

УДК 7.05.06.

КОЛІСНИК О. В., ГУЛА Є. П.

Київський національний університет технологій та дизайну

DOI: 10.30857/
2617-0272.2019.1.7.**ВТІЛЕННЯ КОНЦЕПТІВ ГЕЙМ-ДИЗАЙНУ ПРИ РОЗРОБЛЕННІ
ІГРОВОГО ПРОЕКТУ «МАВКА» В УМОВАХ ЗАПИТІВ
СУЧАСНОСТІ**

Мета. Мета дослідження полягає у виявленні особливостей створення конкурентноздатного гейм-дизайну та їх втілення в ігровому проекті «Мавка», адаптованому до сучасних потреб цільової аудиторії, як з позиції художньо-експресивних засобів та технологічних обмежень, так й стильових особливостей, що обумовлені жанровою приналежністю проекту.

Методика. Методологічну основу дослідження становить компаративний метод аналізу успішно реалізованих ігрових проектів, який дозволив виявити сутнісні характеристики останніх. Аналіз функціонування аватарів у гейм-дизайні став можливим завдяки методу моделювання. Також були використані метод системного аналізу публікацій та соціологічні методи, які дозволяють визначити основні закономірності розробки дизайну ігрового контенту, що здійснюють безпосередній вплив на сприйняття цільової аудиторії проекту, орієнтації на потреби й очікування соціуму.

Результати. Результати дослідження мають теоретичну значимість, що полягає у визначенні впливу особливостей творення гейм-контенту на привабливість персонажа, його зовнішність, атрибутику, ігрову поведінку, на підвищення ступеню емпатії по відношенню до героя гри в межах геймплея, художньо-естетичні та соціокультурні якості проекту, які є вагомими для цільової аудиторії.

Наукова новизна. Проведено аналіз основних принципів розробки ігрових персонажів; визначено основні моменти розробки комп'ютерних ігор з огляду на потреби гравців і спроможності творення з подальшим втіленням конкурентноздатного проекту гейм-дизайну.

Практична значущість. Отримані результати зумовлюють можливості більш глибокого осмислення використання зазначених напрацювань для оптимізації процесу пошуку відповідних художньо-виразних засобів на стадії розробки візуальної складової проекту, при розробці вітчизняних відеоігор, а також ігор для мобільних пристроїв, чії естетичні, технологічні та споживчі властивості відповідатимуть очікуванням цільової аудиторії та забезпечать гідну конкуренцію іноземним аналогам.

Ключові слова. Гейм-дизайн, геймплей, аватар, ігрові персонажі, ігровий проект, цільова аудиторія.

Вступ. Гейм-дизайн досить молодий вид креативної проектної діяльності, орієнтований на створення ігор, які відповідають очікуванням й потребам цільової аудиторії гравців. Над концептами ігрових проектів панують умови жорсткої конкуренції, викликаної значним перевищенням пропозиції над попитом, що стосується усіх ігрових платформ. Також

конкуренція обумовлюється готовністю споживачів інвестувати в ігровий процес свої часові та фінансові ресурси [1]. З огляду на це, варто приділити увагу факторам впливу на цільову аудиторію, які мають підвищити інтерес споживачів до конкретного ігрового проекту. В контексті розгляду ігрового проекту «Мавка», слід підкреслити спрямованість його на

аудиторію, знайому з елементами європейського фольклору, що має полегшити занурення гравця в ігровий світ й сприяє розумінню мети гри та способів взаємодії ігрового аватара користувача з внутрішньоігровими персонажами і світом.

Для втілення ігрового проекту «Мавка» й підвищення його конкурентної спроможності на світовому ринку дизайнери з особливою увагою підійшли до створення персонажів та дизайну середовища, з огляду на максимально гармонійне поєднання атмосфери візуального ряду з квестовим контентом. Це було впроваджено з метою створення якомога більш насиченого ігрового досвіду в цілісному ігровому світі для користувача, з високим ступенем його занурення у віртуальну реальність й досягнення ним стану «поток».

Ігровий жанр RPG залишається найбільш популярним жанром в ігровій індустрії на протязі всього часу існування і становлення відеоігор в цілому. (RPG – англ. *Role-Playing Game*) це жанр відеоігор, де основна частина ігрового процесу полягає в управлінні персонажем чи групою персонажів, які досліджують ігровий світ, виконують різноманітні завдання (відомі як «квести», від англ. *quest*) та розвиваються, слідує сюжету. Жанр RPG з'являється на початку 70-х років ХХ ст. разом з початком ери відеоігор як таких і бере свої витoki з настільних текстових рольових ігор, присвячених переважно сюжетам з творів Джона Толкієна.

