НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»
Видавничо-поліграфічний інститут

Кафедра графіки

«На правах рукопису»
УДК _____

«До захисту допущено»
Завідувач кафедри
_____ В. П. Мазур
«___»_____20__ р.

Магістерська дисертація

на здобуття ступеня магістра

зі спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація»

на тему: Маркетингова та дизайнерська логіка фізичних видань відеоігор: вибір оптимального формату та стилю обкладинки для гри «Острів»

Виконала: студент ІІ курсу магістратури, групи ВГ-41мп
Ізмайлов Роман Дмитрович _____

Науковий керівник:
доцент Рогоченко О. О. _____

Консультант розділу економіки:
Доцент Шевченко І. Б. _____

Консультант розділу ТПВ:
Доцент Клименко Т. Є. _____

Рецензент:
Геймдезайнер ARVI VR inc.
Михайлів О. В. _____

Засвідчую, що у цій магістерській дисертації немає запозичень з праць інших авторів без відповідних посилань.

Студент (-ка) _____
(підпис)

Київ – 2025 року

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»
Видавничо-поліграфічний інститут
Кафедра графіки

Рівень вищої освіти – другий (магістерський) за освітньо-професійною програмою

Спеціальність (спеціалізація) – 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» («Образотворче мистецтво»)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

_____ В. П. Мазур

«__» _____ 2025 р.

ЗАВДАННЯ
на магістерську дисертацію студента
Ізмайлов Роман Дмитрович

1. Тема дисертації: Маркетингова та дизайнерська логіка фізичних видань відеоігор: вибір оптимального формату та стилю обкладинки для гри «Острів»,
науковий керівник дисертації Рогоченко Олексій Олексійович.
затверджені наказом по університету від «___»_____ 20__ р. №_____

2. Термін подання студентом дисертації

3. Об’єкт дослідження: фізичні видання відеоігор як елемент візуальної культури та маркетингової комунікації ігрової індустрії.

4. Вихідні дані: формат 240х120 мм, 16 сторінок, обложки 120х120 мм; 117,5х151 мм, тираж 500 примірник, цифровий спосіб друку

5. Перелік завдань, які потрібно розробити: визначити теоретичні та методологічні аспекти дослідження фізичних видань відеоігор; провести аналіз історичного розвитку фізичних носіїв відеоігор та дизайну їхніх обкладинок; дослідити художньо-стилістичні особливості оформлення обкладинок відеоігор різних періодів і визначити етап піку їхньої художньої цінності; проаналізувати композиційні, колористичні та образні принципи дизайну обкладинок періоду масового розповсюдження фізичних видань; обґрунтувати вибір формату та стилістики обкладинок для гри «Острів»; розробити концепцію артбук-вкладишу для CD-диску у форматі PlayStation 1 та здійснити художньо-технічне оформлення серії авторських обкладинок для фізичного видання гри «Острів».

6. Орієнтовний перелік графічного (ілюстративного) матеріалу : обкладинка передня, обкладинка задня, друк в форматі CD диску, 16 основних розворотів.

7. Консультанти розділів дисертації

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
ТПВ			
Економіка			

8. Дата видачі завдання _____

Календарний план

№ з/п	Назва етапів виконання магістерської дисертації	Термін виконання етапів магістерської дисертації	Примітка
1	Науково-мистецьке дослідження	02.09.2025	
2	Розробка та затвердження ескізів ілюстрацій	10.09.2025	
3	Створення оригіналів ілюстрацій	15.10.2025	
4	Верстка та правки	06.11.2025	
5	Розробка технології виготовлення видання	10.11.2025	
6	Друкарські процеси	21.11.2025	
7	Економічні розрахунки і висновки	06.12.2025	
8	Допуск магістерської дисертації до захисту на ЕК	17.12.2025	
9	Захист магістерської дисертації на засіданні ЕК	22.12.2025	

Студент _____ Ізмайлов Р. Д.
(підпис)

Науковий керівник дисертації _____ Рогоченко О. О.
(підпис)

РЕФЕРАТ

Дипломна робота присвячена дослідженню маркетингової та дизайнерської логіки фізичних видань відеоігор і особливостей оформлення їх обкладинок як елементів візуальної культури. У центрі уваги перебуває аналіз історичного розвитку фізичних носіїв відеоігор, еволюція підходів до художнього оформлення обкладинок та визначення періоду їх найбільшої художньої й емоційної цінності. Практична частина роботи реалізована на прикладі створення фізичного видання гри «Острів».

У першому розділі розглянуто історію розвитку носіїв для відеоігор від ранніх картриджів до оптичних дисків, а також проаналізовано художні особливості обкладинок різних періодів. Особливу увагу приділено епосі 1985–2005 років, яка розглядається як пік розвитку фізичних видань і формування впізнаваної візуальної мови ігрових обкладинок. Окремо здійснено аналіз ринку з метою визначення періоду найбільшої популярності фізичних носіїв та обґрунтовано вибір форм-фактора PlayStation 1 як найбільш емоційно впізнаваного серед поціновувачів ретро-культури.

Другий розділ присвячений проєктуванню та художньо-технічному оформленню фізичного видання гри «Острів». Обґрунтовано вибір форм-фактора Jewel Case, розглянуто його конструктивні та графічні особливості, принципи оформлення обкладинки, внутрішніх елементів коробки, зображення диску та артбуку-вкладиша. Значну увагу приділено ілюстративному наповненню видання, зокрема використанню ретро 3D-стилістики як основи візуальної мови артбуку. Описано художню спрямованість ілюстрацій, принципи їх добору та структурування, а також технічні особливості створення арту з використанням сучасних цифрових інструментів.

У роботі показано, що ретро 3D-естетика може розглядатися не лише як стилізація під графіку минулого, а як самостійний художній підхід, пов’язаний із візуальною пам’яттю, ностальгією та емоційним сприйняттям. Створене фізичне видання гри «Острів» поєднує історично обґрунтований форм-фактор, ретро-

естетику та авторський підхід, що дозволяє розглядати його як колекційний та художньо цінний продукт.

Дипломна робота може бути корисною для дизайнерів, ілюстраторів та дослідників, які працюють з фізичними виданнями відеоігор, ретро-естетикою та сучасним переосмисленням візуальних мов минулих епох.

ABSTRACT

This master's thesis is devoted to the study of the marketing and design logic of physical video game releases and the artistic role of their covers as elements of visual culture. The research focuses on the historical development of physical game media, the evolution of approaches to cover design, and the identification of the period with the highest artistic and emotional value of physical editions. The practical part of the thesis is implemented through the creation of a physical edition for the video game *Ostriv*.

The first chapter examines the history of video game media, from early cartridges to optical discs, and analyzes the artistic features of covers from different historical periods. Special attention is given to the period from 1985 to 2005, which is defined as the peak of physical video game releases and the formation of a recognizable visual language of game covers. A market analysis is also conducted in order to determine the period of the highest popularity of physical media, which justifies the choice of the PlayStation 1 format as the most emotionally recognizable and culturally significant for retro game enthusiasts.

The second chapter is dedicated to the design and artistic-technical development of the physical edition of the game *Ostriv*. The choice of the Jewel Case format is substantiated, and its structural and graphic features are analyzed. The chapter examines the principles of cover design, internal packaging elements, disc artwork, and the artbook insert. Particular attention is paid to the illustrative content of the edition, especially to the use of retro 3D aesthetics as the basis of the artbook's visual language. The artistic direction of the illustrations, the principles of their selection and structuring, as well as the technical aspects of creating retro-style artwork using modern digital tools are described.

The thesis demonstrates that retro 3D aesthetics should be understood not merely as a stylistic imitation of outdated graphics, but as an independent artistic approach connected with visual memory, nostalgia, and emotional perception. The physical edition of the game *Ostriv* combines a historically grounded format, retro aesthetics, and an authorial artistic approach, allowing it to be considered a collectible and artistically valuable product.

The results of this research may be useful for designers, illustrators, and researchers working with physical video game editions, retro aesthetics, and contemporary reinterpretations of visual languages from past technological eras.

ЗМІСТ

ВСТУП……..…..10
РОЗДІЛ1. ОСОБЛИВОСТІ ОФОРМЛЕННЯХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНОГО ВИДАННЯ, ВЗЯТОГО ЗА ОСНОВУ ДЛЯ ПОПЕРЕДНЬОГО АНАЛІЗУ……....13
1. Поняття фізичних видань відеоігор та їх місце у візуальній культурі…..…...13
2. Основні функції фізичних видань відеоігор та роль обкладинки у формуванні образу продукту …….……....14
3. Історія розвитку носіїв для відеоігор ……...15
3.1. Початок 1970-х: карти для Magnavox Odyssey …….....15
3.2. Середина 1970-х: картриджі для Fairchild Channel F ……....17
3.3. Кінець 1970-х Художнє оформлення картриджів для Atari 2600 …..….18
3.4. Середина 1980-х: Картриджі для Famicom/NES …….…...19
3.5. Кінець 1980-х – початок 1990-х: Картриджі для SNES, Game Boy і Dendy……..22
3.6. Середина 1990-х: Картриджі для Nintendo 64……...…….23
3.7. 1980-1990-ті: Дискети та аудіокасети…….25
3.8. Середина 1990-х - Наші дні: Оптичні диски CD / DVD / Blu-ray…….26
4. Аналіз художньої цінності оформлення фізичних носіїв відеоігор……..28
5. Аналіз ринку……...29
Висновки до Розділу 1…….36
РОЗДІЛ 2. ПРОЕКТУВАННЯ ТА ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ ФІЗИЧНОГО ВИДАННЯ ГРИ «ОСТРІВ» ……38
2.1. Загальна характеристика обраного фізичного видання гри «Острів»……..38
2.2. Вибір форм-фактора фізичного носія у стилі PlayStation 1.. ……39
2.3. Конструктивні та графічні особливості форм-фактора Jewel Case……..41
2.4. Оформлення обкладинки фізичного видання гри……..44
2.4.1. Вибір стилістики обкладинки та її відповідність естетиці епохи……..44
2.4.2. Композиційне рішення та візуальні акценти обкладинки……..46
2.4.3. Інформаційна структура обкладинки……...47

2.5. Оформлення внутрішніх елементів коробки……..48
2.5.1. Оформлення зображення диску……49
2.5.2. Оформлення артбуку-вкладиша до фізичного видання……..51
2.6. Ілюстративне наповнення фізичного видання……52
2.6.1. Характер ілюстрацій та їх художня спрямованість…….52
2.6.2. Ретро 3D-стилістика як основа візуальної мови артбуку……...53
2.6.3. Принципи добору та структурування ілюстративних робіт……...57
2.6.4. Технічні особливості створення ілюстрацій у стилі ретро 3D……...58
2.7. Шрифтове та графічне оформлення фізичного видання……...61
2.7.1. Вибір шрифтів та їх стилістична відповідність обраному періоду……...61
2.7.2. Графічні елементи та допоміжні візуальні засоби……..62
Висновки до розділу 2…….....63
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ТЕХНОЛОГІЇ ВИГОТОВЛЕННЯ ВИДАННЯ……..…64
3.1 Аналіз вихідних даних для проектування фізичного видання гри «Острів»...64
3.2 Побудова технологічного процесу……....67
3.3 Розрахунково-графічна частина……....72
Висновки до Розділу 3……..74
РОЗДІЛ 4. ЕКОНОМІЧНИЙ АНАЛІЗ ПРОДУКЦІЇ…….76
4.1 Характеристика друкованої продукції……76
4.2 Розрахунок кількісних показників……76
4.3 Розрахунок авторського гонорару……78
4.4 Витрати на поліграфічне виконання……79
4.5 Вартість паперу, картону, палітурних та інших матеріалів……...81
4.6 Загальновиробничі витрати……...83
4.7 Розрахунок повної видавничої собівартості……83
4.8 Економічні показники……....85
4.9 Фінансові показники……..85
Висновки до Розділу 4……..87
ВИСНОВКИ…….88
Список використаної літератури……90

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Попри тотальну цифровізацію ігрової індустрії, фізичні видання відеоігор залишаються значущим елементом ігрової культури, особливо для колекціонерів, поціновувачів ретроестетики та шанувальників матеріальних артефактів. Обкладинка та упаковка відеогри виконують не лише захисну або інформаційну функцію, а й виступають повноцінним носієм художнього образу, здатним впливати на емоційне сприйняття продукту та формувати його маркетингову ідентичність.

У сучасному культурному просторі спостерігається відродження інтересу до епохи фізичних видань: зростає кількість ігор, що наслідують графіку та атмосферу консолей PlayStation 1–2, Dreamcast, Nintendo 64; активно розвивається ринок обмежених колекційних перевидань (Limited Run Games, iam8bit, Special Reserve Games), де поліграфічне оформлення відіграє вирішальну роль у цінності видання. Це підтверджує, що естетика матеріального носія залишається чинником емоційної та комерційної привабливості відеоігор.

Період 1985–2005 рр. став піком розвитку фізичних носіїв і маркетингової графіки в ігровій індустрії: від кольорових коробок NES і Sega Genesis до оптичних дисків PlayStation 2 та Xbox. Саме тоді було сформовано універсальні принципи візуальної комунікації, що поєднували маркетингову логіку (упізнаваність бренду, привабливість на полиці, цільову орієнтацію) з художньою образністю (композиція, колір, символіка).

Сьогодні, коли індустрія переживає ретро-ренесанс, дослідження маркетингових і дизайнерських стратегій минулого набуває нового значення. Відтворення логіки тогочасного оформлення у сучасному продукті дозволяє:

- задовольнити потребу колекціонерів у матеріальному носії,
- повернути гравцям емоцію “володіння грою” як фізичним об’єктом,
- створити маркетингову унікальність для незалежних розробників через ностальгійний, але якісно оновлений дизайн.

Практичне застосування цього підходу у створенні обкладинки для гри «Острів» є спробою відновити баланс між комерційною ефективністю дизайну та його художньою змістовністю. Таке поєднання дозволяє дослідити логіку позиціонування фізичних видань відеоігор як маркетингового продукту та водночас зберегти їхню культурну і візуальну цінність у контексті сучасного колекційного ринку.

Мета роботи: Визначити історичну та художню еволюцію дизайну обкладинок відеоігор на фізичних носіях, виявити період їхнього найбільшого художнього розквіту та на основі отриманих висновків створити обкладинку для гри «Острів», яка відтворює автентичну естетику та візуальний стиль епохи масового розповсюдження фізичних видань.

Об’єкт дослідження: Фізичні носії відеоігор як складова візуальної культури ігрової індустрії — від картриджів і дискета до оптичних дисків і колекційних видань.

Предмет дослідження: Художні особливості дизайну обкладинок відеоігор різних періодів, їхня естетична та комунікативна функція, а також стилістичні принципи, характерні для епохи піку фізичних видань (1985–2005).

Методи дослідження:

- Історико-хронологічний метод — для аналізу розвитку фізичних носіїв і їхнього оформлення у часовій послідовності.
- Порівняльно-візуальний аналіз — для зіставлення стилістики обкладинок різних періодів і платформ.
- Мистецтвознавчий аналіз — для виявлення художньої цінності, композиційних і колористичних принципів обкладинок.
- Іконографічний метод — для дослідження символіки, образів та емоційної виразності обкладинок.
- Контент-аналіз — для кількісного виявлення тенденцій у домінуванні певних стилів, тем і центральних образів у візуальних матеріалах.
- Проєктно-графічний метод — для створення власної обкладинки гри «Острів» у стилі піку фізичних видань.

- Естетичний аналіз — для визначення відповідності розробленої обкладинки культурним та художнім характеристикам вибраного періоду.

Теоретичною базою дослідження є наукові статті пов’язані з композицією, технологією поліграфічного виробництва, кольорознавства, психології.

Творча новизна дослідження:

- Уперше здійснено комплексний аналіз маркетингової та художньо-дизайнерської логіки оформлення фізичних видань відеоігор періоду 1985–2005 років із практичним застосуванням отриманих висновків у проєктуванні обкладинки гри «Острів».
- Розроблено авторську серію обкладинок і артбук-вкладиш для CD-диску у форматі PlayStation 1, виконані в естетиці ретро 3D та орієнтовані на сучасний колекційний ринок.

Практичне значення роботи полягає у систематизації та узагальнення отриманих знань та умінь впродовж дослідження та подальшому створенні нових фізичних носіїв для відеоігор в цьому стилі.

Структура роботи визначена за логікою дослідження обраної теми і складається з 4 розділів, висновків та списку літератури.

РОЗДІЛ 1.

ОСОБЛИВОСТІ ОФОРМЛЕННЯ ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНОГО ВИДАННЯ ВЗЯТОГО ЗА ОСНОВУ ДЛЯ ПОПЕРЕДНЬОГО АНАЛІЗУ

1.1 Поняття фізичних видань відеоігор та їх місце у візуальній культурі

Фізичні видання відеоігор є формою розповсюдження ігрового програмного продукту на матеріальних носіях, що передбачає наявність фізичного об’єкта, до складу якого входять носій інформації, упаковка та художньо-графічне оформлення. На відміну від цифрових способів дистрибуції, фізичні видання поєднують у собі програмну складову з матеріальною оболонкою, яка виступає носієм візуальної інформації та формує первинне сприйняття продукту.

У структурі фізичного видання важливу роль відіграє обкладинка, яка виконує не лише захисну та інформаційну функції, а й слугує засобом візуальної комунікації між продуктом і потенційним споживачем. За допомогою композиційних, колористичних і образних рішень обкладинка передає жанрову приналежність відеогри, її атмосферу та концептуальну спрямованість, а також сприяє формуванню впізнаваності видання на ринку.

Фізичні видання відеоігор доцільно розглядати як складову візуальної культури ігрової індустрії, оскільки вони поєднують елементи графічного дизайну, ілюстрації та поліграфії. Упродовж тривалого часу саме фізичні носії були основним способом поширення відеоігор, що зумовило формування усталених принципів художньо-дизайнерського оформлення упаковки та обкладинок, орієнтованих на масового споживача.

Зміна форматів фізичних носіїв і технологій їх виробництва безпосередньо впливала на художньо-дизайнерські підходи до оформлення видань. Від ранніх картриджів до оптичних дисків із багатокомпонентною упаковкою фізичні видання відеоігор еволюціонували як матеріальні об’єкти культури, що відображають

естетичні, технологічні та маркетингові особливості відповідних історичних періодів.

1.2. Основні функції фізичних видань відеоігор та роль обкладинки у формуванні образу продукту

Фізичні видання відеоігор виконують комплекс функцій, які виходять за межі простого зберігання та розповсюдження ігрового програмного продукту. Окрім утилітарної функції, що полягає у фізичному захисті носія інформації, такі видання виступають засобом візуальної комунікації між розробником, видавцем та споживачем. Саме матеріальна форма видання дозволяє поєднати програмний продукт з художньо-дизайнерським оформленням, яке впливає на сприйняття гри ще до безпосереднього ігрового досвіду.

