роль першої локації, а й задає вектор усьому візуальному стилю гри. Вона поєднує реалістичність і атмосферність, функціональність і художність — саме те, чого вимагає якісний концепт-арт до сучасної наративної гри.

Окремим графічним об'єктом став ескіз головного меню гри. Він не просто виконує технічну функцію навігації, а й задає тон оповіді ще до початку геймплею. Сцена побудована з глибоким фоном, на якому — або силует хатини відьми, або постать відьми на передньому плані. Кнопки розміщено не «в повітрі», а вбудовано в елементи середовища, що підсилює ефект занурення та візуальну інтеграцію інтерфейсу.

Хоч сцена не деталізована до кольору, композиційно вона вже визначає розташування ключових об'єктів: будинки, ліс, туман, а також можливі ділянки для zoom-зон.

У межах дослідження образів було створено три варіації персонажів: двоє хлопців (два варіанти більш літнього варіанту, та один для холодного періоду) та одна дівчина. Фінальне кольорове зображення отримала саме головна героїня Анна, тоді як два інші — виконані у вигляді лінійних скетчів. Такий підхід дозволив експериментувати з позами, анатомією, настроєм. Кольорове зображення Анни зосереджено на передачі емоційного стану, її внутрішньої зосередженості, схильності до спостереження.

Варіанти логотипу

Було створено три концептуально різні логотипи до гри:

Силует відьми — центральна фігура в темному плащі на фоні напівзатемненого неба, що перегукується з атмосферою страху, містики та центрального конфлікту гри.

Місяць у тумані з ліхтарем — стилізований півмісяць, до якого на нитці підвішено гасову лампу. Це символізує баланс між світлом і темрявою, крихкість знання, ідею «світла в тумані».

Два дерева, переплетені ниткою — графічне зображення стовбурів, що з'єднані єдиним вузлом. Це метафора зв'язку між світами, між героями, між минулим і майбутнім.

Кожен логотип виконаний у чорно-білій стилістиці та протестований на різному фоні. Вони були використані як пошукові варіанти, які дозволили визначити головні мотиви айдентики гри.

3.3 Програмні засоби та техніки реалізації

Реалізація концепт-арту до гри «Шлях забуття: Той, хто мовчав» відбувалась із використанням професійного графічного редактора Adobe Photoshop, а також допоміжних методів цифрового малювання, колажування, референсного аналізу та модульного компонування. Вибір інструментів визначався як специфікою жанру (NORA/HORA), так і завданням створити гнучку базу для подальшої інтеграції в гру.

Організація робочого середовища

Усі сцени створювались за принципом шарового структурування, де кожна складова мала окремий шар або групу:

Layer Group 1 – фон (стіна, перспектива);

Layer Group 2 – меблі (стілець, ліжко, шафа, полиці);

Layer Group 3 – об'єкти взаємодії (зошит, лампа, мапа);

Layer Group 4 – освітлення (світлові плями, розсіювання);

Layer Group 5 – тіні (м'які кисті з Multiply);

Layer Group 6 – шум/туман/ефекти атмосфери;

Такий підхід дозволяє змінювати, перемикати, адаптувати частини сцени під потреби геймплею або настрою (наприклад, нічна сцена, затемнення, відсутність персонажа тощо).

Основні етапи роботи над ілюстраціями:

Розробка скетчів та композиційних схем

Кожна сцена або персонаж починалися з ручного або цифрового скетчу. На цьому етапі визначалась загальна структура, формат кадру, глибина простору, баланс елементів. Для цього використовувався графічний планшет, прості пензлі в Photoshop та окремі шари з низькою прозорістю.

Побудова лінійного малюнка (лайн-арту)

Далі відбувалося уточнення форм, перспективи, пропорцій. Для складних об'єктів (наприклад, меблів у кімнаті) використовувалися прямі лінії та допоміжні сітки. Застосовувалися окремі шари для кожного функціонального блоку композиції: фон, об'єкти, персонажі.

Застосування текстур та об'ємних плям

Один зі сценічних фрагментів — кімната — був частково опрацьований з урахуванням текстур. Тут використовувались або намальовані вручну текстури (дерево, тканина), або фрагменти з фотоколажів, стилізовані за допомогою фільтрів (Gaussian Blur, Overlay, Multiply тощо).

