

УДК 004.92::793.07; 398 (477); 741+7.01

DOI <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.35.12>

РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖА ЧОРТА ДЛЯ ВІДЕОГРИ НА ОСНОВІ ЛЕГЕНДИ ПРО ПОДВИГ ІВАНА СІРКА НА РІЧЦІ ЧОРТОМЛИК

**Базиліук Ельвіра Володимирівна¹, Коза Мар'яна Сергіївна²,
Стрижова Оксана Петрівна³**

¹ кандидат технічних наук, доцент, завідувачка кафедри дизайну,
Хмельницький національний університет, Хмельницький, Україна,
e-mail: bazyliukel@khnmu.edu.ua, orcid: 0000-0003-3123-8372

² магістрантка кафедри дизайну,
Хмельницький національний університет, Хмельницький, Україна,
e-mail: maryanakoza1@gmail.com, orcid: 0009-0007-1904-9356

³ кандидат технічних наук, старший викладач кафедри дизайну,
Хмельницький національний університет, Хмельницький, Україна,
e-mail: strizhova7@gmail.com, orcid: 0000-0003-2751-1807

Анотація. У статті представлено етапи розроблення дизайну персонажа Чорта – антигероя відеогри за легендою про подвиг отамана Івана Сірка на річці Чортотомлик. Це дослідження сприяє інтеграції українських міфологічних сюжетів у сучасну ігрову індустрію та популяризації національної культурної спадщини через цифрові медіа.

Мета роботи – розроблення дизайну персонажа Чорта з урахуванням описів вигляду істоти чорта з народних творів, історичного контексту епохи Івана Сірка, а також жанрово-стилістичних особливостей відеогри, для якої розробляється персонаж.

Методологія. Використано основні принципи системного підходу в розробленні дизайну персонажа відеогри, зокрема: літературно-аналітичний, візуально-аналітичний і образно-асоціативний методи досліджень.

Результати. Досліджено опис зовнішнього вигляду чорта в літературних творах українського фольклору, що стало підґрунтям для розроблення дизайну персонажа Чорта для відеогри за легендою про отамана Івана Сірка. Зібрано функціональний і естетичний мудборди, на основі яких розроблено 15 різних за концепцією тамбнейлів вигляду персонажа. Ескізна проробка складалася з етапів деталізації, пошуку стилю одягу й елементів зовнішності, вибору кольорів з урахуванням асоціацій. З урахуванням характеристики відеогри для персонажа Чорта розроблено модельні листи та бойові пози. Проведено композиційний аналіз розробленого дизайну персонажа Чорта.

Наукова новизна. У статті систематизовано візуальні та наративні характеристики Чорта з українського фольклору з урахуванням історичного контексту епохи Івана Сірка. Уперше створено концептуальний дизайн персонажа Чорта як антигероя відеогри, що базується на конкретній історико-легендарній події (подвиг Івана Сірка на річці Чортотомлик).

Практична значущість. Розроблено дизайн персонажа Чорта для відеогри за українською тематикою з метою поширення культурної спадщини України як серед українців, так і за кордоном.

Ключові слова: дизайн персонажа, чорт, міфи, відеогра, композиційний аналіз, ескізи, колірні рішення, асоціативний аналіз, візуальний образ, концепція.

ВСТУП

Українська історія багата легендарними постатями, а український фольклор – міфічними істотами. Але надзвичайно мало відеоігор, які б поширювали культурно-історичну спадщину України. Чорт – це найбільш відомий негативний персонаж легенд і міфів, який, за віруваннями стародавніх українців, є втіленням злої сутності та всіх бід. Існує легенда про те, як Іван Сірко, кошовий отаман Запорозької Січі й усього Війська Запорозького Низового, якого наділяють магичними надприродними здібностями, убив чорта одним пострілом у річці, яку потім називали Чортотликом [12]. Цю народну легенду вибрано за основу для сюжету сучасної відеогри, де Чорт буде виконувати роль антигероя. Отже, розроблення дизайну персонажа Чорта як антигероя відеогри на українську тематику на основі легенди про подвиг кошового отамана Івана Сірка на річці Чортотлик є актуальним.

АНАЛІЗ ПОПЕРЕДНІХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Відеоігри мають здатність захоплювати аудиторію, передавати або руйнувати складні наративи та формувати культурний дискурс [4]. Сфера використання відеоігор досить широка: відеоігри можуть використовуватися для навчання, розваг, бути засобами популяризації культури й історії різних народів. Дослідження використання відеоігор в історичній освіті дозволяють стверджувати, що вони можуть використовуватися як наративне навчальне середовище, яке є корисним для подолання фрагментарності знань про історичних персонажів і події, узгоджувати їх зі значущими зв'язками темпоральності та послідовності [17].