На самому початку розвитку ігрової індустрії через недосконалість та обмеження комп'ютерних технологій про графіку, що наближає зображення до реалістичного не варто було й говорити. Однак ігрова індустрія почала розвиватися майже в геометричній прогресії, адаптуючись до інтенсивного, вибухового розвитку комп'ютерних технологій а разом з ними і обчислювальних потужностей, що

дозволяли створювати графічний інтерфейс відеоігор все більш і більш складним. З 1978 року дизайнери зрозуміли, що в багатьох аспектах ігри становлять унікальне явище, тому саме тоді поняття гейм-дизайну виокремилася з загального поняття графічного дизайну. Графічні дизайнери-розробники ігор отримали змогу, володіючи величезними ресурсами в плані високих комп'ютерних потужностей кінцевого споживача, реалізовувати проекти, практично будь-якої складності, художньо-естетичної, зокрема, оскільки, загальна споживча аудиторія гейм-індустрії прагне напруженого сюжету та видовищності.

Планетарне поширення інтернету сприяло появі мережевих ігор, об'єднавши гравців по всьому світу. Це наразі створило популярність такому підвиду жанру RPG як MMORPG. (MMORPG англ. *Massively multiplayer online role-playing game* – жанр онлайнних рольових відеоігор, в якій велика кількість гравців взаємодіє один з одним у віртуальному світі). Завдяки реалізації концепту онлайн-гри, розробники мають різні способи залучення споживачів: однокористувальницькі проекти з захоплюючим геймплеєм і першокласною графічною й дизайнерською складовою, чи проекти з кооперативним об'єднанням гравців і грою проти живих людей, бо цільові аудиторії у цих двох різновидах рольових ігор, як правило, різні.

Аналіз попередніх досліджень.

Згідно проведеного аналізу закордонних і вітчизняних публікацій, слід зазначити, що дослідження в галузі гейм-дизайну переважно проводяться в США, Росії та деяких країнах Європи. Для України ця тема поки залишається не розкритою в повному обсязі, що дає можливість вітчизняним фахівцям й науковцям у сфері графічного дизайну заповнити існуючу інформаційну нішу власними дослідженнями і дати

поштовх в розробці досить нової для України галузі ігрової індустрії.

Серед досліджень з теорії та практики гейм-дизайну слід назвати роботи Т. Фуллертона, Я. Богоста, Х. Голдберга, Ф. Ділла й Дж. Платтена, Р. Костера, Б. Митчелла, С. Роджерса, К. Стивенса, Дж. Шелла та ін. В роботах зазначених дослідників ігровий проект представлений як засіб, який утворює ту невловиму комбінацію виклику, конкуренції та взаємодії, яку шукають гравці. Це фактично рекомендації щодо вивчення основних елементів ігрового дизайну.

Дослідженнями багатьох аспектів ігрового дизайну займається російська дослідниця Казакова Н. Ю., яка в своїх публікаціях докладно описує, систематизує й аналізує особливості розробки сюжету ігрових проектів, художніх та естетичних складових гейм-дизайну, різних технологій використання тощо.

Постановка завдання. Досліджуючи останні розробки гейм-проектів, можемо зазначити, що сьогодні простежується чітка тенденція в удосконаленні ігрових пристроїв й відповідно ігровий дизайн постійно відповідає цим викликам сучасності, постійно удосконалюючись разом із ними. Проте, кожне наступне покоління ігрових RPG проектів все сильніше приділяє увагу саме обчислювальним потужностям, ніж створенню принципово нових концепцій взаємодії гравця та проекту, але безперечно, що кожна презентація нових відеоігор має більш поліпшену графіку в порівнянні з попереднім поколінням. Загалом, головною проблемою ігрових дизайнерів було створення максимальної реалістичності проекту. Наразі, коли ця мета повністю реалізована теперішньою гейм-індустрією, нею занадто захопились. Ми вважаємо, що ігровий проект «Мавка» ставить своєю метою переосмислення загальноприйнятого на сьогоднішній день

підходу до створення реальності відеоігор жанру RPG. Метою дослідження є аналіз складових та удосконалень контентів графічного дизайну гри, згідно сучасних зацікавлень цільової аудиторії, внаслідок яких, взаємодії гравців із своїми аватарами стануть емоційно яскравішими, цікавішими, наповненими культуротворчими сенсами.