Колористичні експерименти

Хоч більшість елементів виконано у монохромі, кольоровий портрет героїні дозволив відпрацювати основну палітру. Було створено декілька варіантів з різними колірними акцентами, які тестувалися на тлі локації. Кольори зводилися до приглушених, природних відтінків: землистого, вохристого, вугільного, охри.

Робота з шаровістю та освітленням

Шарова організація документів дозволяла оперативно змінювати елементи композиції, тестувати різні варіанти підсвічування. Для освітлення

використовувались м'які кисті, градієнтні маски та режим накладання Lighten/Screen/Soft Light.

Застосування генеративного ШІ та референсів у концепт-арті

У процесі роботи над концепт-артом до гри «Шлях забуття: Той, хто мовчав» окрему роль відігравали генеративні інструменти на базі штучного інтелекту (AI). Вони використовувалися не як основа, а як допоміжний ресурс — для прискорення роботи на ранніх стадіях, візуального пошуку ідей, тестування композицій і настрою. Генерації створювались у спеціалізованих сервісах з AI-моделями, які дозволяли візуалізувати текстові запити у формі зображень (наприклад, «foggy gothic village», «female character in 1920s room», «forgotten attic with objects»).

Отримані зображення не використовувалися у фінальному вигляді. Вони служили як:

- візуальні референси, на базі яких створювались повністю нові власні композиції;
- структурні ескізи, що допомагали знайти загальний ритм сцени;
- джерело деталей, які допрацьовувались вручну (наприклад, цікава форма тіні, перспектива шафи, незвичний мотив у фоновому об'єкті).

У кількох випадках окремі фрагменти генерацій (фактури дерева, загальний світловий малюнок) були використані як текстурні шари, які потім були:

- стилізовані вручну (через фільтри Photoshop, перефарбування, обводку);
- змінені згідно зі стилістикою сцени;
- доповнені ручними мазками й шумовими шарами.

Важливо підкреслити, що застосування ШІ не замінило художньої роботи, а стало інструментом пришвидшення процесу. Зокрема, в умовах обмеженого часу, коли потрібно швидко перевірити кілька варіантів композиції або розміщення об'єктів, AI слугував зручним інструментом для підготовчого етапу.

Цей підхід узгоджується з сучасними практиками цифрового концепт-арту, коли генеративні алгоритми слугують додатковим джерелом натхнення та прискорення workflow, а не фінальним продуктом.

Висновки до 3 розділу

У третьому розділі було представлено реалізацію практичної частини дизайн-проекту концепт-арту до гри «Шлях забуття: Той, хто мовчав». Візуальна частина відіграє ключову роль у створенні ігор у жанрі NOVA, оскільки саме через образи, середовища, деталі й композиції гравець занурюється в атмосферу, розуміє сюжетні підказки та емоційно взаємодіє з історією.

Головним досягненням у межах розробки стало створення цілісної сцени — кімнати головної героїні, яка виступає першою сюжетною локацією гри. Окрім центральної сцени, було створено також ескіз селища, що виступає головною ігровою локацією. Попри відсутність деталізації й кольору, композиційно сцена вже задає ритм, орієнтири, розміщення ключових об'єктів.

Також було розроблено кілька персонажних скетчів, серед яких фінальне опрацювання в кольорі отримала лише головна героїня — Анна. Робота над її образом була важливою з точки зору розкриття характеру через позу, одяг, погляд.

Окрему увагу приділено створенню трьох логотипів, які розкривають різні концептуальні грані проекту. Кожен логотип був протестований у різному середовищі (на сцені, в меню) і може бути адаптований до фінального стилю гри. Важливо, що вони не є лише декоративними елементами, а несуть образну функцію — служать ключами до розуміння ідеї гри.

Практична частина реалізовувалась із використанням програмного забезпечення Adobe Photoshop, із застосуванням цифрового малювання, фотоколажу, роботи з шарами, світлом, тінню, текстурами. На ранніх етапах використовувався також генеративний ШІ як допоміжний інструмент для

пошуку композиційних рішень, фактур і стилістичних прийомів. Усі AI-результати були переосмислені, допрацьовані та стилізовані вручну відповідно до естетики гри. Такий підхід дозволив зберегти авторське бачення та водночас оптимізувати час на ранніх стадіях візуального пошуку.