У дисертаційній роботі Є. Малюк «Відеогра як феномен сучасної медіакультури» комплексно розглянув роль відеоігор, їхніх технологій, способи поширення та вплив на сприйняття світу, формування ідентичності, осмислення явищ сучасності в медіакультурі [10]. Окремий розділ дисертації присвячено сучасним відеоіграм в Україні, особливостям їх створення та реалізації в різні історичні етапи – від появи перших зразків відеоігор наприкінці 70-х рр. XX ст. до сучасності. Виявлено, що провідним мотивом в українських відеоіграх, який у реалізації українськими розробниками набув великої популярності, є життя після апокаліпсису [10].

У 2024 р. в Україні розроблялось понад 100 відеоігор [5], але, незважаючи на сплеск уваги до української культури у світі, тематика нових найбільш відомих відеоігор не

пов'язана з історичними контекстами, культурою, фольклором України [5; 6; 16]. Отже, важливо проводити прикладні дослідження, спрямовані на розроблення відеоігор, сюжет яких пов'язаний з історичними подіями, культурою, українським фольклором.

МЕТА

Мета дослідження – розроблення дизайну персонажа Чорта для відеогри на основі легенди про подвиг кошового отамана Івана Сірка на річці Чортотлик, з урахуванням описів вигляду чорта в народних творах, історичного контексту епохи Івана Сірка, а також жанрових і стилістичних особливостей відеогри, для якої розробляється персонаж.

РЕЗУЛЬТАТИ ТА ОБГОВОРЕННЯ

Для розроблення дизайну персонажа відеогри важливими є жанр, сеттинг гри та візуальний стиль, який можна схарактеризувати рівнем стилізації персонажа та середовища [7; 11]. За жанром відеогри поділяються на аркади, бойовики, платформери, пригоди, рольові ігри, симулятори, стратегії, стрілянкові ігри тощо. За візуальним стилем ігри поділяють на проекти з реалістичною, стилізованою і абстрактною графікою. За сеттингом відеоігри можуть бути реалістичними, фентезійними або науково-фантастичними.

Для відеогри, для якої розробляється персонаж Чорт, вибрано такі характеристики: сеттинг – фентезі [8], який дозволить гравцям зануритися у віртуальний світ з міфічними героями українського фольклору; жанр – пригодницький бойовик, сайд-скролер з елементами жанрів рольової гри та платформеру; вид ігрової платформи – стаціонарні девайси. На основі проведеного аналізу відеоігор-аналогів жанру пригодницького бойовика [18–20] для персонажа Чорта вибрано графіку з виразною стилізацією, мінімальною деталізацією та пропорціями, що свідомо відхиляються від анатомічно правильних.

Чорт – це персонаж слов'янської міфології, головний представник нечистої сили, причина більшості негативних явищ. Зазвичай чорти були хитрими, злими, підступними та вельми небезпечними для людей. В [1] зазначається, що чорти водяться в безлюдних запущених місцях: в очереті, бур'янах, болоті та під землею. За різними фольклорними джерелами вигляд і сили чорта залежали від того, де він мешкав. У звичайній подобі чорт поставав людиноподібним створінням із зооморфними рисами. Він увесь був порослий шерстю, мав на голові роги, довгі осліячі вуха, рильце замість носа, копита на ногах і довгий хвіст [2;

13; 15]. Проте чорт міг набувати будь-якої вигідної йому подоби [9]. У людській подобі чорт змальовувався як чорнявий чоловік (як коминар), з гачкуватим довгим носом і чорними очима, одягнений як іноземець (коротка куртка чи фрак, капелюх, вузькі панталони) [14].

Для розроблення персонажа гри Чорта зібрано функціональний і естетичний мудборди (рис. 1).

Відповідно до літературних описів і зібраних мудбордів концептуальний образ персонажа Чорта для гри за сюжетом легенди повинен мати такі риси: хитрий, харизматичний, упевнений, схожий на іноземця, наявні магичні здібності, динамічний, демонструє демонічну сутність і небезпеку.

На основі візуальної інформації, зібраної на цих мудбордах, розроблено 15 чорнових тамбнейлів для пошуку найкращого концепту