Результати дослідження. Відеогра – це дуже різносторонній інтерактивний творчий проект, який має бути розглянутим не тільки в контексті його графічної реалістичності, але й з багатьох інших спроможностей своїх складових частин, таких як сюжет, ідея, дизайн середовища, які в значній мірі впливають на зв'язок із гравцем і ступінь його емпатії до свого ігрового аватара. Саме тому потрібно розглянути можливості вдосконалення графічних концепцій сучасного гейм-дизайну хоча б за умови соціокультурних реалій та взаємодією гравця з оточуючим його аватар ігровим світом.

Для досягнення повного занурення у ігровий світ і так званого стану потоку у споживача. Даний термін вперше був застосований американським психологом та мистецтвознавцем М. Чиксентмихайєм [4] й позначає (англ. *flow* – потік, струмінь) психічний стан, у якому людина повністю включена в те, чим вона займається, це відчуття зфокусованості, концентрації та успіху під час діяльності. Отже, ігровий світ має в певній мірі відповідати цьому психологічному стану та бути зрозумілим гравцю, але не настільки, щоб не викликати незабаром почуття нудьги. Оскільки обговорюваний у цій статті ігровий проект «Мавка» орієнтований наразі на сучасний український соціокультурний осередок й загалом українського споживача, то й спирається на доволі знайомий більшості, у зазначеному соціальному середовищі, контент української літературної класики, зокрема, «Лісову пісню» Лесі Українки. Проект описує соціокультурні реалії в тій чи

іншій мірі знайомі, а в деяких випадках навіть близькі цільовій аудиторії, що саме по собі має викликати зацікавлення, інтерес, підвищений рівень емпатії, й врешті приведе як до позитивних маркетингових результатів, так й до відсутності деконструктивних, негативних впливів на ціннісні орієнтації та свідомість тих для кого він створюється.

Загальна спрямованість усіх різновидів ігрового жанру RPG – це досягнення задоволення у гравців, через що повне занурення в ігровий світ, за даними досліджень професора Дж. Мюррей, є одним з основних факторів отримання ігровим проектом зазначених результатів [10]. За даними проведених досліджень фінським Університетом Тампере, стан повного занурення залежить від таких факторів як максимальне насичення інформацією аудіо-візуального ряду, які в свою чергу, можуть бути підсилені одержуванням додаткових відчуттів за допомогою вібросигналів пульта керування, чи інших периферійних пристроїв. Ці аудіовізуальні стимули можуть бути виражені за допомогою різноманітних ефектів, що накладаються один на інший, таких, наприклад, як відображені у грі атмосферні явища та їх анімований вплив на елементи ігрового всесвіту (зміна освітлення, поява відблисків від сонячних променів, рух рослин під подувом вітру тощо), зміни добового часу і пов'язані з цим зміни поведінки неігрових персонажів, їх фраз, розмов на другому плані. Усі ці ефекти допомагають залучити усіх бажаних у ілюзорний ігровий світ й створити в їх уяві відчуття реальності процесу та посилення емпатії із своїм ігровим аватаром.

Іншим значним фактором для досягнення повного занурення є реалізація притаманного людині прагнення вирішення різноманітних завдань стратегічного чи тактичного плану, що знаходять свій вираз

в контексті геймплея. Для утримання гравця в якомога довшому стані потоку, геймплей має бути насичений достатньою кількістю чітких і зрозумілих цілей, розділених адекватними часовими проміжками, що даватиме змогу викликати у користувача активну зацікавленість.

Першим з найважливіших компонентів при розробці візуальної складової ігрового проекту є створення образу персонажів, через взаємодію з якими користувач і здійснює ігрову діяльність. Теоретик та практик гейм-дизайну Дж. Шелл відзначає необхідність забезпечення умов для досягнення симпатії та емоційного зв'язку користувача як з тим персонажем, в образі якого він грає, а також до його віртуальних напарників в процесі гри [13].