Таким чином, розділ 3 став підтвердженням того, що візуальний світ гри — це не просто оформлення, а інструмент глибокого наративу. Саме через візуальні засоби гравець включається в історію, емоційно переживає події, приймає рішення, вбудовується у структуру гри. Концепт-арт стає фундаментом, на якому може бути збудована повноцінна ігрова реальність.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У процесі виконання кваліфікаційної роботи було здійснено комплексне дослідження специфіки створення концепт-арту для ігор жанру НОРА, яке охоплює як теоретичні засади візуального проєктування, так і практичну реалізацію авторського дизайн-проєкту.

У першому розділі розкрито роль концепт-арту як ключового етапу передпродакшн-розробки гри. Досліджено жанрові особливості НОРА — високий рівень деталізації, сюжетна глибина, атмосфера психологічного занурення — і встановлено, що саме ці характеристики визначають специфіку створення візуальних рішень. Концепт-арт у цьому контексті виконує не лише естетичну функцію, але й служить засобом візуального сторітелінгу, навігації та геймплейної логіки.

У другому розділі проаналізовано сучасні інструменти та техніки створення концепт-арту — Adobe Photoshop, Procreate, Blender, Figma — та визначено їхній функціонал у виробничому процесі. Окрему увагу приділено методам побудови композиції, створенню колористичних схем, роботі з освітленням і передачею емоційного настрою сцени. Вивчено приклади вдалих реалізацій у сучасних НОРА-проєктах українських і закордонних студій, на основі чого визначено ефективні принципи побудови візуального стилю.

У третьому розділі реалізовано авторський дизайн-проєкт сцени та персонажів гри в стилі НОРА/НОРА, у якому враховано жанрову специфіку, наративну логіку, колірну динаміку та естетичну єдність елементів. Створений концепт-арт демонструє цілісну структуру сцени, візуальні підказки, функціональні предмети та атмосферу загадковості — як ключові складові успішного ігрового досвіду.

Практична реалізація довела, що навіть на етапі чорнових скетчів, експериментів і фрагментарної деталізації вже можливо сформувати стилістичну єдність і візуальну драматургію, що відповідає жанру й тематиці гри. Всі

елементи — сцени, персонажі, логотипи, інтерфейс — працюють не як окремі ілюстрації, а як частини єдиної художньої мови. Ця мова візуально підкреслює ключові теми гри: пам'ять, відчуження, вибір, забуття, межу між страхом і пізнанням. Отримані результати мають як теоретичне, так і практичне значення.

З теоретичного боку робота узагальнює підходи до візуального проєктування в жанрі НОРА/НОРА. З практичного боку — запропоновані концепти можуть бути використані як основа для розробки повноцінної гри, доповнення портфолію, або як навчальний матеріал з дизайну концепт-арту. Робота сприяє розвитку візуального мислення, навичок цифрової ілюстрації та креативного сторітелінгу у сфері мультимедійного дизайну.

Таким чином, поставлену мету дослідження досягнуто, а всі основні завдання кваліфікаційної роботи виконано.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Barret E. *Narrative Design for Indie Games: A Practical Guide*. London: Routledge, 2019. 192 p.
2. Freeman D. *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*. New Riders, 2014. 384 p.
3. Finch C. *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. New York: Abrams, 2011. 504 p.
4. Aldridge N. *Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters*. – 3DTotal Publishing, 2013. 224 p.
5. Lim P. *3D Concept Art for Games and Animation*. Singapore: Focal Press, 2021. 278 p.
6. Barta K. From Sketch to Screen: The Role of Concept Art in VR and AR. *Journal of Visual Culture*. 2022. Vol. 21(3). С. 315–328.
7. Treglia A. The Iterative Design Process in Game Development. *Game Studies*. 2020. Vol. 20, No. 1.
8. Ying Ding, Johanna Rüegg. Visual communication in games and narrative structures. *Entertainment Computing*. 2019. Vol. 30.
9. Haslam A. *Grid Systems in Graphic Design: A Visual Communication Manual*. Thames & Hudson, 2017. 208 p.
10. Mickelsen A. *Casual Game Design: Hidden Object Games and Narrative*. CRC Press, 2018. 172 p.
11. Bui, M.T., Phan, N. Game Art as Narrative Structure: Communicative Models in HOPA Games. *Journal of Game Criticism*. 2021. №15.
12. Rusch D. Interactive storytelling and emotion in games. *Journal of Game Design and Development Education*. 2017. №2.
13. Dovey J., Kennedy H. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. McGraw-Hill Education, 2016. 232 p.
14. Гуменюк О. Концепт-арт як основа візуального сторітелінгу в ігровій індустрії. *Мистецтвознавчі студії*. 2021. №3. С. 87–93.