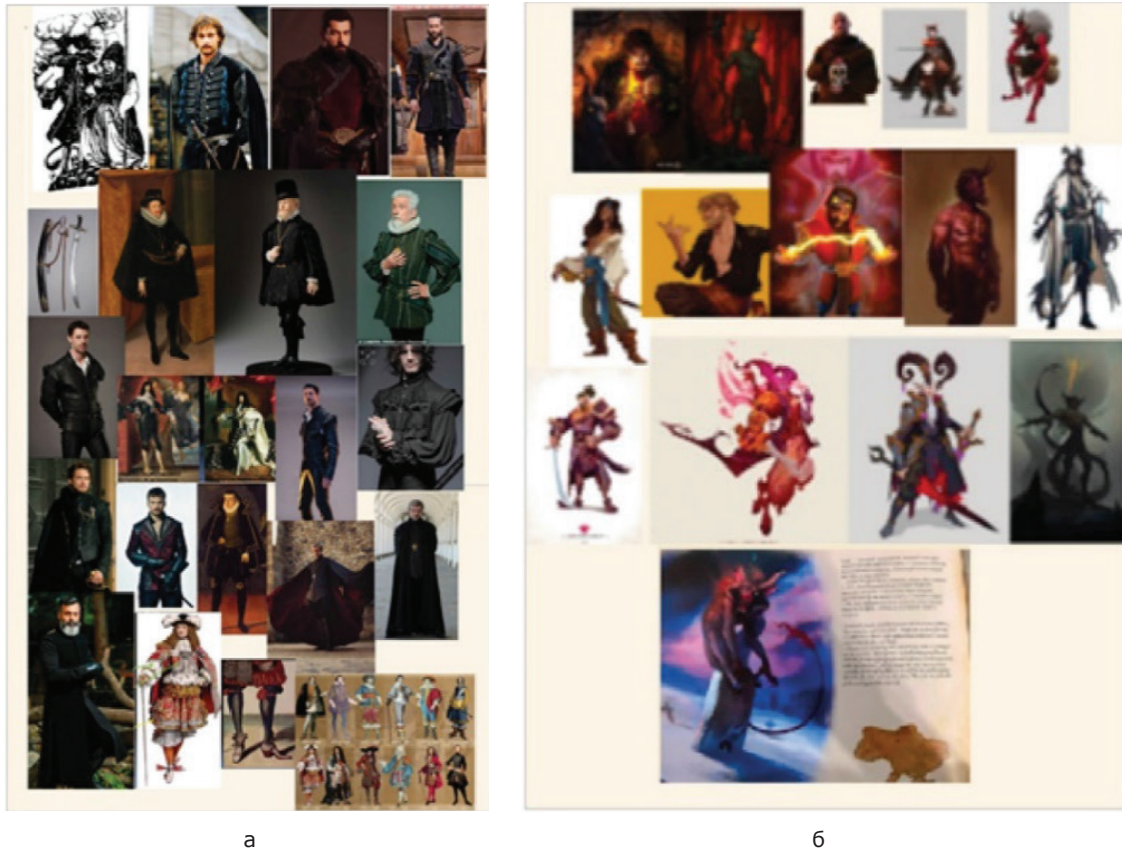


Рис. 1. Мудборди для розроблення персонажа Чорта: а – функціональний; б – естетичний

образу Чорта (рис. 2). Аналіз тамбнейлів на відповідність визначеній концепції дизайну персонажа Чорта представлено в таблиці 1.

Тамбнейли № 2, 3, 8, 11 та 14 (рис. 2-б, 2-в, 2-д, 2-м, 2-о) вибрані для розроблення ескізів як такі, що найбільше відповідають розробленому концептуальному образу персонажа Чорта. Після деталізації відібраних тамбнейлів основним вибрано варіант, представлений на рисунку 3 (г).

На основі відібраного ескіза (рис. 3-г) розроблено шість пошукових ескізів із різним зачісками, рогами, одягом, аксесуарами (рис. 4).

Ескіз, представлений на рисунку 4 (е), вибрано як найбільш вдалий, який відповідає

вибраній концепції. Силует Чорта має форму пісочного годинника, ескіз містить гострі форми, що вказує на загадковість і надприродні аспекти. Упевнена поза та жест магичних здібностей підсилюють враження влади та небезпеки, які пов'язані із цим персонажем. Одяг відповідає стилю європейських шляхтичів XVII ст., часів Івана Сірка – головного героя гри, та враховує уявлення українців про чорта як іноземця [3]. Роги й осячі вуха додають міфологічних елементів, відповідно до вірувань про чорта. Жест рукою демонструє застосування магії.

Для вибраного ескіза персонажа Чорта розроблено різні варіанти кольорних рішень (рис. 5).



Рис. 2. Пошук концептуального вигляду персонажа Чорта: а – варіант 1; б – варіант 2; в – варіант 3; г – варіант 4; д – варіант 5; е – варіант 6; ж – варіант 7; з – варіант 8; і – варіант 9; к – варіант 10; л – варіант 11; м – варіант 12; н – варіант 13; о – варіант 14; п – варіант 15

Таблиця 1

Аналіз розроблених тамбнейлів персонажа Чорта на відповідність визначеній концепції