Інформаційна функція фізичних видань відеоігор полягає у поданні базових відомостей про продукт, зокрема назви гри, платформи, жанру, розробника та видавця. Ці елементи, як правило, зосереджені на обкладинці та зворотному боці упаковки і формують первинне уявлення про зміст гри. Наявність структурованої візуальної та текстової інформації полегшує орієнтацію споживача серед великої кількості ігрових продуктів, особливо в умовах фізичного торгового простору.

Маркетингова функція фізичних видань реалізується через здатність упаковки привертати увагу потенційного покупця та виділяти продукт серед конкурентів. Обкладинка у цьому контексті відіграє вирішальну роль, оскільки саме вона першою потрапляє у поле зору споживача. Композиційне рішення, кольорова гама, шрифтове оформлення та вибір центрального образу формують візуальну ідентичність гри і впливають на її позиціонування на ринку. У багатьох випадках саме обкладинка стає ключовим чинником емоційного вибору гри.

Художня функція фізичних видань відеоігор проявляється у створенні цілісного візуального образу, що інтерпретує ігровий світ, його атмосферу та жанрові особливості. Обкладинка виступає своєрідним візуальним вступом до гри, задаючи настрій і формуючи очікування гравця. У період масового розповсюдження фізичних носіїв обкладинки часто створювалися з виразним авторським підходом і могли існувати як самостійні зразки графічного дизайну.

Таким чином, обкладинка є ключовим елементом фізичного видання відеоігор, що поєднує інформаційну, маркетингову та художню функції. Вона формує цілісний образ продукту, впливає на його сприйняття як культурного та комерційного явища і відіграє важливу роль у взаємодії гри з аудиторією.

1.3. Історія розвитку носіїв для відеоігор

Вивчення історії розвитку носіїв для відеоігор є методологічно важливим етапом даного дослідження, оскільки воно дозволяє розглянути фізичні видання відеоігор у ширшому культурно-мистецькому та історичному контексті. Кожен етап еволюції ігрових носіїв формував специфічні умови для виникнення певних підходів до художнього оформлення, що були зумовлені технічними можливостями носія, особливостями виробництва та домінуючими візуальними тенденціями відповідного періоду.

Аналіз історичного розвитку носіїв дає змогу простежити трансформацію функцій ігрової обкладинки — від суто інформаційної та ідентифікаційної до художньо-образної та комунікативної. Саме в межах такого аналізу стає можливим виокремлення періодів, у яких обкладинка відеогри набувала самостійної художньої цінності, виступаючи як повноцінний елемент візуальної культури, а не лише як складова маркетингової стратегії.

Застосування історико-хронологічного підходу до дослідження носіїв відеоігор дозволяє обґрунтовано визначити стилістичні особливості оформлення, характерні для різних етапів розвитку ігрової індустрії. Це, у свою чергу, створює наукове підґрунтя для свідомого вибору форм-фактора та художньої стилістики обкладинки у практичній частині роботи. Таким чином, дослідження історії розвитку носіїв для відеоігор виступає необхідною передумовою для виявлення художньої цінності ігрових обкладинок та формування концептуально обґрунтованого візуального рішення для гри «Острів».

1.3.1. Початок 1970-х: карти для Magnavox Odyssey

Початок історії фізичних носіїв відеоігор пов’язаний із появою першої масової комерційної домашньої ігрової приставки Magnavox Odyssey, випущеної у 1972 році. Саме ця система вперше дала можливість перенести відеоігри з аркадних просторів

у домашнє середовище, що стало важливим етапом у формуванні ігрової індустрії як окремої галузі.

Носії, які використовувалися для Magnavox Odyssey, суттєво відрізнялися від пізніших картриджів. Приставка працювала зі спеціальними картами, що вставлялися у консоль і механічно змінювали її внутрішню конфігурацію. Ці карти не містили ігрових даних у звичному цифровому розумінні, а виконували радше функцію перемикання логіки роботи пристрою. Такий підхід зумовлював відсутність потреби у повноцінному художньому або графічному оформленні носія.

Для фізичних видань Magnavox Odyssey не існувало дизайну обкладинок у сучасному розумінні. Карти не мали ілюстрацій, фірмових етикеток або окремих коробок чи кейсів, які могли б виконувати маркетингову або художню функцію. Візуальна складова ігор на цьому етапі майже повністю була відокремлена від поняття фізичного носія, що відрізняє Magnavox Odyssey від усіх подальших комерційних ігрових систем.

Таким чином, Magnavox Odyssey є унікальним явищем в історії фізичних носіїв відеоігор. Її карти не сформували традиції художнього оформлення ігрових видань, однак заклали основу для подальшого розвитку домашніх ігрових систем, у межах яких дизайн фізичних носіїв і обкладинок згодом набуде ключового значення для візуальної та маркетингової ідентифікації відеоігор.



Рис 1.3.1 карти для Magnavox Odyssey (1972)

1.3.2. Середина 1970-х: картриджі для Fairchild Channel F

Суттєвим етапом у розвитку фізичних носіїв відеоігор стало з’явлення у 1976 році ігрової консолі Fairchild Channel F. Саме ця система вважається першою, для якої було впроваджено стандартизований підхід до дизайну картриджів із повноцінним художнім оформленням. На відміну від попередніх рішень, носії Fairchild Channel F отримали не лише функціональну, а й виразну візуальну складову.

Художнє оформлення картриджів для Fairchild Channel F було розроблено німецько-американським художником Пітером Максом, відомим представником поп-арт напряму. Його стиль характеризувався використанням яскравих, насичених кольорів, спрощених форм та динамічних композицій, що відповідало загальній візуальній естетиці 1970-х років. Аналогічні художні прийоми Пітер Макс застосовував у комерційній рекламі, зокрема у кампаніях для бренду 7UP, а також у дизайні упаковки косметичної продукції Kiehl’s, що робило його стиль впізнаваним у масовій культурі того часу.

Обкладинки картриджів Fairchild Channel F стали одним із перших прикладів, коли відеоігрові носії отримали цілісний і візуально впізнаваний стиль, створений

конкретним художником. Це дозволяє розглядати даний період як початок усвідомленого використання художнього дизайну у фізичних виданнях відеоігор. Візуальне оформлення носія перестає бути суто допоміжним елементом і починає виконувати функцію ідентифікації та залучення гравця.

Важливою складовою фізичних видань Fairchild Channel F були також ілюстровані книжки-інструкції, які постачалися разом із картриджами. Вони містили не лише технічні пояснення щодо ігрового процесу, а й додаткові графічні матеріали, що розширювали уявлення про гру. Таким чином, фізичне видання відеоігор у цей період починає формуватися як комплексний продукт, у якому носій, обкладинка та супровідні матеріали поєднуються в єдину художньо-візуальну систему.



Рис 1.3.2 Картриджі для Fairchild Channel F

1.3.3. Кінець 1970-х Художнє оформлення картриджів для Atari 2600

Важливим етапом у розвитку фізичних видань відеоігор стали картриджі для ігрової консолі Atari 2600, випущеної у 1977 році. Дана система набула широкого поширення і стала знаковою не лише з технологічної точки зору, а й завдяки особливостям художнього оформлення своїх фізичних носіїв. Обмежені графічні можливості консолі зумовлювали спрощене відображення ігрового процесу: персонажі часто мали умовний, схематичний вигляд, а фонові елементи зводилися до мінімалістичних форм.

У таких умовах саме обкладинки картриджів і коробок відігравали ключову роль у формуванні візуального образу гри. Художнє оформлення компенсувало технічні обмеження апаратного забезпечення, дозволяючи гравцям уявити ігровий світ значно багатшим, динамічнішим і емоційно насиченішим, ніж це було можливо безпосередньо на екрані телевізора. Обкладинки фактично виконували функцію візуального посередника між уявним ігровим простором та реальним ігровим досвідом.

Для картриджів Atari 2600 був характерний стиль, наближений до кінематографічних постерів. Ілюстрації часто містили динамічні сцени дії, виразні пози персонажів та деталізоване середовище. Прикладом такого підходу є обкладинка гри Air-Sea Battle, створена художником Клиффом Споном, де одночасно зображені бойові дії у повітрі, на морі та під водою, що підкреслює масштаб ігрового протистояння.

Інший підхід продемонстрований у роботі художника Рика Гайдиса, відомого своєю співпрацею з NASA. Для гри BASIC Programming він створив футуристичну обкладинку, на якій зображено персонажів із майбутнього, що працюють за складними технологічними консолями. Це рішення формувало асоціації з науково-фантастичною тематикою та підкреслювало освітній характер продукту.

Окрему стилістичну нішу займали обкладинки освітніх ігор. Так, Сьюзен Джейкел у роботі над оформленням гри Basic Math (1977) використала м’які, дитячі образи, натхненні ілюстраціями до казкових книжок, що відповідало цільовій аудиторії та навчальному призначенню гри.

Таким чином, картриджі для Atari 2600 заклали основу традиції художнього оформлення відеоігор, у межах якої обкладинка перестає бути суто утилітарною оболонкою. Вона починає виконувати функцію активного візуального залучення гравця, формуючи уявлення про атмосферу, сюжет і масштаб ігрового світу ще до початку безпосереднього ігрового процесу.



Рис 1.3.3 Картриджі для Atari 2600

1.3.4. Середина 1980-х: Картриджі для Famicom/NES

Середина 1980-х років характеризується активним поширенням третього покоління домашніх ігрових консолей, серед яких найбільш знаковими стали Famicom, випущена у 1983 році в Японії, та Nintendo Entertainment System, що з'явилася у 1985 році на західному ринку. Ці системи суттєво вплинули на подальший розвиток фізичних видань відеоігор і сформували нові підходи до їх художнього оформлення.

На відміну від консолей попереднього покоління, зокрема Atari 2600, де основний акцент робився на великих ілюстрованих обкладинках картриджів, у випадку Famicom і NES можливості оформлення самого носія були обмежені. Картриджі оснащувалися наклейками невеликого розміру, які не дозволяли розміщувати складні або деталізовані композиції. У зв'язку з цим основним простором для художнього самовираження стали коробки та друковані інструкції, що супроводжували фізичне видання гри.

У цей період дизайн обкладинок відеоігор набув значного стилістичного розмаїття. Художні підходи, які використовувалися в оформленні коробок для Famicom і NES, умовно можна поділити на кілька основних напрямів. Перший з них представлений епічною ілюстрацією, що включала динамічні сцени з героїчними

персонажами та активною дією, характерною для фантастичних і пригодницьких фільмів 1980-х років. Подібний підхід можна спостерігати в оформленні таких ігор, як Contra або Castlevania.

Другим напрямом став мінімалістичний підхід до дизайну обкладинок, у межах якого використовувалися стримані композиційні рішення та символічні образи. Прикладом такого стилю є обкладинка гри The Legend of Zelda (1986), що складалася з простого зображення золотого щита з гербом. Подібне оформлення надавало грі відчуття серйозності та підкреслювало її статус як масштабного і концептуально цілісного продукту.

Третій напрям був пов’язаний зі стилізацією обкладинок під графіку самої гри. У цьому випадку художники свідомо підкреслювали відеоігрову естетику, використовуючи образи, наближені до піксельних спрайтів або скріншотів. Такий підхід застосовувався, зокрема, в оформленні Super Mario Bros. (1985) та Metroid (1986), де обкладинки напряму апелювали до візуальної мови ігрового процесу.

Таким чином, період середини 1980-х років можна розглядати як етап активного стилістичного експериментування у дизайні фізичних видань відеоігор. Художники вже не лише створювали візуальний образ гри, а й прагнули знайти баланс між художньою виразністю та маркетинговими стратегіями, що сприяло подальшому ускладненню і професіоналізації дизайну обкладинок.



Рис 1.3.4 Картриджі для Famicom



Рис 1.3.4 Коробка від картриджів для Famicom

1.3.5. Кінець 1980-х – початок 1990-х: Картриджі для SNES, Game Boy і Dendy

Кінець 1980-х — початок 1990-х років відповідає періоду розвитку четвертого покоління ігрових консолей, у межах якого остаточно закріпився уніфікований підхід до дизайну картриджів. У цей час фізичні носії відеоігор набули стандартизованої прямокутної форми з невеликими етикетками, що обмежувало можливості експериментів у художньому оформленні самого носія. Революційних змін у дизайні картриджів у цей період не відбувалося, натомість основний акцент поступово переносився на оформлення коробок і супровідних матеріалів.

Консолі Super Nintendo Entertainment System, випущена у 1990 році, та портативна система Game Boy, представлена у 1989 році, демонстрували впізнаваний, але стриманий дизайн картриджів. На носіях розміщувалися невеликі стікери з офіційними ілюстраціями, які здебільшого повторювали зображення з обкладинок коробок. Такий підхід підкреслював прагнення виробників до візуальної єдності та стандартизації фізичних видань відеоігор.

Водночас у країнах пострадянського простору сформувалася специфічна ситуація, пов’язана з появою консолі Dendy у 1992 році, яка являла собою апаратний

клон Famicom/NES. Dendy набула статусу культового пристрою, однак її фізичні носії суттєво відрізнялися від офіційних видань. Картриджі для цієї системи переважно мали піратське походження і не підпорядковувалися жодним єдиним стандартам дизайну.

Для картриджів Dendy була характерна відсутність офіційного художнього оформлення. Часто використовувалися скопійовані обкладинки оригінальних ігор або випадкові колажі з кількох зображень, особливо у випадку багатокартриджних збірників типу «4 в 1» чи «10 в 1». Корпуси картриджів мали різноманітні кольори, зокрема оранжевий, чорний, білий або зелений, а своєрідною ознакою «офіційності» вважалася наявність зображення слоненяти Dendy на зворотному боці носія. Інструкції та фірмові коробки для таких видань зустрічалися рідко або були відсутні повністю.

Таким чином, у зазначений період простежується чіткий контраст між офіційним і неофіційним сегментами ринку фізичних видань відеоігор. Комерційні виробники рухалися шляхом стандартизації та уніфікації дизайну, тоді як неофіційні ринки, зокрема у країнах СНД, сформували хаотичну та нерегульовану естетику оформлення носіїв, що стала окремим культурним феноменом.



Рис 1.3.5 Картриджі для Super Nintendo Entertainment System і Game Boy

1.3.6. Середина 1990-х: Картриджі для Nintendo

Середина 1990-х років стала переломним етапом у розвитку фізичних носіїв відеоігор, оскільки саме в цей період відбувається активний перехід індустрії від картриджів до оптичних дисків. П’яте покоління ігрових консолей закріпило тенденцію використання компакт-дисків як основного формату зберігання ігор. Такі системи, як Sony PlayStation та Sega Saturn, випущені у 1994 році, впровадили CD-ROM як стандартний носій, що забезпечував нижчу собівартість виробництва та значно більший обсяг пам’яті для зберігання ігрового контенту.

На цьому тлі рішення компанії Nintendo зберегти картриджі для консолі Nintendo 64, випущеної у 1996 році, було суперечливим і викликало неоднозначну реакцію як серед розробників, так і серед споживачів. З одного боку, картриджі Nintendo 64 мали низку технічних переваг, зокрема високу надійність, швидке завантаження ігор та підвищений рівень захисту від піратства. З іншого боку, такі носії були значно дорожчими у виробництві та мали обмежений обсяг пам’яті, що ускладнювало розробку великих ігрових проєктів і стримувало частину сторонніх студій.

Дизайн картриджів для Nintendo 64 зазнав помітних змін порівняно з попередніми поколіннями. Зокрема, збільшилися розміри стікерів, що дозволило розміщувати більш деталізовані та складні ілюстрації. У художньому оформленні спостерігався баланс між яскравими, динамічними сценами та більш стриманим, мінімалістичним підходом, вибір якого залежав від жанрової специфіки конкретної гри. Самі картриджі мали масивний та солідний вигляд, що підкреслювало їхню преміальність у порівнянні з носіями попередніх поколінь.

Попри те, що Nintendo 64 поступилася Sony PlayStation за обсягами продажів, дизайн її фізичних носіїв залишався якісним і візуально впізнаваним. У подальшому компанія Nintendo не відмовилася від концепції картриджів повністю: вони трансформувалися у формат флеш-носіїв, які використовуються в консолі Nintendo Switch, випущеній у 2017 році. Це підтверджує, що картриджний формат зберіг свою нішу навіть в умовах домінування цифрових технологій та онлайн-дистрибуції.



Рис 1.3.6 Картриджі для Nintendo 64



Рис 1.3.6 Картриджі для Nintendo Switch

1.3.7. 1980-1990-ті: Дискети та аудіокасети

Упродовж 1980-х і 1990-х років поряд із картриджами та, згодом, компакт-дисками, відеоігри поширювалися на альтернативних фізичних носіях, серед яких важливе місце посідали дискети та аудіокасети. Ці формати були тісно пов’язані з

розвитком персональних комп’ютерів і мали власні особливості як з точки зору функціональності, так і художнього оформлення фізичних видань.

Дискети, також відомі як флопі-диски, стали одним із основних носіїв для розповсюдження комп’ютерних відеоігор. Найпоширенішими у цей період були 3,5-дюймові дискети місткістю 1,44 МБ, на яких виходили відомі ігрові проєкти, зокрема Prince of Persia (1990), Sid Meier’s Civilization (1991) та Wolfenstein 3D (1992). Фізичні видання ігор на дискетах зазвичай продавалися у картонних коробках, що містили розгорнуті друковані мануали з описом ігрового процесу, управління та сюжетних передумов. Водночас самі дискети мали доволі мінімалістичне оформлення: на них розміщувалися прості стікери з логотипами видавців, назвами ігор та базовими технічними даними.

Паралельно з дискетами використовувався ще один нетиповий носій — аудіокасети. Вони отримали поширення насамперед у середовищі користувачів комп’ютерів ZX Spectrum, випущених у 1982 році. Запис ігор на магнітну стрічку дозволяв здешевити виробництво носіїв, однак супроводжувався тривалим часом завантаження та підвищеною чутливістю до якості відтворення.

Оформлення аудіокасет суттєво відрізнялося залежно від регіону розповсюдження. У західних країнах ігри на касетах часто випускалися у пластикових кейсах із яскравими, стилістично оформленими обкладинками. Натомість у СРСР та пострадянських країнах касети нерідко продавалися з монохромними або спрощеними обкладинками, на яких могли розміщуватися чорно-білі ілюстрації або лише назва головної гри без додаткового художнього оформлення.