15. Ткаченко Ю. Візуальний нарратив у кежуал-іграх: психологічні аспекти. *Культура і сучасність*. 2022. Вип. №1. С. 41–47.
16. Савчук О.В. Еволюція концепт-арту в цифрових медіа. *Вісник КНУТД*. 2020. Вип. №6. С. 56–64.
17. Арт-дизайн у кежуал-іграх: структура і стиль. *Гейміндустрія і креатив*. 2023. Вип. №4. С. 22–29.
18. ArtStation. Портфоліо художників у жанрі НОРА/НОРА URL: <https://www.artstation.com> (Дата звернення: 05.04.2025).
19. Behance.net – аналіз концепт-арту сучасних студій. URL: <https://www.behance.net> (Дата звернення: 05.04.2025).
20. Gamasutra – професійна платформа для геймдизайнерів. URL: <https://www.gamedeveloper.com> (Дата звернення: 10.04.2025).
21. CGSociety – форум концепт-художників URL: <https://www.cgsociety.org> (Дата звернення: 10.04.2025).
22. Big Fish Games Dev Blog – Статті про візуальний дизайн у НОРА URL: <https://www.bigfishgames.com/blog/> (Дата звернення: 05.05.2025).
23. Grandma Studios. Офіційний сайт. URL: <https://grandmastudios.com> (Дата звернення: 10.05.2025).
24. FIVE-BN GAMES – Офіційна сторінка. URL: <https://five-bn.com> (Дата звернення: 15.05.2025).
25. Elephant Games – Developer Portal. URL: <https://elephant-games.com> (Дата звернення: 15.05.2025).
26. SteamDB. Hidden Object Adventure Games Overview URL: <https://steamdb.info> (Дата звернення: 10.05.2025).
27. GameDev.net – ресурси для інді-дизайнерів. URL: <https://www.gamedev.net> (Дата звернення: 10.05.2025).
28. Янковська К. Основи цифрового малюнка: навчальний посібник. Київ: Ліра-К, 2020. 144 с.

29. Ковальчук В. Цифровий живопис у дизайні: техніка та методика. Львів: ПАІС, 2019. 156 с.
30. Гайдай С.О. Візуальна структура сцен у квест-іграх. *Сучасне мистецтво*. 2023. Вип. №4. С. 12–20.
31. GameAnalytics. Hidden Object Player Retention Research Report. 2021. URL: https://www.researchgate.net/publication/346490579_Comprehensive_review_and_classification_of_game_analytics (Дата звернення: 10.05.2025).
32. Савчук І. Контекст і структура наративної сцени. *Візуальні практики*. 2022. Вип. №2. С. 39–46.
33. ConceptArtWorld – добірка референсів. URL: <https://conceptartworld.com> (Дата звернення: 16.05.2025).
34. Blender.org – офіційна документація. URL: <https://www.blender.org> (Дата звернення: 16.05.2025).
35. Adobe.com – Photoshop CC for Concept Artists. URL: <https://www.adobe.com> (Дата звернення: 08.05.2025).
36. Procreate.art – офіційний сайт програми. URL: <https://procreate.art> (Дата звернення: 12.05.2025).
37. Figma.com – ресурси для UI та концепт-арту. URL: <https://www.figma.com> (Дата звернення: 12.05.2025).
38. Artifex Mundi – художні підходи до НОРА. URL: <https://www.artifexmundi.com> (Дата звернення: 12.05.2025).
39. Бондаренко Н. Ігровий світ як інтерактивна метафора: візуальний контекст. *Дизайн-освіта*. 2021. Вип. №2. – С. 22-28.
40. Власенко С. Структура композиції в наративній сцені. *Мистецтво та дизайн*. 2020. Вип. №1. С. 33–38.
41. Український геймдизайн після 2014: нові ідентичності. *Культура і креатив*. 2023. Вип. №5. С. 17–25.