№ варіанту, рис.	Найбільш притаманні риси, які відповідають концепту	Недоліки
№ 1, рис. 2-а	Магічні здібності, хитрість.	Не виглядає досить цікавим як для антагоніста історії.
№ 2, рис. 2-б	Упевнений, динамічний.	Не виглядає хитрим.
№ 3, рис. 2-в	Упевнений, хитрий.	Виглядає досить банально, не демонструє демонічної сутності.
№ 4, рис. 2-г	Хитрий, демонічний, харизматичний, магічні здібності, подібний до іноземця.	Не виглядає досить динамічним для вибраного типу відеогри (важка верхня частина силуету).
№ 5, рис. 2-д	Демонічний, харизматичний, магічні здібності, подібний до іноземця.	Співвідношення розмірів тіла естетично невдале.
№ 6, рис. 2-е	Демонструє демонічну сутність і тваринні риси, динамічність.	Не транслює небезпеки та хитрості.
№ 7, рис. 2-ж	Упевнений, демонічний, небезпечний.	Не вистачає динаміки, не подібний до іноземця.
№ 8, рис. 2-з	Гарно демонструє демонічну сутність і тваринні риси персонажа, магічні здібності.	Не вистачає схожості з іноземцем, хитрості, динамічності та харизматичності.
№ 9, рис. 2-і	Добре демонструє демонічну сутність, харизматичність, небезпечність.	Не схожий на іноземця, не демонструє хитрості персонажа.
№ 10, рис. 2-к	Виглядає досить динамічним і схожим на іноземця.	Не вистачає хитрості та демонічності образу.
№ 11, рис. 2-л	Демонструє демонічну сутність персонажа, хитрість, харизматичність.	Не вистачає динамічності образу.
№ 12, рис. 2-м	Демонструє демонічну сутність, харизматичність.	Не виглядає досить хитрим і небезпечним.
№ 13, рис. 2-н	Демонічна сутність, магічні здібності, хитрість, підступність, небезпечність.	Образу не вистачає динамічності.
№ 14, рис. 2-о	Подібність до іноземця, хитрість, підступність, магічні здібності, демонічна сутність.	Образу не вистачає динамічності через навантажений верх і стабільність пози.
№ 15, рис. 2-п	Підступність, небезпечність, демонічна сутність.	Візуально перевантажений, не відображає впевненості.

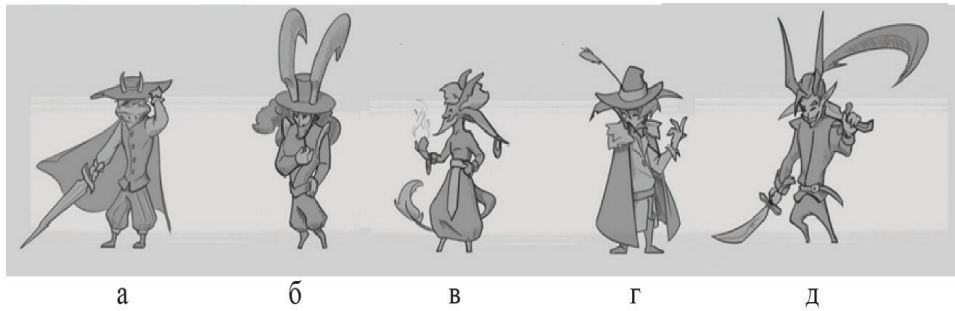


Рис. 3. Деталізація відібраних тамбнейлів

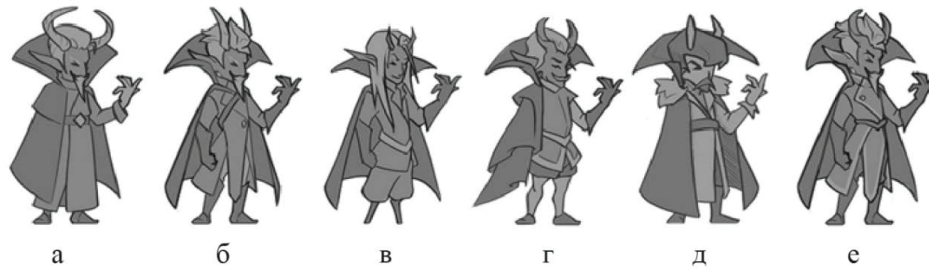


Рис. 4. Ескізні варіанти одягу, зачіски та форми рогів для персонажа Чорта



Рис. 5. Варіанти колірних рішень персонажа Чорта

Палітра № 1 (рис. 5-а): холодна з насиченими акцентами, що добре демонструє небезпечність, аристократичність і негативність персонажа. Палітра № 2 (рис. 5-б) виглядає надто стриманою і аристократичною для хаотичного характеру Чорта. Палітра № 3 (рис. 5-в) виглядає більше притаманною молодим героям, ніж злодіям. Холодна палітра № 4 (рис. 5-г) передає негативний контекст персонажа, але створює образ занадто спокійного і стриманого. Палітра № 5 (рис. 5-д) завдяки яскравому червоному виглядає надмірно агресивно та банально. Насичені зелений і фіолетовий кольори в палітрі № 6 (рис. 5-е) вдало передають небезпечність і хитрий злий характер персонажа, чорні нейтральні кольори транслюють небезпеку й асоціюються зі смертю.

Відповідно до проведеного аналізу колірних рішень для фіналізації моделі персонажа Чорта вибрано варіант № 1 (рис. 5-а). Використані кольори відповідають концепції персонажа Чорта та викликають низку асоціацій:

- темно-фіолетовий надає Чорту загадковості та темряви, що вказує на його магічні та таємничі аспекти;
- акцентний малиновий колір символізує владу, привертає увагу та підсилює враження загострених, агресивних характеристик персонажа;
- холодні тони відповідають образу антигероя та підсилюють враження влади та відстані.

Кінцевий варіант дизайну персонажа Чорта представлено на рисунку 6.