Попри відносно примітивний вигляд фізичних носіїв, відеоігри на дискетах та аудіокасетах набули широкої популярності серед гравців 1980–1990-х років. Завдяки характерним завантажувальним екранам, аудіосупроводу та формуванню колекційних збірників ці формати стали важливою складовою ранньої ігрової культури та заклали основу для подальшого розвитку фізичних видань відеоігор.



Рис 1.3.7 Дискети з іграми для ПК

1.3.8. Середина 1990-х - Наші дні: Оптичні диски CD / DVD / Blu-ray

У середині та другій половині 1990-х років на ринку відеоігор відбувся остаточний перехід до використання оптичних носіїв, насамперед компакт-дисків. Формат CD поступово витіснив картриджі та дискети і став основним носієм для відеоігор на таких ігрових платформах, як Sony PlayStation та Sega Saturn. Подальший розвиток оптичних технологій призвів до поширення DVD, а згодом і Blu-ray, які використовувалися у наступних поколіннях ігрових консолей.

З точки зору художнього оформлення фізичних видань поява оптичних дисків відкрила нові можливості для дизайнерів і художників. Збільшений обсяг носіїв дозволяв створювати ігри зі складнішою графікою, розширеними сюжетами та більш деталізованими ігровими світами, що безпосередньо вплинуло на характер оформлення обкладинок. Художні зображення стали більш реалістичними та деталізованими, відображаючи візуальний рівень самих ігор.

Водночас обкладинки для CD, DVD та Blu-ray відрізнялися від оформлення попередніх поколінь носіїв меншою декоративністю. У центр композиції часто виносилися ключові персонажі або важливі сюжетні сцени, що дозволяло одразу окреслити жанр і тональність гри. Такий підхід був спрямований на підкреслення серйозності ігрового процесу та відповідність актуальним тенденціям розвитку ігрової графіки.

Оформлення обкладинок оптичних носіїв набуло виразно маркетингового характеру. Дизайн фізичних видань усе більше підпорядковувався брендовій ідентичності видавців та ігрових серій. Художники активно працювали з логотипами, типографікою та стилістичними прийомами, що підсилювали асоціацію продукту з якістю, масштабністю та технологічною досконалістю. У результаті обкладинка оптичного видання перетворилася на ключовий інструмент позиціонування відеоігор на ринку та важливу складову їх маркетингової стратегії.



Рис 1.3.8 Коробки для CD та DVD носіїв з іграми

1.4. Аналіз художньої цінності оформлення фізичних носіїв відеоігор

У межах даної роботи було проведено аналіз художньої цінності оформлення фізичних носіїв відеоігор за кількома основними критеріями. Такий підхід дозволяє розглядати обкладинки ігрових носіїв не лише як елемент упаковки, а як важливу складову візуальної культури та засіб комунікації з гравцем.

Першу групу становлять естетичні критерії. До них належать композиція та гармонія, колористика, технічна майстерність і оригінальність. Композиція визначає, наскільки логічно та врівноважено розміщені елементи зображення, чи дотримано принципів балансу та ритму. Колористика впливає на загальний настрій обкладинки

та її емоційне сприйняття. Технічна майстерність проявляється у якості виконання і рівні володіння художніми засобами, а оригінальність — у незвичності та новаторстві візуальних рішень. Яскравим прикладом високої художньої цінності за цими критеріями є обкладинки картриджів для Atari 2600, зокрема роботи художника Клиффа Спона, де динамічні сцени та виразні образи компенсували обмежені графічні можливості самої гри.

Другу групу критеріїв становить історико-культурний контекст. У цьому випадку важливо оцінити, наскільки оформлення носіїв відображає особливості свого часу, домінуючі культурні тенденції та художні стилі. Також враховується вплив таких обкладинок на подальший розвиток візуальної мови відеоігор. Показовим прикладом є картриджі для Fairchild Channel F, оформлені у 1976 році художником Пітером Максом. У своїх роботах він використав характерний для того періоду стиль поп-арт, що дозволяє розглядати ці обкладинки як відображення візуальної культури 1970-х років.

Третім елементом аналізу є семіотичний підхід, тобто дослідження змісту та символіки зображень. У цьому контексті оцінюється, які образи та символи використовуються на обкладинках і як вони сприймаються глядачем. Аналіз показує, що головною метою зображень на фізичних носіях було не відтворення конкретних моментів ігрового процесу, а передача загального настрою, атмосфери та емоцій, які гравець мав пережити під час гри.

Отже, результати проведеного аналізу підтверджують, що ігрові обкладинки фізичних носіїв мають власну художню цінність і можуть розглядатися як самостійні візуальні твори. Вони формують образ гри, передають її атмосферу та емоційний настрій, відображають художні стилі свого часу й активно взаємодіють з аудиторією, що дозволяє віднести їх до важливих проявів візуальної культури ігрової індустрії.

1.5 Аналіз ринку

Для подальшого дослідження було здійснено аналіз ринку фізичних видань відеоігор, основною метою якого стало визначення періоду їхньої найбільшої популярності. Необхідність такого аналізу зумовлена прагненням встановити, який формат фізичного носія є найбільш впізнаваним для широкої аудиторії та здатним

викликати відчуття ностальгії, пов’язане з досвідом взаємодії з відеоіграми у минулому.

Окрім цього, проведення аналізу ринку дозволяє окреслити часовий відрізок, у межах якого фізичні видання відеоігор мали найвищу культурну та художню значущість. Саме у період масового розповсюдження фізичних носіїв обкладинка відігравала ключову роль у сприйнятті гри, виконуючи не лише маркетингову, а й виразну художню функцію. Візуальне оформлення упаковки ставало одним із головних засобів формування образу гри та її ідентичності.

Для загального аналізу динаміки популярності відеоігор у межах даного дослідження було використано відкритий аналітичний ресурс MobyGames, який містить систематизовані дані про ігрові платформи, релізи та часові періоди їх виходу. Аналіз таблиць і статистичних матеріалів, представлених на цьому ресурсі, дозволяє зробити висновок, що ринок відеоігор у цілому демонструє стабільну тенденцію до зростання, за винятком окремих кризових або перехідних періодів. Зібрані дані свідчать про те, що з кожним роком кількість ігор та загальна популярність ігрової індустрії зростають, у зв’язку з чим визначити абсолютний пік популярності відеоігор у цілому на сьогоднішній день не видається можливим.

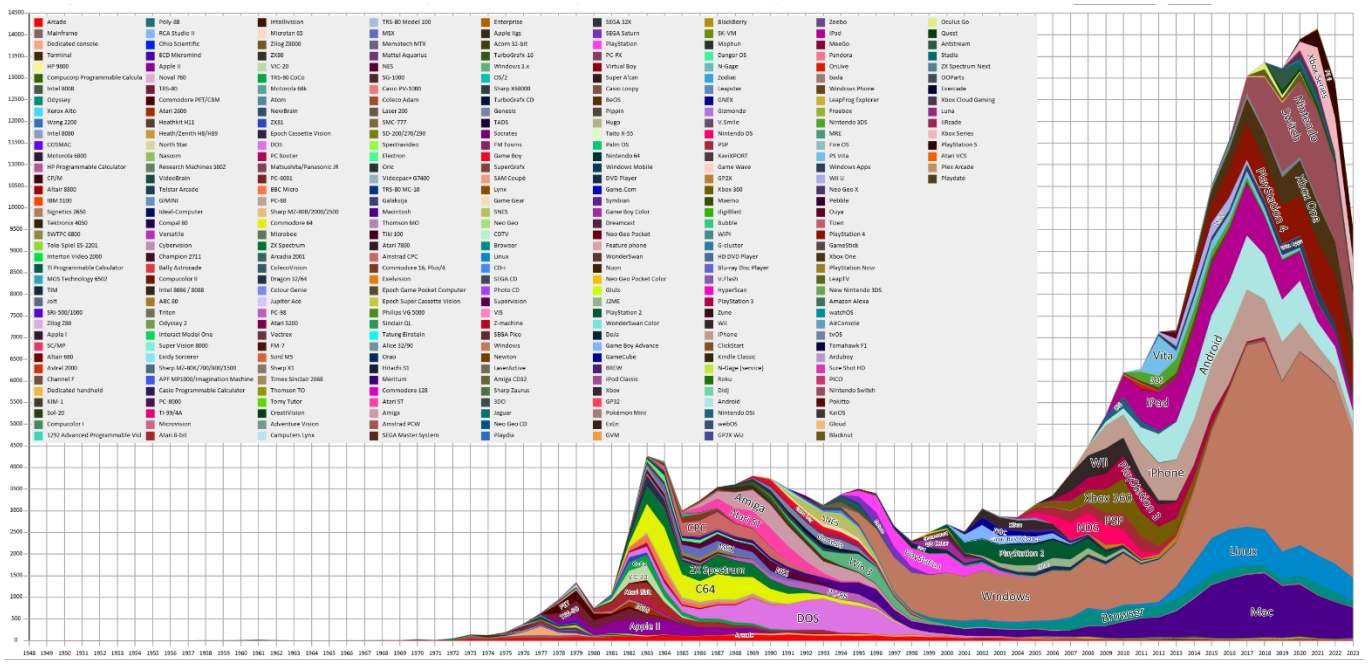


Рис 1.5 Діаграма випуску ігор за роками

Водночас можна стверджувати, що у певний історичний момент відбувся поступовий, а згодом і майже повний перехід від фізичних видань відеоігор до цифрових форматів дистрибуції. У межах даного дослідження було поставлено завдання визначити період піку популярності саме фізичних носіїв, оскільки це безпосередньо пов’язано з вибором форм-фактора та стилістики обкладинки у практичній частині роботи.

Визначення цього періоду є доволі складним процесом, оскільки у відкритих джерелах не вдалося знайти точних і систематизованих даних щодо кількості випущених фізичних носіїв відеоігор у різні роки. У зв’язку з цим у дослідженні було застосовано опосередкований підхід до аналізу популярності фізичних видань. Зокрема, пік їх поширення було запропоновано визначати через кількість спеціалізованих офлайн-магазинів дистриб’юторів відеоігор, які функціонували у різні періоди по всьому світу.

У цьому контексті було використано відкриті статистичні дані щодо кількості магазинів мережі GameStop за роками. З відкритих джерел також відомо, що GameStop є однією з найбільших і найвпливовіших мереж спеціалізованих ігрових магазинів у світі, діяльність якої тривалий час була безпосередньо пов’язана з продажем фізичних носіїв відеоігор. Тому динаміка кількості магазинів цієї мережі може розглядатися як показник загальної тенденції офлайн-продажів фізичних видань.

На основі зазначених даних нижче наведено графік, що відображає зміну кількості магазинів GameStop у різні роки, який використовується для подальшого аналізу піку популярності фізичних носіїв відеоігор.

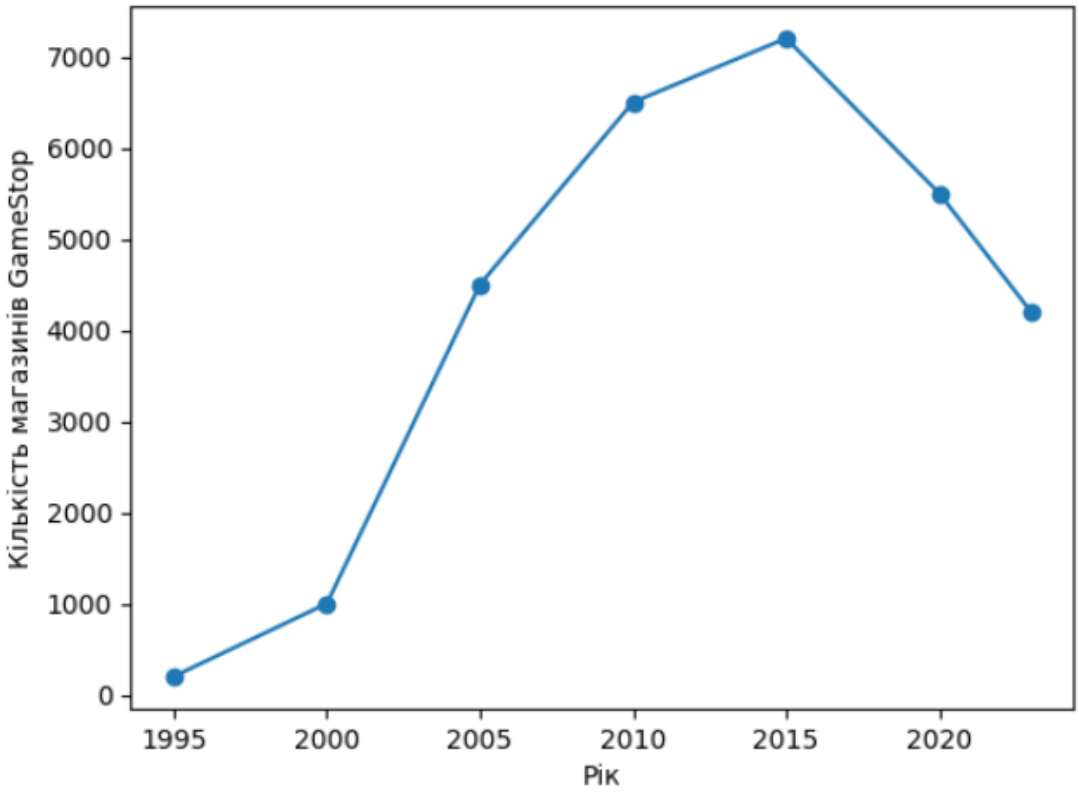


Рис 1.5 Діаграма кількості магазинів GameStop по роках

З наведеної діаграми видно, що починаючи з 2000 року спостерігається різке зростання кількості спеціалізованих магазинів з продажу фізичних видань відеоігор, що свідчить про активний розвиток офлайн-ринку та високий попит на фізичні носії у цей період. Найвищі показники кількості магазинів припадають на середину 2010-х років, після чого простежується поступовий і стабільний спад.

Початок зниження кількості магазинів у 2015 році можна розглядати як індикатор зміни ринкової моделі та поступового переходу від фізичних видань до цифрових способів дистрибуції відеоігор. Саме в середині 2010-х років цифрові сервіси розповсюдження ігор починають домінувати, що безпосередньо вплинуло на скорочення офлайн-продажів фізичних носіїв.

Таким чином, період кінця 1990-х — початку 2010-х років можна визначити як пік популярності фізичних видань відеоігор, зокрема CD та DVD дисків. З огляду на результати проведеного аналізу, саме цей форм-фактор обрано як основу для створення фізичного перевидання гри «Острів», оскільки він є найбільш

впізнаваним, ностальгійно значущим і тісно пов’язаним із періодом найвищої популярності фізичних носіїв.

Наступним етапом дослідження став аналіз загального тренду в стилістиці обкладинок відеоігор у період з 1990-х до 2010-х років. Для цього було використано відкритий ресурс gamecompanies.com, який містить велику базу даних обкладинок відеоігор із прив’язкою до років випуску та платформ. Наявність значного візуального матеріалу дозволяє провести художній аналіз стилістики обкладинок у динаміці та простежити зміни у підходах до їх оформлення.

Проведена художня оцінка якості обкладинок показує, що починаючи приблизно з 2005 року стилістика оформлення поступово починає уніфікуватися. Якщо у 1990-х — на початку 2000-х років обкладинки вирізнялися різноманіттям художніх підходів і авторських рішень, то згодом починають домінувати стандартизовані візуальні шаблони. Найпоширенішими стають образи з акцентом на обличчі головного героя, одинокий персонаж зі зброєю, група персонажів, що готуються до бою, або фігура героя, зображеного зі спини, який дивиться у далечінь. Такі композиції повторюються у великій кількості видань незалежно від жанру та тематики гри.

У результаті цього процесу унікальний стиль, характерний для попередніх десятиліть, поступово втрачається, а обкладинки відеоігор починають сприйматися як конвеєрна продукція. Зі зменшенням ролі художника у процесі створення обкладинок знижується і їх художня цінність. Шаблонні рішення не пропонують нових емоцій або візуальних відкриттів, а обкладинки, які раніше вражали оригінальністю та образністю, стають передбачуваними й одноманітними. Унаслідок цього вони все рідше викликають емоційний відгук і сприймаються гравцями лише як елемент упаковки, позбавлений самостійної культурної або естетичної значущості.

Зазначений тренд можна пов’язати з особливостями офлайн-ринку та зростанням кількості магазинів з продажу відеоігор. В умовах роздрібної торгівлі кожна гра мусила конкурувати за увагу покупця серед десятків подібних продуктів на полицях магазинів. У зв’язку з цим оформлення коробок дедалі більше

орієнтувалося на швидке візуальне зчитування та помітність, а не на художню виразність. Таким чином, маркетингові вимоги поступово почали домінувати над авторським підходом, що безпосередньо вплинуло на зміну стилістики обкладинок і зниження їх художньої цінності.



Рис 1.5 Приклади оформлення обкладинок для ігор після 2005 року

У контексті виявлених тенденцій уніфікації стилістики обкладинок доцільно окремо виділити період, який можна вважати перехідним і водночас завершальним етапом збереження балансу між художнім підходом та маркетинговими вимогами. Таким етапом є оформлення обкладинок відеоігор для консолі PlayStation 1. Саме у цей період маркетингові цілі ще не повністю домінували над художніми, а обкладинка залишалася простором для авторського висловлювання, стилістичних експериментів і візуального пошуку.

Обкладинки для ігор на PlayStation 1 поєднували в собі комерційну функцію та виразну художню складову. Художники активно працювали з ілюстрацією, композицією, типографікою та символікою, створюючи впізнавані образи, що не завжди буквально відтворювали ігровий процес, але передавали атмосферу, настрій і концепцію гри. Саме в цьому періоді ще зберігалася відносна свобода візуальних рішень, яка згодом була значною мірою втрачена внаслідок подальшої стандартизації дизайну.

