

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ КИЇВСЬКИЙ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему
«Розробка дизайну рекламно-поліграфічної продукції для пригодницької гри
«IGNIS»»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДг-5-22

Потапенко А.О.

Науковий керівник к. філос. н., доц. Ільницька Л.В.

Рецензент доц. каф. графічного дизайну Мазніченко О.В.

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну

Кафедра графічного дизайну

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри графічного дизайну

д-р філософії, Лілія ЖУРАВЕЛЬ-ЗМСЄВА

“ ____ ” _____ 2026 року

ЗАВДАННЯ

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Потапенко Анні Олексіївні

1. Тема кваліфікаційної роботи : «Розробка дизайну рекламно-поліграфічної продукції для пригодницької гри «IGNIS»»

Науковий керівник роботи Ільницька Любов Віталіївна, кандидат філософських наук, доцент, затверджені наказом КНУТД від «17» березня 2026 р. № 62-уч.

2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: наукові публікації, навчальна література та дослідження методів розробки дизайну карткової гри для пригодницької гри.

3. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити): Вступ, Розділ 1. Теоретичні основи та аналіз аналогів дизайну карткових ігор, Розділ 2. Розробка концепції та візуального образу додаткового персонажа, Розділ 3. Проектування дизайну карткової гри «IGNIS», Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки.

4. Дата видачі завдання лютий 2026

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Терміни виконання етапів	Примітка про виконання
1	Вступ	Лютий 2026	виконано
2	Розділ 1. Теоретичні основи та аналіз аналогів дизайну карткових ігор	Березень 2026	виконано
3	Розділ 2. Розробка концепції та візуального образу додаткового персонажа	Квітень 2026	виконано
4	Розділ 3. Проектування дизайну карткової гри «IGNIS»	Квітень 2026	виконано
5	Загальні висновки	Травень 2026	виконано
6	Оформлення кваліфікаційної роботи (чистовий варіант)	Травень 2026	виконано
7	Подача кваліфікаційної роботи науковому керівнику для відгуку (за 14 днів до захисту)	Червень 2026	
8	Подача кваліфікаційної роботи для Рецензування (за 12 днів до захисту)	Червень 2026	
9	Перевірка кваліфікаційної роботи на наявність ознак плагіату та текстових збігів (за 10 днів до захисту)	Червень 2026	Коефіцієнт подібності _____% Коефіцієнт цитування _____%
10	Подання кваліфікаційної роботи на затвердження завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	Червень 2026	

З завданням ознайомлений:

Студентка _____

Анна ПОТАПЕНКО

Науковий керівник _____

Любов ІЛЬНИЦЬКА

АНОТАЦІЯ

Потапенко А.О. Розробка дизайну рекламно-поліграфічної продукції для пригодницької гри «IGNIS»

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн - Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2026 рік.

Дипломну роботу присвячено розробці рекламно-поліграфічної продукції до пригодницької колекційної карткової гри «IGNIS», що охоплює створення авторського персонажа та проєктування системи дизайну ігрових карток двох рівнів ексклюзивності - базових та легендарних. Візуальна концепція проєкту натхненна естетикою «Solo Leveling: Arise» та адаптована до механік Pokémon TCG.

Ключові слова: *дизайн персонажа, карткова гра, екшн-історія, ігровий інтерфейс, стилізація, ілюстрація, ігрова механіка.*

SUMMARY

Potapenko A.O. Design Development of Advertising and Printed Products for the Adventure Game "IGNIS"

Bachelor's Qualification Thesis in Specialty 022 Design - Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2026.

This thesis is dedicated to the development of advertising and printing products for the adventure collectible card game "IGNIS." The project encompasses the creation of an original character and the design of a comprehensive visual system for game cards across two levels of rarity: Base and Legendary. The visual concept is inspired by the aesthetics of "Solo Leveling: Arise" and adapted to the gameplay mechanics of the Pokémon TCG.

Keywords: *character design, card game, action story, game interface, stylization, illustration, game mechanics.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ТА АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ДИЗАЙНУ КАРТКОВИХ ІГОР	
1.1. Роль персонажа у структурі комп'ютерної гри та специфіка візуальної комунікації у ККІ.....	9
1.2. Взаємозв'язок пригодницької історії та ігрових механік у дизайні. Загальна характеристика та аналіз гри «Solo Leveling: Arise».....	17
1.3. Огляд ринку та художньо-стилістична концепція сучасних карткових ігор.....	25
Висновок до першого розділу.....	32
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ТА ВІЗУАЛЬНОГО ОБРАЗУ ДОДАТКОВОГО ПЕРСОНАЖА	
2.1. Формування концептуальної основи персонажа та значення екшн-драйву у відеоіграх.....	34
2.2. Графічний дизайн та стилізація.....	40
2.3. Розробка емоційної карти та динамічних поз для ілюстрацій.....	45
Висновок до другого розділу.....	47
РОЗДІЛ 3. ПРОЕКТУВАННЯ ДИЗАЙНУ КАРТКОВОЇ ГРИ «IGNIS»	
3.1. Проектування композиційної моделі картки та логіка візуального сприйняття. Опис логотипу.....	49
3.2. Формування серії карток за класовою та стихійною ознакою.....	57
3.3. Візуалізація проекту.....	59
Висновок до третього розділу.....	62
ВИСНОВКИ.....	64
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	67
ДОДАТКИ.....	71

ВСТУП

Кваліфікаційна робота присвячена створенню нової карткової гри під назвою «IGNIS», розробленої за мотивами відеогри «Solo Leveling: Arise». Робота охоплює створення оригінального персонажа, проектування дизайну ігрових карток та розробку рекламно-поліграфічної продукції.

Актуальність теми. Ігрова індустрія є одним із найдинамічніших секторів сучасної креативної економіки, що стрімко розвивається та залучає дедалі ширшу глобальну аудиторію. Колекційні карткові ігри посідають у цьому просторі особливе місце: вони поєднують риси настільної гри, колекціонування та художнього продукту, формуючи унікальний споживчий досвід. Популярність таких проєктів, як «Solo Leveling: Arise», породжує запит адаптувати динамічний стиль відеоігор для карткових систем. Робота над проєктом «IGNIS» дає змогу дослідити, як поєднати складний ігровий сюжет, емоційні образи персонажів та зручний ігровий інтерфейс в межах одного дизайн-продукту.

Мета дослідження. Мета роботи полягає у створенні цілісного дизайн-проєкту карткової гри «IGNIS». До нього входить розробка унікального візуального образу персонажа та проектування універсального шаблону ігрової картки, який поєднуватиме художній стиль сучасних відеоігор із зручністю використання в грі.

Завдання кваліфікаційної роботи.

- Дослідити основи дизайну ігрових персонажів та специфіку візуальної комунікації у колекційних карткових іграх.
- Проаналізувати гру «Solo Leveling: Arise» як стилістичне джерело та здійснити огляд ринку сучасних карткових ігор з метою визначення актуальних тенденцій дизайну.
- Розробити концептуальну основу, графічний образ та емоційну карту оригінального персонажа Лі Ю-Джин для гри «IGNIS».
- Виконати візуалізацію проєкту, що включає фінальний дизайн карток та комплект рекламно-поліграфічної продукції.

- Обґрунтувати вибір кольорової гами та шрифтового оформлення для забезпечення стилістичної єдності проєкту.

Об'єкт дослідження. Процес візуального моделювання ігрових світів та проєктування графічних систем для колекційних карткових ігор.

Предмет дослідження. Графічні засоби та композиційні прийоми передачі динаміки екшн-жанру в дизайні персонажа та ігрових карток.

Методи дослідження. У роботі застосовано комплекс взаємодоповнювальних методів. Метод теоретичного аналізу використовувався для вивчення наукової та фахової літератури з питань ігрового та графічного дизайну. Порівняльний метод застосовувався при аналізі існуючих аналогів на ринку карткових ігор. Метод художньо-стилістичного аналізу дозволив виявити ключові візуальні закономірності аніме-естетики та жанру dark fantasy. Проєктний метод став основою практичної частини роботи при розробці персонажа та дизайну карток. Метод візуального моделювання застосовувався для створення фінальних зображень та макетів поліграфічної продукції.

Елементи наукової новизни. Елементи наукової новизни включають у себе розробку концепції карткової гри «IGNIS» та передбачають створення ігрового світу, в якому зовнішній вигляд персонажа відображає його ігрові особливості. Ідея полягає в тому, щоб застосувати яскравий сучасний стиль, характерний для відеоігор, з ефектами світла, чіткими лініями та динамічними позами - для карткової системи. Колір і графіка прив'язані до стихійних класів героїв, що допомагає гравцям швидко розпізнавати роль і силу персонажа за зовнішніми ознаками.

Практичне значення одержаних результатів. Розроблені у межах дипломної роботи матеріали є готовими до практичного застосування: фінальні макети карток відповідають технічним вимогам поліграфічного виробництва та можуть бути використані як основа для тиражування гри. Рекламно-поліграфічна продукція придатна для просування гри на ринку настільних та карткових ігор. Запропонований підхід до проєктування візуальної системи ККІ може слугувати

методичним зразком для подальших авторських проєктів у сфері ігрового та графічного дизайну.

Апробація результатів дослідження. Апробація роботи пройшла на міжнародній науковій конференції “Modern Perspectives on Global Scientific Solutions”, яка відбулася 13-15 жовтня 2025 року у Бергені, Норвегія. У рамках цієї конференції було здійснено публічний огляд тез на тему «Характерні особливості створення ігрових персонажів у сучасній анімації та культурі» (Додаток А). Основні положення були представлені у конкурсі ADC*UA STUDENT AWARDS на Ukrainian Creative Stories 2026, яка відбулась 27 квітня 2026 року. У рамках конкурсу було представлено концепцію та розробку дизайн проєкту «IGNIS». Також брала участь у конкурсі соціального плакату «Mental health». В рамках VIII Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну», що відбувся 9 квітня 2026 року у Київському національному університеті технологій та дизайну (Додаток Б).

Структура та обсяг роботи. Дипломна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаних джерел. Перший розділ присвячено теоретичним основам дизайну персонажів та містить аналіз аналогів і художньо-стилістичний пошук візуальної концепції. Другий розділ охоплює розробку концепції та візуального образу персонажа. Третій розділ присвячено проєктуванню дизайну карткової гри та візуалізації проєкту. Загальний обсяг роботи становить 79 сторінок. Список використаних джерел налічує 50 позицій.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ТА АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ДИЗАЙНУ КАРТКОВИХ ІГОР

1.1. Роль персонажа у структурі комп'ютерної гри та специфіка візуальної комунікації у колекційних карткових іграх

У структурі комп'ютерної гри персонаж посідає унікальне місце, що кардинально відрізняється від його ролі в літературі чи кінематографі. На відміну від традиційних наративних медіа, де споживач контенту виступає пасивним спостерігачем, у відеогрі між гравцем і персонажем встановлюється специфічний зв'язок, що базується на механізмах управління, ідентифікації та спільної діяльності. Зазначена особливість визначає ігрового персонажа не лише як художній образ, а як повноцінний інструмент взаємодії між користувачем та віртуальним середовищем.

З точки зору ігрового дизайну, персонаж виконує щонайменше три взаємопов'язані функції: наративну, механічну та комунікаційну. Наративна функція полягає в тому, що крізь призму образу персонажа розгортається сюжетна лінія: він виступає носієм конфлікту, рушієм подій та уособленням тематичного наповнення твору. Механічна функція визначає роль персонажа як ігрового інструменту: його характеристики, здібності та обмеження формують ігровий процес і визначають стратегії гравця. Комунікаційна функція є найбільш складною для аналізу: через образ персонажа гра передає цінності, культурні коди та емоційні стани, що формують загальне враження від продукту.

Дослідники ігрового дизайну [30,40] виділяють кілька рівнів взаємодії між гравцем і персонажем. Перший рівень - інструментальний - передбачає сприйняття персонажа як засобу досягнення ігрових завдань, зокрема виконання місій, перемоги над супротивниками, отримання ресурсів. Другий рівень - емпатійний - виникає в процесі усвідомлення гравцем ігрового героя як самостійної особистості, наділеної власною передісторією, мотивацією та психологічним портретом. Третій рівень - ідентифікаційний - є найбільш поглибленою формою взаємодії, за якої гравець певною мірою порівнює себе з персонажем, проектуючи на нього власні прагнення, страхи та амбіції.

Для досягнення цих рівнів взаємодії розробники використовують комплекс інструментів. До них належать: ретельно продумана передісторія персонажа, що забезпечує психологічну глибину героя; виразний зовнішній вигляд, що миттєво зчитується та запам'ятовується; характерна система реплік та поведінкових реакцій, що створює ілюзію живої особистості; а також унікальний ігровий стиль, що відображає характер і цінності персонажа.

Зовнішній вигляд персонажа є одним із найважливіших комунікативних інструментів у грі. Силует, кольорова схема, деталі костюму та озброєння - усе це несе смислове навантаження ще до того, як гравець дізнається про персонажа щось конкретне. Так, персонаж у темному одязі з холодним металевим відтінком у колористиці одразу асоціюється з небезпекою та силою; персонаж із теплою, вогняною палітрою та динамічним силуетом викликає асоціації з пристрасстю, рішучістю та непередбачуваністю.

Особливе місце у теорії ігрового персонажа займає концепція архетипів. Архетипічні образи, введені у науковий обіг Карлом Юнгом [5] та активно використовувані у сценарному та дизайнерському мисленні, дозволяють швидко встановити емоційний контакт між аудиторією та героєм. Найпоширенішими ігровими архетипами є «герой-аутсайдер», що долає перешкоди завдяки внутрішній силі, а не зовнішнім ресурсам; «темний лицар», чиї методи суперечливі, але мета виправдана; «обраний», що несе тягар виключної здатності; та «самотній воїн», що протистоїть системі чи темряві поодиноці.

Саме архетип самотнього воїна, здатного підніматися після поразок та перетворювати біль на силу, є центральним для жанру «Solo Leveling» - типу ігрових та манга-наративів, де протагоніст починає з нижньої точки та через особисті зусилля досягає виняткової могутності. Цей архетип має глибокий культурний резонанс, оскільки відображає універсальну людську потребу у визнанні, подоланні та самоздійсненні.

Важливим аспектом дизайну персонажа є також його читабельність у різних масштабах та форматах відтворення. У контексті карткової гри, де персонаж зображується на невеликій площині картки, особливого значення

набуває силуетна впізнаваність - здатність образу зберігати ідентичність навіть при значному зменшенні. Цього досягають через чіткий, контрастний силует, мінімізацію дрібних деталей, що губляться при масштабуванні, та акцентування на одній-двох ключових характеристиках зовнішності, що стають «підписом» персонажа.

Таким чином, роль персонажа у структурі комп'ютерної гри є багатовимірною та визначальною. Він є одночасно наративним агентом, ігровим інструментом та носієм візуальної ідентичності продукту. Якість його розробки безпосередньо впливає на глибину ігрового досвіду, емоційну залученість аудиторії та комерційну успішність гри загалом.

Колекційні карткові ігри (ККІ) утворюють особливий сегмент ігрової індустрії, де фізичний предмет - картка - є одночасно ігровим компонентом, колекційним об'єктом та художнім виробом. Ця потрійна природа зумовлює унікальні вимоги до візуальної комунікації, що принципово відрізняють ККІ від інших ігрових форматів. Центральним об'єктом комунікації у ККІ є картка. На відміну від цифрової гри, де увага гравця розподіляється між великим екраном, динамічним оточенням і безліччю інтерфейсних елементів, у карткових іграх уся інформація зосереджена на прямокутному аркуші площею близько 63×88 мм. Ця просторова обмеженість перетворює кожен картку на самодостатній комунікаційний модуль, що має передавати максимум сенсу через мінімум засобів.

Структура картки у сучасних ККІ, як правило, включає кілька функціональних зон. Ілюстрація займає центральне місце і є головним емоційним магнітом - вона формує перше враження та встановлює зв'язок між гравцем та ігровим всесвітом. Рамка виконує кодуєчу роль, сигналізуючи про приналежність картки до певного типу, фракції чи класу рідкості. Назва картки, розміщена, як правило, у верхній частині, є текстовим маркером ідентичності. Ігрові характеристики, виражені через числа та символи, забезпечують механічну зчитуваність під час гри. Нарешті, текст здібностей або флейвор-текст - короткий наративний уривок - поглиблює занурення у ігровий

світ. Принцип «миттєвого зчитування» є фундаментальним для дизайну карток: гравець має за кілька секунд отримати повне уявлення про картку - її тип, силу, емоційний посыл. Цей принцип зумовлює особливі вимоги до композиції ілюстрацій: динамічна центрова поза персонажа, чіткий контрастний силует, уникнення перевантажених деталями фонів, що відволікають увагу від головного образу. Колір у системі ККІ виконує кодуєчу функцію та є одним із найефективніших інструментів швидкої навігації. Традиційно у карткових іграх склалися стійкі кольорові асоціації: відтінки червоного та оранжевого пов'язуються з вогнем, агресією та фізичною силою; синій та фіолетовий - з магією, інтелектом та таємничістю; зелений - з природою та витривалістю; чорний та сірий - з темрявою, смертю та небезпекою; золотий та жовтий - з елітністю, рідкісністю та особливим статусом.