Рис. 6. Фінальний дизайн персонажа Чорта

Для розробленого персонажа Чорта виконано композиційний аналіз форми, співвідношення зон напружень і відпочинку, пряму лінії дії, наповненості деталізацією, проаналізовано тонове співвідношення та гармонійність палітри (рис. 7):

1) базові фігури, використані в дизайні персонажа, – трикутник і квадрат, які співвідносяться у пропорцій 7 : 3;

2) зони напруження та відпочинку в дизайні співвідносяться як 8 : 2, що є активним і динамічним рішенням;

3) лінія дії – крива, яка в зоні грудей ділиться на два напрямки – назад до голови і вперед до руки. Таке рішення пози персонажа робить її динамічнішою;

4) наповненість деталізацією має співвідношення 7 : 3, де 7 – зони відпочинку в деталізації, 3 – зони напруження. Зони напруження збільшуються в напрямку від ніг до голови, що буде спрямовувати погляд глядача до обличчя персонажа як головного композиційного центру.

5) темні тони співвідносяться із сірими та білими як 7 : 2 : 1. Тобто темні тони є базовими, середні нюансними, а світлі акцентними.



Рис. 7. Композиційний аналіз дизайну персонажа Чорта

У результаті проведеного аналізу контрасту в тоні виявлено, що найбільший контраст припадає на лицеву зону персонажа та деякою мірою на руки;

6) базовими кольорами є темно-фіолетовий, на який припадає 60% силуету; елементи малинового та коричневого кольорів – приблизно 30%; сірий і яскраво-фіолетовий – 10%.

Отже, у дизайні персонажа Чорта переважає співвідношення 7 : 3 (у варіаціях 7 : 3, 3 : 7, 7 : 2 : 1), притаманне стриманим гармонійним композиціям. Співвідношення зон напруження і відпочинку (8 : 2) додає динаміки, виразності, драматизму. Тонове співвідношення 6 : 3 : 1 допомагає контролювати візуальний баланс, виділяє ключові елементи образу та буде сприяти кращій читабельності персонажа Чорта у грі.

З урахуванням вибраних характеристик відеогри розроблено модельний лист персонажа Чорта. У модельному листі вигляд ззаду представлено без плаща, а сам плащ представлено в розгорнутому вигляді поруч, що сприятиме зручності використання під час моделювання, зокрема через наявність текстури візерунка на плащі вже в розгорнутому вигляді (рис. 8). Візерунок на плащі має вигляд двох рун: руни Чорнобога – бога темряви, ночі та смерті, та руни Немізи – бога нещастя, смерті, страждань і переносу душ з одного життя в інше.

Для бойових поз Чорта розроблено три здібності – для атаки на середній, близькій і дальній дистанціях, щоб бій із ним був більш динамічним, спонукав гравця постійно пересуватись та стежити за діями супротивника (рис. 9).



Рис. 8. Модельний лист персонажа Чорта

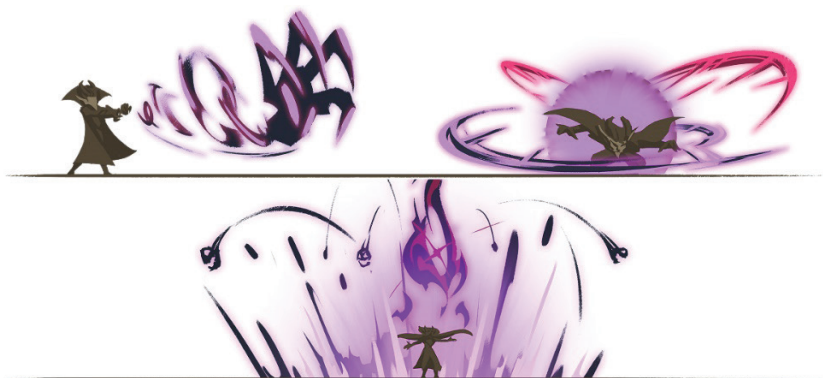


Рис. 9. Бойові пози персонажа Чорта

ВИСНОВКИ

Отже, на основі досліджень літературних фольклорних джерел, з урахуванням жанрових і стилістичних особливостей відеогри

із сюжетом за легендою про подвиг кошового отамана Івана Сірка на річці Чортотлик розроблено дизайн персонажа Чорта. Пошукове дослідження форм персонажа та колірної

палітри містило етапи розроблення тамбнейлів (15 шт.) і чорнових ескізів (5 шт.), пошук стилю одягу та зовнішності (форма рогів і зачіска), вибір кольорів з урахуванням асоціацій із персонажем (6 шт.).

Базові фігури, використані в дизайні персонажа Чорта – трикутник і квадрат, – створюють відчуття візуальної рівноваги, трикутні елементи підкреслюють відчуття небезпеки, а загострені риси обличчя відображають хитрість і підлість персонажа; колірна палітра – поєднання темно-фіолетового та малинового кольорів – створює асоціацію з магією, владою, агресією. Фінальний дизайн Чорта, відповідно до розробленої концепції, відображає хитрого та злого персонажа, харизматичного, з магічними здібностями та демонічною сутністю. Проведений композиційний аналіз установив, що дизайн персонажа ґрунтується на гармонійних співвідношеннях розмірів різних елементів (6 : 3 : 1; 7 : 3 та 8 : 2). Для персонажа розроблено модельний лист і бойові пози відповідно до визначених характеристик відеогри.