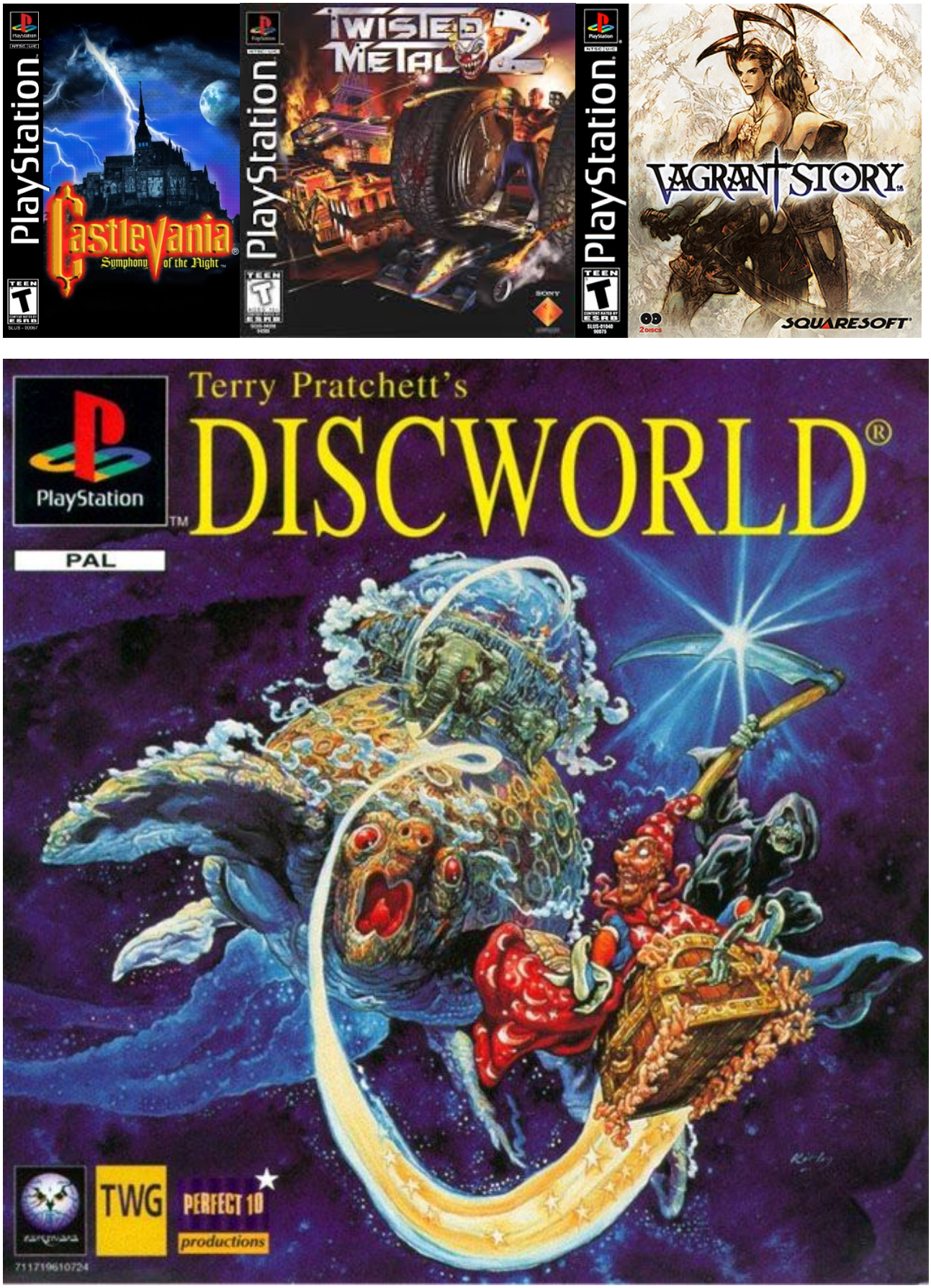


Рис 1.5 Приклади оформлення обкладинок для ігор на PlayStation 1

У сучасному культурному контексті фізичні носії епохи PlayStation 1 користуються стійкою популярністю серед поціновувачів ретро-культури, колекціонерів та дослідників ігрової спадщини. Це підтверджується діяльністю спеціалізованих компаній, що займаються перевиданням і продажем фізичних видань відеоігор, зокрема Limited Run Games, iam8bit та Special Reserve Games. У своїй роботі ці видавці свідомо звертаються до естетики фізичних видань кінця 1990-х — початку 2000-х років, підкреслюючи колекційну цінність обкладинок і повертаючи їм статус художнього об’єкта.

Таким чином, обкладинки ігор для PlayStation 1 можна розглядати як один із останніх прикладів періоду, коли художня складова ще відігравала ключову роль у формуванні образу гри, а фізичне видання сприймалося не лише як носій даних, а як цілісний культурний та візуальний продукт.

Висновки до розділу 1

У ході виконання теоретичної частини дослідження було розглянуто історію розвитку фізичних носіїв відеоігор та особливості їх художнього оформлення у різні історичні періоди. Аналіз показав, що фізичні видання відеоігор з моменту їх появи виконували не лише утилітарну функцію зберігання і розповсюдження ігрового продукту, а й відігравали важливу роль у формуванні його візуального образу та культурної ідентичності. Обкладинки ігрових носіїв виступали носіями художніх рішень, які передавали атмосферу гри, її настрій та жанрові особливості, особливо в умовах технічних обмежень ранніх платформ.

Проведений аналіз художньої цінності оформлення фізичних носіїв за естетичними, історико-культурними, семіотичними та соціально-психологічними критеріями підтвердив наявність самостійної художньої значущості ігрових обкладинок. У низці випадків вони можуть розглядатися як повноцінні візуальні твори, що відображають художні тенденції свого часу та впливають на сприйняття ігрового продукту аудиторією.

Аналіз ринку відеоігор на основі відкритих джерел дозволив встановити, що загальна популярність відеоігор має стійку тенденцію до зростання, однак фізичні видання у середині 2010-х років поступово втратили домінуючу роль на користь

цифрової дистрибуції. Визначення піку популярності фізичних носіїв здійснювалося опосередковано, через аналіз кількості спеціалізованих офлайн-магазинів, зокрема мережі GameStop, що дозволило окреслити період кінця 1990-х — початку 2010-х років як етап найбільшого розповсюдження фізичних видань.

Паралельно було проаналізовано загальні тенденції у стилістиці обкладинок відеоігор, що показало поступову уніфікацію дизайну починаючи з середини 2000-х років. Стандартизація візуальних рішень та зростання маркетингового впливу призвели до зниження ролі авторського підходу та художньої виразності обкладинок. На цьому тлі обкладинки для ігор на консолі PlayStation 1 було визначено як один із останніх прикладів періоду, коли художня складова ще зберігала пріоритет над маркетинговими шаблонами.

На основі отриманих результатів було обґрунтовано вибір форм-фактора фізичного видання у стилі PlayStation 1 для створення обкладинки гри «Острів». Такий вибір зумовлений високою впізнаваністю даного формату, його ностальгійною цінністю та тісним зв’язком із періодом найбільшої художньої значущості фізичних видань відеоігор. Це створює підґрунтя для подальшої розробки колекційної обкладинки, орієнтованої на поєднання історично обґрунтованої стилістики та сучасного авторського бачення.

РОЗДІЛ 2. ПРОЕКТУВАННЯ І ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ

2.1. Загальна характеристика обраного варіанту оформлення фізичного видання гри «Острів»

Для виконання дипломного проєкту було обрано створення фізичного видання відеогри «Острів» з акцентом на художньо осмислене оформлення обкладинки та супровідного ілюстративного матеріалу. Основна ідея проєкту полягає у відтворенні естетики фізичних видань відеоігор періоду кінця 1990-х — початку 2000-х років, коли матеріальний носій і його оформлення відігравали ключову роль у формуванні образу гри та її сприйнятті гравцем.

Вибір саме цієї теми дипломної роботи зумовлений зростаючим інтересом до ретро-культури, а також актуальністю фізичних видань відеоігор у колекційному та мистецькому контексті. Попри домінування цифрової дистрибуції, у сучасному культурному просторі спостерігається відродження попиту на фізичні носії як на матеріальні об’єкти з художньою та емоційною цінністю. Особливу увагу в межах цього проєкту приділено періоду PlayStation 1, який можна вважати одним із останніх етапів, коли художній підхід до оформлення обкладинок ще не був повністю підпорядкований маркетинговим шаблонам.

Фізичне видання гри «Острів» розглядається як цілісний дизайнерський об’єкт, що включає коробку для CD-диску у стилі PlayStation 1, обкладинку, ігровий диск та артбук-вкладиш. Такий формат дозволяє поєднати ігровий продукт із розширеним ілюстративним наповненням, яке розкриває атмосферу та візуальний світ гри. Артбук-вкладиш виступає не лише допоміжним елементом, а окремою складовою видання, що підсилює його колекційну та художню цінність.

Гра «Острів» у межах даного проєкту розглядається як самостійний художній всесвіт, образ якого формується не лише через ігровий процес, а й через візуальне оформлення фізичного видання. Саме обкладинка та ілюстративний матеріал мають створити первинне емоційне сприйняття гри, передати її настрій, тематику та атмосферу, не обмежуючись прямим відтворенням ігрових сцен.

З огляду на зміст і характер видання, його цільовою аудиторією є поціновувачі відеоігор, ретро-культури та колекційних видань, зокрема підлітки старшого віку та дорослі гравці. Обрана стилістика оформлення орієнтована насамперед на передачу естетики ретро-періоду та розрахована на поціновувачів ретро-культури і фізичних видань відеоігор. У межах проєкту свідомо робиться акцент на відтворенні характерних візуальних рис епохи, а також на збереженні стилістичної цілісності обкладинки, артбуку-вкладиша та оформлення ігрового диску, що дозволяє сформувати єдиний, впізнаваний художній образ видання.Кінцевою метою проєкту є створення художньо цілісного фізичного видання гри «Острів», яке відповідало б вимогам поліграфічного оформлення, мало виразну авторську концепцію та демонструвало художню майстерність у поєднанні з історично обґрунтованою стилістикою фізичних видань відеоігор.

2.2. Вибір форм-фактора фізичного носія у стилі PlayStation 1

У межах даного дипломного проєкту вибір форм-фактора фізичного носія є одним із ключових етапів, оскільки саме формат упаковки визначає не лише зовнішній вигляд видання, а й характер сприйняття його як колекційного та художнього об’єкта. Консоль PlayStation 1 у період свого існування використовувала декілька типів упаковок для CD-дисків, кожен з яких мав власні конструктивні та візуальні особливості. Аналіз цих форм-факторів дозволяє обґрунтовано обрати оптимальний варіант для створення фізичного видання гри «Острів».

Основним і найбільш впізнаваним форматом для PlayStation 1 є стандартний jewel case для CD-дисків. Саме цей формат використовувався у перші роки існування консолі та асоціюється з піком популярності фізичних видань відеоігор наприкінці 1990-х років. Jewel case передбачає наявність передньої обкладинки, зворотної вкладки та внутрішнього буклету, що створює достатній простір для художнього оформлення і розміщення ілюстративного матеріалу.

У пізніші роки також використовувалися модифіковані варіанти упаковок, зокрема slim jewel case та пластикові кейси зі зменшеною товщиною. Такі формати мали більш утилітарний характер і були спрямовані на зменшення вартості виробництва, що часто супроводжувалося скороченням ілюстративного наповнення.

Окрему групу становлять спеціальні та колекційні видання, які могли використовувати картонні бокси або комбіновані упаковки, проте вони не були масовими і мали обмежене розповсюдження.

З огляду на мету створення художньо цінного та ностальгійно впізнаваного фізичного видання, у межах даного проєкту доцільним є використання класичного jewel case у стилі PlayStation 1. Саме цей формат найбільш тісно асоціюється з періодом піку популярності фізичних носіїв, має високу впізнаваність серед поціновувачів ретро-культури та надає достатні можливості для художнього оформлення обкладинки й артбуку-вкладиша.

Нижче наведено узагальнену таблицю основних форм-факторів упаковок для ігор PlayStation 1 із зазначенням періодів їх використання та характерних особливостей.

Таблиця 2.1
Основні форм-фактори фізичних носіїв ігор для PlayStation 1

Форм-фактор упаковки	**Період використання**	**Характеристика формату**
Standard Jewel Case	1994–2000	Класичний пластиковий CD-кейс із повноцінною обкладинкою, зворотною вкладкою та буклетом
Double Jewel Case	1995–1999	Розширений jewel case для ігор з декількома дисками, збільшений внутрішній простір
Slim Jewel Case	1999–2003	Зменшена товщина кейсу, обмежений простір для ілюстративних матеріалів
Plastic Case (Budget)	2000–2005	Спрощені пластикові упаковки для бюджетних перевидань
Cardboard Box (Special)	1996–2001	Картонні коробки для окремих спеціальних або колекційних видань

Таким чином, аналіз можливих форм-факторів упаковок для ігор PlayStation 1 дозволяє зробити висновок, що стандартний jewel case є найбільш обґрунтованим вибором для реалізації даного проєкту. Він поєднує у собі історичну автентичність, високий рівень впізнаваності серед поціновувачів ретро-ігор та широкі можливості

для художнього оформлення, що відповідає загальній концепції створення колекційної обкладинки гри «Острів».



Рис 2.2 Приклади коробок в форматі Jewel Case

2.3. Конструктивні та графічні особливості форм-фактора Jewel Case

Коробка для компакт-дисків у 1990-х роках була основним форматом для зберігання та розповсюдження цифрової інформації, зокрема музики, програмного забезпечення та відеоігор. Її конструкція поєднувала простоту, зручність використання та можливість розміщення друкованих матеріалів. Стандартна CD-коробка складалася з прозорої пластикової кришки, задньої частини з кріпленням для диску та місця для поліграфічних вкладок.

До основних елементів коробки належали передня обкладинка, задня вкладка з корінцем, внутрішній буклет і сам диск. Передня обкладинка виконувала головну візуальну функцію та створювала перше враження про продукт. Задня частина містила додаткову інформацію, логотипи та технічні відомості, а корінець дозволяв легко ідентифікувати видання на полиці. Внутрішній буклет використовувався для розміщення інструкцій, ілюстрацій та короткої інформації про гру.

Звичайна CD-коробка, яка застосовувалася переважно для музичних альбомів, мала універсальний характер і обмежене поліграфічне наповнення. У більшості випадків її оформлення було мінімальним і не мало значного впливу на сприйняття вмісту. Натомість Jewel Case для ігор на PlayStation 1 був адаптований саме під відеоігровий продукт і враховував його особливості.

Для ігор PlayStation 1 характерним було активне використання буклетів, які містили інструкції, сюжетні описи та ілюстративні матеріали. Обкладинка в такому форматі мала важливе значення і розглядалася як частина загального образу гри. Вона не лише інформувала, а й передавала атмосферу та настрій ігрового світу. Таким чином, Jewel Case у стилі PlayStation 1 виконував не тільки захисну функцію, але й слугував носієм художнього оформлення, що доповнювало ігровий досвід.

У межах даного проєкту цей форм-фактор розглядається як зручна та зрозуміла система, у якій усі елементи — обкладинка, внутрішні вкладки та оформлення диску — працюють разом і формують цілісне фізичне видання. Саме така структура дозволяє найбільш повно відтворити естетику ретро-періоду та створити художньо виразний продукт, орієнтований на поціновувачів класичних відеоігор.



Рис 2.3.1 Пуста коробока в форматі Jewel Case

У форм-факторі Jewel Case для компакт-дисків використовується чітко визначений набір поліграфічних елементів, кожен з яких має стандартні розміри та функціональне призначення. Це дозволяє забезпечити сумісність оформлення з конструкцією коробки та зберегти цілісність візуального рішення.

Передня обкладинка вставляється під прозору кришку коробки та має квадратний формат розміром **120 × 120 мм**. Вона є двосторонньою: лицьова сторона виконує роль основного художнього зображення, тоді як зворотна може використовуватися для додаткових графічних елементів або кольорового заповнення. Саме передня обкладинка формує перше враження про гру та є головним носієм візуальної ідентичності видання.

Задня обкладинка також є двосторонньою і має розмір **117,5 × 151 мм**. Вона розміщується під пластиковим тримачем для диску і, окрім основної площини, включає корінці, які видно при зберіганні коробки на полиці. На корінцях зазвичай розміщувалася назва гри, логотип платформи та додаткові ідентифікаційні елементи, що полегшували пошук і впізнавання видання серед інших.

Таким чином, формат обкладинок для Jewel Case чітко регламентований і передбачає роботу з двома основними поліграфічними площинами — передньою та задньою. Це створює зручні умови для художнього оформлення, дозволяючи розподіляти візуальну та інформаційну складову між різними елементами коробки, не перевантажуючи жоден з них.

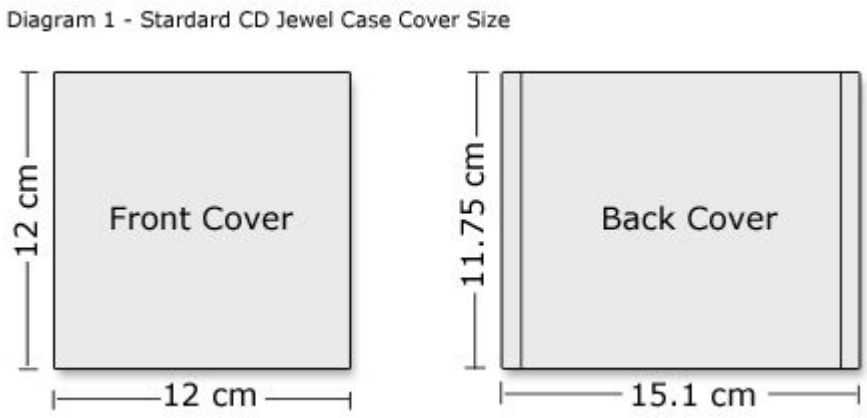


Рис 2.3.2 Схема розмірів обкладинок

2.4. Оформлення обкладинки фізичного видання гри

Обкладинки ігор для консолі PlayStation 1 мали низку характерних спільних елементів, які формували впізнавану візуальну мову цього періоду. Незважаючи на різноманіття жанрів і тематики ігор, більшість обкладинок дотримувалася подібних принципів побудови композиції, подання інформації та загального стилістичного підходу. Саме ці особливості стали основою для подальшого аналізу та використання у межах даного проєкту.

До спільних рис обкладинок PlayStation 1 можна віднести чітко структуровану композицію, акцент на центральному образі, використання виразної ілюстрації або стилізованого графічного елементу, а також зрозумілу ієрархію інформації. Назва гри, логотип платформи та допоміжні елементи розміщувалися таким чином, щоб бути добре зчитуваними як зблизька, так і з відстані полиці магазину. При цьому обкладинка не обов’язково відтворювала конкретні сцени ігрового процесу, а радше передавала загальний настрій, атмосферу та жанрову приналежність гри.

У межах створення обкладинки для гри «Острів» було прийнято рішення зберегти ці ключові принципи оформлення, характерні для епохи PlayStation 1, водночас поєднавши їх з авторським дизайнерським підходом. Основна ідея полягає не у прямому копіюванні існуючих обкладинок, а у свідомому використанні впізнаваних візуальних прийомів, адаптованих до унікальної концепції гри.

Таким чином, обкладинка фізичного видання гри «Острів» розробляється як поєднання історично сформованої стилістики обкладинок PlayStation 1 та оригінального художнього рішення. Це дозволяє досягти балансу між впізнаваністю ретро-естетики та індивідуальністю дизайну, забезпечуючи відповідність загальній концепції стилю обкладинок даної платформи і водночас підкреслюючи унікальний характер гри.