Слід зазначити, що способи формування цього стійкого емоційного зв'язку між гравцем і персонажем гейм-дизайнери розробляють на самих ранніх етапах ігрового процесу. Це можливо розглянути на прикладі роботи графічних дизайнерів проекту «Мавка», творчість яких дозволяє досягти насиченого і позитивно сприйнятого геймплея, забезпечуючи, в свою чергу, отримання максимального задоволення від гри (рис. 1).

З огляду на те, що гравець певною мірою асоціює себе з аватаром (санскр. *avatara*, в комп'ютерних і відеоіграх позначає обраного користувачем ігрового персонажа) і цілеспрямовано активно взаємодіє з ігровим всесвітом саме за допомогою аватара, розробка ігрових персонажів є вкрай важливим етапом, що включає в себе створення цілісного образу:

- головних героїв гри, контрольованих безпосередньо гравцем;
- неігрових персонажів (англ. *NPCs*, *nonplayer characters*), які, в свою чергу, підрозділяються на напарників, союзників, противників і нейтральних персонажів.

При дизайн-розробці образів персонажів відеогри, слід звертати увагу не тільки на концепції-образи головних героїв, які мають проектуватись максимально ретельно, з урахуванням навіть незначних своїх рис, які так чи інакше створюють цілісне та гармонійне сприйняття цих героїв, але й на другорядні об'єкти. Так, для підтримки заданої гейм-дизайном атмосфери й створення в сприйнятті

гравців почуття максимальної правдоподібності ігрового всесвіту і всього, що в ньому відбувається, не менш важливими виступають також об'єкти другого плану, а саме неігрові персонажі, поведінка, зовнішність і мотивація яких є найважливішими факторами сприйняття користувачами ігрового процесу в цілому (рис. 2).

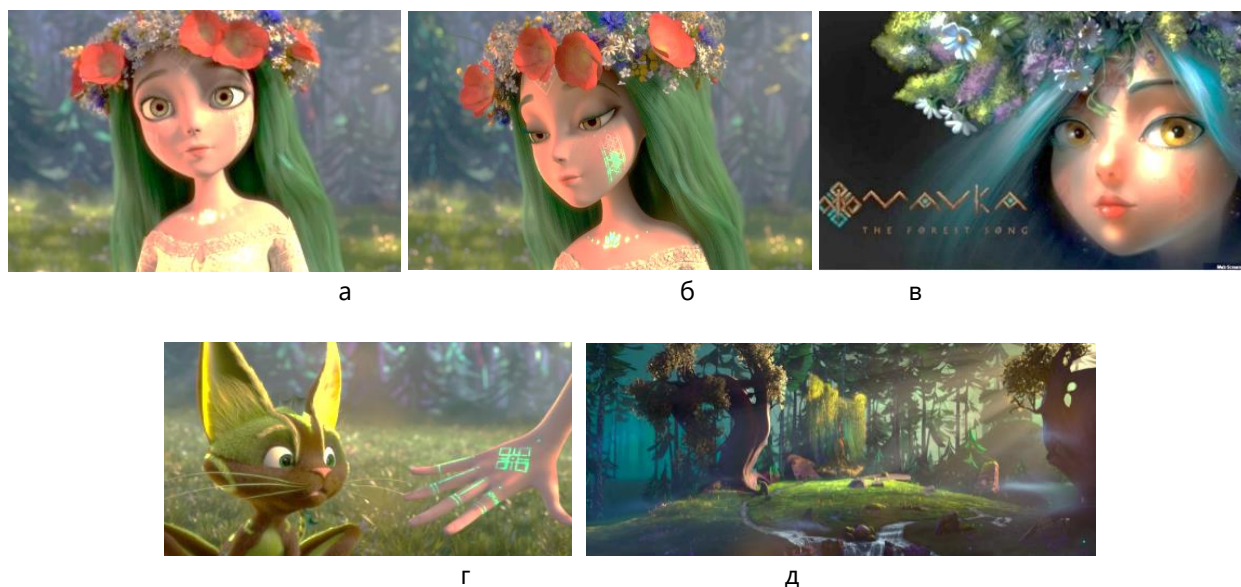


Рис. 1. Ігровий проект «Мавка» – приклади створення персонажу, який викликає стійкий емоційний зв'язок з гравцем

