

**РОЛЬ VFX-ЕФЕКТІВ У ФОРМУВАННІ АТМОСФЕРИ
ІНТЕРАКТИВНОГО НАРАТИВУ У ВІДЕОІГРАХ**

Базарна П.А., Сидоров Я.Г.

e-mail: polina.bazarna@nure.ua

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС
м. Харків, Україна

The article examines the role of visual effects (VFX) in shaping the atmosphere of interactive narrative in video games. Visual effects are considered as an important element of digital game design that enhances visual perception, emotional engagement, and player immersion. The study analyzes how lighting effects, particle systems, atmospheric phenomena, and other graphical elements contribute to the creation of expressive game environments. Special attention is paid to the communicative and narrative functions of VFX, which help convey information about game events and support environmental storytelling. The article also discusses the application of visual effects in narrative-oriented game formats such as visual novels, where atmospheric effects can enhance emotional expression and strengthen the overall narrative experience.

У сучасній індустрії цифрових ігор важливе значення має створення переконливого та емоційно насиченого ігрового середовища. Одним із ключових інструментів формування атмосфери у відеоіграх є візуальні ефекти (Visual Effects, VFX). Вони застосовуються для підсилення візуального сприйняття подій, створення динаміки сцени та передачі емоційного стану ігрового світу. Використання VFX дозволяє розширити можливості художнього вираження у цифрових медіа та посилити ефект занурення гравця у віртуальне середовище.

Візуальні ефекти у відеоіграх можуть включати різноманітні графічні елементи, зокрема світлові ефекти, частинки, дим, туман, атмосферні явища, анімації магічних або енергетичних процесів, а також постобробку зображення. У технічному аспекті такі ефекти створюються за допомогою систем частинок (particle systems), шейдерів, процедурної анімації та інших засобів комп'ютерної графіки. Поєднання цих технологій дозволяє створювати складні візуальні сцени, які змінюються у реальному часі та реагують на дії гравця.

Окрім технічної складової, VFX виконують важливу комунікативну функцію у геймдизайні. Візуальні ефекти можуть виступати засобом передачі інформації про події ігрового процесу. Наприклад, світлові спалахи або іскри можуть сигналізувати про взаємодію об'єктів, а атмосферні ефекти – підкреслювати зміну стану середовища або наближення небезпечних подій. Таким чином ефекти стають частиною візуальної мови гри та допомагають гравцеві інтерпретувати події без додаткових текстових пояснень.

Особливо важливою є роль VFX у формуванні емоційної атмосфери ігрових сцен. Використання освітлення, кольорових відтінків, руху частинок або атмосферних ефектів здатне суттєво впливати на сприйняття простору. Наприклад, м'яке світло та повільні анімації можуть створювати відчуття спокою або загадковості, тоді як різкі спалахи, темні кольори чи інтенсивні ефекти підсилюють напруження та драматизм. Подібні художні прийоми широко застосовуються у різних жанрах відеоігор для підтримки наративної структури та емоційного ритму історії.

Окрему роль VFX відіграють у формуванні інтерактивного наративу. У сучасних дослідженнях геймдизайну простір гри розглядається не лише як місце дії, але й як елемент оповіді. Цей підхід пов'язаний із концепцією *environmental storytelling*, коли деталі середовища, освітлення або ефекти можуть передавати інформацію про історію світу, його стан чи приховані смисли. У такому контексті VFX виступають інструментом підсилення наративу та допомагають створити цілісну атмосферу сцени.

Подібні принципи можуть застосовуватися не лише у динамічних ігрових жанрах, але й у наративно орієнтованих форматах, зокрема у візуальних новелах. Хоча класична структура візуальної новели передбачає використання статичних фонів та ілюстрацій персонажів, сучасні інструменти розробки дозволяють інтегрувати різноманітні візуальні ефекти у структуру сцени. Атмосферні ефекти, анімації світла, частинки або погодні явища можуть використовуватися для підсилення емоційної виразності моментів історії та створення більш живого ігрового простору.

Застосування VFX у візуальних новелах також сприяє формуванню більш виразного наративного середовища. Ефекти можуть підкреслювати зміну настрою сцени, позначати важливі сюжетні моменти або символічно відображати внутрішній стан персонажів. Таким чином вони стають важливим елементом художнього дизайну інтерактивного оповідання.

Отже, візуальні ефекти відіграють важливу роль у формуванні атмосфери та наративного сприйняття у відеоіграх. Поєднання технічних можливостей комп'ютерної графіки з художніми принципами дизайну дозволяє використовувати VFX як ефективний інструмент створення емоційно насичених ігрових сцен. Їх застосування сприяє посиленню занурення гравця у віртуальний світ та розширює можливості інтерактивного сторітелінгу у різних жанрах цифрових ігор, включно з візуальними новелами.

Список використаних джерел

1. Okun J. A., Zwerman S. *The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures*. – 3rd ed. – New York : Routledge, 2020. – 908 p (дата звернення: 12.03.2026).