2.4.1. Вибір стилістики обкладинки та її відповідність естетиці епохи

Значна частина обкладинок ігор для консолі PlayStation 1 була виконана із використанням тривимірної графіки, яка на той момент набувала стрімкої популярності. Йдеться насамперед про деталізовані 3D-рендери, створені спеціально для обкладинок і рекламних матеріалів. Такі зображення, як правило, не

мали жорстких обмежень щодо кількості полігонів і часу візуалізації, оскільки не призначалися для відтворення в реальному часі, а рендерилися окремо з метою отримання максимально якісного результату відповідно до можливостей тодішніх технологій.

Важливо зазначити, що подібні зображення здебільшого не відображали реальний вигляд гри під час ігрового процесу. Графічні можливості консолей кінця 1990-х років не дозволяли відтворювати настільки деталізовані сцени в реальному часі, тому обкладинка виконувала радше образну та емоційну функцію. Вона створювала уявлення про світ гри, її атмосферу та масштаб, не обмежуючись технічними рамками ігрового рушія.

У сучасних умовах технічного розвитку створення високоякісних 3D-рендерів стало значно доступнішим і менш затратним у часовому плані. Сучасні інструменти дозволяють за короткий термін отримати зображення, які за рівнем деталізації та якості не поступаються рендерам кінця 1990-х років, а подекуди й перевищують їх. Саме тому в межах даного проєкту було обрано стилістику, що наслідує підхід епохи PlayStation 1, але реалізується з використанням сучасних технічних можливостей.

Таким чином, вибір стилістики обкладинки для гри «Острів» ґрунтується на історично обґрунтованій практиці використання 3D-графіки в оформленні обкладинок PlayStation 1. Поєднання ретро-естетики з сучасним рівнем виконання дозволяє відтворити характерні риси епохи та водночас забезпечити високу художню якість зображення, що відповідає загальній концепції фізичного видання.



Рис 2.4.1 Приклади обкладинк викононі за допомогою 3Д графіки

2.4.2. Композиційне рішення та візуальні акценти обкладинки

Композиційне рішення обкладинки формується з урахуванням жанрової специфіки гри «Острів» та її основної ідеї. Оскільки гра є містобудівною та зосереджена на розвитку сільського поселення, ключовим завданням обкладинки є передача спокійної, мирної атмосфери життя села. На відміну від ігор з динамічним або конфліктним сюжетом, у даному випадку візуальні акценти мають підкреслювати гармонію, побут і повсякденну працю.

Центральним композиційним елементом обкладинки виступає постать українського селянина, який символізує головних персонажів гри. Саме селяни є основою ігрового процесу, оскільки вони будують поселення, займаються господарством та забезпечують його розвиток. Розміщення фігури селянина на передньому плані дозволяє одразу зчитати тематику гри та акцентувати увагу на людському факторі як ключовому елементі ігрового світу.

Другорядні, але важливі візуальні акценти формуються через зображення елементів землеробства та скотарства, які є одними з основних видів діяльності у грі. Для цього в композицію вводяться образи сільськогосподарських тварин і оброблюваних полів, що підсилює відчуття життєвого циклу та господарської діяльності. Такі елементи доповнюють основний образ і роблять композицію більш насиченою та змістовною.

Окрему роль у композиції відіграє річка, яка є важливим елементом кожної карти у грі «Острів». Її включення в обкладинку дозволяє не лише урізноманітнити просторову побудову зображення, а й підкреслити зв’язок гри з природним середовищем. Річка виступає композиційною віссю, що поєднує передній і задній плани, створюючи відчуття глибини та цілісності ігрового простору.

Таким чином, композиційне рішення обкладинки базується на поєднанні центрального людського образу та допоміжних елементів сільського життя, що відповідає жанру гри «Острів» і дозволяє візуально передати її основну ідею та атмосферу.



Рис 2.4.2 Зображення типового села в грі «Острів»

2.4.3. Інформаційна структура обкладинки

Формат обкладинки для Jewel Case передбачає наявність чотирьох основних візуальних площин, кожна з яких виконує окрему інформаційну та композиційну функцію. Така структура дозволяє логічно розподілити художні та текстові елементи, не перевантажуючи жодну з частин і водночас зберігаючи цілісність оформлення.

Передня частина обкладинки виконує роль основного візуального акценту. На ній розміщується велика назва гри, оформлена у стилістиці, що відповідає загальній концепції гри «Острів», а також стандартні маркування, характерні для ігор на PlayStation 1. При цьому основний простір передньої обкладинки відводиться саме для ілюстрації, що дозволяє зосередити увагу глядача на художньому образі та атмосфері гри.

Задня частина обкладинки використовується для подання інформаційного наповнення. Тут розміщується короткий опис гри, який дає уявлення про її жанр та ігрові особливості. Також на задній обкладинці передбачено використання кількох скріншотів, що демонструють вигляд гри безпосередньо під час ігрового процесу. Це дозволяє потенційному гравцеві краще зрозуміти візуальний стиль та механіки гри.

Окрім цього, на задній частині залишено місце для стандартних маркувань, притаманних іграм відповідного періоду.

Внутрішня сторона передньої обгортки оформлюється у візуально спорідненому стилі з основною обкладинкою. На цій площині розміщується текстовий блок, присвячений особливостям даного колекційного видання. Такий підхід дозволяє додатково підкреслити унікальний характер фізичного видання та звернути увагу на його колекційну цінність.

Внутрішня частина задньої сторони обгортки традиційно використовується як декоративний елемент. У даному проєкті вона оформлюється за допомогою ілюстративного зображення без текстового наповнення. Саме цю частину гравець бачить після виймання диску з коробки, тому вона виконує суто естетичну функцію та завершує загальне візуальне враження від видання.

Окрему увагу приділено оформленню корінців обгортки, які розміщуються на задній частині обкладинки та залишаються видимими при зберіганні коробки на полиці. Корінці оформлюються у класичному стилі PlayStation 1 із використанням назви гри та характерних графічних елементів, що забезпечує впізнаваність і цілісність фізичного видання.

2.5. Оформлення внутрішніх елементів коробки

Внутрішнє наповнення коробки фізичного видання гри «Острів» формується з урахуванням типових рішень, характерних для ігор на PlayStation 1. Основними елементами внутрішнього оформлення є компакт-диск з грою та вкладиш у вигляді артбуку. Саме ці складові доповнюють зовнішню обкладинку і формують цілісне сприйняття фізичного видання.

Зображення на диску виконується у круговому форматі, що відповідає стандартній формі компакт-диска. Оформлення розміщується у межах видимої площини диску з урахуванням центрального отвору та технічних зон, які не підлягають друку. Дизайн диску витримується у єдиній стилістиці з обкладинкою та загальною візуальною концепцією гри. Основними елементами зображення є назва гри, стилізована графіка та допоміжні декоративні елементи, які не перевантажують композицію і забезпечують зручність зчитування інформації.

Вкладиш у форматі артбуку розміщується у передній частині Jewel Case та має стандартний для компакт-дисків формат, близький до квадратного. Артбук виконується у вигляді багатосторінкового друкованого видання і містить ілюстративні матеріали, пов’язані з грою «Острів». Основний акцент у вкладиші робиться на візуальний контент, тоді як текстові елементи виконують допоміжну роль.

2.5.1. Оформлення зображення диску

Оформлення зображення на компакт-диску є важливою складовою загального візуального образу фізичного видання гри «Острів». Диск у даному випадку розглядається не лише як носій інформації, а і як повноцінний елемент дизайну, який доповнює обкладинку та артбук-вкладиш. Саме тому його оформлення підпорядковується єдиній стилістичній концепції всього видання.

Формат зображення для друку на CD має круглу форму та відповідає стандартному діаметру диску — 118 мм. При розробці макету необхідно враховувати центральний отвір діаметром 36 мм, а також внутрішню технологічну зону, де друк може бути частково обмежений. У результаті активна зона для розміщення зображення має вигляд кільця, в межах якого розташовуються всі графічні та текстові елементи.

Особливості друку на CD-дисках накладають певні обмеження на дизайн. Через специфіку поверхні та технологію нанесення фарби надто дрібні деталі, тонкі лінії та складні текстури можуть втрачати чіткість. Тому при оформленні диску доцільно використовувати узагальнені форми, чіткі силуети та помірну кількість текстових елементів. Шрифти обираються достатньо великими і контрастними, щоб залишатися читабельними після друку.

Композиція зображення на диску зазвичай будується з урахуванням його круглої форми. Візуальні акценти розподіляються по колу, що створює відчуття цілісності та врівноваженості. Назва гри або її логотип можуть розміщуватися по верхньому сегменту або вздовж кола, а допоміжні декоративні елементи — рівномірно доповнювати композицію.

У фізичних виданнях ігор для PlayStation 1 поширеною практикою було дублювання головного зображення обкладинки або його фрагмента на поверхні компакт-диску. Таке рішення забезпечувало візуальну єдність між зовнішнім та внутрішнім оформленням коробки. Водночас ілюстрація адаптувалася до круглого формату, спрощувалася та перероблялася з урахуванням композиційних і технічних вимог.

У межах даного проєкту застосовується аналогічний підхід. Зображення на диску для гри «Острів» повторює основний художній мотив обкладинки, але трансформується відповідно до формату CD. Це дозволяє зберегти впізнаваність візуального образу гри, водночас створивши самостійний дизайнерський елемент, який органічно вписується у загальну концепцію фізичного видання.

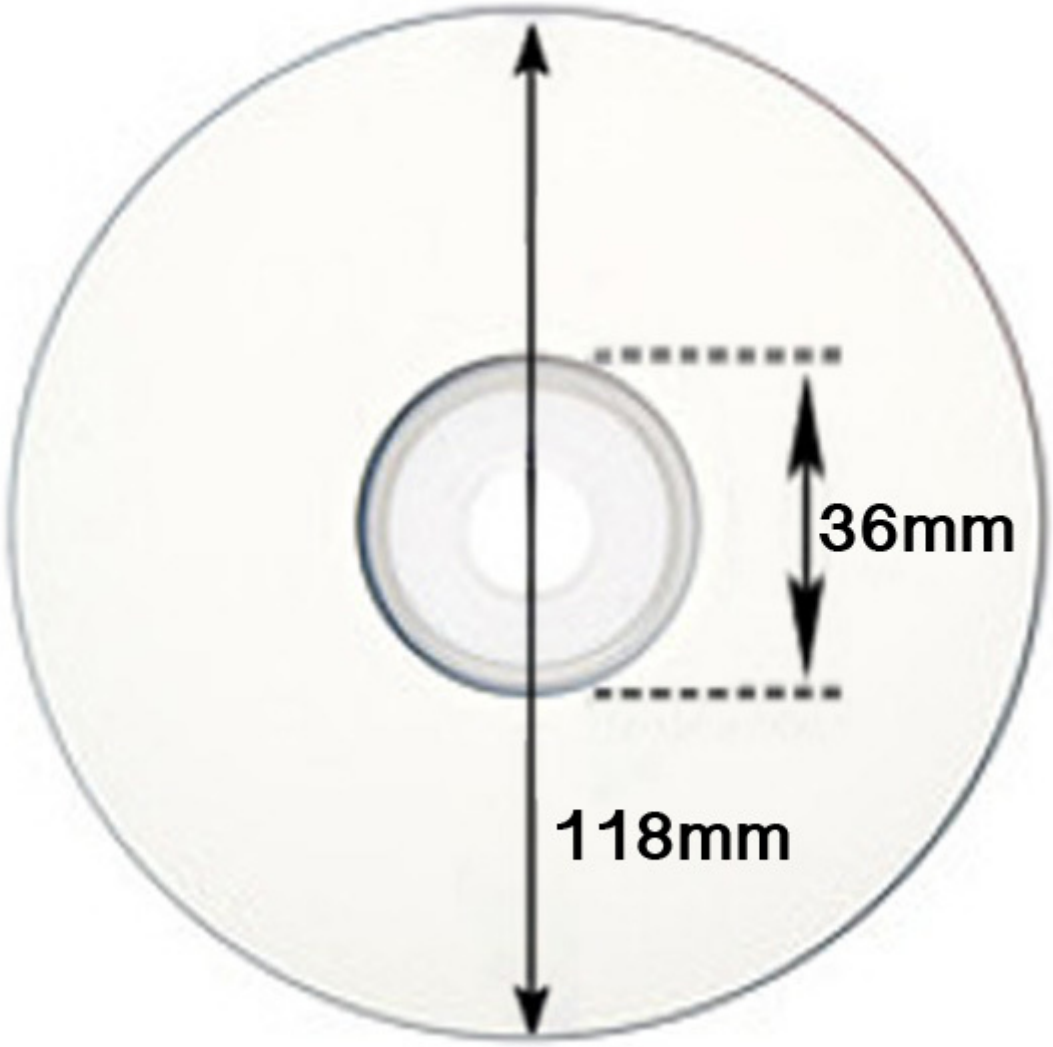


Рис 2.5.1 Схема розміщення зображення на CD диску

2.5.2. Оформлення артбуку-вкладиша до фізичного видання

Артбук-вкладиш є одним із ключових елементів внутрішнього оформлення фізичного видання гри «Острів». Він виконує не лише інформаційну, а й художню функцію, доповнюючи загальну концепцію видання та розкриваючи візуальний світ гри більш детально. Формат артбуку відповідає конструктивним особливостям Jewel Case і розміщується у передній частині коробки.

Розмір артбуку становить **120 × 120 мм,** що відповідає стандартному формату вкладок для компакт-дисків. Такий розмір є зручним для розміщення ілюстративного матеріалу та дозволяє зберегти достатній рівень деталізації

зображень, незважаючи на компактний формат. Артбук виконується у вигляді багатосторінкового друкованого видання, кількість сторінок якого визначається обсягом ілюстративного матеріалу та загальною концепцією фізичного видання.

Орієнтація сторінок артбуку є квадратною, що забезпечує єдність з форматом обкладинки та диску. Такий підхід дозволяє створити цілісний візуальний образ і полегшує композиційне розміщення ілюстрацій. Основний акцент у структурі артбуку робиться на ілюстративному наповненні, тоді як текстові елементи використовуються мінімально та виконують допоміжну роль.

Для друку артбуку передбачається використання якісного паперу середньої щільності, що забезпечує добру передачу кольору та зменшує просвічування зображень. Верстка сторінок будується з урахуванням полів та зони обрізки, що є стандартною вимогою до поліграфічних видань. Ілюстрації розміщуються таким чином, щоб максимально ефективно використовувати площу сторінки та зберігати композиційну цілісність кожного розвороту.

Зміст артбуку формується як добірка ілюстрацій, виконаних у ретро 3D-стилістиці, що відповідає естетиці гри та обраному періоду. Кожна робота розглядається як самостійний візуальний об’єкт, але водночас усі ілюстрації об’єднані спільною тематикою та стилістичними принципами. Такий підхід дозволяє сприймати артбук як колекційний елемент фізичного видання, який підсилює його художню та емоційну цінність.

2.6. Ілюстративне наповнення фізичного видання

Ілюстративне наповнення фізичного видання гри «Острів» є одним з ключових елементів, що формує його художню та колекційну цінність. На відміну від цифрового релізу, фізичне видання дозволяє розглядати візуальні матеріали не лише як допоміжний контент, а як самостійний об’єкт сприйняття. Саме тому ілюстрації у межах даного проєкту виконують не декоративну, а концептуальну роль.

Основним завданням ілюстративного наповнення є розкриття атмосфери гри та візуалізація її світу поза межами ігрового процесу. Ілюстрації не дублюють конкретні ігрові сцени, а передають узагальнений образ сільського життя, побуту,

природного середовища та персонажів. Такий підхід є характерним для фізичних видань ігор періоду 1990-х років, де художні матеріали часто створювали власну інтерпретацію ігрового світу.

Ілюстративне наповнення охоплює як зовнішні елементи оформлення (обкладинка, диск), так і внутрішні матеріали, зокрема артбук-вкладиш. Усі ілюстрації виконуються в єдиній стилістиці та підпорядковуються загальній візуальній концепції фізичного видання. Це дозволяє уникнути стилістичної розрізненості та створити цілісний художній образ.

Особливу увагу приділено тому, щоб ілюстрації сприймалися як завершені композиції, здатні існувати самостійно. Кожна робота має власну візуальну логіку, але водночас є частиною загальної серії. Такий принцип характерний для артбуків та ілюстративних вкладок класичних фізичних видань відеоігор, орієнтованих на поціновувачів ретро-естетики.

Таким чином, ілюстративне наповнення фізичного видання гри «Острів» розглядається як повноцінний художній компонент проєкту. Воно не лише доповнює гру, а й формує додатковий рівень сприйняття, спрямований на створення емоційного зв’язку з гравцем і підкреслення унікальності фізичного видання.

2.6.1. Характер ілюстрацій та їх художня спрямованість

Ілюстрації, створені для фізичного видання гри «Острів», мають чітко визначену художню спрямованість та виконуються з урахуванням загальної концепції проєкту. Їх основним завданням є не відтворення конкретних ігрових моментів, а передача настрою, атмосфери та образу світу гри. Такий підхід відповідає традиціям оформлення фізичних видань відеоігор кінця 1990-х – початку 2000-х років, де ілюстративні матеріали часто мали умовний, узагальнений характер.

Художня спрямованість ілюстрацій зосереджена на зображенні повсякденного життя сільського поселення, природного середовища та персонажів гри. У центрі уваги перебувають образи селян, архітектура села, ландшафти, а також сцени, пов’язані із землеробством та скотарством. Такі сюжети дозволяють підкреслити мирний характер гри та її зосередженість на поступовому розвитку й взаємодії з навколишнім середовищем.

Ілюстрації мають спокійний, врівноважений характер, без надмірної динаміки чи драматичних акцентів. Композиції будуються таким чином, щоб глядач міг зосередитися на деталях та загальній атмосфері сцени. Це сприяє створенню відчуття затишку та стабільності, що є важливою складовою візуальної мови гри «Острів».

З художньої точки зору ілюстрації орієнтовані на створення цілісної серії робіт, об'єднаних спільною стилістикою та тематикою. Кожна ілюстрація сприймається як окремий завершений твір, але водночас є частиною загального візуального наративу. Такий підхід дозволяє розглядати ілюстративне наповнення не лише як додаток до гри, а як самостійну художню серію, що підсилює цінність фізичного видання.

2.6.2. Ретро 3D-стилістика як основа візуальної мови артбуку

Ретро 3D-стилістика у межах даної роботи розглядається як художній напрям, що наслідує візуальні принципи тривимірної графіки кінця 1990-х – початку 2000-х років, характерні для епохи ранніх ігрових консолей та персональних комп'ютерів. Йдеться не про технічні обмеження як такі, а про свідоме відтворення естетики, яка сформувалася в умовах обмежених обчислювальних можливостей того часу.