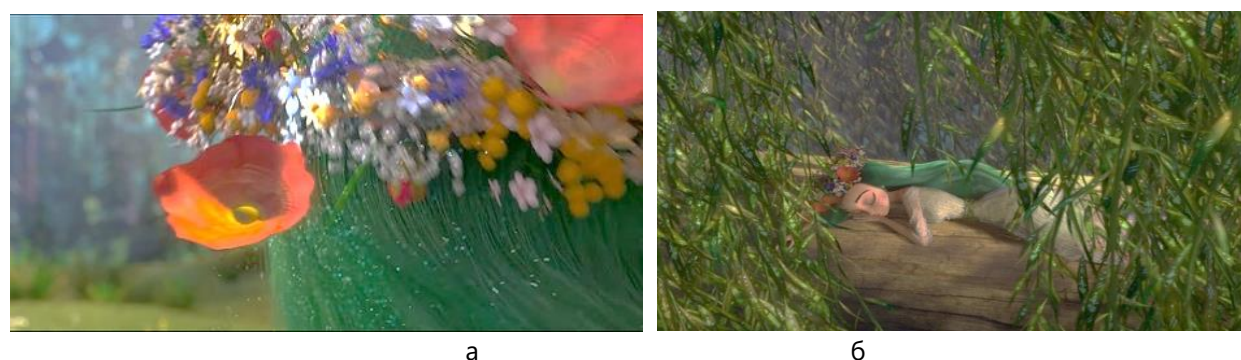


Рис. 2. Приклад створення асоціативного образу героя гри для встановлення емоційної взаємодії з геймером

Дж. Шелл радить на самому ранньому етапі визначити, які функції той чи інший герой буде виконувати в ігровому процесі з

тим, щоб саме на підставі зазначених функцій проробити зовнішній вигляд цих персонажів, керуючись викладеним у книзі

«Аналіз краси» британським художником У. Хогартом принципом відповідності форми функції [5]. Таким чином, враховуючи всі вимоги до творення гідного гейм-простору на основі високоякісної візуальної інформації з урахуванням усіх соціокультурних складових сучасного повсякдення, успіх проекту має стати максимально прискореним та полегшеним.

Наразі, у гейм-індустрії в умовах сучасної жорсткої конкуренції дизайнери для успішності своїх проектів мають враховувати всі елементи створюваної ними гри, зокрема, статуси і фракції неігрових персонажів, які також повинні одержувати адекватне візуальне втілення, що дозволить геймеру орієнтуватися, спираючись на візуальний ряд. Крім того, надати образу персонажа значної кількості різних характеристик зовнішнього вигляду (таких як риси обличчя, вік, статура, колір, одяг, прикраси, татуювання, зачіска), екіпіровки, зброї, виразності рухів і жестів, і т. д. з таким розрахунком, щоб гравцеві практично з одного погляду розкривалася сутність героя гри [14]. Дотримання цих правил характерно безперечно і для проекту «Мавка», через що, безліч окремих деталей образу головного персонажу є органічними, позбавленими внутрішніх протиріч (що забезпечується за рахунок опрацювання біографії персонажа як основи візуального втілення його образу) і ефективно опрацьовано дизайнерами відповідно до тих асоціацій та смислів, яким вони мають відповідати.

Слід також зазначити, що при розробці зовнішнього вигляду антропоморфних персонажів з перебільшеними пропорціями або при створенні вигаданих форм життя, гейм-дизайнер має відштовхуватись від будови реальних земних істот. Можна спотворювати і комбінувати особливості будови цих істот, а можна створити щось принципово нове і чужорідне, досягаючи

бажаного ігрового «wow-фактора» (англ. *wow-factor* – характеристика, що миттєво викликає позитивне сприйняття продукту або проекту з боку споживача, глядача або користувача).

Рухам персонажа і його пластиці необхідно приділяти особливу увагу, що й зроблено у згаданому у цій статті ігровому проекті, адже весь геймплей складається з декількох видів постійно повторюваних рухів. Кожен з цих рухів в ідеалі повинен стати неповторним і естетично привабливим для цільової аудиторії, посилюючи тим самим впізнаваність окремих героїв і підвищуючи привабливість гри в цілому [8].