42. Ciechanowski, L. (2020). Design principles for immersive storytelling. *Game UX Journal*. Vol. 7.
43. GDC Vault. Concept Art for Narrative Puzzle Games. URL: <https://www.gdcvault.com> (Дата звернення: 28.05.2025).
44. Ткаченко В. Сучасні стилісти у цифровому малюванні. Харків: АРТпрес, 2019. 98 с.
45. ResearchGate.net – Game Concept Art: Genre Applications. URL: <https://www.researchgate.net> (Дата звернення: 28.05.2025).

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис. А.1. Сертифікат учасника конференції

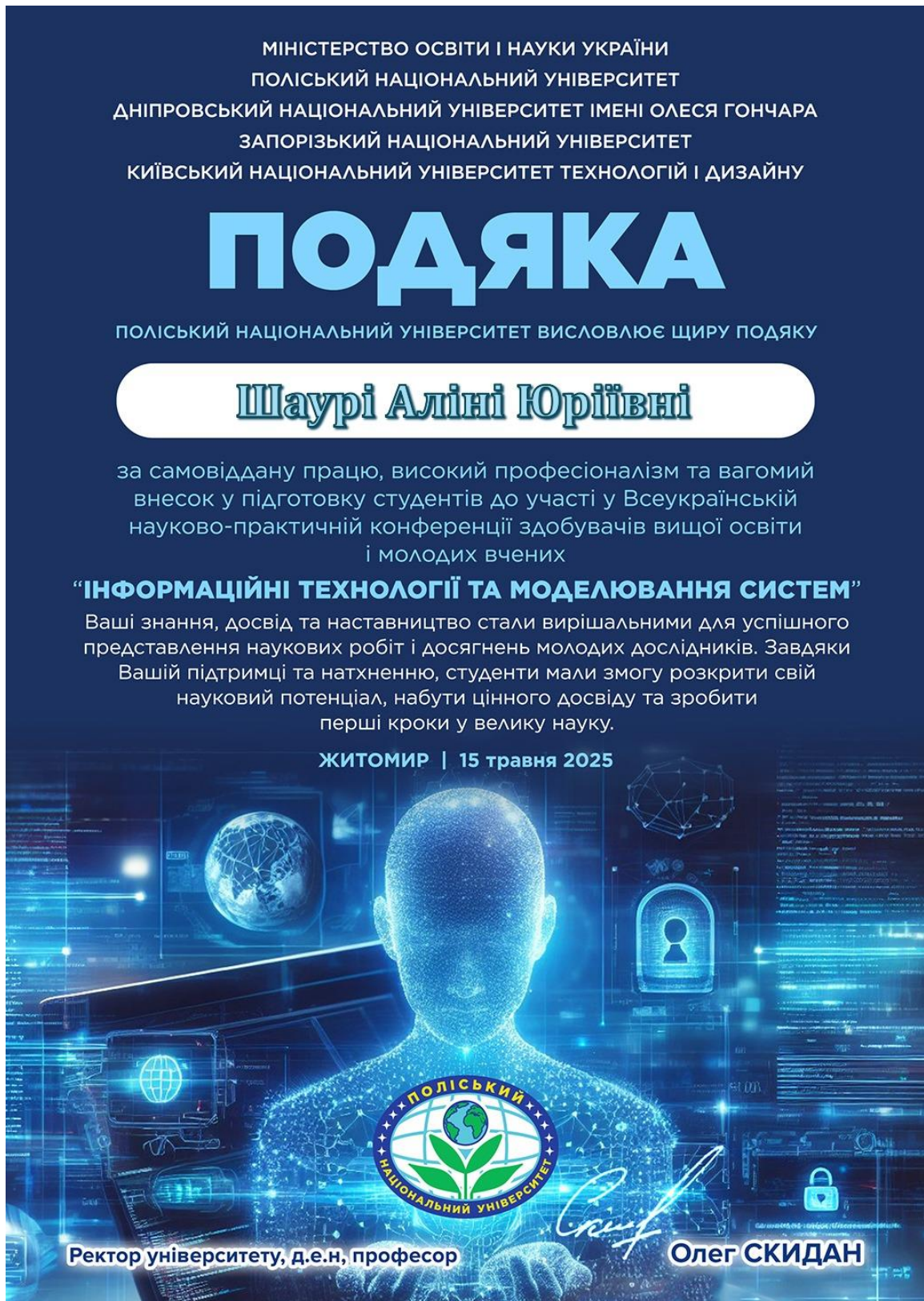


Рис. А.2. Подяка керівнику

Продовження додатку А

Всеукраїнська науково-практична конференція здобувачів вищої освіти і молодих вчених
«ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА МОДЕЛЮВАННЯ СИСТЕМ»

підходу Teafі формує не лише технічну платформу, а й середовище для створення спільнот, де кожен гравець може знайти однодумців.

Список використаних джерел

1. Firebase. Google's mobile and web app development platform. Firebase. URL: <https://firebase.google.com/> (дата звернення: 04.05.2025).
2. React Native. Learn once, write anywhere. React Native. Learn once, write anywhere. URL: <https://reactnative.dev/> (дата звернення: 04.05.2025).

Фадеева Т. М., здобувач¹⁶

першого (бакалаврського) рівня

ОП «Мультимедійний дизайн»

Київський національний університет технологій та дизайну

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОЦЕСІ СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА НОРА-ІГОР: МОДЕЛЮВАННЯ АТМОСФЕРИ ЗА ДОПОМОГОЮ КОНЦЕПТ-АРТУ

Вступ. У сучасному цифровому світі комп'ютерні ігри є важливою складовою індустрії розваг та медіакультури. Вони перетворилися з простої розваги на комплексні інтерактивні системи, які об'єднують елементи мистецтва, технологій, нарративу та дизайну. Одним із популярних жанрів, що поєднує ці аспекти, є НОРА (Hidden Object Puzzle Adventure), який має широку аудиторію завдяки поєднанню пошуку прихованих об'єктів, сюжетних квестів, логічних завдань та візуально насичених локацій.