Для ретро 3D-стилістики характерними є спрощені геометричні форми, помітна полігональність об'єктів, обмежена деталізація моделей та стримане використання текстур. Поверхні часто мають рівномірне освітлення, а матеріали виглядають узагальненими, без складних шейдерних ефектів. Такі особливості формують впізнавану візуальну мову, яка сьогодні асоціюється з раннім етапом розвитку тривимірної графіки у відеоіграх.

Важливою рисою ретро 3D-стилістики є її умовність. Зображення не прагнуть до фотореалізму, натомість вони створюють узагальнений, майже символічний образ ігрового світу. Саме ця умовність дозволяє глядачеві доповнювати побачене власною уявою, що було характерним для сприйняття ігор у 1990-х роках. У цьому контексті ретро 3D виступає не лише як стилістичний вибір, а як окремий спосіб візуального мислення.

У сучасному культурному просторі ретро 3D-стилістика набуває нового значення. Вона сприймається як елемент ностальгії та як свідоме звернення до

естетики минулого, що має власну художню цінність. Саме тому цей стиль обрано як основу візуальної мови артбуку-вкладиша до фізичного видання гри «Острів», оскільки він безпосередньо пов’язаний з епохою фізичних видань і формує емоційний зв’язок із поціновувачами ретро-культури.



Рис 2.6.1 - Роберт А. Мікельсен, 1993



Рис 2.6.2 - Дерек Руткай, 2023



Рис 2.6.3 - Клінтон Джонс, 2016

Ретро 3D-стилістика у контексті даної роботи конкретизується через візуальні особливості тривимірної графіки, характерної саме для ігор на консолі PlayStation 1. Вона формується не абстрактно, а на основі реальних технічних і художніх обмежень платформи, які безпосередньо впливали на вигляд моделей, текстур та сцен.

Для графіки PlayStation 1 типовими були низькополігональні моделі, де персонажі та об’єкти складалися з відносно невеликої кількості полігонів. У середньому ігрові персонажі мали від кількох сотень до приблизно 800–1000 полігонів, тоді як середовище будувалося з простих геометричних форм. Саме тому велике значення надавалося силуету об’єкта, його впізнаваності та читабельності форми з відстані.

Текстури для PS1 зазвичай мали низьку роздільну здатність, найчастіше в межах 32×32, 64×64 або 128×128 пікселів. Вони застосовувалися без складної фільтрації, що призводило до помітної пікселізації та «плавання» текстур на поверхнях. Водночас така особливість стала однією з ключових ознак ретро 3D-естетики і сьогодні сприймається як її характерна риса. Текстури використовувалися не для деталізації, а для загального позначення матеріалу та кольорових акцентів.

Освітлення в іграх PlayStation 1 було вкрай обмеженим. Платформа не підтримувала динамічне освітлення в сучасному розумінні, тому сцени часто виглядали рівномірно освітленими або використовували вершинне освітлення (vertex lighting). Тіні або були відсутні, або реалізовувалися у спрощеній формі. Це створювало характерний плаский вигляд сцен, але водночас підсилювало умовність та стилізованість зображення.

Ще однією важливою особливістю PS1-графіки була відсутність корекції перспективи текстур, що спричиняло їх викривлення під час руху камери. У свій час це вважалося технічним недоліком, проте сьогодні така деформація є впізнаваним маркером ретро 3D-стилю. У сучасних художніх роботах цей ефект часто відтворюється свідомо як стилістичний прийом.

У межах артбуку-вкладиша до фізичного видання гри «Острів» ці особливості використовуються не як технічні обмеження, а як свідомий художній вибір.

Низькополігональні моделі, обмежені текстури та спрощене освітлення дозволяють відтворити візуальну мову епохи PlayStation 1, зберігаючи при цьому цілісність і стилістичну впізнаваність ілюстрацій.

У межах артбуку-вкладиша ретро 3D-стилістика використовується також як засіб роботи з візуальною пам’яттю гравця. Спрощені форми, обмежена деталізація та характерні візуальні спотворення не прагнуть до точного відтворення реальності, а радше нагадують спосіб, у який людина зберігає та відтворює спогади. Пам’ять, як правило, фіксує не дрібні деталі, а загальний настрій, ключові образи та емоційні акценти. Саме тому ретро 3D-графіка, з її умовністю та фрагментарністю, сприймається як близька до механізмів людського сприйняття минулого досвіду.

На відміну від сучасних фотореалістичних підходів, ретро 3D-естетика свідомо відмовляється від надмірної точності та візуальної досконалості. У даному контексті спрощення не є ознакою технічної недостатності, а виступає художнім прийомом. Обмеження у формі, кольорі та освітленні дозволяють зосередити увагу глядача на композиції, ритмі та загальній атмосфері сцени. Такий підхід підсилює емоційне сприйняття ілюстрацій та робить їх більш виразними, попри зовнішню простоту.

Ретро 3D-стилістика також органічно поєднується з форматом фізичного видання. Артбук, як матеріальний об’єкт, підсилює відчуття взаємодії з візуальним образом поза цифровим середовищем. У поєднанні з естетикою раннього 3D це створює ефект «матеріалізованого спогаду», де ілюстрації функціонують не лише як зображення, а як частина колекційного досвіду. Таким чином, ретро 3D у даному проєкті виступає не лише стилістичним вибором, а повноцінною основою візуальної мови артбуку, що поєднує історичний контекст, емоційне сприйняття та художню цілісність фізичного видання гри «Острів».

2.6.3. Принципи добору та структурування ілюстративних робіт

Добір ілюстративних робіт для артбуку-вкладиша здійснювався з урахуванням необхідності створення цілісного візуального наративу, який відповідає концепції гри «Острів». Значна частина ілюстрацій об’єднана спільною тематикою та може розглядатися як фрагменти однієї умовної історії. Водночас артбук не ставить за

мету пряме відтворення ігрових моментів або механік, а зосереджується на ширшому зображенні світу гри.

Багато робіт присвячені побуту сільського українського життя, повсякденним сценам, взаємодії персонажів із навколишнім середовищем, дрібним подіям та ситуаціям, які формують загальну атмосферу гри. Такий підхід дозволяє показати ігровий світ з боку, який не завжди доступний безпосередньо під час ігрового процесу. Окрему роль у цих сценах відіграє легка нотка гумору, яка підкреслює розважальний характер продукту. Гумористичні елементи допомагають зняти напруження, роблять образи більш живими та наближеними до глядача, що відповідає загальній ідеї гри як простору для відпочинку та розслаблення.

Структурування ілюстрацій побудовано таким чином, що між різними тематичними лініями відбувається чергування. Глядач переключається з однієї візуальної історії на іншу, а згодом повертається до попередньої, отримуючи її умовне продовження. Такий нелінійний принцип подачі створює ефект фрагментарності та поступового занурення у світ гри, що близьке до способу сприйняття спогадів.

Водночас у низці робіт присутні елементи моторошної, дещо тривожної естетики, характерної для ретро 3D-стилю. Спрощені форми, непропорційні силуети, специфічне освітлення та умовна геометрія створюють легке відчуття напруги або дивності, яке є впізнаваною рисою багатьох робіт у цьому стилі. Такі елементи не домінують, але слугують контрастом до спокійних побутових сцен і збагачують візуальну мову артбуку.

Таким чином, принципи добору та структурування ілюстративних робіт спрямовані на поєднання побутових, емоційних і стилістично виразних сцен у межах єдиного артбуку. Це дозволяє розкрити світ гри «Острів» з різних боків, зберігаючи баланс між розважальністю, художньою виразністю та впізнаваною ретро 3D-естетикою.

2.6.4. Технічні особливості створення ілюстрацій у стилі ретро 3D

Створення ілюстрацій для артбуку у стилі ретро 3D передбачало використання сучасних цифрових інструментів із дотриманням художніх і технічних принципів,

характерних для графіки епохи PlayStation 1. Основною метою цього етапу було не досягнення фотореалістичності, а свідоме відтворення обмежень та візуальної мови раннього тривимірного мистецтва.

Для моделювання тривимірних об’єктів використовувалася програма Blender. Моделі створювалися з урахуванням обмеженого полігонального бюджету, характерного для ігор п’ятого покоління консолей. Основна увага приділялася загальному силуету об’єктів і їх впізнаваності, тоді як дрібна геометрична деталізація свідомо обмежувалася. Такий підхід відповідає принципам ретро 3D-естетики та дозволяє зберегти стилістичну цілісність ілюстрацій.

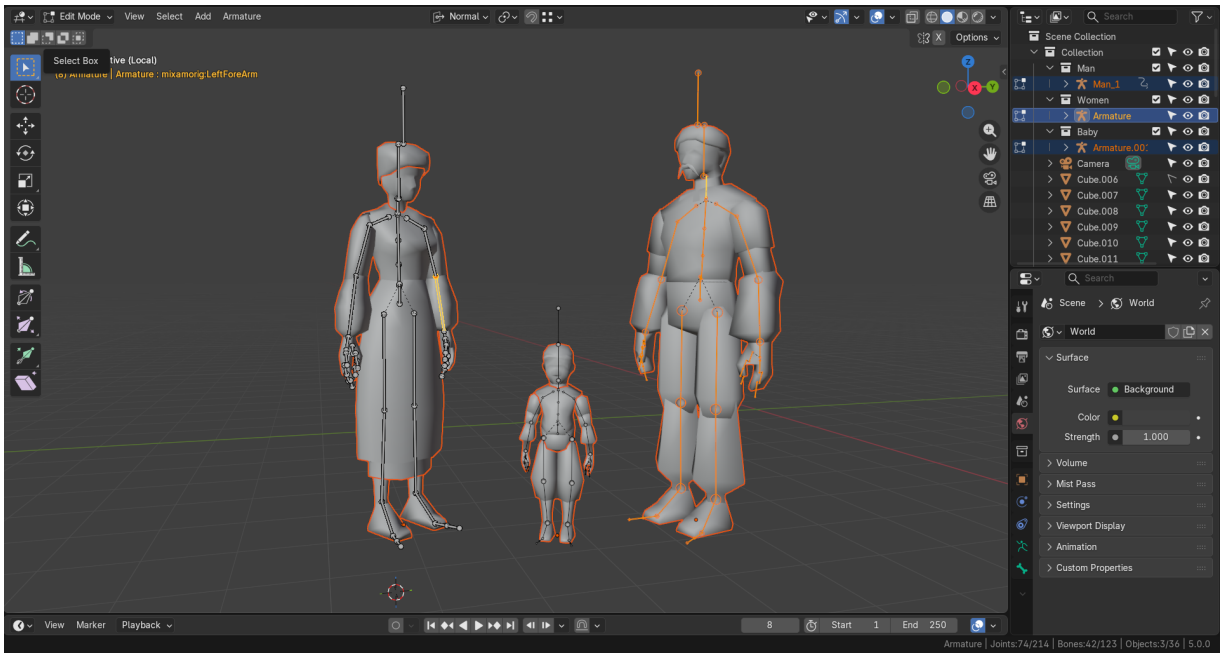


Рис 2.6.4 - Три 3Д моделі сім’ї займають 1535 полігонів

Для текстурування моделей використовувалися фотографії реальних поверхонь, а також згенеровані за допомогою штучного інтелекту зображення текстур. Після цього всі текстурні матеріали додатково оброблялися у програмі Adobe Photoshop. Обробка включала зменшення роздільної здатності, спрощення кольорової палітри та корекцію контрасту, щоб текстури відповідали вимогам і візуальним обмеженням графіки PlayStation 1.



Рис 2.6.5 - текстурний атлас до і після зжимання до 64 бітів

Зібрані моделі та текстури інтегрувалися у готові сцени за допомогою ігрового рушія Unity. Unity було обрано як оптимальний інструмент для даного проєкту, оскільки для нього існує велика кількість доступних шейдерів, які дозволяють імітувати особливості рендерингу старих ігрових консолей. Це дало змогу

відтворити характерні візуальні ефекти ретро 3D, зокрема спрощене освітлення та специфічну обробку поверхонь.

Важливою перевагою використання Unity стало те, що сцени не потребували окремого офлайн-рендерингу. Як і у класичних відеоіграх, візуалізація відбувалася в реальному часі, що відповідало логіці створення ігор епохи PlayStation 1. Такий підхід дозволив не лише оптимізувати робочий процес, а й зберегти автентичний характер отриманих зображень, наближених до ігрового середовища, для якого й створювався артбук.

2.7. Шрифтове та графічне оформлення фізичного видання

Шрифтове та графічне оформлення фізичного видання гри «Острів» виконано з акцентом на ілюстративний матеріал. Основна ідея полягає в тому, щоб нічого не відволікало увагу від артбуку та художніх робіт, які є головною цінністю цього видання. Тому текстові та графічні елементи використовуються у мінімальній кількості.

Оформлення побудоване максимально стримано. Шрифти застосовуються лише там, де це необхідно для передачі інформації або орієнтації всередині видання. Додаткові графічні елементи не перевантажують сторінки і не конкурують з ілюстраціями, а лише доповнюють їх і підтримують загальний стиль.

Такий підхід дозволяє зосередити увагу глядача саме на візуальному матеріалі та створює відчуття цілісного, акуратного фізичного видання. У результаті артбук і всі інші елементи коробки сприймаються як єдиний об’єкт, у якому головну роль відіграє художній контент, а шрифтове та графічне оформлення виконує допоміжну функцію.

2.7.1. Вибір шрифтів та їх стилістична відповідність обраному періоду

При виборі шрифтів для фізичного видання гри «Острів» основна увага приділялася їх відповідності загальній тематиці гри та обраному візуальному стилю. Шрифти підбиралися з урахуванням українського сільського контексту, щоб підтримати атмосферу побутового життя та підкреслити локальний характер ігрового світу.

Використані шрифти мають просту, зрозумілу форму та не перевантажені декоративними елементами. Їх стилістика асоціюється з традиційними написами, які можна побачити у сільському середовищі, при цьому вони залишаються читабельними та зручними для використання у друкованому форматі. Такий підхід дозволяє органічно поєднати національні мотиви з візуальною мовою ретро-естетики.

Застосування стриманих шрифтів у поєднанні з мінімальною кількістю тексту забезпечує гармонійне сприйняття видання та не відволікає увагу від ілюстративного наповнення, зберігаючи цілісність художнього оформлення.

2.7.2. Графічні елементи та допоміжні візуальні засоби

Графічні елементи та допоміжні візуальні засоби у фізичному виданні гри «Острів» застосовуються у мінімальній кількості та виконують допоміжну роль. Їх використання спрямоване на акуратне оформлення текстових блоків і підтримку загальної стилістики видання без відволікання уваги від ілюстративного матеріалу.

Для візуального підкреслення тексту використовується невеликий традиційний український орнамент, який розміщується лише в нижній частині текстових блоків. Такий підхід дозволяє зберегти стриманість оформлення та уникнути перевантаження сторінок декоративними елементами. Орнамент подається у спрощеній формі та виступає як ненав’язливий акцент, що доповнює зміст тексту.

Застосування орнаменту лише знизу тексту створює відчуття завершеності композиції та водночас зберігає чистоту верхньої частини сторінки. Це дозволяє гармонійно поєднати текстові та графічні елементи, підтримуючи загальну атмосферу гри «Острів» і не конкуруючи з основними художніми роботами.

Висновки до розділу 2

У другому розділі було розглянуто процес проєктування та художньо-технічного оформлення фізичного видання гри «Острів». Основну увагу зосереджено на виборі форм-фактора, стилістичних рішень та принципів оформлення, які дозволяють відтворити естетику фізичних видань відеоігор епохи PlayStation 1 та адаптувати її до сучасного авторського проєкту.

Обґрунтовано вибір форм-фактора Jewel Case як найбільш впізнаваного та характерного для досліджуваного періоду. Розглянуто його конструктивні особливості, формат обкладинок, внутрішніх елементів та можливості розміщення ілюстративного матеріалу. Такий форм-фактор дозволяє поєднати функціональність фізичного носія з художньою складовою видання та підкреслити його колекційний характер.

У розділі також проаналізовано принципи оформлення обкладинки, внутрішніх елементів коробки, зображення на диску та артбуку-вкладиша. Визначено, що ключовим елементом видання є ілюстративне наповнення, яке формується на основі ретро 3D-стилістики. Розкрито художню спрямованість ілюстрацій, принципи їх добору та структурування, а також технічні особливості створення арту з використанням сучасних інструментів із дотриманням візуальних обмежень епохи PlayStation 1.

Окрему увагу приділено шрифтовому та графічному оформленню фізичного видання. Визначено, що мінімалістичний підхід до текстових і допоміжних графічних елементів дозволяє зосередити увагу глядача на художніх роботах та зберегти цілісність візуального образу. Використання стриманих шрифтів і традиційних орнаментальних елементів підкреслює тематику гри та підтримує загальну атмосферу видання.

Таким чином, у межах другого розділу сформовано цілісну концепцію фізичного видання гри «Острів», у якій поєднуються історично обґрунтований форм-фактор, ретро-естетика та авторський художній підхід. Отримані рішення створюють основу для подальшої практичної реалізації проєкту та підкреслюють художню і колекційну цінність фізичного видання.

РОЗДІЛ 3.

РОЗРОБКА ТЕХНОЛОГІЇ ВИГОТОВЛЕННЯ ВИДАННЯ

3.1 Аналіз вихідних даних для проектування фізичного видання гри «Острів»

У межах виконання дипломного проєкту було визначено основні вихідні дані для проєктування фізичного видання відеогри «Острів». Формат видання обрано відповідно до стандарту ігрових дисків епохи PlayStation 1 — Jewel Case. Такий формат є квадратним і передбачає використання обкладинки розміром 120×120 мм для передньої частини, а також задньої обгортки розміром 117,5×151 мм з корінцями. Обраний формат є усталеним для фізичних видань ігор кінця 1990-х — початку 2000-х років та добре впізнаваним серед поціновувачів ретро-культури.

Ілюстративне наповнення видання займає домінуюче місце. Основний акцент зроблено на візуальній складовій, тоді як текстова інформація використовується у мінімальному обсязі та виконує пояснювальну й інформаційну функцію. Такий підхід відповідає концепції колекційного ігрового видання, де художнє оформлення є ключовим елементом сприйняття продукту.

Для оформлення артбуку-вкладиша обрано формат 120×120 мм, що відповідає габаритам коробки та забезпечує цілісність фізичного видання. Артбук містить ілюстративні роботи у стилі ретро 3D і не передбачає складної текстової верстки. Колонцифри у виданні не використовуються, що дозволяє зберегти чистоту композиції сторінок і не відволікати увагу від ілюстрацій.