Для гри «IGNIS», що будується навколо різних стихій та образів персонажів, палітра базується на поєднанні глибоких, насичених та контрастних кольорів. Це поєднання не лише передає природу стихій, а й формує певний психологічний портрет персонажів - рішучих, небезпечних, але водночас харизматичних. Окремого розгляду заслуговує роль ілюстративного стилю у ККІ аніме-орієнтованого напрямку. Аніме як візуальна мова має власні усталені конвенції: перебільшені пропорції, виразна міміка, деталізовані костюми з характерними елементами, специфічне освітлення з різкими тінями та світловими акцентами. Ці конвенції є не просто естетичними уподобаннями, а повноцінною системою знаків, добре відомою цільовій аудиторії. Їх використання забезпечує швидке встановлення контакту з аудиторією, що вже соціалізована в аніме-культурі, та формує відчуття жанрової автентичності.

Типографіка у карткових іграх підпорядкована принципу максимальної зчитуваності в умовах динамічної гри. Шрифти, як правило, вибираються з урахуванням контрастного відображення на різних фонах, достатньої ваги для читання без напруження та відповідності загальній стилістиці гри. У ККІ з фентезійною або аніме-тематикою часто використовуються шрифти з елементами каліграфії або декоративними деталями, що підсилюють атмосферу.

Рекламно-поліграфічна продукція, що супроводжує ККІ, є розширенням візуальної системи гри у простір маркетингових комунікацій. Постери, флаєри, упаковка та буклети мають зберігати стилістичну єдність із картками, одночасно адаптуючись до більшого формату та інших умов сприйняття. Основними вимогами до такої продукції є: використання тих самих кольорових кодів та типографічних рішень, що й у самій грі; відтворення ключових персонажів у виразних позах; чітке донесення жанрової ідентичності продукту через кожен елемент дизайну.

Важливо також розглянути Корейську візуальну культуру. Вона сформувалася під впливом багатовікової традиції, стрімкого технологічного розвитку та активної інтеграції у глобальний медіапростір. Однією з її головних особливостей є поєднання історичної спадщини з сучасною цифровою естетикою. У сучасній Південній Кореї традиційні культурні елементи не зникають під впливом глобалізації, а трансформуються та адаптуються до нових форматів - музики, кіно, вебтунів, реклами, моди та відеоігор. Саме тому корейська візуальна культура вирізняється цілісністю стилю, високою увагою до емоційного впливу та виразною естетичною системою.

Важливу роль у формуванні корейської візуальної культури відіграє принцип емоційної виразності. На відміну від багатьох західних підходів, де акцент часто робиться на реалістичності або функціональності, корейська естетика значною мірою орієнтована на створення емоційного враження. Це проявляється через драматичне освітлення, контрастні кольори, динамічну композицію та увагу до атмосфери. Візуальний образ у корейській культурі повинен не лише передавати інформацію, а й викликати у глядача певний емоційний стан. Однією з характерних рис є поєднання витонченості та драматичності. Навіть у сучасному цифровому мистецтві можна помітити вплив традиційної східної естетики, яка базується на гармонії композиції, ритмі ліній та балансі між деталізацією і порожнім простором. Водночас сучасна корейська медіакультура активно використовує кінематографічні прийоми: складне освітлення, глибокі тіні, світлові акценти та насичені кольорові контрасти. Саме

це поєднання створює характерний візуальний стиль, який сьогодні легко впізнається у відеоіграх, вебтунах та рекламних матеріалах.

Особливе місце у корейській візуальній культурі займає культ стилізації персонажа. Герой у корейському медіапросторі є не лише частиною сюжету, а й повноцінним візуальним образом, що виконує функцію емоційного центру композиції. Саме тому дизайну персонажів приділяється надзвичайно велика увага. У більшості випадків персонажі мають виразний силует, деталізований костюм, складну систему аксесуарів та ретельно продуману кольорову палітру. Значний вплив на це мала індустрія К-поп та корейської моди. Багато сучасних персонажів створюються за принципами fashion-дизайну, де зовнішній вигляд стає важливим інструментом візуальної комунікації. Одяг, зачіска, прикраси та кольорові акценти допомагають передати характер героя, його статус, емоційний стан або належність до певної фракції. Саме тому у корейських проєктах дизайн персонажа часто є складнішим та більш декоративним, ніж у багатьох західних аналогах.

Важливою особливістю є також поєднання зовнішньої стриманості з внутрішньою силою персонажа. У корейській візуальній культурі часто використовується контраст між елегантною або навіть тендітною зовнішністю та руйнівним потенціалом героя. Така подвійність формує драматичний образ і робить персонажа більш емоційно виразним. Саме цей принцип активно використовується у дизайні героїв сучасних RPG, gacha-ігор та вебтунів.

Окрему роль відіграє кольорова система. У корейській візуальній культурі колір має не лише декоративне, а й символічне значення. Темні кольори часто використовуються для створення атмосфери таємничості, сили або внутрішнього конфлікту. Фіолетовий асоціюється з магією, духовною енергією та містичністю, червоний - із небезпекою, агресією та емоційною інтенсивністю, білий - із чистотою або трагічністю образу. Такі кольорові рішення активно застосовуються у дизайні персонажів, постерів, інтерфейсів та рекламних матеріалів.

Для сучасної корейської естетики також характерна любов до світлових ефектів. Неонове світіння, контрастні джерела освітлення, кольорові тіні та ефекти енергії стали невід'ємною частиною багатьох цифрових проєктів. Особливо помітно це у жанрах темного фентезі та наукової фантастики, де світло використовується як інструмент емоційного акценту. Завдяки цьому навіть статичне зображення створює відчуття руху, напруги та внутрішньої енергії.

Суттєвий вплив на формування сучасної корейської візуальної культури справили вебтуни. На відміну від традиційної манги, вебтуни створювалися спеціально для цифрового формату, тому композиція кадру, ритм сцен та система кольору формувалися з урахуванням вертикального перегляду на мобільних пристроях. Це призвело до появи більш кінематографічного способу подачі матеріалу. У вебтунах активно використовуються великі контрастні кадри, драматичні паузи, світлові ефекти та динамічна постановка сцен. Згодом ці принципи почали впливати й на дизайн відеоігор, промо-ілюстрацій та анімаційного контенту.

Однією з найхарактерніших рис корейської візуальної культури є кінематографічність композиції. У багатьох сучасних роботах використовується складна постановка кадру, яка нагадує сцени з фільмів або серіалів. Камера часто розташовується під динамічним кутом, а композиція будується таким чином, щоб створити ефект присутності та руху. Навіть у статичних ілюстраціях активно застосовується перспектива, асиметрія та діагональна побудова композиції, що підсилює драматичність сцени.

Особливу роль у корейській візуальній культурі відіграє поняття атмосфери. Візуальний стиль проєкту повинен створювати цілісний емоційний простір, який буде впливати на сприйняття глядача ще до початку взаємодії із сюжетом. Саме тому у багатьох корейських роботах значна увага приділяється деталям фону, погодним ефектам, кольоровій температурі та освітленню. Атмосфера формується не лише через персонажа, а через увесь візуальний простір композиції. Важливою особливістю є також високий рівень декоративності. Корейський дизайн часто поєднує мінімалістичну композицію з

великою кількістю деталізованих елементів. Це можуть бути складні орнаменти, текстури тканини, декоративні рамки, ювелірні аксесуари або ефекти енергії. Такий підхід допомагає створити відчуття преміальності та візуальної насиченості.

Корейська візуальна культура значною мірою орієнтована на цифрове середовище. Більшість сучасних медіапродуктів створюються з урахуванням соціальних мереж, мобільних платформ та стримінгових сервісів. Саме тому велика увага приділяється швидкому візуальному впливу. Образ повинен бути впізнаваним, яскравим та емоційно виразним навіть під час короткого контакту з аудиторією. Це вплинуло на розвиток більш контрастної кольорової палітри, складного освітлення та ефектної стилізації. У сучасних іграх корейська візуальна культура проявляється через поєднання емоційної драматичності, динамічної композиції та високої деталізації персонажів. Багато проєктів використовують принципи, сформовані вебтунами, К-поп індустрією та цифровою ілюстрацією. Саме тому корейські ігри мають впізнавану стилістику, у якій поєднуються кінематографічність, декоративність та акцент на емоційному впливі.

Для проєкту «IGNIS» принципи корейської візуальної культури стали важливим джерелом формування художньої концепції. У дизайні персонажів використовувалося поєднання стриманої темної палітри з яскравими фіолетовими акцентами, що підсилюють відчуття магічної енергії. Композиція ілюстрацій будувалася з урахуванням динамічного напрямку руху та кінематографічного освітлення, а самі образи персонажів створювалися за принципом контрасту між зовнішньою елегантністю та внутрішньою силою. Завдяки цьому візуальна система проєкту отримала цілісний емоційний характер та стилістичну наближеність до сучасної корейської цифрової естетики.

Популярність культури пояснюється здатністю поєднувати традиційні цінності з сучасними технологіями та створювати емоційно насичений, візуально виразний культурний продукт, зрозумілий аудиторії в усьому світі.

1.2. Взаємозв'язок пригодницької історії та ігрових механік у дизайні.

Загальна характеристика та аналіз гри «Solo Leveling: Arise».

Сьогодні корейські відеоігри є важливою частиною світової індустрії. Вони впливають не лише на візуальні тенденції, а й на підходи до монетизації, соціальної взаємодії та побудови довготривалого ігрового досвіду.

Багато сучасних мобільних ігор використовують механіки, які стали популярними саме завдяки корейським проєктам: система щоденних нагород, події з обмеженим часом, колекціонування персонажів та глибока кастомізація. Крім того, корейські студії активно співпрацюють із міжнародними компаніями, що сприяє глобальному поширенню корейської естетики. Елементи дизайну персонажів, кольорові рішення та способи подачі контенту поступово інтегруються у світову ігрову культуру. Особливу роль у популяризації відіграють соціальні мережі та стримінгові платформи. Завдяки їм корейські ігри швидко набувають популярності серед міжнародної аудиторії, а їхній візуальний стиль стає впізнаваним навіть для людей, які не є активними гравцями.

Одним із ключових питань сучасного ігрового дизайну є характер взаємодії між наративом та механіками гри. Довгий час ці два виміри ігрового досвіду розглядалися як відносно незалежні: сюжет існував у кат-сценах та текстових вставках, тоді як ігровий процес розгортався у проміжках між ними. Однак з розвитком ігрових технологій та поглибленням дизайнерського мислення виникло розуміння того, що найбільш переконливі та цілісні ігрові досвіди досягаються тоді, коли наратив і механіки підсилюють одне одного, утворюючи нерозривну смислову систему.

Екшн-ігри та їхній піджанр - соло-екшн з елементами RPG - є особливо показовими у цьому відношенні. Зростання сили персонажа, що є центральним наративним мотивом жанру «Solo Leveling: Arise», знаходить своє безпосереднє механічне вираження через систему прокачування характеристик, відкриття нових здібностей та підвищення рівня. Таким чином, кожна перемога над ворогом є не просто механічним досягненням, а наративною подією - кроком у перетворенні слабого протагоніста на нездоланного бійця.

Дослідник ігрового дизайну Джессі Шелл у своїй роботі «Мистецтво гейм-дизайну» [18] описує це явище через поняття «луду-нарративного резонансу» - стану, коли механіки гри самі по собі розповідають історію, без необхідності вдаватися до зовнішніх нарративних засобів. Коли гравець відчуває зростання потужності свого персонажа через зміну ігрового балансу, прискорення анімацій чи відкриття нових атак - він проживає нарративну дугу героя безпосередньо, а не лише спостерігає за нею.

У контексті карткових ігор взаємозв'язок між нарративом та механіками набуває специфічних форм. Картки у ККІ є водночас нарративними одиницями (кожна картка розповідає про персонажа, предмет або подію у вигаданому світі) та механічними інструментами (кожна картка має конкретні ігрові ефекти, що впливають на хід гри). Найбільш вдалі дизайнерські рішення досягаються тоді, коли механіка картки є природним продовженням її нарративного образу.

Наприклад, персонаж, що за своєю характеристикою є бійцем-одинаком, здатним виживати у безнадійних ситуаціях, логічно отримує механіку, що дозволяє йому «відновлюватися» або «ставати сильнішим після отримання шкоди». Персонаж, пов'язаний зі стихією вогню, природно матиме здібності, що завдають масової шкоди або поширюються на кілька цілей - так само, як вогонь охоплює все навколо. Така відповідність між образом та механікою не лише підсилює нарративне занурення, а й полегшує запам'ятовування правил: гравець інтуїтивно розуміє, що робить картка, ще до того, як прочитає її текст.

Важливим аспектом взаємозв'язку між екшн-нарративом та ігровими механіками є динаміка прогресії. У більшості екшн-ігор та ККІ передбачена система розвитку, що дозволяє гравцеві нарощувати потужність із часом. У карткових іграх це може виражатися через різні рівні рідкості карток, систему «еволюції» або «посилення» персонажів, а також через механіки синергії між картками однієї фракції або тематики. Ці механіки відображають нарративну ідею зростання та трансформації, що є центральною для жанру.

Для гри «IGNIS» взаємозв'язок між нарративом та механіками виражається у кількох ключових принципах. По-перше, стихії персонажів знаходять

відображення у здібностях. По-друге, архетип самотнього бійця реалізується через механіки, що дають перевагу при грі «від захисту» або при несприятливому балансі сил. По-третє, загальна естетика карток - динамічні пози, ефекти, темна кольорова схема - формує атмосферу неминучої сутички, що підсилює ігрову напругу.

Розробка рекламно-поліграфічної продукції до такої гри вимагає збереження цього наративно-механічного балансу у візуальному полі. Рекламні матеріали мають не просто демонструвати персонажа, а передавати відчуття ігрового процесу - динаміки, небезпеки та спалахів сили. Це досягається через вибір виразних ракурсів, акцент на атакуючих позах, використання ефектів руху та стихії як візуальних метафор ігрових механік.

Гра «Solo Leveling: Arise» є цифровим екшн-RPG, розробленим південнокорейською студією Netmarble Neo та випущеним у 2024 році. Проєкт створено на основі однойменної веб-манги корейського автора Chu-Gong (Чхугон), що здобула глобальну популярність завдяки своїй динамічній подачі та виразній візуальній мові. Ілюстратор манхви: Jang Su-Rak (Чан Су-Рак). Адаптація манхви у формат відеогри стала логічним продовженням культурної експансії «Solo Leveling» - від тексту через аніме-серіал до інтерактивного медіа. Гра розроблена в жанрі MMORPG, де гравці отримують унікальну можливість розвивати свого персонажа, підвищуючи його рівень та стаючи сильнішим шляхом боротьби з монстрами. Серед основних характеристик гри варто виділити основні аспекти, такі як:

- Візуальна частина
- Сюжет
- Геймплей
- Мультиплеєрний режим
- Розвиток персонажа
- Місії та завдання

Візуальна частина. Вражаюча графіка передає стиль манхви, доповнюючи його детальною анімацією персонажів та ефектними бойовими сценами.

Візуальна частина «Solo Leveling: Arise» будується на поєднанні двох джерел: естетики корейської манхва та стандартів сучасної мобільної екшн-гри. Перше джерело визначає стиль ілюстрацій персонажів - видовжені пропорції, характерна манера промальовки облич та волосся, деталізовані костюми з асиметричними елементами. Друге джерело визначає технічне виконання - тривимірне середовище, динамічні бойові ефекти, сучасний інтерфейс. Кольорова схема гри базується на контрастному поєднанні темних, майже чорних фонів із яскравими стихійними ефектами - синіми, фіолетовими, червоними спалахами магії та енергії. Такий контраст слугує кільком цілям одночасно: він підсилює відчуття небезпечного, потойбічного середовища порталів; він акцентує увагу на персонажах та їхніх діях; він формує характерну «темно-неонову» естетику, що стала впізнаваним підписом бренду.

Дизайн персонажів демонструє чітку ієрархію: протагоніст вирізняється стриманим, лаконічним образом - чорний костюм, мінімум декоративних елементів, але максимальна виразність пози та погляду. Другорядні персонажі мають більш розроблені, «гучні» образи із яскравими деталями, що виконують функцію візуального різноманіття та підкреслюють унікальність кожного.