Стосовно проекту «Мавка», слід відмітити, що для розкриття його потенціалу, важливо уважно підійти до кожного фактору розробки якісного ігрового світу, що надасть змоги яскраво репрезентувати дивовижний і чарівний світ фантастичних створінь, який має «Лісова пісня» Л.Українки, та який виступає джерелом натхнення для створення фантазійної гри за рідними українськими мотивами. За попередньою оцінкою, цей проект ставить наголос на оригінальності власного дизайну, опрацьованості персонажів згідно втіленого від початку концепту національного колориту міфотворчості, ніж на надмірну реалістичність ігрового світу, тим самим відкриваючи нові способи підходу до створення якісного гейм-дизайну. Приймаючи до уваги першочергові завдання, що стоять перед гейм-дизайнерами, а саме: найскоріше і найповніше занурення гравця в віртуальну реальність світу гри, є сенс відмітити факт, описаний британським поетом і критиком С. Колериджем, який відмічав, що читачі творів в жанрі художньої літератури та фантастики усвідомлено відкидають будь-які сумніви стосовно правдивості наведеної у книзі розповіді з метою добровільного

занурення у створену уявою письменника реальність [3].

Також зазначимо, що процес появи персонажа, а саме: пропорцій тіла, динаміки рухів, рис обличчя, не відбувається осторонь авторського сприйняття.

У випадку, коли пластика, міміка і антропоморфні риси героя набувають все більше людських рис може виникнути описаний японським фахівцем з робототехніки М. Морі психологічний парадокс, який він власне виявив в процесі роботи над персонажами-роботами. Так, під час покриття видимих металевих частин роботів імітуючим шкіру матеріалом, наукові співробітники, які брали участь в експерименті, відчували до цих персонажів раптову і гостру відразу. М. Морі, який назвав цей феномен «ефектом зловісної долини» [8], пояснив, що, сприймаючи об'єкти, які мають в своїй зовнішності підвищений ступінь антропоморфності, що виходить за межу простого збігу або ілюзії, людський мозок класифікує їх як «хворих людей» та починає ініціювати захисну реакцію у вигляді психологічних відчуттів огиди та відрази, які спрямовують індивіда уникати контакту з такими об'єктами з метою мінімізувати загрозу зараження [2].

Відносно проекту «Мавка», про зазначене вище психологічне явище говорити не доводиться. Оригінальність образів лісових створінь, які виступатимуть в якості дійових героїв гри передбачає: по-перше відхід від реалістичності в сторону неординарності, а по-друге, використовує феномен їх природного існування в світі сприйняття української казки, фольклору, що відповідно формує в цьому випадку позитивне ставлення до них як авторів проекту, так і загалом соціокультурного середовища, а не тільки виключно цільової аудиторії.

Отже, етнічно близькі соціокультурні реалії, праукраїнські міфологічні образи й

символи своїм високохудожнім замислом і оформленням, тільки посилюють конкурентноздатність українського ігрового проекту «Мавка» в умовах сучасної високої конкуренції у царині гейм-дизайну та перенасичення втомлюючими своїм одноманіттям персонажами.

Це підтверджується численними соціологічними опитуваннями населення у віковій категорії від 20 до 40 років, які проводять розробники ігор й «Мавки», зокрема. Так більшість опитаних погоджуються з тим, що знайоме за культурологічними умовами ігрове оточення викликає більшу зацікавленість до ігрового процесу ніж інші характеристики.

Висновки. Визначено, що маркетинговий успіх проектів гейм-дизайну залежить від використання розробниками всіх вагомих складових, яким приділялась увага вище, зокрема, поведінка персонажа, зовнішність і мотивація є найважливішими факторами сприйняття користувачем ігрового процесу в цілому, обумовлюється ігровою механікою та дає гравцеві можливість взаємодіяти з віртуальним світом за допомогою аватара, який являється іпостассю гравця на всьому протязі геймплея. Не менш важливим фактором є також адаптація персонажів до сучасних реалій, близьких соціокультурних контекстів, які впливають позитивно на підсвідомі та свідомі орієнтації цільової аудиторії, зоахочуючи й збільшуючи таким чином численність учасників.

Саме це відкриває для сучасної вітчизняної гейм-індустрії новий напрям для вдосконалення своєї продукції, а ігровий проект «Мавка» набуває потенційної успішності серед цільової аудиторії, на яку розраховується на етапі своєї розробки.

Література

1. Казакова Н. Ю., Назаров Ю. В. Історія виникнення гейм-дизайна як

самостоятельной формы визуального искусства. Жанры видеоигр и основные этапы их разработки. *Дизайн и технология*. 2015. № 43. С. 91-99.