Для оформлення текстових елементів артбуку та обкладинки використовується шрифт Kyiv Region. Вибір даної гарнітури зумовлений її стилістичною відповідністю тематиці гри, асоціацією з українським регіональним контекстом та простотою форм, що добре поєднується з ілюстративним наповненням і не перевантажує візуальну композицію.

Основними матеріалами для виготовлення фізичного видання передбачено стандартні поліграфічні рішення, характерні для Jewel Case: прозорий пластиковий корпус, поліграфічні вкладки з крейдованого паперу для обкладинки та артбуку, а

також друковане зображення на компакт-диску. Обрані матеріали забезпечують відповідність історичному форм-фактору, зручність використання та збереження колекційної цінності видання.

Таблиця 3.1 Технічні характеристики фізичного видання гри «Острів»

№ з/п	Найменування показника	Артбук	Обкладинка
1	Формат і доля аркуша, см	60×90/16	60×90/16
2	Формат видання до обрізу, мм	120×240 мм	117,5 × 151 мм, 120 × 120 мм
3	Тираж видання, прим.	500	500
4	Обсяг видання		
	– у сторінках	32	1
	– у фізичних друкарських аркушах	2,0	1/16
	– в обліково-видавничих аркушах	2,3	—
	– в умовно-друкарських аркушах	2,0	—
5	Текст, кегль шрифту, гарнітура	14 pt, Kyiv Region	14 pt, Kyiv Region
6	Титульні елементи		
	– характер оформлення	ілюстративно-декоративний	ілюстративно-декоративний
	– кількість фарб	4+4	4+0
	– характер ілюстрацій	кольорові, растрові, 3D	кольорові, растрові, 3D
7	Ілюстрації		
	– фарбовість	4+4	4+4

	– характер ілюстрацій	кольорові, растрові, 3D-рендери	кольорові, растрові, 3D-рендери
	– розташування у виданні	сторінкові	сторінкові
	– ілюстративність видання, %	близько 90 %	100 %
8	Обкладинка		
	– тип	—	обкладинка-вкладка для Jewel Case
	– покривний матеріал	—	офсетний папір
	– кількість фарб	—	4+4
	– характер оформлення	—	текстово-ілюстративний
9	Блок		
	– форма корінця	прямий	—
	– вид скріплення блоку	Дротове скріплення	—
	– матеріал скріплення	скоби	—
12	Додаткові елементи	—	круглий макет для CD
	– формат зображення для CD	—	Ø 118 мм
	– незадрукована зона	—	Ø 36 мм
13	Метод друку	офсетний	офсетний

Даний тип виготовлення видання було взято за врахуванням формату та цільового призначення книги, а також доступності в виробництві. В наступній таблиці (таблиці 3.2) буде зазначено класифікацію видання за характеристиками ДСТУ 3017:2015, в якому наведені визначення понять для основних видів видань. Данні терміни необхідні для впорядковування й розвитку видавничої справи, та налагодження взаємовідносин між суміжними сферами діяльності.

Таблиця 3.2 Класифікація за ДСТУ 3017:2015 друкованого артбуку

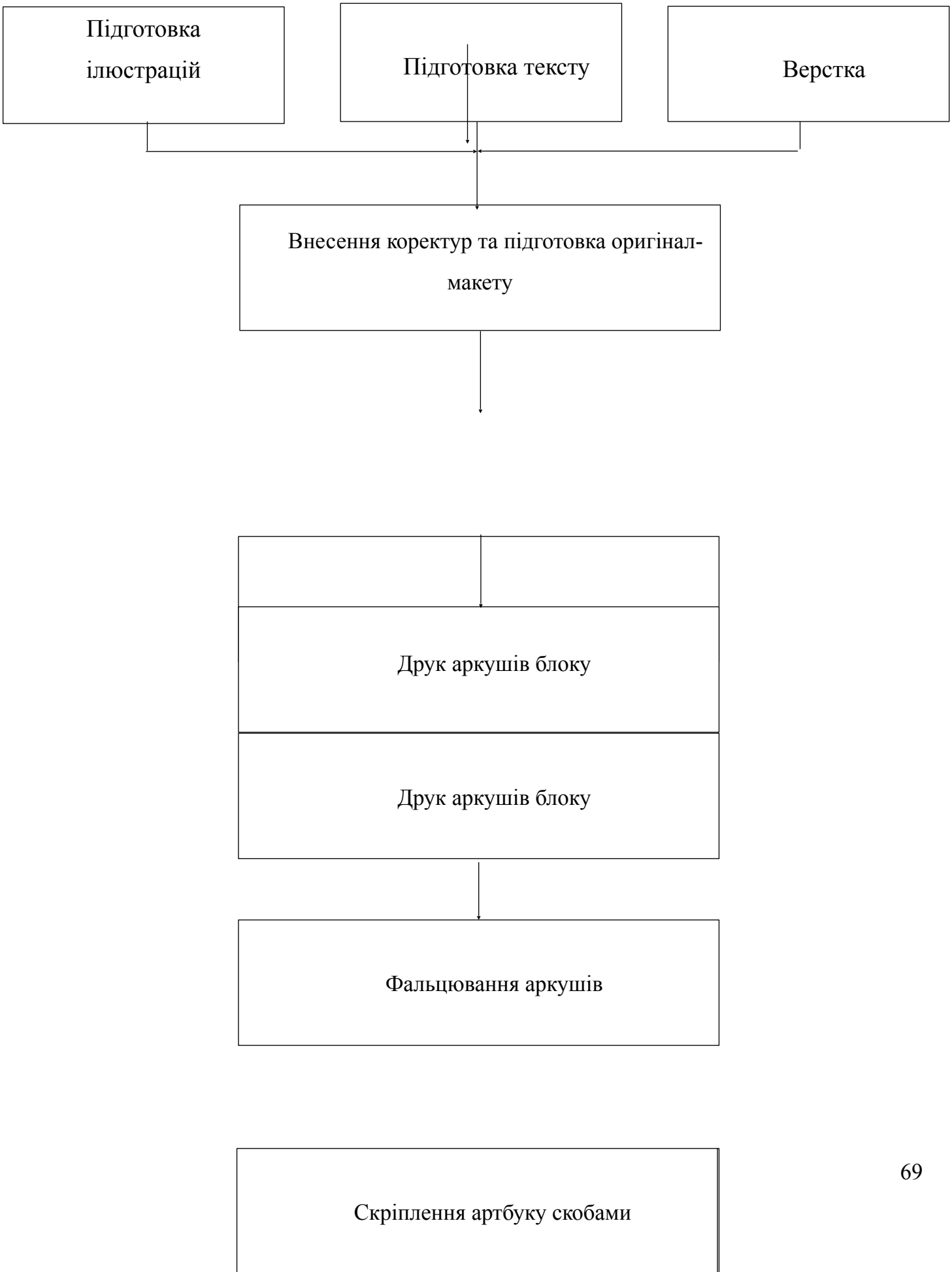
Ознака	Визначення
За видом видання	Книжкове видання
За матеріальною конструкцією	Блочне, журнальне (артбук)
За знаковою природою	Текстово-ілюстративне
За характером інформації	Візуально-мистецьке
За періодичністю	Неперіодичне
За цільовим призначенням	Мистецьке, розважальне
За читацькою адресою	Для підлітків та дорослих (від 14 років)
За обсягом	Мале видання
За способом виготовлення	Друковане, ~~цифрово-тиражоване~~
За терміном використання	Довгострокового користування
За мовною ознакою	Україномовне
За способом розповсюдження	Непродовжуване (окреме видання)

3.2 Побудова технологічного процесу

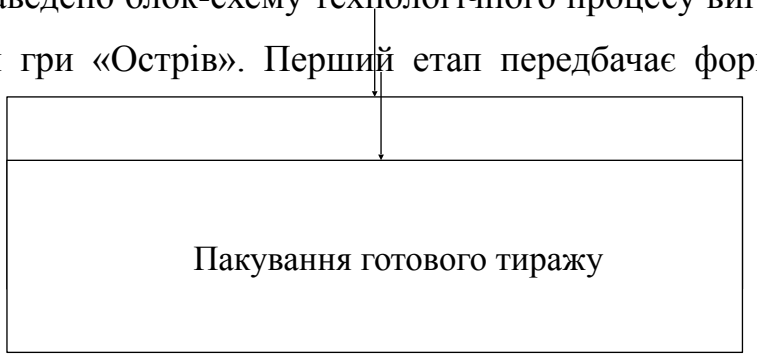
Створено і побудовано блок-схему технологічного процесу виготовлення видання з подальшим цифровим друком.

Таблиця 3.3 Блок-схема технологічного процесу виготовлення артбуку

Розробка художньої концепції


Підготовка ілюстрацій
Підготовка тексту
Верстка
Внесення коректур та підготовка оригінал-макету
Друк аркушів блоку
Друк аркушів блоку
Фальцювання аркушів
Скріплення артбуку скобами

На табл. 3.3 наведено блок-схему технологічного процесу виготовлення артбуку фізичного видання гри «Острів». Перший етап передбачає формування загальної



концепції видання та розробку оригінал-макету, що включає визначення форм-фактора Jewel Case, структури артбуку-вкладиша, а також загальної стилістики оформлення у дусі ігор епохи PlayStation 1. На цьому етапі також здійснюється розробка ескізів майбутніх ілюстрацій, композиційних рішень обкладинки та внутрішніх елементів видання.

Наступним етапом є створення ілюстративного матеріалу. Всі ілюстрації виконуються у стилі Retro 3D з використанням програмного середовища Blender, де здійснюється моделювання об’єктів з обмеженим полігонажем, характерним для п’ятого покоління ігрових консолей. Для текстурування моделей використовуються фотографії реальних поверхонь або згенеровані зображення текстур, які додатково обробляються у графічному редакторі Adobe Photoshop з метою приведення їх до візуальних обмежень та естетики PlayStation 1. Після цього готові 3D-об’єкти збираються у сцену в ігровому рушії Unity.

У середовищі Unity здійснюється фінальна композиція сцен та отримання зображень шляхом рендеру в реальному часі. Отримані візуальні матеріали використовуються для створення макетів поліграфічних елементів: обкладинки Jewel Case, артбуку-вкладиша та зображення для друку на CD-диску. Далі виконується верстка артбуку, розміщення ілюстрацій і мінімального текстового супроводу відповідно до обраної стилістики.

Після завершення верстки відбувається підготовка файлів до друку, що включає перевірку форматів, кольорових моделей та технічних параметрів. Наступний етап

— друк поліграфічної продукції, який охоплює виготовлення обкладинок, артбуку-вкладиша та повнокольорового зображення на поверхні CD-диску. Паралельно здійснюється тиражування оптичних дисків із записом ігрових даних.

На завершальному етапі проводиться комплектація фізичного видання: вкладення диску та артбуку у коробку типу Jewel Case, контроль якості готової продукції та підготовка видання до зберігання або розповсюдження.

Для виготовлення поліграфічної частини видання у межах даного проєкту обрано цифровий метод друку, який є доцільним для невеликого або обмеженого колекційного тиражу. Основними перевагами цифрового друку є відсутність складних підготовчих етапів, швидке виготовлення продукції та можливість отримання стабільної якості без значних втрат матеріалів на початкових стадіях друку.

Таблиця 3.4. Маршрутно-технічна карта процесу підготовки видання

№	Назва технологічної операції	Устаткування, програмне забезпечення	Витратні матеріали	Технологічні режими
1	Розробка концепції та структури фізичного видання	Персональний комп’ютер	–	Робота в офісному середовищі
2	Створення ілюстративного матеріалу у стилі Retro 3D	ПК, Blender, Adobe Photoshop	Цифрові текстури	Робота в стандартних умовах
3	Збір та композиція сцен	ПК, Unity	3D-моделі, текстури	Рендер у реальному часі
4	Отримання фінальних ілюстрацій	ПК, Unity	–	RGB

5	Верстка артбуку-вкладиша	ПК, Adobe InDesign / Affinity Publisher	Цифрові зображення	RGB
6	Підготовка макетів обкладинки Jewel Case	ПК, Adobe Photoshop	Цифрові зображення	RGB
7	Підготовка макетів до друку	ПК	–	Перевірка форматів, кольорів
8	Друк артбуку-вкладиша	Аркушева офсетна друкарська машина RYOBI 524 GX	Папір крейдований	Температура 15–20 °С, вологість 50 %
9	Друк обкладинки Jewel Case	Аркушева офсетна друкарська машина RYOBI 524 GX	Папір крейдований	Температура 15–20 °С, вологість 50 %
11	Фальцювання віддруков аних листів	Фальцювальна машина Purple Magna ZYHD 490B	-	Стандартний режим.
12	Комплектування блоку артбуку	Листопідбірна машина Brehmer ZTM 840/16	-	Стандартний режим.
13	Скріпленн артбуку скобами	Машина для скобового скріплення Hohner HSB 700	Скоби	Стандартний режим.

14	Обрізка бартбуку	Різальна машина Eurocutter TM28 TKT	-	Стандартн ий режим.

3.3 Розрахунково-графічна частина

Вихідні дані для розрахунків: формат сторінки 120×120 мм; обсяг видання 32 сторінки; доля аркуша 60×90/16; тираж Т = 1000 примірників; фарбовість 4+4; ілюстративність видання 90 %; щільність паперу блоку 150 г/м²; щільність паперу обкладинки 250 г/м²; коефіцієнт технічних відходів kвт = 1,15; коефіцієнт втрат при друці Кв = 1,04; коефіцієнт втрат при післядрукарських операціях Кв = 1,02.

1 Фізичний друкарський аркуш

Оф.д.а = с / ч
Оф.д.а = 32 / 16 = 2,0

2 Умовний друкарський аркуш

Оум.д.а = Оф.д.а × Кпр
Кпр = (60×90)/(60×90) = 1
Оум.д.а = 2,0 × 1 = 2,0

5 Кількість аркушо-відбитків

Nарк.відб = Оф.д.а × Т
Nарк.відб = 2,0 × 1000 = 2000

6 Кількість фарбо-відбитків

Nфарб.відб = Nарк.відб × Ф
Nфарб.відб = 2000 × 4 = 8000

7 Розрахунок кількості витратних матеріалів

7.1 Кількість паперу для виготовлення тиражу артбуку (блок)

П = (a × b × d × Т × Оф.д.а × kвт) / (2 × 1000)

Пбл = (0,12 × 0,12 × 150 × 1000 × 2,0 × 1,15) / (2 × 1000)
Пбл = 2,48 кг

7.2 Кількість паперу для обкладинки артбуку

Побкл = (a × b × d × Т × Оф.д.а × kвт) / (2 × 1000)

Побкл = (0,12 × 0,24 × 250 × 1000 × 1,0 × 1,15) / (2 × 1000)
Побкл = 4,14 кг

Загальна кількість паперу:

Пзаг = 2,48 + 4,14 = 6,62 кг

8 Розрахунок завантаження по операціях

8.1 Завантаження на створення оригінал-макету

Nілюстр = a × b × (Оф.д.а × (I / 100))

Nілюстр = 0,6 × 0,9 × (2,0 × 0,90) = 0,97

8.2 Завантаження на друк

Nдрук = Оф.д.а × Т × Кв
Nдрук = 2,0 × 1000 × 1,04 = 2080 арк.

8.3 Завантаження на підрізання та розрізання аркушів

Nпідр. і розр. = Оф.д.а × Т × Кв
Nпідр. і розр. = 2,0 × 1000 × 1,02 = 2040 арк.

8.4 Завантаження на скріплення

Nвтрат = Т × 0,005
Nвтрат = 1000 × 0,005 = 5 примірників

Кількість примірників, що надходять на скріплення:
1000 + 5 = 1005 примірників

8.5 Завантаження на пакування

Маса блоку одного примірника:

Мбл = a × b × ρ × Nлистів
Мбл = 0,12 × 0,12 × 150 × 16 = 34,56 г

Маса обкладинки одного примірника:

Мобкл = 0,12 × 0,24 × 250 = 7,2 г

Сумарна маса одного примірника:

М1 = 34,56 + 7,2 = 41,76 г

Кількість примірників у пачці масою 4 кг:

Nпачка = 4000 / 41,76 ≈ 95 примірників

Кількість пачок готової продукції:

Nпачок = 1000 / 95 ≈ 11 пачок

Висновки до Розділу 3

Під час розгляду технологічного процесу виготовлення фізичного видання гри «Острів» було враховано всі основні особливості проєктованого продукту та його призначення. У процесі аналізу враховано специфіку цільової аудиторії, до якої належать поціновувачі відеоігор, ретро-культури, а також гравці підліткового та

дорослого віку, для яких важливими є не лише ігровий контент, а й матеріальна, колекційна складова видання.

Обраний форм-фактор Jewel Case у поєднанні з компактним артбуком-вкладишем формату 120×120 мм забезпечує зручність використання та зберігання видання. Такий формат є впізнаваним для аудиторії, асоціюється з епохою PlayStation 1 і водночас дозволяє комфортно працювати з ілюстративним матеріалом. Пластикова коробка забезпечує базовий захист фізичних елементів видання, а невеликий формат артбуку робить його зручним для перегляду та колекціонування без ризику значних механічних пошкоджень.

У межах роботи було обґрунтовано вибір матеріалів та способів виготовлення поліграфічної продукції, а також доцільність використання цифрового методу друку для обмеженого тиражу. Такий підхід дозволяє оптимізувати виробничий процес, скоротити підготовчі етапи та забезпечити стабільну якість відбитків без зайвих витрат матеріалів.

Було складено маршрутно-технологічну карту процесу виготовлення фізичного видання, яка відображає послідовність основних технологічних операцій, використане програмне забезпечення, матеріали та методи контролю якості. Це дозволяє систематизувати процес підготовки видання та підтверджує можливість практичної реалізації проєкту відповідно до обраної концепції та технічних вимог.

РОЗДІЛ 4

ЕКОНОМІЧНИЙ АНАЛІЗ ПРОДУКЦІЇ

4.1Характеристика друкованої продукції

У межах дипломної роботи розроблено друковане оформлення для CD-диска з комп’ютерною грою. Видання має формат 120×120 мм, що відповідає стандартному розміру поліграфічної вкладки для CD-боксу. Загальний обсяг видання становить 8 сторінок, включно з обкладинкою та внутрішніми інформаційними елементами. Фарбність видання – 4+4. Тип палітурки – безпалітурне видання (вкладка для jewel case). Наклад становить 500 примірників. Друк передбачається цифровим способом, що є доцільним для малотиражної продукції з високими вимогами до якості відтворення графічного матеріалу.

4.2Розрахунок кількісних показників

Підрахунок графічного матеріалу

Графічний матеріал у виданні представлений обкладинкою CD-диска, зворотною стороною вкладки, а також внутрішніми сторінками з ілюстративними та інформаційними елементами.