Подальші етапи роботи над розробленням артстилю відеогри будуть спрямовані на дизайн головного персонажа відеогри Івана Сірка на основі досліджень характерних рис його зовнішності, одягу та зброї козаків XVII ст.

ЛІТЕРАТУРА

- [1] Войтович В. Міфи та легенди давньої України. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2009. 392 с.
- [2] Воробей М. Чорт, відьма та вовкулака: хто населяє чарівний світ української міфології? *Межа*. 31.10.2022. URL: <https://mezha.net/ua/mysli/chort-vidma-ta-vovkulaka-khto-naseliae-charivnyi-svit-ukrainskoi-mifolohii/> (дата звернення: 25.02.2025).
- [3] Європейський костюм 17 ст. *ArtHistory*. 2020. URL: <https://arshistorian.blogspot.com/2020/11/17.html> (дата звернення: 25.02.2025).
- [4] Зінов'єва Т. Відеоігри як глибокі медіа: виклики під час російсько-української війни. *Образ*. 2024. Вип. 1 (44). С. 45–57. [https://doi.org/10.21272/Obraz.2024.1\(44\)-45-57](https://doi.org/10.21272/Obraz.2024.1(44)-45-57).
- [5] Зроблено в Україні: українські ігри 2024–2025. Ч. I (25 ігор). *Межа*. URL: <https://mezha.media/articles/game-ua-2024-2025-p1/> (дата звернення: 25.02.2025).
- [6] Зроблено в Україні: українські ігри 2024–2025. Ч. II (ще 25 ігор). *Межа*. URL: <https://mezha.media/articles/game-ua-2024-2025-p2/> (дата звернення: 25.02.2025).
- [7] Коза М., Базилук Е. Жанри, візуальні стилі та сеттинги у відеоіграх. *Resource-saving technologies of apparel, textile & food industry International Scientific-Practical Internet-Conference of Young Scientists & Students 2023* : збірник тез доповідей Міжнародної

науково-практичної інтернет-конференції молодих учених та студентів, 22 листопада 2023 р., м. Хмельницький. 2023. С. 299–301. URL: <https://tksv.khmn.edu.ua/inetconf/2023/khnu2023.pdf> (дата звернення: 25.02.2025).

[8] Колосніченко О., Бризгунова М., Михайлюк О., Косточка А. Жанр фентезі: архетипи, оживші в сучасних об'єктах дизайну. *Art and Design*. 2023. № 2 (22). С. 132–140. DOI: 10.30857/2617-0272.2023.2.12.

[9] Команда Мальовій. Український Бестіарій. Київ : Мальопус, 2023. 108 с.

[10] Малюк Є. Відеогри як феномен сучасної медіакультури : дис. ... канд. культурол. : 26.00.01. Київ, 2021.

[11] Сеттинг. *Словник UA*. 2023. URL: <https://slovyk.ua/index.php?swrd=%D1%81%D0%B5%D1%82%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%B3> (дата звернення: 25.02.2025).

[12] Смогоржевська І. Лицар Запорізької Січі кошовий отаман Іван Сірко [Архівовано 16 березня 2022 р. у Wayback Machine.]. *Військово-науковий вісник*. 2011. Вип. 15. С. 45–55. URL: https://web.archive.org/web/20220316161035/http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis64r_81/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&Z21ID=&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF%2Fvnnv_2011_15_7.pdf (дата звернення: 25.02.2025).

[13] Соболева О. Світоглядні уявлення та народна демонологія українців. *Музей Івана Гончара*. 10.12.2021. URL: <https://honchar.org.ua/blog/svitoglyadni-uyavlennya-ta-narodna-demonologiya-ukrayintsiv-i148> (дата звернення: 25.02.2025).

[14] Сусло Т. Дохристиянські вірування древніх слов'ян. *PPT Online*. 2015. URL: <https://ppt-online.org/453335> (дата звернення: 25.02.2025).

[15] Тиховська О. Психоаналітичне підґрунтя образів чорта та домовика в міфології Закарпаття. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В.І. Вернадського*. Серія «Філологія. Соціальні комунікації». 2020. Т. 31 (70). № 2. Ч. 4. С. 58–65. <https://doi.org/10.32838/2663-6069/2020.2-4/10>.

[16] 7 популярних ігор, створених українцями в усьому світі. *RBC*. 2023. URL: <https://newsukraine.rbc.ua/news/7-popular-games-created-by-ukrainians-worldwide-1698176440.html> (дата звернення: 25.02.2025).

[17] Akkerman S., Admiraal W., Huizenga J. Storification in History education: A mobile game in and about medieval Amsterdam. *Computers & Education*. 2009. Vol. 52. Iss. 2. P. 449–459. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.09.014>.