Інтерфейс гри стилізований під «системні вікна» - напівпрозорі панелі з текстом у стилі інтерфейсу відеогри, що відсилають до наративної концепції «системи» у сюжеті. Це рішення є прикладом глибокої інтеграції наративу та візуального дизайну: гравець фактично «бачить» ту саму систему, що бачить протагоніст у сюжеті.

Сюжет. Центральним наративним мотивом «Solo Leveling» є трансформація протагоніста - Сон Чин-у з найслабшого мисливця у світі на абсолютно найсильнішого. Світ гри побудований навколо концепції «порталів» - аномальних просторових розривів, з яких у реальний світ проникають монстри. Люди, що набули здатності боротися з цими істотами, отримали назву «мисливців» і розподіляються за рівнями сили від E до S.

Протагоніст на початку історії є мисливцем рангу E - фактично найнижчого можливого рівня, що робить його майже непридатним до бою.

Однак внаслідок унікальної події він отримує доступ до «системи» - інтерфейсу у стилі відеогри, що дозволяє йому прокачувати характеристики та здобувати нові здібності незалежно від природних обмежень. Цей наративний прийом є ключовим: він перетворює класичний шлях героя на метафору самовизначення через особисті зусилля, що має глибокий резонанс з аудиторією, яка виросла на ігровій культурі.

У грі «Solo Leveling: Arise» гравець отримує можливість керувати як самим Сон Чин-у, так і іншими персонажами - мисливцями різних класів та стихійних спеціалізацій. Це розширює наративний простір оригіналу та дозволяє будувати власні стратегії на основі різноманітного вибору персонажів.

Геймплей. Ця гра-динамічний екшн-RPG із вираженими gacha-елементами, що дозволяє гравцям пережити процес зростання сили головного героя - Сон Чин-У. Ігровий процес поділяється на два основні режими. У сюжетному режимі гравець керує Сон Чин-У, слідуючи ключовим подіям вебтуна. Цей режим представляє екшн-слешер у швидкому темпі, де герой може змінювати навички, використовувати різноманітну зброю, включаючи знаменитий кинджал, і покращувати свої характеристики через унікальну "систему" (параметри сили, спритності тощо). Особливої уваги заслуговує можливість викликати "Армію Тіней" - постійних бойових союзників, які підтримують Чин-У. Режим мисливців пропонує зібрати команду з трьох додаткових персонажів - мисливців, яких отримують через gacha-механіку. Кожен із них має власну роль та здібності (DPS, танк, цілитель), а головний герой може перемикатися між ними для створення сильних комбінацій під час боїв. Бойова система побудована на активному підході: гравці застосовують навички, здійснюють вчасні ухилення, щоб уникнути пошкоджень, а також використовують механіку "розбиття" для оглушення босів, руйнуючи їхню шкалу захисту спеціальними атаками. Розвиток персонажа Сон Чин-У відбувається шляхом розподілу очок у його параметри та вдосконалення зброї й артефактів. Мисливці мають власну систему прокачування. Місії в грі короткі та

насичені, зазвичай завершуються боями з босами, що створює динамічний ігровий досвід.

Мультиплеєрний режим. Попри назву та основний сюжет, орієнтований на одиночний режим гри, геймплей *Solo Leveling: Arise* включає кілька кооперативних елементів. Одним із ключових аспектів є кооперативний рейд, де гравці формують команди для проходження складних підземель і битв з сильними босами. У цьому режимі, на відміну від основної історії, гравець керує не Сон Чин-У, а вибраними мисливцями зі своєї колекції. Це вимагає стратегічної взаємодії та чіткого розподілу ролей між учасниками, оскільки рівень складності ворогів адаптується до команди. Окрім цього, гра пропонує асинхронні змагальні можливості через рейтингові системи, такі як рейтинг часової атаки, де гравці змагаються за найкращий час проходження завдань. Додатково інтегрована система гільдій, яка дає змогу об'єднуватися для спілкування, отримання спільних нагород та участі в битвах із босами гільдії.

Розвиток персонажа. Розвиток персонажів у грі *Solo Leveling: Arise* базується на двох інтегрованих системах, які гармонійно поєднують рольову прогресію головного героя Сон Чин-У та механіку *gacha* для вторинних мисливців. У випадку з Чин-У використовується класична RPG-система розвитку: підвищення рівня через накопичення XP у виконаних місіях і подальший розподіл очок характеристик між такими атрибутами, як фізична сила, живучість, спритність, інтелект, сприйняття, що дозволяє налаштувати унікальний ігровий стиль. Ключовим елементом вдосконалення є Армія Тіней: гравець має можливість здобувати та розвивати переможених монстрів, перетворюючи їх на тіні, які служать постійними союзниками. Щодо допоміжних мисливців, вони розвиваються за класичною *Gacha*-схемою. Рівень цих персонажів підвищується за допомогою спеціальних матеріалів або унікальних предметів. Їхні унікальні навички та ексклюзивна зброя також можуть покращуватися для підвищення бойового потенціалу. Як головні персонажі, так і другорядні можуть використовувати артефакти, які покращують

характеристики, що стимулює постійний процес покращення як героя, так і його команди.

Місії та завдання. Гра пропонує різноманітні квести, які не лише доповнюють сюжет, але й мотивують досліджувати і взаємодіяти з ігровим світом.

Аналіз гри. Тема Одинокого Воїна: Назва "Solo Leveling" (Тільки я підіймаю рівень) відображає ідею самотності у величі. Чин-У отримує силу, яка не лише відрізняє його від звичайних людей, але й ставить вище навіть за інших мисливців. Служіння та Відповідальність: Хоча сюжет зосереджений на зростанні Чин-У, його мотивація залишається альтруїстичною (захист сім'ї, порятунок людства), що зміцнює його образ як традиційного героя, незважаючи на його нетипову силу. Висока Деталізація Персонажів та Монстрів: Персонажі виконані у напівреалістичному манхва-стилі з високою увагою до деталей м'язів, одягу та міміки. Монстри та боси підземель виглядають жахливо та епічно, що підкреслює їхню небезпеку. Контрастна Кольорова Схема: Використовуються насичені, живі кольори у сценах звичайного світу та різкий контраст, часто з переважанням темних, червоних або фіолетових відтінків, у сценах підземель. Енергія "Мана" та "Аура": Сила мисливців візуально передається за допомогою яскравих, часто палаючих або іскристих ефектів. Це робить бої видовищними та легко читабельними. Чорний Колір Тіней: Найбільш впізнаваний елемент - військо тіней Сон Чин-У. Тіні зображені у глибоких, непроникних чорних тонах із яскраво-фіолетовими або червоними елементами. Це підкреслює їхню моторошну, але потужну природу і створює сильний візуальний символ сили головного героя.

Світ Solo Leveling: Arise (як і оригінального вебтуна [28]) має глибоке коріння в сучасній корейській культурі та її географії, що додає франшизі унікальності та автентичності. Дія гри та сюжету починається і значною мірою зосереджена на Сеулі та ключових регіонах Південної Кореї. Ворота та Підземелля з'являються безпосередньо у знайомих міських пейзажах, створюючи драматичний контраст між буденністю та магичною загрозою. Це

підкреслює місцевий героїзм: хоча криза є глобальною, перші та найважливіші битви ведуться корейськими мисливцями, що підносить їхній статус до національних героїв. Також детально показана соціальна структура навколо мисливців - від впливу гільдій та урядових організацій до економічної нерівності між рангами, що є відображенням соціальних аспектів країни. Крім того, дизайн елементів гри часто використовує естетику, популярну в Кореї, а багато персонажів одягнені відповідно до сучасних трендів корейської моди. Сама ж концепція мисливців, які проникають у паралельні виміри через портали, є одним із найпопулярніших та найвпливовіших піджанрів корейських вебтунів і романів. Таким чином, гра прямо відображає та продовжує одну з найпотужніших сучасних культурних тенденцій Південної Кореї.

Феномен «Solo Leveling» вписується у більш широкий контекст популяризації корейської поп-культури - так званої «Корейської хвилі», що протягом двох десятиліть активно поширює корейські культурні продукти у всьому світі. Манхва як жанр займає особливе місце у цьому процесі: завдяки вертикальному формату, оптимізованому для читання зі смартфона, вона здобула масову аудиторію серед молоді у Азії, Америці та Європі. «Solo Leveling» стала одним із найбільш читаних манхва-тайтлів в історії жанру, що й зумовило масштаб та амбіції ігрової адаптації.

Значення для проєкту IGNIS. Аналіз «Solo Leveling: Arise» є необхідним підґрунтям для розробки гри «IGNIS» з кількох причин. По-перше, він дає розуміння естетичних стандартів жанру та очікувань аудиторії, на яку орієнтований проєкт. По-друге, він демонструє конкретні приклади того, як наративні ідеї можуть знаходити вираження у візуальних та механічних рішеннях. По-третє, він окреслює простір для диференціації: знаючи, що вже існує на ринку, можна свідомо вибудовувати власну унікальну позицію.

Гра «IGNIS» не є прямою копією чи продовженням «Solo Leveling: Arise» - вона є авторським проєктом, натхненним естетикою та концепціями жанру. Додатковий персонаж Лі Ю-Джин є оригінальним героєм з власною передісторією, характером та стихійною спеціалізацією, а система карток

побудована за оригінальними правилами з урахуванням кращих практик існуючих ККІ.

1.3. Огляд ринку та художньо-стилістична концепція сучасних карткових ігор

Сучасний стан ринку колекційних карткових ігор. Ринок колекційних карткових ігор переживає період стійкого зростання, що спостерігається протягом останніх десяти років. Зокрема, цьому сприяє кілька взаємопов'язаних тенденцій: зростання інтересу до настільних ігор як форми соціального дозвілля, розширення ностальгічного споживання серед дорослої аудиторії, що виросла на класичних ККІ, а також активний вихід на ринок нових гравців із регіонів Азії та Латинської Америки. Корейська культура протягом останніх десятиліть стала одним із найпомітніших явищ у світовому медіапросторі. Якщо раніше Південна Корея асоціювалася переважно з технологічною промисловістю та швидким економічним розвитком, то сьогодні вона активно формує глобальні культурні тенденції через музику, кіно, серіали, вебтуни та відеоігри. Поширення корейської хвилі вплинуло не лише на популярну культуру, а й на ігрову індустрію, де корейські проєкти стали окремим явищем зі впізнаваною естетикою, наративними підходами та особливим баченням взаємодії між гравцем і віртуальним світом. Відеоігри, створені корейськими студіями, відображають специфіку національної культури не лише через зовнішні візуальні елементи, а й через глибші принципи побудови світу, образів персонажів, систем прогресії та соціальної взаємодії. У багатьох випадках саме культурний контекст формує унікальність корейських ігор і дозволяє їм вирізнятися серед західних та японських аналогів. Корейська ігрова індустрія поєднує традиційні мотиви з сучасними технологіями, створюючи продукти, що одночасно апелюють до локальної ідентичності та глобальної аудиторії.

Особливість корейської культури у відеоіграх полягає також у її здатності адаптуватися до міжнародного ринку без втрати національної самобутності. Багато проєктів використовують універсальні механіки, але доповнюють їх

характерними рисами корейської естетики: драматичністю, емоційною інтенсивністю, увагою до стилізації персонажів, складною системою соціальних зв'язків і поєднанням традиційного та футуристичного. Саме це робить корейські ігри впізнаваними та привабливими для широкої аудиторії.

Сучасний ринок ККІ умовно поділяється на кілька сегментів. Перший - глобальні лідери з десятиліттями присутності на ринку, як-от Magic: The Gathering (1.1) та Yu-Gi-Oh! (1.2), що мають розвинену інфраструктуру турнірів, величезні бази гравців та усталені правила. Другий - ККІ, пов'язані з потужними медіафраншизами: Pokémon TCG (1.3), Digimon Card Game (1.4), Dragon Ball Super Card Game (1.5). Третій - відносно нові проєкти з виразною авторською ідентичністю, як-от Flesh and Blood або Lorcana (1.6), що демонструють можливість успішного виходу на ринок через пропозицію свіжого досвіду. Четвертий - аніме-орієнтовані ККІ азійського походження, що активно завойовують глобальну аудиторію.

Варто розглянути гру Pokémon TCG як структурну модель. Карткова гра Pokémon є однією з найуспішніших та найдовговічніших ККІ в історії. Запущена у 1996 році компанією Wizards of the Coast у партнерстві з Nintendo та Game Freak, вона залишається комерційно активною донині і є прикладом ідеальної інтеграції між медіафраншизою та картою грою.

Механічна система Pokémon TCG побудована на кількох ключових принципах, що визначають її успіх. Базова структура гри відносно проста для засвоєння [37]: гравці по черзі атакують покемонами суперника, намагаючись вивести з гри шість покемонів суперника першими. Однак за цією простотою ховається значна стратегічна глибина, що досягається через різноманіття карток, синергії між ними та систему енергетичних карток.

Ієрархія рідкості є одним із ключових елементів системи Pokémon TCG та безпосереднім зразком для гри «IGNIS». У Pokémon TCG картки розподіляються на кілька рівнів рідкості, що позначаються символами на самій картці. Базові картки є найпоширенішими та становлять основу ігрових колод. Незвичайні картки зустрічаються рідше та, як правило, мають сильніші

характеристики або корисніші здібності. Рідкісні картки (1.7) є найціннішими з точки зору колекціонування та часто мають виняткове художнє оформлення - голографічні ефекти, спеціальні рамки, альтернативні ілюстрації.

Для гри «IGNIS» прийнято аналогічну дворівневу систему: базові картки та легендарні картки. Базові картки представляють широкий список персонажів та ефектів, утворюючи основу ігрового досвіду. Легендарні картки є виключними за своїми характеристиками та особливо виразними за художнім оформленням - їхній дизайн підкреслює унікальність через розширену ілюстрацію, більш складну композицію, голографічні ефекти та спеціальні графічні елементи.

Візуальна система Pokémon TCG також є важливим орієнтиром. Картки мають чітку структуру: назва та тип покемона у верхній частині, ілюстрація у центрі, показники HP та атак нижче. Кольорове кодування за типами (вогонь, вода, трава тощо) дозволяє миттєво ідентифікувати приналежність картки. Художній стиль варіюється від мультяшного до більш реалістичного, що дозволяє грі підтримувати свіжість візуального досвіду протягом десятиліть.

Аніме-орієнтовані ККІ: огляд ринку. Окремим і надзвичайно динамічним сегментом сучасного ринку ККІ є ігри, орієнтовані на аніме-естетику та аудиторію аніме-культури. Цей сегмент включає як офіційні ліцензовані ігри на основі популярних аніме, так і оригінальні проєкти, що використовують аніме як стилістичну основу. Корейська ігрова індустрія активно взаємодіє з іншими медіаформатами, особливо з аніме, вебтунами та музичною індустрією. Це призводить до формування змішаного візуального стилю, який поєднує різні культурні впливи.

Серед найбільш показових прикладів варто розглянути кілька проєктів. Weiss Schwarz - японська ККІ компанії Bushiroad (1.8), що базується на системі кросоверів між різними аніме-франшизами. Її особливістю є надзвичайно детальні ілюстрації, що відтворюють ключові сцени з аніме, та складна механічна система з елементами керування долею. Grand Archive - відносно новий проєкт (1.9), що поєднує аніме-естетику з механіками, натхненними

Magic: The Gathering. Він є прикладом успішного виходу незалежного проєкту на глобальний ринок завдяки якісному візуальному виконанню та продуманій ігровій системі. Cardfight!! Vanguard - ще одна японська ККІ з багатою медійною екосистемою (1.10), що включає аніме-серіал, мангу та відеоігри.

Спільною рисою всіх цих проєктів є висока якість ілюстративного матеріалу як центральний аргумент для покупця. На відміну від більш «системних» ККІ на зразок Magic: The Gathering, де механічна глибина є головним продуктом, аніме-орієнтовані ККІ роблять ставку на колекційну цінність та естетичне задоволення від самого факту наявності красивих карток. Сучасна корейська культура характеризується високою увагою до візуальної естетики. Це помітно у моді, дизайні, рекламі та цифровому контенті. Для корейських медіапродуктів характерні яскрава стилізація, емоційна виразність та ретельно продуманий візуальний образ.

Аналіз стилістичних рішень у сучасному дизайні карток. Сучасний дизайн ККІ демонструє кілька виразних стилістичних тенденцій, що заслуговують окремого розгляду.

Перша тенденція - «розширена ілюстрація» (full art). Дедалі більше видавців пропонують варіанти карток, де ілюстрація займає всю площу картки, а ігрові характеристики накладаються поверх неї у напівпрозорому режимі. Цей підхід максимально підкреслює художню цінність картки та є особливо популярним для легендарних та рідкісних варіантів.

Друга тенденція - динамічна поза та «бойовий момент». Сучасні ілюстрації на картках дедалі частіше зображують персонажів у кульмінаційний момент дії - атака, магічний вибух, стрибок. Статичні портретні зображення відходять на другий план, поступаючись місцем сценічним, кінематографічним композиціям.