Успішність НОРА-гри значною мірою залежить не лише від сценарію чи геймплею, а й від ретельно продуманого візуального оформлення, здатного занурити гравця в унікальний ігровий світ. Візуальне середовище виконує не просто естетичну функцію — воно є активним засобом створення нарративу, занурення, емоційної взаємодії та атмосферного впливу. Атмосфера гри у жанрі НОРА має вирішальне значення, оскільки саме вона створює напруження, загадковість, драматизм або, навпаки, легкість і романтичність пригоди.

Особливе значення у створенні візуального середовища НОРА-ігор відіграє концепт-арт — первинна художня візуалізація персонажів, локацій, предметів та загальної атмосфери. Це не просто малюнки чи ескізи, а важливий інструмент цифрового моделювання, що допомагає команді розробників зрозуміти візуальні особливості світу гри ще до початку повноцінної реалізації. Концепт-арт задає тон, колористику, архітектуру і навіть психологічне відчуття від простору.

У процесі створення концепт-арту активно застосовуються інформаційні технології — графічні редактори, 3D-моделювання, генеративні алгоритми, візуальні скрипти, процедурна генерація середовищ, і навіть штучний інтелект. Завдяки цим інструментам художники можуть не лише швидше створювати візуальні рішення, але й адаптувати їх під ігрову логіку, геймдизайн та інші складові. Водночас ці технології суттєво змінюють сам характер творчого процесу, відкриваючи нові можливості для моделювання атмосфери, експериментів з візуальною стилістикою та інтеграції сюжетних елементів.

Метою цієї роботи є дослідження ролі інформаційних технологій у процесі формування візуального середовища НОРА-ігор, зосереджуючись на етапах розробки концепт-арту як засобу створення і передачі атмосфери гри. У роботі розглядатимуться приклади використання сучасних цифрових інструментів, принципи створення концепт-арту для НОРА-

¹⁶ Науковий керівник – доцент кафедри мультимедійного дизайну Київського національного університету технологій та дизайну, кандидат педагогічних наук, доцент Шаура А. Ю.