2. Казакова Н. Ю., Назаров Ю. В. Целевая аудитория гейм-дизайна и игровой процесс. *Вестник МГХПА*. 2015. № 1. С. 393-414.

3. Coleridge S. T. *Biographia Literaria*. URL:

<http://www.gutenberg.org/files/6081/6081-h/6081-h.htm> (дата звернення: 25.02.2019)

4. Csikszentmihalyi M. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row, 1990. 303 p.

5. Hogarth W. *The analysis of beauty*. Paul Mellon Centre BA, 1997. 200 p.

6. Koster R. *A theory of fun for game design*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc., 2014. 304 p.

7. McCloud S. *Understanding Comics*. Harper, 1993. 200 p.

8. Mitchell B. *Game Design Essentials*. Indianapolis: John Wiley & Sons, 2012. 320 p.

9. Mori M. The uncanny valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*. 2012. 12 June.

10. Murray J. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. N.Y.: Free Press, 1998.

11. Parkin S. *An illustrated history of 151 video games*. London: Anness Publishing Limited, 2012. 255 p.

12. Rogers S. *Level up. The guide to great video game design*. A John Wiley & Sons, Ltd., 2010. 550 p.

13. Schell J. *The art of game design. A book of lenses*. Amsterdam; Boston: Morgan Kaufmann Publishers, 2008. 489 p.

14. Skolnick E. *Video Game Storytelling*. Watson-Guptill Publications, Berkeley, 2014. 134 p.

References

1. Kazakova, N. Yu., Nazarov, Yu. V. (2015). *Istoriya voznyknoveniya hejm-dyzajna*

kak samostoiatel'noj formy vyzual'noho yskusstva. Zhanry vydeoyhr y osnovnye etapy ykh razrabotky [Origin and development of game design as a separate branch of visual arts. Video game genres and main stages of their creation]. *Dyzajn y tekhnolohyia. – Design and Technology*, 43. 91–99 [in Russian].

2. Kazakova, N. Yu., Nazarov, Yu. V. (2015) *Tselevaia audytoriya hejm-dyzajna y yhrovoj protsess* [Target audience of game design and gameplay]. *Vestnik MFKhPA. – Magazine of Moscow State Academy of Applied Art and Design named after Sergei Stroganov*, 1. 393-414 [in Russian].

3. Coleridge, S. T. (2004) *Biographia Literaria*. URL:

<http://www.gutenberg.org/files/6081/6081-h/6081-h.htm> (Last accessed: 25.02.2019) [in English].

4. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York, Harper and Row.

5. Hogarth, W. (1997) *The analysis of beauty*. Paul Mellon Centre BA.

6. Koster, R. (2014) *A theory of fun for game design*. Sebastopol, O'Reilly Media, Inc.

7. McCloud, S. (1993) *Understanding Comics*. Harper.

8. Mitchell, B. (2012) *Game Design Essentials*. Indianapolis, John Wiley & Sons.

9. Mori, M. (2012) *The uncanny valley*. IEEE Robotics & Automation Magazine.

10. Murray, J. (1998) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. N.Y.: Free Press.

11. Parkin, S. (2012) *An illustrated history of 151 video games*. London, Anness Publishing Limited, UK.

12. Rogers, S. (2010) *Level up. The guide to great video game design*. A John Wiley & Sons, Ltd., Publications.

13. Schell, J. (2008) *The art of game design. A book of lenses*. Amsterdam; Boston, Morgan Kaufmann Publishers.

14. Skolnick, E. (2014) *Video Game Storytelling*. Watson-Guptill Publications, Berkeley.

ВОПЛОЩЕНИЕ КОНЦЕПТОВ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА ПРИ РАЗРАБОТКЕ ИГРОВОГО ПРОЕКТА «МАВКА» В УСЛОВИЯХ ЗАПРОСОВ СОВРЕМЕННОСТИ

КОЛЕСНИК А. В., ГУЛА Е. П.

Киевский национальный университет технологий и дизайна

Цель. Цель исследования заключается в выявлении особенностей создания конкурентоспособного гейм-дизайна и его воплощение в игровом проекте «Мавка», адаптированном к современным потребностям целевой аудитории, как с позиции художественно-экспрессивных средств и технологических ограничений, так и стиливых особенностей, обусловленных жанровой принадлежностью проекта.