Третя тенденція - стихійні ефекти як візуальна мова. Вогонь, вода, блискавка, темрява - стихійні ефекти стали стандартним інструментом візуальної характеристики персонажа. Вони виконують одночасно декоративну та інформаційну функції: прикрашають ілюстрацію та сигналізують про тип та можливості картки.

Четверта тенденція - мінімалізм у системних елементах. Іконки та символи замінюють текстові описи там, де це можливо. Гравці, знайомі із системою, зчитують значення іконок миттєво, що прискорює темп гри та робить картки менш перевантаженими.

П'ята тенденція - голографічні та спеціальні ефекти друку. Технічний прогрес у поліграфії дозволяє створювати картки з голографічним мерехтінням, ефектом тиснення, металевим друком та іншими спеціальними обробками. Ці технології активно використовуються для преміальних версій карток та суттєво підвищують їхню колекційну цінність.

Розглянемо формування авторської візуальної мови. Розробка художньо-стилістичної концепції гри «IGNIS» є результатом синтезу кількох джерел натхнення та естетичних систем. Вихідним пунктом став аналіз «Solo Leveling: Arise» та ширшого контексту аніме-естетики, що визначив жанрові рамки проєкту. Структурним зразком стала система Pokémon TCG, що визначила принципи організації ігрового простору та ієрархії карток. Власне авторське бачення виявляється у конкретних стилістичних рішеннях - образі персонажа, кольоровій палітрі та системі візуальних маркерів.

Ключовим принципом при формуванні візуальної частини «IGNIS» стала ідея «стихійної ідентичності» - кожен персонаж у грі визначається насамперед через свою стихійну приналежність, що визначає не лише його здібності, а й колористику, графічні акценти та загальний емоційний тон його карток.

У ході представленого дослідження окрему увагу слід приділити розробці візуальної концепції персонажа. Розробленим мною персонажем гри «IGNIS» є Лі Ю-Джин, яка ключовим елементом ігрового всесвіту - майстриня тіньової магії та бойова асасинка, чий образ поєднує естетику ніндзя з темною магичною силою стихії темряви. Розробка цього персонажа відбувалася за принципом глибокої відповідності між зовнішнім виглядом, бойовим стилем та стихійною природою - кожна деталь образу несе конкретне смислове навантаження та є частиною цілісної комунікаційної системи.

В основі образу Лі Ю-Джин лежить архетип «смертоносною тіні» - бійця, чия сила полягає не у відкритій грубій потужності, а у точності, непомітності та здатності завдати вирішального удару раніше, ніж ворог усвідомить загрозу. Цей архетип органічно вписується у жанр dark fantasy та аніме-нарративу і добре впізнається цільовою аудиторією через образи ніндзя, асасинів та майстрів прихованого бою. Водночас поєднання цього архетипу зі стихією темряви надає персонажу власної унікальності: Лі Ю-Джин є не просто тінню - вона є блискавкою, що вражає непомітно та миттєво.

У межах дослідження особливу увагу слід приділити кольоровій концепції проєкту. Кольорова система гри «IGNIS» побудована на принципі стихійного кодування, де кожна стихія має власну характерну палітру та асоційований емоційний стан.

Відповідно до адаптованої системи Pokémon TCG, картки гри «IGNIS» розподіляються на два рівні: базові та легендарні. Базові картки представляють стандартні ігрові можливості персонажа та є основою колоди. Вони зображують персонажів гри у різних бойових ситуаціях та з різними наборами здібностей, формуючи різноманітний, але стилістично єдиний список.

Легендарні картки є виключними як за ігровими характеристиками, так і за художнім оформленням. Їхній дизайн підкреслює унікальний статус через розширену ілюстрацію, що займає більшу частину площі картки, складнішу та більш деталізовану композицію, посилені магічні ефекти та спеціальні графічні елементи рамки - галографічні акценти у поєднанні з фіолетовим та чорним. Легендарні картки також мають підвищену поліграфічну якість: спеціальне покриття та ефекти, що підкреслюють їхній преміальний характер. Легендарні картки отримують додатковий колірний акцент - золоті та кольорові елементи рамки, що сигналізують про виключний статус картки. Цей прийом є прямим запозиченням із системи Pokémon TCG, де золото традиційно маркує найрідкісніші картки, та водночас органічно вписується у загальну теплу кольорову схему.

Для інших стихій, що представлені у грі «IGNIS», передбачені окремі кольорові коди. Темрява та тінь - глибокий ультрамарин та чорний з фіолетовими акцентами. Вода та лід - холодний синій та блакитний із срібними деталями. Стихія природи - яскраві зелені відтінки. Стихія світла - жовтий та білий із графічними лініями. Ця система кольорових кодів виконує подвійну функцію: вона забезпечує швидку навігацію під час гри та формує візуальну ідентичність кожного «класу» персонажів, що сприяє колекційній привабливості гри.

Окремо слід зупинитися на розробці системи візуальних маркерів. Окрім кольорового кодування, система візуальних маркерів гри «IGNIS» включає ряд графічних елементів, що забезпечують зчитуваність ігрових елементів. Іконки стихій є стилізованими графічними символами, що відображають природу кожної стихії у лаконічній, але виразній формі. Вони розміщуються у верхніх лівих кутах картки та дублюють кольорове кодування, що особливо важливо у ситуаціях, коли кольоросприйняття гравця може бути обмеженим. Рівневі маркери позначають потужність картки у 200 бальній шкалі та розміщуються у верхньому правому кутку. Рідкісність базової та легендарної картки визначається через зовнішній вигляд картки та значення шкоди, яку легендарні картки наносять більше.

У ході представленого аналізу необхідно розглянути типографічну концепцію гри. Типографічна система гри «IGNIS» підпорядкована двом пріоритетам: зчитуваності в умовах активної гри та стилістичній узгодженості з загальною візуальною концепцією. Для назви картки використовується стилізований шрифт «meteoritika» із елементами каліграфії, що встановлює жанровий тон та надає кожній картці відчуття власної ідентичності. Для ігрових характеристик було обрано шрифт «biscubik». Для тексту здібностей обрано сучасний шрифт «st petrovica» із гарною читабельністю на невеликих розмірах. Цей шрифт було обрано оскільки він схожий по стилю на текст оригінальної назви та логотипу гри «Solo Leveling: Arise» (1.11).

Система іконок стихій базується на стилізованому зображенні місяця як основного символу стихії темряви. Цей символ є одночасно інтуїтивно

зрозумілим та стилістично вираженням: він підтримує загальну готично-аніме естетику гри та миттєво зчитується навіть на малому розмірі картки.

Концепція рекламно-поліграфічної продукції. Рекламно-поліграфічна продукція до гри «IGNIS» розробляється як розширення її візуальної системи у простір маркетингових комунікацій. Буклет із правилами гри є функціональним документом (1.12), однак і він підпорядкований загальній стилістиці. Він поєднує чіткий, структурований виклад правил зі стилізованим оформленням, ілюстраціями з гри та флейвор-елементами, що підтримують занурення навіть під час читання технічного тексту.

Висновок до першого розділу

Корейська культура є унікальним поєднанням традиційної спадщини та сучасних глобальних тенденцій. Її особливості проявляються у повазі до історичних цінностей, колективному характері суспільства, високій увазі до естетики та емоційної виразності. Теоретичне дослідження, проведене у першому розділі, дозволило сформулювати міцне підґрунтя для практичної частини роботи та окреслити ключові принципи, що визначатимуть кожне подальше дизайнерське рішення.

Насамперед з'ясувалося, що ігровий персонаж - це значно складніший об'єкт, ніж просто художній образ. Він одночасно існує у трьох вимірах: розповідає історію, забезпечує ігрову механіку і є обличчям бренду. Жоден із цих вимірів не може існувати у відриві від інших - лише їхня узгоджена взаємодія породжує переконливий та цілісний образ. Психологічна глибина, читабельна зовнішність і механіки, що органічно впливають із характеру героя, мають працювати як єдина система.

Окремо підтвердився принцип «миттєвого зчитування» як фундаментальна вимога до дизайну карткової гри. Ілюстрація, кольорове кодування, типографіка та символіка - кожен елемент картки виконує конкретну роль у загальній комунікаційній системі. Там, де ці елементи узгоджені між

собою, гравець отримує повноцінне враження про картку за лічені секунди, не докладаючи жодних зусиль.

Аналіз гри «Solo Leveling: Arise» та огляд ринку сучасних ККІ уточнили ці загальні положення через конкретні приклади. Темна кольорова схема з яскравими стихійними акцентами, архетип персонажа-трансформера та щільний зв'язок між наративом і механіками - саме ці риси визначають жанровий стандарт, якому довіряє цільова аудиторія. Pokémon TCG залишається найбільш зрозумілою структурною моделлю для нових проєктів завдяки прозорій системі рідкості та простій логіці набору.

На перетині теоретичних закономірностей та аналізу аналогів сформувалася авторська концепція «IGNIS»: стихійна кольорова система, дворівнева ієрархія карток, образ Лі Ю-Джин та підхід до рекламно-поліграфічних матеріалів утворюють цілісну комунікаційну систему. Кожне подальше дизайнерське рішення - від вибору палітри до композиції - спирається на встановлені закономірності та має конкретне теоретичне обґрунтування.

РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ТА ВІЗУАЛЬНОГО ОБРАЗУ ДОДАТКОВОГО ПЕРСОНАЖА

2.1. Формування концептуальної основи персонажа та значення екшн-драйву у відеоіграх

Розробка персонажу - це особливий процес, саме тому було продумане навіть ім'я, оскільки у азійській культурі навіть воно має різний сенс.

Лі - поширене корейське прізвище, яке походить від ієрогліфа, що означає «сливове дерево». Слива є символом родючості, стійкості та весни, що перемагає зиму. Ю-Джин - означає «рясний, щедрий» (Ю) та «дорогоцінний, істинний» (Джин).

Лі Ю-Джин - це втілення скритності, темної сили та рішучості (2.1). Її візуальний зразок ідеально підходить для класу персонажа, який використовує перевагу в маскуванні, а потім завдає колосальної шкоди у ближньому бою за допомогою своєї унікальної бойової коси. Характер визначається як дисциплінований, відсторонений та наділений унікальною, неземною силою, повністю втілений у візуальній концепції її одягу та озброєння. Персонаж має дуже ефектний і продуманий дизайн, що ідеально вписується в естетику мисливців S-рангу, особливо тих, хто спеціалізується на скритності та маніпуляції тінню/маною. Вона майстерна мисливиця, яка володіє мистецтвом тіньового маскування та швидких, смертоносних атаках. Її дизайн поєднує елементи ніндзя та піхотинця, підкреслюючи її роль як елітного розвідника та асасина.

1. Фізичні характеристики та маскування. Статура: Струнка, але мускулиста, що свідчить про високу швидкість та спритність. Її постава впевнена і рішуча, готова до миттєвого удару. Волосся: Довге, пряме, чорне, яке спадає на плечі, при цьому кінчики ледь помітно відсвічують фіолетовим (ефект впливу магічної енергії). Особливість: Нижня частина обличчя повністю закрита маскою. Видно лише очі, які мають насичений фіолетовий колір- це підкреслює її зв'язок із темною манною, а також робить її ще більш скритною та непомітною.

Закрите маскою обличчя є ключовим символом відстороненості та анонімності, вказуючи на те, що вона є виконавцем завдання, а не шукачем слави.

2. Екіпірування (Броня та Одяг). Костюм Лі Ю-Джин виконаний у єдиній темній, матовій колірній гамі, що ідеально підходить для нічних операцій.

Основний одяг: Щільно облягаючий, еластичний комбінезон чорного кольору, що забезпечує максимальну рухливість. Темний костюм, позбавлений зайвих деталей, символізує її цілеспрямованість та пріоритет функціональності над естетикою, а чорний та темно-сірий колір є символом прихованості та безпосередньої загрози, що підкреслює її майстерність у діях із тіні. Броня: Шкіряна та металева броня прикриває критичні точки. Руки - посилені наплічники та накладки на передпліччях, стилізовані під луску, що забезпечують захист, не обмежуючи руху. Ноги - наколінники та ремінці на стегнах і гомілкях, які надають образу завершеності. Кольорові акценти: Єдиний контрастний елемент - фіолетові смуги, що проходять по коміру, передпліччях та накладках на поясі. Це візуально пов'язує її екіпірування з кольором магії та зброї. Деталі: Численні шкіряні ремені (на талії та стегнах) для додаткових ножів-підкреслюють функціональність костюма.

3. Зброя та Аура (2.2). Основна зброя: Велика, дворучна бойова коса - глефа смерті. Це головний візуальний акцент. Це довга бойова глефа що має елементи химерної архітектури. Коса є нестандартним вибором, що символізує її незвичний шлях та фаталістичний підхід до місії, оскільки коса є символом жнива та права завершувати життя монстрів. Це озброєння функціонує як каталізатор магічної сили, вказуючи, що вона покладається на техніку та майстерне володіння енергією. Лезо: Широке, вигнуте, з агресивними зубчастими краями, виконане з матеріалу, що нагадує темний метал видобутий у підземеллі S-рангу . Дизайн леза не є гладким- він містить гострі кути та різні вирізи, які слугують для концентрації енергії. Енергія: По контуру леза та вздовж древка видно яскраво-фіолетове світіння, що свідчить про насичення зброї потужною маною. На з'єднанні леза та древка присутній стилізований магічний кристал. Держак довгий, але легкий, пристосований для швидких маневрів та

широких розмахів. Світіння візуально позначає її виняткову силу, створюючи різкий контраст між зовнішньою стриманістю (чорний колір) та внутрішньою, непередбачуваною магічною енергією (фіолетовий). Стиль: Її позиція є динамічною - вона тримає древко коси, що робить її готовою до розмашистого удару або швидкого блокування.

Її головна мета - зберегти свою особистість, про що свідчать маска та темний одяг. Мотивація походить від суворої дисципліни, яка змушує її діяти незалежно від гільдій, а як особиста каральна сила. Вона бореться не за визнання, а за дотримання порядку, який вона сама для себе визначила. Лі Ю-Джин - це затишшя перед бурею та її неминучий кінець. Концептуальна основа - це злиття швидкості, скритності та смертельної точності. Її сутність відображає грацію та ефективність. Вона гармонійно поєднує витончені, танцювальні рухи з однією з найагресивніших видів зброї - бойовою косою. На початку кар'єри вона використовувала класичні парні кинджали, але її життя змінилося після трагічної події, пов'язаної з Ворітьми. Її родина мала стародавню клятву, відому як «Жнива тіней». Ця клятва зобов'язувала їх забирати життя істот, які не мали права існувати у цьому вимірі - особливо тих, що були просочені темною енергією. Коса є ритуальним інструментом її родини, символом, що перерізає зв'язок між монстром та цим світом. Її зброя - глефа смерті - була викована з матеріалів, знайдених у високоранговому підземеллі і наділена силою, яка поглинає тіньову енергію її цілей. Використання коси на полі бою - це не лише бойова техніка, а й виконання її священного обов'язку. Вона втілює силу, яка не прагне визнання, а лише невпинно виконує своє призначення, залишаючись у тіні.

Варто розглянути значення екшн-драйву у відеоіграх для кращого розуміння загальної ситуації. Однією з характерних рис корейських відеоігор є прагнення до створення відчуття постійної динаміки. Навіть у статичних елементах інтерфейсу або ілюстраціях персонажів часто використовується композиція, яка створює враження руху, енергії та напруги. Поняття «екшн-драйв» у контексті відеоігор описує особливий стан максимальної залученості гравця, за якого темп подій, складність викликів та емоційна напруга досягають

такого рівня, що людина перестає усвідомлювати плин часу і повністю поглинається ігровим процесом. Це явище є одним із найважливіших факторів, що визначають комерційний і культурний успіх ігрового продукту, адже саме воно перетворює звичайне проходження гри на емоційний досвід, який запам'ятовується надовго.

Потрібно одразу розмежувати екшн-драйв як жанрову ознаку та екшн-драйв як якісну характеристику ігрового досвіду. У першому значенні йдеться про належність гри до екшн-жанру - тобто про домінування активних бойових механік, швидкого темпу і реакційного геймплею. У другому - про суб'єктивне відчуття гравця, що може виникати в іграх найрізноманітніших жанрів: від гоночних симуляторів до головоломок із наростаючою складністю. Саме друге значення є більш цікавим для дослідника, оскільки розкриває психологічні механізми, що лежать в основі захопливості ігрового продукту. В основі екшн-драйву лежить добре відомий у психології стан «потoku» - концепція, введена угорсько-американським дослідником Міхаєм Чіксентміхаї [30]. Стан потоку виникає тоді, коли складність завдання точно відповідає рівню майстерності виконавця: задача не є ні занадто простою - тоді виникає нудьга - ні занадто складною - тоді з'являється тривога. У цій зоні балансу людина діє максимально ефективно та отримує від процесу справжнє задоволення.