[18] Hades. *STEAM*. URL: https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/?curator_clanid=11160476 (дата звернення: 25.02.2025).

[19] Ori and the Will of the Wisps. *STEAM*. URL: https://store.steampowered.com/app/1057090/Ori_and_the_Will_of_the_Wisps/ (дата звернення: 25.02.2025).

[20] Twilight Monk. *STEAM*. URL: https://store.steampowered.com/app/1911940/Twilight_Monk/ (дата звернення: 25.02.2025).

REFERENCES

- [1] Voitovych, V. (2009). *Mify ta lehendy davnoi Ukrainy* [Myths and legends of ancient Ukraine]. Ternopil: Navchalna knyha. Bohdan [in Ukrainian].
- [2] Vorobei, M. (2022). Chort, vidma ta vovkulaka: khto naseliaie charivnyi svit ukrainskoi mifolohii? [Devil, witch and werewolf: who inhabits the magical world of Ukrainian mythology?]. *Mezha*. Retrieved from: <https://mezha.net/ua/mysli/chort-vidma-ta-vovkulaka-khto-naselialie-charivnyi-svit-ukrainskoi-mifolohii/> (Last accessed: 25.02.2025) [in Ukrainian].
- [3] *Yevropeiskyi kostium 17 st.* [European costume of the 17th century]. *ArtHistory*. (2020). Retrieved from: <https://arshistorian.blogspot.com/2020/11/17.html> (Last accessed: 25.02.2025) [in Ukrainian].
- [4] Zinovieva, T. (2024). Videoihry yak hlyboki media: vyklyky pid chas rosiisko-ukrainskoi viiny [Video games as deep media: challenges during the Russian-Ukrainian war]. *Obraz*. 1 (44), 45–57. [https://doi.org/10.21272/Obraz.2024.1\(44\)-45-57](https://doi.org/10.21272/Obraz.2024.1(44)-45-57) [in Ukrainian].
- [5] *Zrobleno v Ukraini: ukrainski ihry 2024–2025. Ch. I (25 ihor)* [Made in Ukraine: Ukrainian Games 2024–2025. Part I (25 games)]. (2025). *Mezha*. Retrieved from: <https://mezha.media/articles/game-ua-2024-2025-p1/> (Last accessed: 25.02.2025) [in Ukrainian].
- [6] *Zrobleno v Ukraini: ukrainski ihry 2024–2025. Ch. II (shche 25 ihor)*. (2025) [Made in Ukraine: Ukrainian Games 2024–2025. Part II (25 games)]. *Mezha*. Retrieved from: <https://mezha.media/articles/game-ua-2024-2025-p2/> (Last accessed: 25.02.2025) [in Ukrainian].
- [7] Koza, M., & Bazyliuk, E. (2023). Zhanry, vizualni styli ta settynhy u videoihrah [Genres, visual styles and settings in video games]. *International Scientific-Practical Internet-Conference of Resource-Saving Technologies of Apparel, Textile & Food Industry*. (pp.299–301) Khmelnytskyi: Ukraine. Retrieved from: <https://tksv.khmnu.edu.ua/inetconf/2023/khnu2023.pdf> (Last accessed: 25.02.2025) [in Ukrainian].
- [8] Kolosnichenko, O., Bryzghunova, M., Mykhailiuk, O., & Kostochka, A. (2023). Zhanr fentezi: arkhetypy, ozhyvshi v suchasnykh ob'ekтах dizainu. [Fantasy genre: archetypes brought to life in modern design objects]. *Art and Design*. 2 (22), 132–140. DOI: 10.30857/2617-0272.2023.2.12 [in Ukrainian].
- [9] Komanda Malovii (2023). *Ukrainskyi Bestiarii* [Ukrainian Bestiary]. Kyiv: Malopus [in Ukrainian].
- [10] Maliuk, Ye. (2021). *Videohra yak fenomen suchasnoi mediakultury*. [Video game as a phenomenon of contemporary media culture]. (Doctoral thesis, Kyivskyi natsionalnyi universytet kultury i mystetstv, Kyiv, Ukraine) [in Ukrainian].
- [11] *Settynh* [Setting] (2023). *Slovnky UA*. Retrieved from: <https://slovnky.ua/index.php?swrd=%D1%81%D0%B5%D1%82%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%B3> (Last accessed: 25.02.2025) [in Ukrainian].
- [12] Smohorzhevska, I. (2011). Lytsar Zaporizkoï Sichi koshovyi otaman Ivan Sirko. [Knight of the Zaporozhian Sich, Kosh Ataman Ivan Sirko]. *Viiskovo-naukovy visnyk*. 15, 45–55. Retrieved from: https://web.archive.org/web/20220316161035/http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis64r_81/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&Z21ID=&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF%2Fvnnv_2011_15_7.pdf (Last accessed: 25.02.2025) [in Ukrainian].
- [13] Sobolieva, O. (2021). Svitohliadni uiavlennia ta narodna demonolohiia Ukraintsiv [Worldview and folk demonology of Ukrainians]. *Muzei Ivana Honchara*. Retrieved from: <https://honchar.org.ua/blog/svitoglyadni-uyavlennya-ta-narodna-demonologiya-ukrayintsiv-i148> (Last accessed: 25.02.2025) [in Ukrainian].
- [14] Suslo, T. (2015). Dokhrystyianski viruvannia drevnikh slovian. [Pre-Christian beliefs of the ancient Slavs]. *PPT Online*. Retrieved from: <https://ppt-online.org/453335> (Last accessed: 25.02.2025) [in Ukrainian].
- [15] Tykhovska, O. (2020). Psykhoanalitichne pidgruntia obraziv chorta ta domovyka v mifolohii Zakarpattia [The Psychoanalytic Basis of the Images of the Devil and the Householder in the Mythology of Transcarpathia]. *Vcheni zapysky TNU imeni V.I. Vernadskoho. Seriia "Filolohiia. Sotsialni komunikatsii"*. 31 (70), 58–65. <https://doi.org/10.32838/2663-6069/2020.2-4/10> [in Ukrainian].
- [16] 7 populiarnykh ihor, stvorenykh ukraintsiamy v usomu sviti [7 popular games created by Ukrainians around the world] (2023). *RBC*. Retrieved from: <https://newsukraine.rbc.ua/news/7-popular-games-created-by-ukrainians-worldwide-1698176440.html> (Last accessed: 25.02.2025) [in Ukrainian].
- [17] Akkerman, S., Admiraal, W., & Huizenga, J. (2009). Storification in History education: A mobile game in and about medieval Amsterdam. *Computers & Education*. Vol. 52, Iss. 2, P. 449–459. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.09.014> [in English].
- [18] Hades. *STEAM*. Retrieved from: https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/?curator_clanid=11160476 (Last accessed: 25.02.2025) [in English].
- [19] *Ori and the Will of the Wisps*. *STEAM*. Retrieved from: https://store.steampowered.com/app/1057090/Ori_and_the_Will_of_the_Wisps/ (Last accessed: 25.02.2025) [in English].
- [20] *Twilight Monk*. *STEAM*. Retrieved from: https://store.steampowered.com/app/1911940/Twilight_Monk/ (Last accessed: 25.02.2025) [in English].