Рис. А.3. Виданий збірник праць за результатами конференції

Продовження додатку А

Всеукраїнська науково-практична конференція здобувачів вищої освіти і молодих вчених «ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА МОДЕЛЮВАННЯ СИСТЕМ»

проектів, а також взаємодія художників, дизайнерів і технологій у процесі візуального моделювання.

Виклад основного матеріалу. У жанрі НОРА ключову роль відіграє створення цілісного й атмосферного візуального простору. Це середовище не лише задає настрій, а й визначає механіку пошуку об'єктів, адже кожна сцена має бути водночас художньо виразною і функціонально зрозумілою. Гравець у НОРА-іграх взаємодіє насамперед з візуальним контентом: він шукає предмети, розв'язує загадки, слідкує за змінами середовища, які можуть мати як сюжетне, так і геймплейне значення. Тому атмосферність є не просто естетичною складовою, а основним чинником, який забезпечує емоційне занурення та ігрову мотивацію [1].

Концепт-арт у цьому контексті є точкою злиття художньої і технічної складової. Його функція — не лише створення красивої картинки, а передача ідей про атмосферу, логіку композиції, розміщення ключових об'єктів, стилізацію та світлотіньову драматургію. Він виступає візуальним сценарієм сцени, який надалі деталізується, адаптується до ігрового рушія та інтегрується в загальну структуру гри.

Процес створення концепт-арту в сучасній індустрії базується на активному використанні інформаційних технологій. Його можна умовно поділити на кілька основних етапів:

1. Референсинг та ідеація

На початковому етапі важливо сформулювати візуальну концепцію — стиль, емоційне забарвлення, культурний контекст. Для цього за допомогою онлайн-бібліотек (наприклад, PureRef, Pinterest, ArtStation, DeviantArt) збираються візуальні референси: архітектурні стилі, колірні палітри, фактури, приклади природи, старовинні предмети. Ідеї обговорюються в команді за допомогою колаборативних цифрових інструментів, зокрема в середовищах Miro або Figma, де формується перша «дошка настрою» (moodboard).

2. Ескізування (sketching)

Перші начерки сцени, композиційні рішення, світлотінь та можливі варіанти камер створюються у графічних редакторах — найпопулярнішими є Adobe Photoshop, Clip Studio Paint, Krita, Procreate. Цифрові кисті дають змогу імітувати олівець, пастель, вугілля, що створює комфортне середовище для художника. У НОРА важливо одразу враховувати місця для інтерактивних об'єктів, підказок і логічних зв'язків між ними, тому ескіз часто містить умовні маркування таких елементів.

3. 3D-базування і побудова простору

Для складних сцен, особливо архітектурних або масштабних інтер'єрів (як, наприклад, готичний храм із об'єктами для пошуку), доцільно створювати просторову основу у 3D. Це можуть бути базові моделі у Blender, SketchUp або ZBrush. Вони дають змогу одразу візуалізувати перспективу, співвідношення масштабів, розташування камер, джерел світла. Часто така 3D-сцена «рендериться» у сірому або базовому кольорі, після чого художник доопрацьовує зображення у 2D, накладаючи текстури, атмосферні ефекти, кольори.

4. Опрацювання атмосфери

На цьому етапі художник працює з колористикою, освітленням, атмосферними ефектами. Атмосфера візуально визначає настрій гравця: темний ліс з фіолетовим підсвічуванням створює відчуття містики, тоді як затоплена каюта з зеленими тонами та відблисками викликає напруження. У роботі використовуються шари (layers), маски, режими накладання, світлові фільтри. Наприклад, для створення ефекту місячного світла з отвору у стелі художник може використати світлові карти (lightmaps), градієнтні маски, частково прозорі текстури з доданням шумом або пилом [2].

Останніми роками активне впровадження генеративних технологій і штучного інтелекту радикально змінило підходи до створення концепт-арту. Інструменти на базі ШІ, такі як Midjourney, DALL·E, Artbreeder, Leonardo.Ai та Adobe Firefly, дають змогу швидко створювати візуальні прототипи з описових текстів, експериментувати з кольорами, формами,

Рис. А.4. Виданий збірник праць за результатами конференції

Продовження додатку А

Всеукраїнська науково-практична конференція здобувачів вищої освіти і молодих вчених
«ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА МОДЕЛЮВАННЯ СИСТЕМ»

композицією. Це особливо цінно на етапі пошуку стилю або натхнення для складних атмосферних сцен.