У відеоіграх стан потоку досягається через кілька механізмів. Насамперед це динамічне балансування складності - здатність гри адаптувати рівень викликів до поточних можливостей гравця. Сучасні ігри, зокрема екшн-RPG, часто використовують приховані системи динамічного балансування, що непомітно підвищують або знижують складність залежно від успішності гравця. Це дозволяє підтримувати стан потоку протягом тривалого ігрового сеансу без відчутних перепадів напруги. Другим механізмом є система винагород із непередбачуваними інтервалами. Психологічні дослідження показують, що найбільш стійку поведінкову залежність формує не регулярна, а випадкова винагорода. Коли гравець не знає точно, коли отримає наступну значущу нагороду - рідкісну картку, потужний предмет або сюжетну подію - він

продовжує грати значно довше, ніж якби винагорода надходила за чітким розкладом. Саме цей механізм лежить в основі успіху ККІ: розкриття бустерного пакету є квінтесенцією непередбачуваної винагороди. Третім механізмом є відчуття прогресії - постійне та помітне зростання можливостей персонажа чи колекції. Гравець має відчувати, що кожна витрачена хвилина принесла йому щось відчутне: новий рівень, нову здібність, нову картку. Без відчуття прогресії навіть технічно бездоганна гра втрачає здатність утримувати увагу.

Важливо також розглянути роль темпу та ритму у формуванні екшн-драйву. Темп є одним із ключових параметрів, що визначають інтенсивність екшн-драйву. Проте важливо розуміти, що ефективний темп - це не постійно висока швидкість подій, а грамотно вибудований ритм чергування напруги та розрядки. Ігри, що підтримують максимальну інтенсивність без жодних пауз, швидко виснажують гравця і викликають емоційне вигорання. Натомість ігри з добре відчутними «хвилями» напруги - де за кульмінаційним боєм слідує момент відносного спокою - дозволяють гравцеві відновитися та знову налаштуватися на наступний пік. Цей принцип добре відомий у музиці та кінематографії, де поняття динаміки та монтажного ритму є фундаментальними. У відеоіграх він реалізується через структуру рівнів, розміщення зон відпочинку між складними ділянками, чергування типів завдань. Грамотно вибудований ритм перетворює ігровий сеанс на емоційну подорож із виразними злетами та падіннями, а не на монотонний потік однотипних ситуацій. Для екшн-ігор особливого значення набуває мікроритм - ритм усередині окремого бойового зіткнення. Чергування атак і ухилень, накопичення заряду та його вивільнення, сповільнення у момент вирішального удару - усе це формує виразну ритмічну структуру навіть на рівні кількох секунд бою. Саме через мікроритм гравець відчуває бій не як хаотичне натискання кнопок, а як осмислений танець дій та реакцій.

Особливістю сучасних екшн-ігор є те, що екшн-драйв дедалі рідше існує як самодостатня механічна якість і дедалі частіше виникає з нерозривного зв'язку між ігровою динамікою та наративним контекстом. Гравець б'ється значно інтенсивніше і з більшою емоційною залученістю тоді, коли ставки бою мають

сюжетне значення - коли перемога чи поразка впливає на долю персонажа, а не просто на числовий показник рахунку.

Жанр «Solo Leveling», натхненням для якого стала однойменна манхва, є прекрасним прикладом такого злиття. Центральний наративний мотив - перетворення найслабшого на найсильнішого - безпосередньо підживлює екшн-драйв: кожен бій є не просто механічним викликом, а кроком у наративній дузі зростання. Гравець не просто здобуває досвідні очки - він переживає трансформацію разом із персонажем. Цей ефект відомий у теорії ігрового дизайну як «луду-наративний резонанс»: коли механіка та сюжет говорять одне і те саме, емоційна сила переживання зростає багаторазово.

Екшн-драйв не існує лише в просторі механік та сюжету - він має власну виразну візуальну мову, що є невід'ємною частиною загального ігрового досвіду. Швидкі камерні рухи, розмиття руху, яскраві ефекти ударів та вибухів, деформація простору навколо персонажа в момент стрімкого переміщення - усі ці візуальні прийоми слугують одній меті: підсилити відчуття динаміки та інтенсивності навіть у статичних або уповільнених моментах.

Колір відіграє у візуальній мові екшн-драйву особливу роль. Насичені, контрастні кольори підвищують збудження та готовність до дії. Яскраві стихійні ефекти - вогонь, блискавка, темрява - не лише ідентифікують тип атаки, а й формують емоційний тон зіткнення. Холодні фіолетові та сині тони асоціюються з таємничою та небезпечною силою, що діє непомітно і стрімко. Теплі червоні та помаранчеві - із відкритою руйнівною потужністю.

Анімація персонажа є ще одним потужним інструментом формування екшн-драйву. Принцип «передбачення та продовження», запозичений із класичної анімації, робить рухи персонажа виразними та читабельними: коротка підготовча фаза перед ударом підсилює відчуття сили, а яскраво виражена фаза завершення - відчуття ваги та результативності дії.

На перший погляд може здатися, що поняття екшн-драйву є нерелевантним для карткових ігор, де відсутні швидкісний геймплей і фізична реакційність.

Однак насправді карткові ігри мають власні механізми відтворення цього стану, просто реалізовані через інші засоби.

У ККІ екшн-драйв досягається через напругу прийняття рішень: кожен хід є потенційно вирішальним, і гравець постійно перебуває у стані оцінки ризиків та можливостей. Раптовий поворот партії, несподівана комбінація карток або вивільнення потужної легендарної картки у критичний момент - усе це породжує інтенсивні емоційні реакції, порівнянні з кульмінаційними моментами екшн-відеоігри. Дизайн карток є ключовим інструментом передачі екшн-драйву у форматі ККІ. Динамічні бойові пози персонажів, стихійні ефекти, що візуально «виривають» зображення за межі рамки, кульмінаційні сцени на легендарних картках - усе це переносить відчуття динаміки та інтенсивності у статичний фізичний об'єкт. Гравець, що тримає в руці легендарну картку з зображенням персонажа у момент вивільнення повної сили, переживає своєрідний екшн-драйв через зорове та тактильне сприйняття.

Саме тому дизайн карток гри «IGNIS» свідомо орієнтується на передачу екшн-драйву через візуальні засоби: атакуючі пози, фіолетові електричні розряди, розвіяне волосся як маркер динаміки та швидкості - усе це є мовою екшн-драйву, перекладеною на мову графічного дизайну.

2.2. Графічний дизайн та стилізація

Кольорове рішення образу Лі Ю-Джин підпорядковане єдиній художній ідеї - передати через палітру внутрішню суперечність персонажа між зовнішньою непомітністю та прихованою руйнівною силою. Саме тому кольорова система образу побудована на принципі жорсткого контрасту між домінуючою темною основою та локальним яскравим акцентом.

Основу палітри складають чорний та темно-сірий відтінки, що охоплюють переважну більшість площі зображення. Ці кольори обрані не випадково: у візуальній культурі вони є універсальними символами прихованості, нічного середовища та невидимої загрози. Для персонажа-асасина, чия головна перевага полягає у здатності залишатися непоміченим, монохроматична темна палітра є

одночасно логічним і художньо виправданим рішенням. Вона формує образ людини, що буквально зливається з тінню, стає її частиною. Роль акцентного кольору виконує холодний фіолетовий відтінок #5e4565 та його світліший варіант - бузковий #b285c3. Ці відтінки з'являються у суворо визначених точках зображення: підсвічування країв леза зброї, тонкі декоративні деталі обладунків та костюму, характерне сяйво очей та фіолетові відблиски у чорному волоссі. Такий підхід до використання акцентного кольору є свідомим композиційним прийомом - фіолетовий не розсіюється рівномірно по всьому образу, а концентрується у точках найвищого магічного напруження. Це формує у глядача чітке розуміння: там, де з'являється фіолетове сяйво, зосереджена справжня сила персонажа. З точки зору кольорової символіки, фіолетовий є традиційним кольором таємничості, магічного походження та надприродних здібностей. Його холодний відтінок додатково підкреслює електричну, розрядну природу магії Лі Ю-Джин - холодний фіолетовий передає блискавичну, миттєву та невблаганну природу електростихії.

Світлове вирішення образу є м'яким та дифузним у загальному плані, проте глибоким та різким у тінях. М'яке загальне освітлення забезпечує об'ємність фігури та деталей спорядження, тоді як виразні глибокі тіні під волоссям, у складках костюму та під фігурою на підлозі надають зображенню драматизму та відчуття реальної просторової глибини. Окремим джерелом світла є сама зброя: фіолетове сяйво коси відкидає холодне контрастне підсвічування на фігуру персонажа, що художньо об'єднує героя та його зброю в єдиний нерозривний образ. Технічне виконання реалізоване у манері цифрового живопису з характерною для цього стилю деталізацією та багатошаровістю текстур. Дизайн костюму та бойового спорядження

Підхід до розробки костюму Лі Ю-Джин базується на принципі органічного поєднання практичної бойової функціональності з виразною естетичною концепцією. Кожен елемент спорядження має своє призначення та водночас несе конкретне художнє навантаження у загальній системі образу. Основу костюму складає облягаючий суцільний одяг із темного щільного

матеріалу, що покриває все тіло. Такий вибір базового одягу є принципово важливим для архетипу асасина: облягаючий крій не утворює зайвих складок та виступів, які могли б зачепитися або зашуміти під час прихованого переміщення, і водночас забезпечує максимальну свободу рухів при виконанні складних бойових прийомів. Темний матеріал без відблисків мінімізує візуальну помітність у нічних умовах.

Поверх основного костюму розміщені елементи броні, що захищають найбільш вразливі та функціонально важливі зони тіла. Бронювання плечей та передпліч виконане у глянцевого чорного покритті, що передає матеріал металу та підкреслює технічну досконалість спорядження. На відміну від важкої суцільної броні, ламінарний тип захисту зберігає рухливість суглобів, що є критично важливим для бійця, чий стиль побудований на швидкості та маневреності. На ногах присутні наколінники та системи ременів на стегнах - вони забезпечують захист колінних суглобів та слугують місцями кріплення для допоміжного спорядження. Система аксесуарів включає темний бойовий пояс та численні ремінці, що фіксують елементи броні та виступають тримачами для додаткової зброї та спорядження. Ця система ременів виконує не лише утилітарну роль - вона є важливим деталізуючим елементом, що додає образу текстурного різноманіття та підкреслює мисливський, оперативний характер персонажа. Численні точки кріплення сигналізують про готовність до різних сценаріїв бою та про ретельну підготовку до кожної операції.

Характерним елементом, що є одночасно функціональним атрибутом та потужним символічним маркером, слугує нижня маска, що закриває обличчя від носа до шиї. Функціонально вона приховує особистість бійця та захищає дихальні шляхи. Символічно маска є одним із найефективніших художніх прийомів формування загадковості: вона позбавляє глядача можливості зчитати емоції персонажа через вираз обличчя, переносячи весь емоційний фокус на очі - єдиний відкритий елемент, що сяє характерним фіолетовим. Цей прийом підсилює відчуття закритості та непередбачуваності образу.

Центральним атрибутом дизайну Лі Ю-Джин та головним акцентом усієї композиції є бойова коса - дворучна зброя, що поєднує готичну орнаментальність із функціональністю інструменту просторового контролю. Вибір коси як основної зброї персонажа є нестандартним для жіночого персонажа-асасина в аніме-естетиці та dark fantasy жанрі, де подібні архетипи традиційно озброюються короткоклинковою зброєю або металевими снарядами. Ця нестандартність є свідомим дизайнерським рішенням: вона виокремлює Лі Ю-Джин серед більш передбачуваних архетипів та одразу сигналізує про унікальність її бойового стилю. Коса як зброя несе виразне символічне навантаження - у численних культурних традиціях вона є атрибутом неблаганності та остаточності, що ідеально відповідає характеру персонажа, чий удар завжди є точним і завершальним. З точки зору бойового застосування, коса є зброєю просторового контролю: широкі дугові удари дозволяють одночасно вражати кількох противників у радіусі атаки, а гачкувата конструкція леза відкриває можливості для захоплення та підтягування цілей на відстані. Ця бойова логіка безпосередньо відображається в ігрових механіках карток Лі Ю-Джин - здібностях масового ураження та дистанційного захоплення.

Художній дизайн зброї реалізований у готичній естетиці з характерними для цього стилю елементами: широке вигнуте лезо з агресивними зубчастими краями та декоративними фігурними отворами, загострений зворотний кінець держака, складний орнаментальний декор у вузлових точках конструкції. Загальна форма зброї є навмисно химерною та асиметричною, що передає її унікальний, авторський характер. Фіолетове сяйво, що рівномірно пульсує вздовж усього леза та частково охоплює держак, є художнім маркером магічного заряду зброї та її нерозривного зв'язку зі стихійною природою власниці.

Окремо слід розглянути деталі зовнішності персонажа. Довге чорне волосся є важливим динамічним та композиційним елементом образу. Зображене у стані легкого руху, воно надає статичній ілюстрації відчуття живої присутності та кінетичної енергії. Фіолетові відблиски у чорному волоссі є тонким та елегантним способом підтримати акцентний колір у верхній частині композиції,

забезпечуючи кольорову рівновагу між саявом очей угорі та підсвічуванням зброї внизу. Волосся, що частково закриває обличчя, додатково підсилює загадковість образу, ховаючи риси обличчя за природним «завісом». Очі є головним осередком емоційної виразності образу та його найпотужнішим візуальним акцентом. Яскраве фіолетово-бузкове саяво очей миттєво привертає увагу та стає першою точкою фокусу при погляді на зображення. Незважаючи на те що більша частина обличчя прихована маскою, очі передають усю необхідну емоційну інформацію: холодна рішучість та зосереджена сила персонажа зчитується у її погляді без будь-яких додаткових пояснень.

Загальна поза є широкою, стабільною та впевненою: рівномірно розподілена вага, розставлені ноги у бойовій стійці, пряма спина. Ця поза є ефективним балансом між готовністю до миттєвого руху та демонстрацією сили. Зброя тримається у характерному бойовому положенні як центральний атрибут образу - не ховається та не опускається, а виноситься на перший план як головний елемент ідентичності персонажа.

Таким чином, графічний дизайн Лі Ю-Джин є цілісною художньою системою, де кожен елемент - від кольорової палітри до пози та деталей зброї - підпорядкований єдиній концептуальній ідеї: образу тихого, смертоносного бійця, чия зовнішня стриманість є лише поверхнею, за якою прихована потужна магічна сила, готова до вивільнення у будь-який момент.

2.3. Розробка емоційної карти та динамічних поз для ілюстрацій

Емоційна карта персонажа є інструментом дизайнера, що систематизує діапазон емоційних станів героя та визначає, як кожен із цих станів може бути виражений через візуальні засоби. Для персонажа ігрової картки, де зображення є статичним і має передати максимум інформації без допомоги анімації чи звуку, розробка емоційної карти є особливо важливим етапом проєктування.

Емоційна карта Лі Ю-Джин побудована навколо центрального принципу «прихованої інтенсивності»: персонаж зовні демонструє стриманість та холодну зосередженість, тоді як за цією поверхнею приховується інтенсивна внутрішня

сила та рішучість. Такий принцип формує унікальний емоційний профіль, де «гучні», відкриті емоції є скоріше виключенням, що відповідає моментам кульмінації, а не нормою. Діапазон емоційних станів Лі Ю-Джин охоплює кілька ключових полюсів. Стан «очікування» (2.3): персонаж перебуває у повній готовності, але зовні спокійний, зосереджений, контролюючий. Очі напівприкриті, поза стабільна, зброя опущена або тримається у нейтральному положенні. Цей стан передає відчуття небезпечного спокою - тиші перед ударом блискавки. Стан «концентрації» є базовим та перехідним між спокоєм та дією (2.4): персонаж зафіксував ціль, магічний заряд починає накопичуватися - це відображається у легкому посиленні фіолетового сяйва очей та зброї. Поза стає більш напруженою, погляд - гострішим. Цей стан є оптимальним для базових бойових карток, оскільки передає активний, готовий до дії характер без зайвої «гучності». Стан «удару» є кульмінаційним та використовується для найбільш динамічних ілюстрацій (2.5), зокрема легендарних карток. Персонаж перебуває у момент вивільнення магічної сили: широкий розмах косою, вибух фіолетових електричних розрядів, волосся розвівається від потоку енергії. Цей стан демонструє справжню потужність Лі Ю-Джин та є найбільш видовищним у колекції. Система динамічних поз є практичним інструментом для забезпечення різноманіття ілюстрацій при збереженні стилістичної єдності персонажа. Для Лі Ю-Джин розроблено кілька базових типів поз, кожна з яких відповідає певному ігровому стану та емоційному режиму.