Методика. Методологическую основу исследования составляет компаративный метод анализа успешно реализованных игровых проектов, который позволил выявить существенные характеристики последних. Анализ функционирования аватаров в гейм-дизайне стал возможным благодаря методу моделирования. Также были использованы метод системного анализа публикаций и социологические методы, которые позволяют определить основные закономерности разработки дизайна игрового контента, его непосредственное влияние на восприятие целевой аудитории проекта, потребности и ожидания социума.

Результаты. Результаты этого научного исследования имеют теоретическую значимость, которая заключается в определении влияния особенностей создания гейм-контента на привлекательность персонажа, его внешность, атрибутику, игровое поведение, повышение степени эмпатии по отношению к герою игры в рамках геймплея, художественно-эстетические и социокультурные качества проекта, которые являются важными для целевой аудитории.

Научная новизна. Проведен анализ основных принципов разработки игровых персонажей и определены основные моменты учитывая потребности игроков и способности создания, с последующим воплощением,

IMPLEMENTATION OF GAME-DESIGN CONCEPTS DURING DEVELOPMENT OF THE GAME PROJECT «MAVKA» IN THE CONDITIONS OF MODERN REQUESTS

KOLISNYK O. V., GULA Ye. P.

Kyiv National University of Technologies and Design

Purpose. The purpose of the study is to identify the features of creating a competitive game-design and its implementation in the game project "Mavka", adapted to the modern needs of the target audience, both from the standpoint of artistic and expressive means and technological limitations, and stylistic features caused by the genre of the project.

Methodology. Methodological basis of the study is a comparative method of analysis of successfully implemented game projects, which allowed to reveal the essential characteristics of the latter. The analysis of the functioning of avatars in game design was made possible by the modeling method. Also, the method of system analysis of publications and sociological methods were used, which allow to determine the basic patterns of the development of game content design, its direct influence on the perception of the target audience of the project, the needs and expectations of society.

Results. The results of this scientific study have a theoretical significance, which is to determine the influence of the characteristics of the character, his appearance, biography, attributes and game behavior to increase the degree of empathy experienced by the user in relation to the game character within the gameplay, given the modern socio-cultural realities reflected in the game. Also, the article studies the artistic and aesthetic qualities of the project and its general attractiveness for the target audience.

Scientific novelty. The analysis of the main principles of the creation and development of game characters has been

конкурентоспособного проекта гейм-дизайна.

Практическая значимость. Полученные результаты дают возможность более глубокого осмысления использования указанных наработок для оптимизации процесса поиска соответствующих художественно-выразительных средств на стадии разработки визуальной составляющей игрового проекта, при разработке отечественных видеоигр, а также игр для мобильных устройств, чьи эстетические, технологические и потребительские свойства отвечают ожиданиям целевой аудитории и обеспечивают достойную конкуренцию иностранным аналогам.

Ключевые слова. *гейм-дизайн, геймплей, игровые персонажи, аватар, игровой проект, целевая аудитория.*

carried out, and the main points have been defined in terms of players' needs and game-design abilities.

Practical significance. The results provide an opportunity for a deeper understanding of the use of these developments to optimize the process of finding appropriate artistic and expressive means at the development stage of the visual component of the game project, the development domestic video games, as well as mobile games, whose aesthetic, technological and consumer properties will meet the expectations of the target audience and provide decent competition to foreign counterparts.

Keywords. *Game design, gameplay, game characters, avatar, gaming project, consumer audience.*

ІНФОРМАЦІЯ
ПРО АВТОРІВ:

Колісник Олександра Володимирівна, д-р. філос. наук, професор, професор кафедри рисунка та живопису, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0003-2236-3681, **e-mail:** kolisnyk.ov@knutd.edu.ua

Гула Євген Петрович, професор, завідувач кафедри рисунка та живопису, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0002-3559-2179, **e-mail:** evgenush.gula@gmail.com

Цитування за ДСТУ: Колісник О. В., Гула Є. П. Втілення концептів гейм-дизайну при розробленні ігрового проекту «Мавка» в умовах запитів сучасності. *Art and design*. 2019. №1. С. 77-86.

[https://doi.org/
10.30857/2617-
0272.2019.1.7](https://doi.org/10.30857/2617-0272.2019.1.7)

Citation APA: Kolisnyk, O. V., Gula, Ye. P. (2019) Implementation of game-design concepts during development of the game project «Mavka» in the conditions of modern requests. *Art and design*. 1. 77-86.