Площа графічних матеріалів:

Обкладинка та зворотна сторона вкладки:

$12 \times 12 \times 2 = 288$ см²

Внутрішні сторінки:

$6 \times 12 \times 12 = 864$ см²

Загальна площа графічного матеріалу становить:

$288 + 864 = 1152$ см²

Загальна кількість авторських аркушів графічного матеріалу визначається за формулою:

$864 / 3000 = 0{,}29$

Розрахунок видання в обліково-видавничих аркушах

Кількість авторських аркушів графічного матеріалу становить 0,29.

Нормативна кількість знаків для титульної частини, вихідних даних та обкладинки приймається рівною 1000 знаків.

Кількість обліково-видавничих аркушів визначається за формулою:

(1000 / 40000) + 0,29 = 0,32

Результати розрахунків обсягу твору в обліково-видавничих аркушах наведені в таблиці 4.1.

Таблиця 4.1 Склад авторських, обліково-видавничих аркушів твору

Елемент твору	**Одиниця виміру**	**Загальна кількість одиниць виміру**	**Кількість авторських / обліково-видавничих аркушів**
Графічний матеріал	$см^2$	1152	0,29
Усього авторських аркушів	X	X	0,29
Матеріал, розміщений видавництвом та титульні дані	тис. знаків	1000	0,02
Усього обліково-видавничих аркушів	X	X	0,32

Розрахунок обсягу видання у фізичних друкованих та умовних друкованих аркушах

Обсяг поліграфічного оформлення CD-диска у фізичних друкованих аркушах визначається з урахуванням формату вкладки та кількості сторінок і становить 0,29 фізичного друкованого аркуша.

Коефіцієнт приведення для формату 120×120 мм визначається відносно базового формату 60×90 см і становить:

(60×90) / (60×90) = 1

Обсяг видання в умовних друкованих аркушах становить:

0,29 × 1 = 0,29

Підрахунок заповнених шпальт

Текстовий матеріал у вкладці CD-диска представлений мінімальним обсягом службової та інформаційної інформації.

Кількість знаків у рядку: 50

Кількість рядків у шпальті: 4

Кількість шпальт: 4

Кількість авторських аркушів текстового матеріалу визначається за формулою:

(50 × 4 × 4) / 40000 = 0,2

4.3. Розрахунок авторського гонорару

Включає гонорар за оригінальний текст, винагороду автору художнього оформлення. Обчислюється як добуток обсягу робіт і ставки гонорару (табл. 4.2.1).

Таб. 4.2.1 Розрахунок авторського гонорару

Вид робіт	**Одиниця виміру**	**Обсяг**	**Ставка гонорару, грн.**	**Сума гонорару, грн.**
1	***2***	***3***	***4***	***5***
Оригінальний авторський текст	авт. арк.	0,2	3740	748
Переклад	авт. арк.	-	-	-
Усього	-	-	-	**748**

Розрахунок художнього гонорару може відрізнятись в залежності від домовленості автора і замовника, в даному випадку ставка гонорару була прийнята

наступною: дизайн сторінок- 750 грн/сторінка, обкладинка- 1100 грн/повна обкладинка (табл. 4.2.2)

Таблиця 4.2.2

Розрахунок художнього гонорару

Елемент графічного оформлення твору	**Одиниця виміру**	**Обсяг**	**Ставка гонорару, грн.**	**Сума гонорару, грн.**
1	***2***	***3***	***4***	***5***
Дизайн сторінок	сторінка	16	750	12000
Обкладини	ілюстрація обкладинки	4	1100	4400
Усього	X	X	X	**16400**

Всього гонорар автору тексту та художнику становить 16400 грн

4.4 Витрати на поліграфічне виконання

Визначаються за оптовими цінами виробника книжкової продукції.

Друкування і виготовлення блоку:

В1 = 2300 грн – розцінка за 1 умовний друкований аркуш.

В1000 = 26000 грн – розцінка за друкування накладу та скріплення, за 1000 умовних друкованих аркушевідбитків.

Об'ємні витрати:

Во – витрати об'ємні

Оу – обсяг видання в умовних друкованих аркушах

Во = Оу × В1

Во = 0,29 × 2300 = 667 грн

Тиражні витрати:

Квідбитків – кількість умовних друкованих аркушевідбитків

Т – наклад видання

Квідбитків = (Оу × Т) / 1000

Квідбитків = (0,29 × 500) / 1000 = 0,145 тис. ум. друк. арк. відб

Вт – витрати тиражні

Вт = Квідбитків × В1000

Вт = 0,145 × 26000 = 3770 грн

Виготовлення обкладинок

В1 = 500 грн – об'ємні витрати, незалежно від накладу.

В1000 = 3200 грн – тиражні витрати за виготовлення 1000 обкладинок.

Тиражні витрати:

Вт – тиражні витрати

Т – наклад видання

Вт = (Т × В1000) / 1000

Вт = (500 × 3200) / 1000 = 1600 грн

Усього витрати на поліграфічне виконання 6537 грн

Результати розрахунків представлені в табл. 4.2.3

Таблиця 4.2.3

Витрати на поліграфічне виконання

Вид поліграфічних робіт	Об'ємні витрати				Тиражні витрати				Усього об'ємні і тиражні витрати
	Од. виміру	Обсяг робіт	Розцінка, грн.	Усього витрати, грн.	Од. виміру	Обсяг робіт	Розцінка, грн.	Усього витрати, грн.	
1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9=7x8*	*10*
Друкування та виготовлення вкладки CD	ум. др. арк.	0,29	2300	667	500 прим.	0,145 тис. ум. др. арк. відб	26000	3770	4437
Виготовлення обкладинок	видання	1	500	500	500 прим.	0,5 тис.	3200	1600	2100
Усього	X	X	X	1167	X	X	X	5370	6537

4.5 Вартість паперу, картону та інших матеріалів

Обсяг поліграфічного оформлення CD-диска у фізичних друкованих аркушах становить:

Офіз. др. арк. = 0,29

Наклад видання: 500 примірників.

Кількість фізичних друкарських аркушів визначається за формулою:

Офіз. др. арк. × Т / 1000

(0,29 × 500) / 1000 = 0,145 тис. фіз. друк. арк.

З урахуванням відходів на технологічні потреби поліграфічного виробництва (8%) кількість фізичних друкарських аркушів становить:

0,145 × 1,08 = 0,157 тис. фіз. друк. арк.

Формат поліграфічної продукції: 120 × 120 мм.

Для виготовлення вкладки CD-диска використовується крейдований папір масою 130 г/м².

Друкування здійснюється на папері формату 60 × 90 см.

Потреба в папері розраховується за формулою:

$$П = m \times S \times A / N$$

де

m – маса паперу, кг/м² (0,13);

S – площа друкарського аркуша, м² (0,6 × 0,9);

A – кількість фізичних друкарських аркушів, тис. фіз. друк. арк.;

N – кількість задруковуваних сторін аркуша (2).

$$П = (0,13 \times 0,6 \times 0,9 \times 0,157) / 2 = 0,0055 \text{ т}$$

Витрати на папір для виготовлення вкладки CD-диска визначаються за формулою:

$$Вп = П \times Ц$$

де

Ц – ціна паперу за 1 тонну, грн.

$$Вп = 0,0055 \times 30\,000 = 165 \text{ грн}$$

Витрати на папір для виготовлення обкладинок

На основі довідника технолога-поліграфіста визначаємо, що для виготовлення обкладинок форматом 120 × 120 мм для CD-вкладки, на 1 000 примірників необхідно 1 000 аркушів паперу формату 55 × 71 см масою 200 г/м².

Розрахунок кількості аркушів паперу на весь наклад проводиться за формулою:

$$Ка = Н \times Т \times (1 + Кт.в.),$$

де

Н – норма витрат аркушів паперу на 1 000 примірників;

Т – наклад, тис. прим.;

Кт.в. – коефіцієнт технічних витрат.

Ка = 1000 × 0,5 × (1 + 0,038) = 519 аркушів

Потреба в папері для виготовлення обкладинок визначається за формулою:

(519 × 0,55 × 0,71 × 0,200) / 1000 = 0,04 т

Ціна 1 тонни паперу масою 200 г/м² становить 30 000 грн.

Витрати на папір для виготовлення обкладинок становлять:

0,04 × 30 000 = 1 200 грн.

4.6 Загальновидавничі витрати

Загальновидавничі витрати включають витрати на підготовку, обробку та художнє оформлення матеріалів, а також витрати на утримання управлінського апарату видавництва. Розрахунок загальновидавничих витрат здійснюється відповідно до встановлених нормативів та з урахуванням обсягу видання в обліково-видавничих аркушах.

Обсяг видання в обліково-видавничих аркушах становить 0,32.

Норматив загальновидавничих витрат приймається у розмірі 2100 грн на 1 обліково-видавничий аркуш.

Загальновидавничі витрати становлять:

0,32 × 2100 = 672 грн.

4.7 Розрахунок повної видавничої собівартості

Повна видавнича собівартість включає загальну видавничу собівартість і позавиробничі витрати, які приймаються у розмірі 10% від загальної видавничої собівартості. Загальна видавнича собівартість формується з авторського, художнього гонорару, витрат на поліграфічне виконання, вартості паперу, картону, палітурних та інших матеріалів, загальновидавничих витрат, інших виробничих витрат. Результати розрахунків наведені в табл. 4.6.1

Таблиця 4.6.1

Повна видавнича собівартість, ціна видання, грн.

№	Стаття витрат	Величина, грн
1	Авторський гонорар	748
2	Художній гонорар	0
3	Витрати на поліграфічне виконання	6 537
4	Вартість паперу, картону та інших матеріалів	1 365
5	Загальновидавничі витрати	672
6	Усього (п. 1–5)	**9 322**
7	Інші виробничі витрати (5% п. 6)	466
8	Загальна видавнича собівартість (п. 6 + п. 7)	**9 788**
9	Позавиробничі витрати (10% п. 8)	979
10	Повна собівартість (п. 8 + п. 9)	**10 767**
11	Прибуток (20% п. 10)	2 153
12	Відпускна ціна накладу	**12 920**
13	Відпускна ціна 1 примірника	**26**

Отже, відпускна ціна примірника видання становитиме 26 грн.

Отримані показники повної видавничої собівартості та відпускної ціни відповідають специфіці поліграфічного оформлення CD-диска як малогабаритного, малосторінкового та малотиражного поліграфічного виробу. На відміну від книжкових видань, таке оформлення не передбачає виготовлення книжкового блоку, палітурки та значного обсягу текстового матеріалу, що істотно зменшує витрати на поліграфічне виконання та матеріали. Додатково художнє оформлення здійснюється в межах дипломної роботи, тому окремий художній гонорар не закладався. Застосування цифрового друку та відносно невеликого накладу також сприяє зниженню собівартості одного примірника. Таким чином, розрахована повна видавнича собівартість і відпускна ціна є економічно обґрунтованими, реалістичними та не суперечать технологічним і методичним вимогам до поліграфічної продукції даного типу.

4.8 Економічні показники

1. Кількісні показники.

Натуральні, умовно-натуральні показники по виданню представлені в табл. 4.7.

Таблиця 4.7

Натуральні, умовно-натуральні характеристики видання

Показник	Величина показника
Формат (см) і доля аркушу видання	60 × 90 / вкладка CD (120 × 120 мм)
Обсяг видання, аркушів:	
– обліково-видавничих	0,32
– авторських	0,2
– фізичних друкованих	0,29
– умовних друкованих	0,29
Наклад, тис. прим.	0,5

4.9 Фінансові показники

Проектуються такі фінансові показники випуску видання (табл. 4.8).

Таблиця 4.8

Фінансові показники випуску видання, грн.

Показник	Величина показника
Повна собівартість накладу	10 767
Собівартість 1 примірника	21,5
Відпускна ціна накладу	12 920
Відпускна ціна 1 примірника	26
Прибуток	2 153

Економічна доцільність випуску запроектованого видання підтверджується конкурентоздатною ціною, прибутковістю проекту. При рентабельності 20% прибуток від реалізації накладу становитиме 2 153 тис. грн.

Висновки до Розділу 4

У результаті виконання економічних розрахунків у розділі 4 визначено основні кількісні, вартісні та фінансові показники проєкту поліграфічного оформлення CD-диска. Проведено розрахунок обсягу видання в авторських, фізичних, умовних та обліково-видавничих аркушах, визначено витрати на поліграфічне виконання, матеріали, авторський гонорар і загальновидавничі витрати. На основі отриманих даних сформовано повну видавничу собівартість накладу та розраховано собівартість одного примірника. Фінансові показники свідчать про економічну доцільність реалізації проєкту, оскільки за встановленого рівня рентабельності досягається позитивний фінансовий результат і конкурентоспроможна відпускна ціна продукції. Отримані розрахунки підтверджують реалістичність і обґрунтованість прийнятих технологічних та економічних рішень і можуть бути використані як базові при практичній реалізації запроєктованого видання.

ВИСНОВКИ

У ході виконання дипломної роботи було комплексно досліджено еволюцію художнього оформлення фізичних носіїв відеоігор та їх обкладинок у контексті розвитку видавничих, технологічних і соціокультурних процесів. Робота дозволила простежити, як зміна технічних можливостей носіїв, виробничих стандартів і ринкових механізмів безпосередньо впливала на візуальну мову обкладинок, їх композиційні рішення, стилістику та роль художника у видавничому процесі.

У результаті аналізу було встановлено, що ранні періоди розвитку індустрії відеоігор характеризувалися високим рівнем індивідуального авторського впливу, коли обкладинка виконувала не лише інформативну, а й компенсаторну функцію, формуючи уявлення про ігровий світ за відсутності розвиненої графіки. Подальший перехід до оптичних носіїв і цифрових технологій зумовив стандартизацію підходів до оформлення, посилення маркетингового чинника та зміщення акценту з індивідуальної художньої інтерпретації на командну, корпоративну модель виробництва візуального контенту.

У межах роботи було доведено, що обкладинки відеоігор слід розглядати як повноцінний об’єкт графічного дизайну та візуальної культури, який відображає естетичні тенденції свого часу, технічні обмеження носія та ідеологію видавничого продукту. Аналіз конкретних прикладів дозволив виявити закономірності формування образності, типові композиційні схеми та зміну художніх пріоритетів у різні історичні періоди.

Практична частина дипломної роботи, пов’язана з розробкою видавничо-поліграфічних розрахунків, підтвердила можливість застосування теоретичних висновків у реальному видавничому процесі та продемонструвала взаємозв’язок між художнім задумом, технологічними параметрами видання та його економічною доцільністю.

Отримані результати свідчать про актуальність подальших досліджень у цій сфері, зокрема в контексті переосмислення фізичних ігрових носіїв як культурного та колекційного феномену в умовах домінування цифрової дистрибуції. Матеріали

дипломної роботи можуть бути використані у навчальній, науково-дослідній та практичній діяльності, пов’язаній із графічним дизайном, видавничою справою та вивченням візуальної культури відеоігор.

Віршоване видання «Абетка» призначено для дітей віком від 3-х до 7 років. Дизайнер/художник дитячої книги повинен звертати увагу на такі важливі складові, як психологія сприйняття, психологія кольору, розвиток дитини у певні роки життя, враховувати нормативні вимоги до друкованої дитячої продукції, надані МОЗ, також вимоги до жанру абетка. Розроблено дизайн персонажів віршів в сучасному стилі. Новизною стало використання інтерактивних елементів у вигляді наліпок з окремими буквами алфавіту. В результаті, маючи знання з усіх наведених вище критеріїв, створено покращений художньо-технічний варіант оформлення видання «Абетка». Всього проілюстровано 33 основних розвороти, розвороти з титулом, форзацом, технічними даними, обкладинкою та розворот із інтерактивними елементами.

Розділ 3 містить технологічні характеристики видання, а саме створення розробки технології виготовлення, описано технічні характеристики, обгрунтовано вибір витратних матеріалів, створено блок-схему технологічного процесу. Таким чином, даний аналіз дозволяє створити якісну продукцію.

Економічний розділ розглядає аспекти реалізації продукції та ціноутворення. Створено економічні підрахунки вартості витратних матеріалів, художнього гонорару, загальновиробничі витрати, позавиробничі витрати, визначення собівартості 1 примірника та тиражу.

Аналізуючи, масштабність проведеної роботи, створено удосконалене оформлення видання, яке відповідає усім критеріям, що вирішують проблему візуального оформлення дитячої книги, присвяченої алфавіту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Kent S. L. The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokémon and beyond. New York: Three Rivers Press, 2001. 608 p.
2. Wolf M. J. P. The Medium of the Video Game. Austin: University of Texas Press, 2001. 208 p.
3. Newman J. Videogames. London: Routledge, 2013. 208 p.
4. Адаменко О. С. Сучасне оформлення комп'ютерної гри «My winter adventure»: дис. магістра спец. 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація». Київ, 2020. 15 с.
   URL: https://ela.kpi.ua/handle/123456789/39639
5. MobyGames Stats 2023 Edition: статистичні дані ігрової індустрії
   URL: https://www.mobygames.com/forum/3/thread/265498/mobygames-stats-2023-edition/ (дата звернення: 15.12.2025).
6. Games by Year: база даних відеоігор за роками.
   URL: https://gamecompanies.com/games-by-year (дата звернення: 15.12.2025).
7. Wikipedia.
   URL: https://en.wikipedia.org/wiki/GameStop (дата звернення: 15.12.2025).
8. The Cover Project: архів обкладинок відеоігор.
   URL: https://www.thecoverproject.net/ (дата звернення: 15.12.2025).
9. Retro 3D Art FAQ: everything you need to know to create PS1, N64, Dreamcast 3D art [Електронний ресурс] / Polycount Forum.
   URL: https://polycount.com/discussion/226167/retro-3d-art-faq-everything-you-need-to-know-to-create-ps1-n64-dreamcast-etc-3d-art (дата звернення: 15.12.2025).
10. Trippy 3D Art from the Early 90s / PCMag.
    URL: https://www.pcmag.com/news/trippy-3d-art-from-the-early-90s (дата звернення: 15.12.2025).

11. Video Game Box Art: A Graphic History / Den of Geek.
URL: https://www.denofgeek.com/games/video-game-box-art-history/ (дата звернення: 15.12.2025).

12. The Art of Video Game Cover Design / Polygon.
URL: https://www.polygon.com/features (дата звернення: 15.12.2025).

13. History of Video Game Graphics / Digital Trends.
URL: https://www.digitaltrends.com/gaming/history-of-video-game-graphics/ (дата звернення: 15.12.2025).

14. Smithsonian Magazine. Interactive Design in Early Video Games.
URL: https://www.smithsonianmag.com (дата звернення: 15.12.2025).

15. Бібліотека КПІ ім. Ігоря Сікорського : вебсайт.
URL: https://discovery.kpi.ua/ (дата звернення: 15.12.2025).