Базова бойова стійка є фундаментальною позою персонажа та використовується як відправна точка для більшості ілюстрацій. Ноги розставлені на ширину плечей, центр ваги злегка зміщений вперед - готовність до стрімкого руху. Одна рука тримає косу збоку, інша злегка відведена для балансу. Погляд спрямований прямо на глядача. Ця поза передає контрольовану силу та впевненість без зайвої агресивності.

Атакуюча поза з широким розмахом є найдинамічнішою та використовується для легендарних карток та промоційних матеріалів. Корпус розвернутий, одна нога виступає опорною інша піднята, з чого видно що поза є

максимально динамічною та рухливою. Руки з косою відведені вперед для широкого діагонального удару, як можна побачити по сліду від магії. Волосся та фалди костюму розвіваються у напрямку, протилежному руху - що підкреслює динаміку та швидкість. Магічні ефекти розходяться від леза у напрямку удару.

Кожна ілюстрація на картці гри «IGNIS» будується відповідно до визначених композиційних принципів, що забезпечують стилістичну єдність колекції та функціональну ефективність зображень. Центральна вісь є основою всіх композицій: персонаж розміщується вздовж вертикальної осі картки, що відповідає формату та забезпечує природне зчитування від імені та характеристик угорі до інформації про здібності вниз. Відхилення від центральної осі у динамічних позах є навмисними та контрольованими - вони додають руху, не руйнуючи загальної збалансованості.

Діагональ як основа динаміки використовується у бойових позах: лезо коси, напрямок погляду або загальна орієнтація фігури будуються по діагоналі, що є найефективнішим засобом передачі руху у статичному зображенні. Напрямок діагоналі є завжди висхідним - знизу-ліворуч вгору-праворуч, що асоціюється з атакою, піднесенням та перемогою. Простір навколо персонажа використовується для розміщення магічних ефектів та атмосферних елементів. На базових картках цей простір мінімальний, що зосереджує увагу на самому персонажі. На легендарних картках магічні ефекти розширюються та заповнюють весь доступний простір ілюстрації, що підкреслює масштаб сили персонажа у кульмінаційний момент.

Варто розглянути застосування образу у рекламно-поліграфічній продукції. Розроблений образ Лі Ю-Джин є основою не лише для ілюстрацій карток, а й для всієї рекламно-поліграфічної продукції гри «IGNIS». Перенесення персонажа у різні формати вимагає адаптації, що зберігає впізнаваність образу при зміні масштабу та контексту. Буклет є компактным носієм, де образ персонажа виконує роль «магніту уваги», тоді як значна частина площі відведена під текстову інформацію про гру та правила. Для буклета використовується базова бойова стійка, де волосся Лі Ю-Джин природно «обрамлює» простір для

тексту. Деякі сторони використовуються для розміщення логотипу та символіки гри, а інші для короткого текстового опису. Загальна кольорова схема є темною з фіолетовими акцентами, що забезпечує безпосередній зв'язок із візуальною ідентичністю персонажа та гри.

Висновок до другого розділу

Розробка персонажа Лі Ю-Джин, здійснена у другому розділі дипломної роботи, є практичним втіленням теоретичних положень, обґрунтованих у попередніх розділах, та демонструє цілісний підхід до проектування візуального образу для колекційної карткової гри. Концептуальна розробка персонажа підтвердила важливість чіткої архетипічної основи як відправної точки дизайнерського процесу. Архетип «смертоносною тіні» у поєднанні зі стихією електро утворив органічну концептуальну єдність, де кожен елемент образу знаходить своє обґрунтування у загальній ідеї персонажа - прихована сила, що вивільняється миттєво та нищівно. Також видно, що екшн-драйв є не просто жанровою ознакою, а глибинним психологічним механізмом, що визначає якість ігрового досвіду. Аналіз показав, що в основі цього явища лежить стан потоку - баланс між складністю виклику та рівнем майстерності гравця. Темп, ритм, система винагород і відчуття прогресії є інструментами, через які розробники керують емоційною залученістю аудиторії. Важливо, що екшн-драйв не існує відокремлено від наративу - найбільш переконливий ігровий досвід виникає там, де динаміка механік і сюжетна напруга підсилюють одна одну. Для гри «IGNIS» ці принципи реалізуються через динамічні ілюстрації карток, виразні пози персонажа та стихійні ефекти, що передають відчуття інтенсивного бою навіть у статичному форматі карткової гри.

Графічний дизайн Лі Ю-Джин реалізує принцип «стихійної ідентичності» через конкретні візуальні рішення: монохроматична чорно-сіра палітра як основа прихованості, фіолетовий акцент як маркер магічної сили, готична коса як символ невідворотності удару, маска як атрибут прихованої ідентичності. Усі ці елементи утворюють стилістично єдиний, легко впізнаваний образ, що однаково

ефективно функціонує як на картці малого формату, так і на великоформатних рекламних носіях.

Розробка емоційної карти та системи динамічних поз забезпечила практичний інструментарій для подальшого розширення колекції карток та рекламних матеріалів. Чотири базових емоційних стани та відповідні їм пози формують повноцінний «акторський репертуар» персонажа, що дозволяє відображати різні аспекти його характеру та бойових можливостей. Таким чином, розроблений образ Лі Ю-Джин є повноцінною дизайнерською системою, готовою до практичного застосування у виробництві карток гри «IGNIS» та супровідної рекламно-поліграфічної продукції. Висновок до підрозділу «Значення екшн-драйву у відеоіграх»

РОЗДІЛ 3. ПРОЕКТУВАННЯ ДИЗАЙНУ КАРТКОВОЇ ГРИ «IGNIS»

3.1. Проектування композиційної моделі картки та логіка візуального сприйняття. Опис логотипу

Проектування композиційної моделі ігрової картки є одним із найвідповідальніших етапів розробки колекційної карткової гри. Картка є головним фізичним носієм усієї ігрової системи - вона одночасно виконує функцію ігрового інструменту, художнього об'єкта та носія бренду (3.1). Відповідно, її композиційна структура має забезпечувати виконання всіх трьох функцій без взаємних протиріч. При проектуванні картки гри «IGNIS» за основу взято стандартний формат ігрових карток 63×88 мм - розмір, що є загальноприйнятим у галузі та відповідає стандарту більшості популярних ККІ, зокрема Pokémon TCG. Цей вибір є свідомим: стандартний формат забезпечує сумісність із наявними аксесуарами для зберігання карток - протекторами, альбомами та боксами, що є важливим фактором зручності для гравців та колекціонерів.

Логіка проектування композиційної моделі базується на трьох ключових принципах. Перший - ієрархія інформації: найважливіші ігрові дані мають бути розміщені у найбільш доступних та передбачуваних місцях, що дозволяє гравцеві зчитувати їх автоматично. Другий - баланс між функцією та естетикою: технічні ігрові елементи не повинні пригнічувати художню цінність ілюстрації, і навпаки. Третій - масштабованість: усі елементи картки мають зберігати читабельність як у стандартному розмірі, так і у збільшеному форматі для промоційних матеріалів.

Площа картки гри «IGNIS» розподіляється на кілька функціональних зон, кожна з яких має визначене призначення та чіткі межі у загальній композиції. Верхня зона є першою точкою контакту погляду гравця з картою та містить найбільш ідентифікуючу інформацію. Тут розміщується ім'я персонажа або картового ефекту - головний текстовий елемент, що дозволяє миттєво ідентифікувати картку. Ліворуч із назвою розміщується іконка стихійного класу та показник «життя» праворуч - у вигляді числового маркера. Шрифт імені

персонажа - «meteoritika» є стилізованим під наукову романтику та космічну еру, із засічками, що відповідає загальній темній готично-аніме естетиці гри. Центральна зона є найбільшою за площею та відведена під ілюстрацію персонажа. Ілюстрація займає приблизно п'ятдесят-шістдесят відсотків загальної площі картки, що відповідає сучасним стандартам ККІ і забезпечує домінування художнього образу у загальному сприйнятті. Для базових карток ілюстрація обмежена виразною рамкою, що підкреслює межі зображення. Для легендарних карток застосовується принцип «виходу за межі», де зображення виходить за межі стандартної рамки та охоплює більшу частину картки, а ігрові елементи накладаються поверх у напівпрозорому режимі. Нижня зона містить усю механічну ігрову інформацію: числові показники атаки та захисту, текст спеціальних здібностей персонажа та флейвор-текст. Ця зона є найбільш насиченою текстом, тому для неї особливо важливим є правильний вибір шрифту та розміру кегля. Фон нижньої зони є напівпрозорим світлим, що забезпечує читабельність чорного тексту без повного перекриття ілюстрації на картках із повноформатним зображенням. Бокові зони слугують для розміщення додаткових маркерів: ліворуч - показник вартості активації здібності, праворуч – шкода, яку наносить персонаж відповідною атакою. Ці елементи є мінімальними за розміром, проте критично важливими для швидкої навігації під час гри.

Рамка є одним із найважливіших системних елементів картки, оскільки вона є першим візуальним сигналом про тип та статус картки ще до читання будь-якого тексту. У грі «IGNIS» розроблено дві основні системи рамок - для базових та легендарних карток. Рамка базових карток побудована акцентними кольоровими лініями по периметру відповідно до стихії персонажа. Загальний тон рамки є стриманим та нейтральним та виконує функцію оформлення, не відволікаючи уваги від ілюстрації. Рамка легендарних карток є принципово більш виразною та декоративною. Вона побудована на поєднанні золотого, срібного переливів, перламутрових та голографічних ефектів, що одразу сигналізує гравцеві про особливий статус картки. Орнаментальні елементи рамки є більш складними та деталізованими, а в кутах розміщені орнаменти які

підкреслюють деталізацію оформлення картки. Золотий колір та голографічний ефект у рамці легендарної картки є прямим запозиченням із системи Pokémon TCG, де ці елементи є універсальним маркером найвищого рівня рідкості.

Варто розглянути логіку візуального сприйняття картки. Розуміння того, як людське зорове сприйняття обробляє складне зображення, є необхідною основою для грамотного проектування будь-якого графічного об'єкта. Для ККІ ця логіка є особливо важливою, оскільки гравець у динамічних умовах гри має зчитати всю необхідну інформацію максимально швидко. Дослідження у галузі когнітивної психології [4] свідчать, що при першому погляді на складне зображення людське око рухається за певними закономірностями. Найбільш виражена з них так звана траєкторія «Z»: погляд починає рух у верхньому лівому куті, переміщується праворуч по верхній горизонталі, потім по діагоналі вниз-ліворуч та завершує рух праворуч по нижній горизонталі. Ця закономірність враховується при розміщенні елементів на картці: стихія персонажа у верхній лівій зоні потрапляє у першу точку фокусу, назва та кількість ХР у верхній правій - у другу, ілюстрація у центрі перехоплює погляд на діагоналі, а ігрові характеристики у нижній зоні завершують маршрут зчитування. Не менш суттєвим інструментом спрямування уваги глядача є грамотно вибудована кольорова ієрархія елементів композиції. Яскраві акцентні елементи, розміщені у стратегічних точках картки, природно притягують погляд та виділяють найбільш важливу інформацію: слабкість та опір картки, показники вартості атаки. Світлий фон основних зон забезпечує необхідний контраст для темного тексту, що є умовою комфортного читання.

Окремою задачею є забезпечення читабельності картки в умовах реальної гри, коли картки тримаються у руці під різними кутами та в умовах різного освітлення. Для цього всі критично важливі ігрові елементи розміщені у зонах із найвищим контрастом, а розміри шрифтів встановлені з урахуванням читабельності на відстані витягнутої руки.

Варто окремо розглянути логотип, адже він є першим і найбільш концентрованим візуальним висловлюванням будь-якого бренду. Він існує до

знайомства з продуктом, до читання опису та до першого ігрового досвіду і саме він формує первинне враження, що визначає подальше сприйняття. Для карткової гри логотип є особливо важливим елементом: він присутній на кожному носії - від самих карток до упаковки та рекламних матеріалів і має щоразу спрацьовувати як миттєвий ідентифікатор бренду.

Логотип гри «IGNIS» є результатом свідомого авторського рішення, де кожен елемент - вибір шрифту, колірне вирішення, додаткові графічні деталі та загальна композиція - підпорядкований єдиній концептуальній ідеї: передати характер гри через типографічний образ ще до того, як глядач прочитає хоча б одне слово опису. Логотип являє собою написання назви гри «IGNIS» великими літерами, розміщене на чорному тлі (3.2). Чорне тло є не нейтральним фоном, а повноцінним композиційним елементом: воно підкреслює глибину та об'ємність літер, забезпечує максимальний контраст для фіолетових відтінків і формує відчуття темного, містичного простору, з якого назва гри буквально «виступає» назустріч глядачеві.

Назва «IGNIS» написана повністю великими літерами, що є типовим рішенням для брендів, що прагнуть виразити силу, монументальність та впевненість. Великі літери не мають висхідних і низхідних елементів, що робить написання компактним за вертикаллю та забезпечує стабільність і завершеність силуету. Водночас обраний авторський шрифт із виразними засічками надає кожній літері індивідуального характеру та запобігає монотонності, що інколи є слабким місцем суто капітельних написань. Загальна горизонтальна орієнтація логотипу є класичним і функціонально виправданим рішенням: горизонтальний формат добре вписується у більшість носіїв - верхню частину картки, обкладинку буклету, горизонтальний рекламний банер. Візуальний центр ваги логотипу зміщений дещо вниз завдяки каліграфічному елементу під літерою «S», що надає композиції певної асиметрії та живості, рятуючи її від надмірної статичності.

Шрифт, обраний для логотипу «IGNIS», належить до категорії декоративних серифних шрифтів із вираженням готичним або середньовічним впливом. Цей вибір є принципово важливим, оскільки шрифт є носієм жанрового

коду: ще до того, як глядач усвідомлює зміст написаного, накреслення літер вже транслює приналежність до певного естетичного простору. Засічки шрифту є виразними та декоративними, з характерними загостреними закінченнями, що відсилають до готичної каліграфічної традиції. На відміну від класичних книжкових серифних шрифтів, де засічки виконують насамперед функцію підвищення читабельності суцільного тексту, у даному шрифті вони є самостійним декоративним елементом, що надає кожній літері виразного, майже орнаментального характеру. Штрихи літер демонструють виражений контраст між основними та з'єднувальними елементами - товсті вертикальні штрихи чергуються з тонкими горизонтальними та діагональними, що є характерною ознакою каліграфічних шрифтів із ручним корінням. Цей контраст додає написанню динаміки та ілюзії рукотворності навіть у цифровому виконанні.

Окремої уваги заслуговують характерні деталі окремих літер. Літера «I» на початку слова є особливо виразною: велична, монументальна форма з розширеними засічками одразу задає тон усьому написанню. Літера «G» із характерним завитком у нижній частині внутрішнього простору є одним із найбільш індивідуальних елементів шрифту. Літера «N» із діагональним штрихом, виконаним у тій самій манері контрасту товстого і тонкого, додає центральній частині написання динамічного акценту. Фінальна «S» із плавними діагональними переходами завершує написання елегантним рухом, що підхоплює та розвиває каліграфічний елемент під літерою. Загальний ритм шрифту є рівномірним за горизонтальним розподілом, проте живим завдяки варіативності форм окремих літер. Інтерліньяж відсутній у класичному розумінні, оскільки логотип є однорядковим, однак міжлітерний інтервал підібраний таким чином, що літери утворюють єдиний монолітний блок без відчуття стисненості чи розрідженості.

Колірне вирішення логотипу «IGNIS» є, мабуть, його найбільш виразною та концептуально навантаженою складовою. Домінуючим кольором є насичений фіолетовий у діапазоні від глибокого темно-фіолетового до яскравого середньо-фіолетового, що наближається до кольору аметисту або бузку. Однак логотип не

є монохромним у буквальному розумінні. Колірна система є значно складнішою та багат шаровою, що досягається через декілька технічних прийомів. По-перше, це градієнт усередині кожної літери. Зовнішні краї літер є найтемнішими - майже чорно-фіолетовими - тоді як внутрішні, ближчі до уявного джерела світла ділянки, набувають значно світліших, майже перламутрових відтінків. Цей градієнт від темного до світлого всередині кожної літери є основним засобом досягнення тривимірного ефекту та відчуття матеріальної об'ємності написання. По-друге, це перламутровий та срібний акцент у найсвітліших зонах літер. У місцях, де уявне освітлення падає найпрямішим чином, фіолетовий плавно переходить у майже білий із холодним перламутровим або срібним відливом. Цей прийом є характерним для стилю, відомого як «хромований» або «дорогоцінний» - він надає написанню асоціацій із відполірованим металом чи коштовним каменем - що на пряму пов'язано з грою. По-третє, це синьо-фіолетовий відтінок у найглибших тінях. Там, де уявне освітлення не досягає поверхні літери - у заглибинах засічок, у внутрішніх кутах штрихів - колір набуває глибокого синьо-фіолетового відтінку, що наближається до ультрамарину. Цей прийом підсилює глибину тіні та забезпечує максимальну об'ємність.