Штучний інтелект не замінює художника, а виступає як помічник — він дозволяє скоротити час на пошук ідей, створити десятки варіантів світла чи тіней, запропонувати неочікувані стилістичні рішення. Наприклад, за допомогою генеративного підходу можна створити базову візуалізацію храму з заваленим горизонтом, а потім художник «чистить» її у Photoshop, додаючи ручне промальовування деталей, таких як тріщини в камені, павутина на ґратах або дзеркальні відбиття. Крім того, у складних сценах використовується процедура генерації (наприклад, в Houdini або Unity VFX Graph) для створення фонових елементів: рослинності, диму, дощу, пилу, які підсилюють атмосферу.

Після завершення етапу створення концепт-арту він передається команді технічних художників і геймдизайнерів, які адаптують візуалізацію до ігрового середовища. Часто для цього використовується ігровий рушій (наприклад, Unity або Unreal Engine), куди імпортуються 2D- або 3D-елементи сцени. У НОРА-проектах ключовим є розміщення інтерактивних об'єктів — вони мають бути вписані у композицію сцени так, щоб не порушити її гармонії, але водночас бути достатньо помітними для гравця.

У процесі адаптації створюється карта клікабельності (hotspot map), де кожен важливий об'єкт має свою зону взаємодії. Також відбувається розробка шарів паралаксу — коли фон рухається повільніше за передній план, що створює ефект глибини навіть у 2D.

Важливою складовою у створенні ігор у стилі НОРА є взаємодія між художниками, дизайнерами та програмістами. Створення атмосфери у грі — це колективна робота, де художники тісно співпрацюють з геймдизайнерами, сценаристами, програмістами та звукорежисерами. Важливо, щоб кожен візуальний елемент мав функціональне обґрунтування в ігровій логіці. Наприклад, барельєф кракена на стіні готичного храму може бути підказкою до майбутньої головоломки або відсиланням до сюжету.

Візуальні елементи часто доповнюються анімацією, звуком, реакцією на дії гравця. Наприклад, дзеркало з відображенням скелета може змінюватися залежно від досягнення гравця, а павутина на ґратах — повільно розвіюватися при наведенні курсора [3]. У такому тісному міждисциплінарному зв'язку концепт-арт виступає не лише як мистецький продукт, а як основа для цілого ігрового досвіду.

Висновки. У сучасній розробці НОРА-ігор візуальне середовище виконує ключову функцію занурення гравця в сюжетний світ. Саме концепт-арт, створений за допомогою інформаційних технологій, формує основу атмосфери, визначає композицію локацій та забезпечує візуальну логіку ігрового простору.

Цифрові інструменти — графічні редактори, 3D-програми, генеративні алгоритми та штучний інтелект — значно розширили можливості художника. Вони дозволяють експериментувати з композицією, освітленням, стилістикою та ефектами швидше і точніше, ніж традиційні методи. Це особливо актуально у НОРА-проектах, де атмосфера має бути не лише красивою, а й функціональною — орієнтованою на пошук, сюжет і геймплей.

Інтеграція концепт-арту в гру передбачає тісну співпрацю між художниками, програмістами, сценаристами та дизайнерами. Лише завдяки такій взаємодії можливо досягти цілісного візуального продукту, де кожен елемент — від освітлення до дрібного об'єкта — підтримує наратив, підсилює атмосферу і робить ігровий досвід захоплюючим.

Таким чином, інформаційні технології не лише полегшують процес створення концепт-арту, а й трансформують сам підхід до візуального проєктування у НОРА-іграх, відкриваючи нові можливості для глибшого естетичного та геймплейного занурення.

Список використаних джерел

1. Isbister, K. How Games Move Us: Emotion by Design. Cambridge, MA : MIT Press, 2016. 188 p.
2. Gravina, D. Game Art Complete: All-in-One. Boston : Cengage Learning, 2010. 464 p.
3. Sheldon, L. Character Development and Storytelling for Games. Boston : Course Technology PTR, 2014. 496 p.

Рис. А.5. Виданий збірник праць за результатами конференції