ABSTRACT***Bazyliuk E., Koza M., Stryzhova O. Development of the Chort character design for a video game based on the legend of Ivan Sirko's heroic deed on the Chortomlyk River***

The article presents the stages of designing the Chort character – an antihero of a video game based on the legend of the heroic deed of Otaman Ivan Sirko on the Chortomlyk River. This study contributes to the integration of Ukrainian mythological narratives into the modern gaming industry and the promotion of national cultural heritage through digital media.

Purpose. *The development of the Chort character design, taking into account descriptions of the Slavic devil's appearance in folk traditions, the historical context of Ivan Sirko's era, and the genre and stylistic features of the video game for which the character is being designed.*

Methodology. *The research applies fundamental principles of a systematic approach to video game character design, including literary-analytical, visual-analytical, and image-associative research methods.*

Results. *The study examines descriptions of Chort's appearance in Ukrainian folklore literature, which served as the foundation for developing the character design for a video game based on the legend of Otaman Ivan Sirko. Functional and aesthetic moodboards were created, leading to the development of 15 conceptually different character thumbnails. The sketching process involved stages of detailing, searching for clothing styles and external features, and selecting colors based on associative perception. Considering the specifics of the video game, model sheets and combat poses for the Chort character were developed. A compositional analysis of the designed Chort character was conducted.*

Scientific novelty. *The article systematizes the visual and narrative characteristics of Chort in Ukrainian folklore, taking into account the historical context of Ivan Sirko's era. For the first time, a conceptual design of Chort as a video game antihero has been developed, based on a specific historical and legendary event – the heroic deed of Ivan Sirko on the Chortomlyk River.*

Practical relevance. *The Chort character design was developed for a video game with a Ukrainian theme to promote Ukraine's cultural heritage both domestically and internationally.*

Keywords: *character design, Chort, myths, video game, compositional analysis, sketches, color solutions, associative analysis, visual image, concept.*

AUTHOR'S NOTE:

Bazyliuk Elvira, Candidate of Technical Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Design, Khmelnytskyi National University, Khmelnytskyi, Ukraine, e-mail: bazyliukel@khnmu.edu.ua, orcid: 0000-0003-3123-8372.

Koza Mariana, Master's Student at the Department of Design, Khmelnytskyi National University, Khmelnytskyi, Ukraine, e-mail: maryanakoza1@gmail.com, orcid: 0009-0007-1904-9356.

Stryzhova Oksana, Candidate of Technical Sciences, Senior Lecturer at the Department of Design, Khmelnytskyi National University, Khmelnytskyi, Ukraine, e-mail: strizhova7@gmail.com, orcid: 0000-0003-2751-1807.

Стаття подана до редакції 28.02.2025 р.