З точки зору кольорової символіки, фіолетовий є надзвичайно влучним вибором для гри «IGNIS». У більшості культурних традицій фіолетовий асоціюється з містицизмом, надприродними здібностями, таємничою владою та аристократизмом. Він є кольором, що поєднує енергію червоного із спокоєм синього і цей синтез точно відповідає характеру гри, де руйнівна бойова сила поєднується з витонченою магичною майстерністю. Холодний відтінок фіолетового, обраний для логотипу, підкреслює інтелектуальний і стратегічний вимір гри на противагу більш імпульсивним теплим кольорам.

Одним із найбільш технічно складних та візуально виразних аспектів логотипу є його підкреслена тривимірність. Написання «IGNIS» виглядає не як плаский типографічний елемент, а як монументальний напис із реальним об'ємом та фізичною вагою - немов вирізаний із темного дорогоцінного каменю

або відлитий із фіолетового металу. Цей ефект досягається через комплексне застосування кількох прийомів. Освітлення є ключовим із них: уявне джерело світла розташоване зверху та дещо спереду, що дозволяє верхнім горизонтальним елементам літер отримувати максимальне підсвічування, тоді як нижні та бічні грані залишаються у тіні. Цей класичний прийом тривимірного рендерингу миттєво зчитується людським зором, що звик до природного освітлення зверху, як ознака об'єму та рельєфу.

Відображення на поверхні - ще один технічний прийом, що підсилює відчуття матеріальності. У найсвітліших зонах літер помітні ледь вловимі текстурні неоднорідності та відблиски, що імітують мікрорельєф реальної матеріальної поверхні. Це надає логотипу відчуття не просто цифрового рендерингу, а художньо опрацьованого об'єкту.

Одним із найбільш оригінальних та характерних елементів логотипу «IGNIS» є декоративний каліграфічний завиток, розміщений під правою частиною написання - під літерою «S» та «I». Цей елемент є принципово важливим для загального характеру логотипу і заслуговує окремого детального аналізу. З формальної точки зору це є каліграфічний флоуриш - декоративне розширення, характерне для рукописної каліграфічної традиції, де пера природно залишали витончені розширення після завершення літери. У цифровому виконанні такий елемент є свідомою цитатою каліграфічного мистецтва, що надає логотипу рукотворного, авторського характеру.

Флоуриш виконаний у тій самій фіолетово-перламутровій колірній системі, що й основне написання, і є органічним продовженням загальної колірної концепції. Його форма є асиметричною та плавною: основна лінія завитку йде праворуч та вниз, розгалужуючись на кілька тонших декоративних відгалужень різної довжини. Ця асиметрія є принципово важливою - вона рятує логотип від надмірної симетричної правильності та надає йому живої, ніби щойно написаної від руки енергії.

Функціонально флоуриш виконує кілька завдань. По-перше, він забезпечує візуальну рівновагу композиції: «IGNIS» як написання є відносно компактним

по вертикалі, і флоуриш розширює його вертикальний простір, не ускладнюючи горизонтальний силует. По-друге, він є «підписом» логотипу - індивідуальною деталлю, що вирізняє його з-поміж сотень типографічних рішень, побудованих на подібних шрифтах. По-третє, він посилює каліграфічні та готичні асоціації шрифту, підкреслюючи зв'язок із традицією рукописного мистецтва.

Логотип «IGNIS» є стилістично цілісним та концептуально точним рішенням, що чітко позиціонує гру у ніші темного фентезі та аніме-орієнтованого dark fantasy. Він одночасно є впізнаваним у жанровому контексті - через готичний шрифт і містичний колір - та індивідуальним завдяки конкретним авторським рішенням: тривимірному рендерингу, багатошаровій колірній системі та декоративному флоуришу. Поєднання монументальності великих літер із витонченістю каліграфічного завитку відображає внутрішній характер самої гри: Лі Ю-Джин є одночасно грізною бойовою силою та витонченою майстринею, чия сила вражає своєю ефективністю та точністю. Ця двоїстість знаходить своє відображення у логотипі - монументальному, але не грубому; темному, але з перламутровим мерехтінням усередині.

Темне тло є невід'ємною частиною концепції логотипу і не є опціональним елементом. Чорний простір навколо написання є не порожнечою, а активним компонентом: він занурює логотип у атмосферу таємничості та підсилює відчуття, що фіолетові літери буквально світяться власним магічним світлом із темряви. Цей ефект внутрішнього світіння є одним із найпотужніших у арсеналі графічного дизайнера і тут реалізований з максимальною ефективністю.

3.2. Формування серії карток за класовою та стихійною ознакою

Класова та стихійна система є структурною основою ігрового всесвіту «IGNIS» та визначає принципи організації всієї колекції карток. Вона виконує одночасно ігрову функцію - організовує механіки і стратегії та візуальну - забезпечує внутрішнє різноманіття колекції при збереженні стилістичної єдності. В основу класової системи покладено принцип стихійної приналежності кожного персонажа. Стихія є не лише декоративним атрибутом, а глибинною

характеристикою, що визначає бойовий стиль, сильні та слабкі сторони, а також візуальну мову персонажа. Це рішення дозволяє гравцеві інтуїтивно розуміти можливості кожного персонажа на основі одного лише візуального враження від картки ще до читання тексту здібностей. Система стихійних класів у «IGNIS» охоплює кілька напрямів, що різняться як візуальними маркерами, так і ігровими особливостями. Клас темряви, представлений Лі Ю-Джин, є класом швидкості та точності. Персонажі цього класу спеціалізуються на швидких комбінованих атаках, атаках по кількох цілях та накопиченні та вивільненні мани. Вогняний є класом грубої сили та масового знищення. Водяний є класом підтримки та витривалості. Кожен клас має власний кольоровий код, систему іконок та стилістику ілюстрацій, що відрізняє його від інших.

Серія карток гри «IGNIS» формується за принципом багаторівневої ієрархії, де кожен рівень визначається поєднанням класової приналежності та рівня рідкості картки. Базові картки є фундаментом колекції та становлять найбільшу частку усіх карток у наборі. Вони зображують персонажів у стандартних бойових ситуаціях та мають збалансовані ігрові характеристики. Художньо базові картки виконані у техніці, що поєднує виразність та лаконічність: ілюстрація є достатньо деталізованою для формування впізнаваного образу, однак не перевантаженою зайвими деталями. Рамка базових карток є стриманою. Легендарні картки є вершиною ієрархії рідкості та виконують у системі кілька функцій одночасно. З ігрової точки зору вони мають найбільш потужні або унікальні здібності, що відкривають особливі стратегічні можливості. З колекційної точки зору вони є найбажанішими об'єктами завдяки своєму виключному художньому оформленню. Легендарні картки зображують персонажів у кульмінаційний момент вивільнення повної сили - розгорнуті магічні ефекти, динамічна поза, повноформатна ілюстрація та декоративна голографічна рамка підкреслюють особливий статус цих карток. Окрему категорію формують картки ефектів та подій - карти, що не зображують персонажів, а відображають магічні явища, бойові техніки або події ігрового світу. Ці картки є важливим елементом ігрової різноманітності та дозволяють

будувати складні стратегічні комбінації. Їхнє художнє оформлення зосереджується на зображенні стихійних ефектів та атмосферних сцен без центрального персонажа.

Персонаж Лі Ю-Джин представлений у серії «IGNIS» кількома варіантами карток, що відображають різні аспекти її бойових можливостей та відповідають різним рівням ієрархії рідкості. Базова картка «Лі Ю-Джин: Мисливець тіні» (3.3) зображує персонажа у базовій бойовій стійці - широка стабільна позиція, зброя тримається у нейтральному бойовому положенні, погляд зосереджений та холодний. Магічні ефекти присутні у стриманому вигляді: легке фіолетове підсвічування фону. Ігрові характеристики картки є збалансованими: помірні показники захисту та атаки які корисні для неї та союзників. Ця картка є основою будь-якої колоди, орієнтованої на клас темряви, та точкою відліку для розуміння базового потенціалу персонажа. Легендарна картка «Лі Ю-Джин: Вихор блискавки» (3.4) є кульмінаційним зображенням персонажа та найбільш видовищною картою класу темряви. Повноформатна ілюстрація займає більшу площу картки: широкий розмах косою, вибух фіолетових розрядів, волосся розвивається від потоку вивільненої енергії, очі сяють з максимальною інтенсивністю. Ігрові характеристики цієї картки є виключними: значно підвищені показники атаки, здатність атакувати декількох противників одночасно та спеціальна здібність послаблення ворога. Голографічна рамка та поліграфічне оформлення підкреслюють преміальний статус картки.

Варто розглянути принципи балансування серії. Формування серії карток вимагає ретельного балансування між кількома параметрами, що забезпечують якісний ігровий досвід та привабливість колекції. Ігровий баланс є першочерговим завданням: картки кожного класу мають бути порівнянними за загальною ефективністю, навіть якщо вони принципово різняться за стилем гри. Клас Лі Ю-Джин компенсує відносно нижчі показники фізичного захисту за рахунок вищої швидкості дій та здатності до атак по кількох цілях. Це рішення відображає наративний образ персонажа - магічно могутнього та сильного, а також водночас забезпечує цікавий, відмінний від інших класів стиль гри.

Колекційний баланс стосується розподілу карток різних рівнів рідкості у стартових наборах. Легендарні картки мають бути достатньо рідкісними, щоб зберігати свою особливу цінність, однак не настільки недоступними, щоб відштовхувати нових гравців. Базові картки мають бути достатньо різноманітними та самодостатніми для побудови функціональної стратегії навіть без легендарних карток. Візуальний баланс серії забезпечує естетичну привабливість колекції як єдиного цілого. Картки різних класів мають бути достатньо відмінними одна від одної, щоб забезпечувати різноманіття враження при розгляді колекції, та водночас достатньо стилістично єдиними, щоб впізнавано належати до однієї гри.

3.3. Візуалізація проєкту

Візуалізація проєкту є завершальним та синтезуючим етапом дипломної роботи, на якому всі розроблені концептуальні, художні та системні рішення втілюються у конкретні графічні матеріали. Завдання цього етапу: по-перше, продемонструвати реалістичний вигляд фінального продукту - ігрових карток та рекламно-поліграфічних матеріалів; по-друге, перевірити на практиці коректність та ефективність прийнятих дизайнерських рішень; по-третє, сформувати повноцінне портфоліо проєкту, придатне для презентації потенційним партнерам або для подальшої виробничої реалізації.

Процес візуалізації охоплює кілька послідовних етапів: розробку фінальних шаблонів карток із заповненням усіх функціональних зон, створення ілюстрацій у фінальній техніці виконання та компоновання всіх елементів у єдину систему, а також розробку рекламно-поліграфічних матеріалів на основі розробленої візуальної системи.

Фінальна версія карток гри «IGNIS» є результатом поступового уточнення та вдосконалення попередніх ескізних рішень. На кожному етапі розробки перевірялися окремі аспекти дизайну: читабельність тексту на різних фонах, ефективність кольорового кодування, баланс між ілюстрацією та ігровими елементами, загальне естетичне враження від картки. Фінальний шаблон базової

картки демонструє наступне рішення - верхня зона містить назву картки у стилізованому шрифті на тлі рамки, ліворуч іконка стихії та праворуч числовий показник рівня-життя. Центральна зона відведена під ілюстрацію у обрамленні рамки. Нижня зона містить флейвор- текст, показники атаки, слабкості, опору та відступу у вигляді числових значень (де потрібно) із відповідними іконками.

Фінальний шаблон легендарної картки відрізняється від базового за кількома ключовими параметрами. Ілюстрація розширена до повного формату та займає більшу площу картки, тоді як ігрові елементи накладаються поверх у напівпрозорих світлих панелях. Рамка по периметру є більш декоративною та складною - голографічні елементи чергуються з орнаментальними вставками у готичному стилі.

Рекламно-поліграфічна продукція до гри «IGNIS» розроблялася як органічне продовження візуальної системи карток у простір маркетингових комунікацій. Буклет із правилами гри є функціональним документом, що потребує особливого балансу між читабельністю та стилістичним оформленням. Формат буклету - складений аркуш А5, що розгортається навпіл. Текст правил набраний у чистому, читабельному шрифті на темному тлі для максимальної зручності читання. Декоративні елементи обмежені заголовками розділів, ілюстраціями-прикладми ігрових ситуацій та стилізованими роздільниками між секціями. Обкладинка буклету у мінімалістичному стилі. Зображає логотип гри та деякі елементи магії.

Практична реалізація розроблених матеріалів у виробництві вимагає дотримання певних технічних стандартів, що забезпечують відповідність фінального продукту задуму. Картки виготовляються на картонній основі щільністю не менше 300 г/м² із двостороннім матовим ламінуванням. Матова поверхня є стандартом для ігрових карток, оскільки вона не дає відблисків при різному освітленні та забезпечує комфортне тактильне відчуття. Легендарні картки отримують додаткову обробку: часткове УФ-лакування на ділянках магичних ефектів та ілюстрації, що створює характерний ефект «виступаючого» блиску та голографічних ефектів на тлі матової поверхні. Друк карток

здійснюється у системі кольорів CMYK із додатковою колористичною корекцією для фіолетових та золотих відтінків, які є складними для точного відтворення у стандартному чотирифарбовому друці. Для забезпечення точності кольору рекомендується використання спеціальних пантонних фарб для акцентних елементів - зокрема, фіолетового підсвічування та золотих деталей рамки легендарних карток. Рекламно-поліграфічна продукція виготовляється на крейдованому папері відповідної щільності для кожного типу носія. Буклети - на крейдованому матовому папері щільністю 115-150 г/м².

Фінальна оцінка результатів візуалізації проводиться за кількома критеріями, що відповідають задачам, визначеним на початку цього розділу. З точки зору функціональності, розроблена система карток забезпечує комфортне зчитування ігрової інформації та ефективну навігацію в умовах гри. Ієрархія інформаційних зон, кольорове кодування стихій та система маркерів рідкості функціонують як єдиний злагоджений механізм, що дозволяє гравцям різного рівня досвіду однаково ефективно орієнтуватися у колекції. З точки зору естетики, розроблена візуальна система формує виразну та впізнавану ідентичність гри. Темна монохроматична основа з кольоровими акцентами, готично-аніме стилістика ілюстрацій та стилізована типографіка утворюють цілісний художній образ, що чітко позиціонує «IGNIS» у ніші аніме-орієнтованих ККІ із темною естетикою. З точки зору виробничої реалізованості, всі розроблені матеріали відповідають стандартним технологічним вимогам поліграфічного виробництва та можуть бути реалізовані у серійному виробництві без необхідності застосування ексклюзивних або надмірно дорогих технологій.

Висновок до третього розділу

Третій розділ дипломної роботи став етапом, де концепція перетворилася на конкретний продукт - розроблений у попередніх розділах, конкретну систему дизайну карткової гри «IGNIS» та супровідної рекламно-поліграфічної продукції. А також зрозуміло, що логотип гри є не просто типографічним

елементом ідентифікації, а повноцінним художнім висловлюванням, що концентрує в собі ключові цінності та естетику бренду: темряву як середовище дії, магічну фіолетову силу як стихію, монументальність як масштаб та каліграфічну витонченість як стиль.

Проектування композиційної моделі картки показало, що ефективний дизайн ігрової картки є результатом точного балансу між функціональністю та естетикою. Розроблена система зонування площі картки, що поділяє її на ідентифікаційну, ілюстративну та механічну зони, забезпечує одночасно зручність використання та художню привабливість. Принцип різноманітності рамок для базових та легендарних карток дозволяє гравцеві миттєво ідентифікувати статус картки, що є критично важливим у динамічних умовах гри. Формування серії карток за класовою та стихійною ознакою підтвердило ефективність концепції «стихійної ідентичності» як організуючого принципу колекції. Кольорове кодування стихій, узгоджена система іконок та різноманітна стилістика ілюстрацій для різних класів забезпечують внутрішнє різноманіття серії при збереженні стилістичної єдності гри як бренду.

Логотип «IGNIS» є цілісним і концептуально точним рішенням, що передає характер гри ще до знайомства з її механіками чи персонажами. Готичний серифний шрифт із вираженим каліграфічним впливом, багат шарова фіолетово-перламутрова колірна система та декоративний флоруриш утворюють єдиний образ, що поєднує монументальність із витонченістю. Тривимірний рендеринг та ефект внутрішнього світіння на чорному тлі підсилюють містичний і преміальний характер бренду.

Візуалізація проекту продемонструвала цілісність розробленої системи та її готовність до практичного застосування. Фінальні макети карток та рекламнополіграфічних матеріалів є повноцінними виробничими матеріалами, що відповідають технічним стандартам поліграфічного виробництва та естетичним вимогам цільової аудиторії.

ВИСНОВКИ

Дипломна робота охоплює розробку рекламно-поліграфічної продукції до пригодницької колекційної карткової гри «IGNIS» - від початкового теоретичного дослідження до створення готових до виробництва графічних матеріалів.

Перший розділ дав змогу сформулювати теоретичне підґрунтя для подальшої практичної роботи. З'ясувалося, що ігровий персонаж - це не просто художній образ, а складний багаторівневий елемент, що одночасно працює як носій сюжету, ігровий інструмент і комунікаційний засіб. Окремо вдалося підтвердити: у карткових іграх візуальне рішення несе не меншу функціональну вагу, ніж текстовий опис - гравець зчитує суть картки насамперед через зображення, колір і символ. Там, де механіки гри природно впливають з образу персонажа, ігровий досвід стає значно переконливішим і ціліснішим. Була проведена робота з чужим досвідом. Аналіз «Solo Leveling: Arise» показав, як темна атмосфера, стихійні кольорові акценти та щільний зв'язок між сюжетом і візуальною мовою формують впізнаваний жанровий стандарт. Аналіз карткових ігор підтвердив, що Pokémon TCG досі залишається зручною структурною основою для нових проєктів - передусім завдяки зрозумілій системі рідкості та простій логіці набору. Спираючись на ці спостереження, було сформовано власну концепцію «IGNIS»: різноманітні стихійні класи, монохроматична палітра з кольоровими спалахами та готично-аніме стилістика як єдина художня мова гри.

Другий розділ став центральним етапом авторської творчої роботи, оскільки саме тут було повністю сформовано образ Лі Ю-Джин. Персонаж будувався навколо концепції прихованої сили: зовні стримана й майже непомітна, у момент бою вона розкриває потужний магічний потенціал - швидко, різко та невідворотно. Ця ідея послідовно простежується в усіх елементах дизайну. Чорно-сіра кольорова гама підсилює відчуття стриманості та тіньової присутності, фіолетові акценти вказують на магічну природу персонажа, готична коса символізує фатальність удару, а маска приховує особистість, додаючи

образу загадковості. Емоційна карта та система поз забезпечили персонажу візуальну гнучкість, що дозволяє ефективно використовувати його як у форматі невеликої картки, так і в масштабних рекламних композиціях. Окрему роль у формуванні образу відіграло осмислення принципів екшн-драйву як одного з ключових чинників емоційної взаємодії гравця з грою. Дослідження показало, що динаміка ігрового процесу базується на відчутті потоку - стані, у якому складність виклику відповідає рівню майстерності гравця. Саме через ритм, темп, систему винагород і постійне відчуття прогресу формується емоційна залученість аудиторії. Водночас екшн-драйв тісно пов'язаний із наративом: найсильніше враження виникає тоді, коли механіки гри та сюжетна напруга взаємно підсилюють одна одну. У проєкті «IGNIS» ці принципи були адаптовані до візуальної мови карткової гри - через динамічні ілюстрації, експресивні пози персонажа та стихійні ефекти, які навіть у статичному форматі передають інтенсивність і напругу бою.

У третьому розділі всі попередні напрацювання були трансформовані у конкретні дизайн-рішення, що сформували цілісну візуальну систему гри. Шаблон картки отримав чітко організовану структуру, у якій кожна зона має власне функціональне призначення та не створює перевантаження для сприйняття гравця. Відмінність між базовими та легендарними картками реалізована через характер рамки та ступінь домінування ілюстрації, завдяки чому статус картки легко зчитується навіть без звернення до текстової інформації. Додатково було створено буклет, який підтримує єдину стилістичну мову проєкту та посилює цілісність візуальної айдентики гри. Важливим елементом цієї системи став логотип «IGNIS», який виконує не лише функцію ідентифікації, а й формує перше емоційне враження про продукт. Його візуальна побудова поєднує готичну серифну типографіку з каліграфічними мотивами, що створює баланс між монументальністю та елегантністю. Багатошарова фіолетово-перламутрова палітра разом із декоративним флоруришем підсилюють відчуття містичності та магічної природи світу гри. Об'ємне рендеринг-рішення та ефект внутрішнього світіння на темному тлі додають логотипу преміального

характеру й підкреслюють атмосферу темного фентезі. Завдяки цьому логотип одразу задає правильний емоційний тон і візуально позиціонує «IGNIS» у межах аніме-орієнтованої фентезійної естетики ще до безпосереднього знайомства гравця з механіками чи персонажами.

Зрештою, поставлену мету досягнуто: гра «IGNIS» отримала цілісну авторську візуальну систему. Усі матеріали відповідають поліграфічним стандартам і можуть бути передані у виробництво без додаткової доробки. Крім безпосередньої практичної цінності, розроблений підхід може слугувати орієнтиром для інших авторських проєктів у сфері ігрового та графічного дизайну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Адамс Шон. Як дизайн спонукає нас думати. Київ : ArtHuss, 2022. 256 с.
2. Вільямс Робін. Дизайн для недизайнерів. Харків : Vivat, 2022. 240 с.
3. Вступ до дизайну ігрових систем. Дакс Газавей. Фабула, 2025. 320 с.
4. Данилов С. Безпрецедентна точність психологічного аналізу: зустрічайте технологію айтрекінгу. 2022. URL: <https://lnk.ua/pPRtUKCjw> (дата звернення: 02.04.2026).
5. Зосім М. 12 архетипів Юнга. 2023. URL: <https://www.maxzosim.com/12-arkhietipiv-iunga/> (дата звернення: 02.04.2026).
6. Ігри Спайєра: віртуальна виставка Німецького архіву ігор Нюрнберзького муніципального музею. URL: <https://surl.li/lscdvf> (дата звернення: 14.04.2022).
7. Ігри творців. Створення від А до Я. Євгеній Сотніков. Кінцевий бенефіціар, 2025. 288 с.
8. Іттен Йоганнес. Мистецтво кольору. Київ : ArtHuss, 2022. 160 с.
9. Кігераморі. Як створити персонажа : відео. YouTube, 2023. URL: <https://youtu.be/gzWDXOgobqI?si=n8vPDn9SAqHn1JHq> (дата звернення: 25.03.2026).
10. Кім Аава. Реалізм і стилізація: методи і підходи. 3DAS, 2020. URL: <https://3das.com.ua/realizm-i-stilizatsiya-metodi-i-pidhodi/> (дата звернення: 05.03.2026).
11. Костер Раф. Теорія розваг для ігрового дизайну / пер. з англ. О. Грищенко. Київ : ArtHuss, 2022. 288 с.
12. Крючков О. Розробка характеру героя гри: як уникнути невдачі? Klona, 2023. URL: <https://surl.li/zjtibh> (дата звернення: 12.03.2026).
13. Лескі К. Креативність як шторм. Київ : ArtHuss, 2021. 240 с.

- 14.Норман Дональд. Дизайн звичних речей. Книжковий клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2023. 256 с.
- 15.Перун Є. Як використовувати штучний інтелект в створенні арту. GameDev DOU, 2023. URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/technical-artist-ai-generate-workflow/> (дата звернення: 08.03.2026).
- 16.Ростислав Руденський. Європейський контекст еволюції структури настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. 2023. URL: <https://surl.li/jleyre> (дата звернення: 14.04.2022).
- 17.Чупріна Н. В., Струмінська Т. В. Сучасні технології дизайн-діяльності : навч. посіб. Київ : КНУТД, 2017. 164 с.
- 18.Шелл Дж. Мистецтво геймдизайну. 2019. 576 с.
- 19.Adams E. Fundamentals of Game Design. Berkeley: New Riders, 2010. 700 с.
- 20.Anderson K. Creating Characters for the Entertainment Industry. Bournemouth: 3DTotal Publishing, 2023. 256 с.
- 21.Arms and Armor: A Pictorial Archive from Nineteenth-Century Sources. Mineola: Dover Publications, 1995. 128 с.
- 22.Bammes G. Die Gestalt des Menschen. Dresden: VEB Verlag der Kunst, 1964. 474 с.
- 23.Bell R. C. Board and Table Games from Many Civilizations. 2-d ed. Oxford University Press, 1969. 208 с.
- 24.Bertolini L. Hands-On Game Development Without Coding: Create 2D and 3D Games with Visual Scripting in Unity. Birmingham: Packt Publishing, 2018. 466 с.
- 25.Berne E. L. Games People Play. Penguin Life, 2016. 192 с.
- 26.Bódi B. Videogames and Agency. Cham: Palgrave Macmillan, 2022. 206 с.
- 27.Character Design Quarterly. Bournemouth: 3DTotal Publishing, 2018. 104 с.

- 28.Chugong. Solo Leveling. 2016. URL: <https://www.isololevelingfree.com/> (date of access: 20.02.2026).
- 29.Cid Cyrus C. Cortez. Development and utilization of trading card game in enhancing the academic performance of grade 8 learners in English. July 2024. URL: <https://lnk.ua/Hj0vIx53G> (date of access: 13.04.2022).
- 30.Csikszentmihalyi M. Flow: The Psychology of Optimal Experience: HarperCollins Publishers, 2008. 336 с.
- 31.Donovan T. It's all a game: a short history of board games. Atlantic Books, 2019. 304 с.
- 32.Finkel I. Ancient Board Games in Perspective. British Museum Press, 2007. 280 с.
- 33.Harris D., Wiltshire A. Making Videogames: The Art of Creating Digital Worlds. Thames & Hudson, 2022. 288 с.
- 34.Iseoka. Усі персонажі «Підняття рівня поодинці»: імена, ранги та вік. Wotpack. URL: <https://surl.lt/cpohat> (date of access: 11.03.2026).
- 35.Livingstone I. Board Games in 100 Moves. DK, 2019. 160 с.
- 36.Pearson L. C., Youkhana S. Videogame Atlas. Mapping Interactive Worlds. Thames and Hudson, 2022. 288 с.
- 37.Pokémon Trading Card Game Rules. URL: <https://surl.li/dpiqmo> (date of access: 12.04.2022).
- 38.Robertson S. How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination. Culver City: Design Studio Press, 2013. 208 с.
- 39.Samuli Kuosa. Designing a card game. Kevät 2016. URL: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/113464/Kuosa_Samuli.pdf?sequence=1 (date of access: 14.04.2022).

40. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Boca Raton: CRC Press, 2008. 520 c.
41. Schreiber I., Romero B. Game Balance. CRC Press, 2021. 752 c.
42. Solo Leveling: Arise: додаток у Google Play. 2024. URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.netmarble.sololv&hl=uk> (date of access: 01.04.2026).
43. Solo Leveling: Arise: official website. Netmarble, 2024. URL: <https://sololeveling.netmarble.com/en> (date of access: 18.03.2026).
44. Solo Leveling: Arise Overdrive. Netmarble, 2026. URL: <https://slvariseoverdrive.netmarble.com/> (date of access: 01.04.2026).
45. The Art of Redesign. Unwired. Cambridge: Cambridge University Press, 2023. URL: <https://www.cambridge.org/core/books/abs/unwired/art-of-redesign/8938A910118CE62A95D74322F9F85D6B> (date of access: 21.02.2026).
46. Tillman B. Creative Character Design. Boston: Course Technology, 2012. 272 c.
47. Webster C. Animation: The Mechanics of Motion. Burlington: Focal Press, 2006. 272 c.
48. Wiedemann J. 100 Manga Artists. Köln: Taschen, 2024. 672 c.
49. Wolf M. J. P. Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming. Santa Barbara: Greenwood, 2021. 1248 c.
50. Wright L. Character Design for Mobile Devices. NFGMan, 2006. 192 c.

ДОДАТКИ

Додаток А



Рисунок 1 Сертифікат про участь у конференції

Додаток Б



Рисунок 2 Сертифікат про участь у конкурсі



Рисунок 1.4 Digimon Card Game



Рисунок 1.5 Dragon Ball Super Card Game



Рисунок 1.6 Lorcana



Рисунок 1.7 Рідкісні картки



Рисунок 1.8 Weiss Schwarz



Рисунок 1.9 Grand Archive

Додаток Г

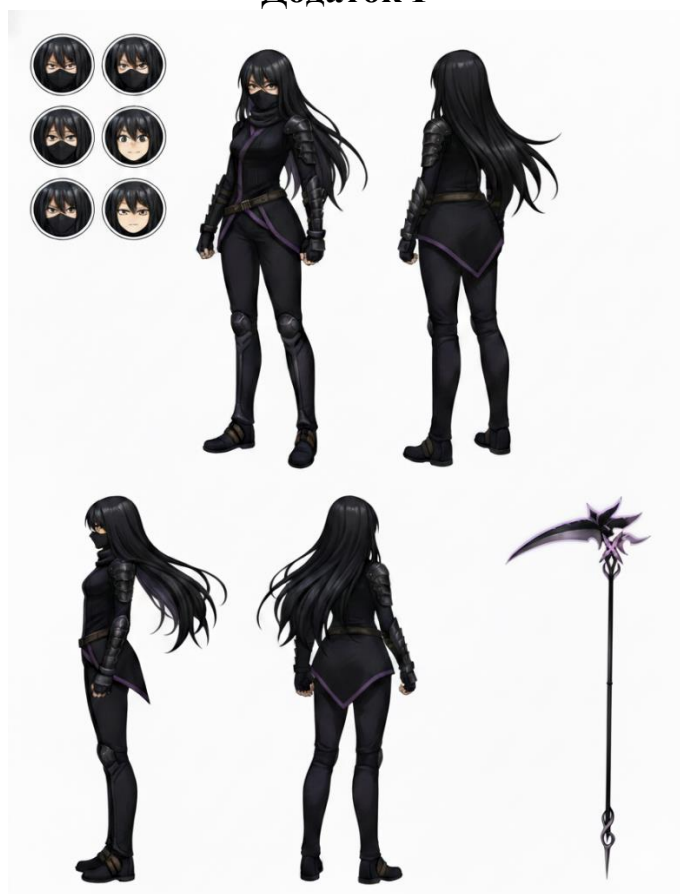


Рисунок 2.1 Персонаж Лі Ю-Джин



Рисунок 2.2 Зброя Лі Ю-джин

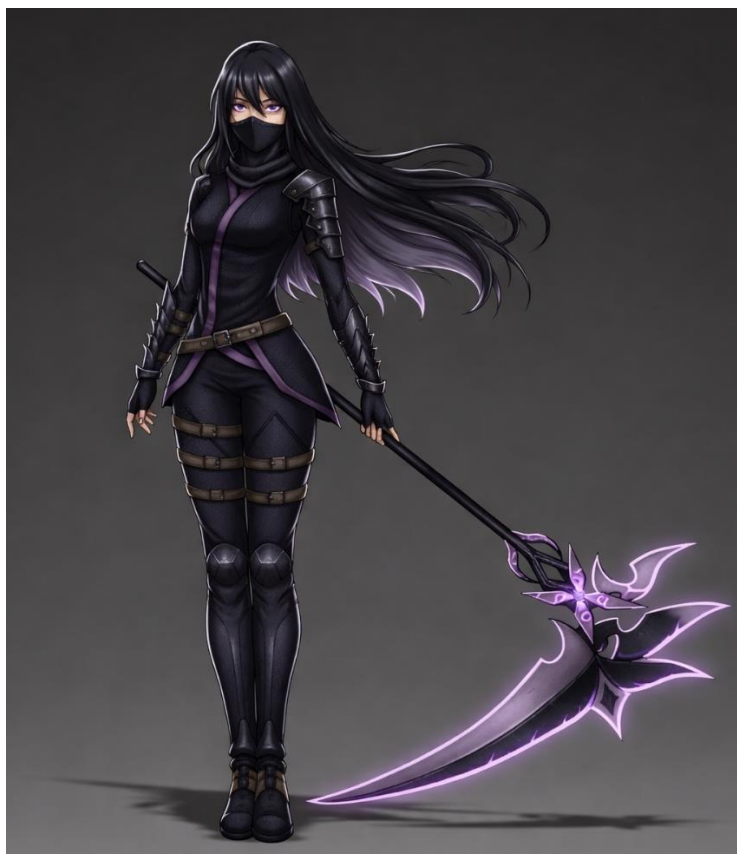


Рисунок 2.3 Стан «очікування»



Рисунок 2.4 Стан «концентрації»



Рисунок 2.5 Стан «удару»

Додаток Д



Рисунок 3.1 Картки «IGNIS»



Рисунок 3.2 Логотип ККІ «IGNIS»



Рисунок 3.3 Базова картка Лі Ю-Джин



Рисунок 3.4 Легендарна картка Лі Ю-Джин

Додаток Е

Мокапи



