

Анастасія КУРГАНСЬКА,

orcid.org/0009-0007-5209-5856

*студент I курсу магістратури факультету дизайну
Київського національного університету технологій та дизайну
(Київ, Україна) dg23kurganska@gmail.com*

Анна ТОЧЕНЮК,

orcid.org/0009-0000-7234-1769

*студент I курсу магістратури факультету дизайну
Київського національного університету технологій та дизайну
(Київ, Україна) annatochenuk110@gmail.com*

Олена ВАСИЛЬЄВА,

orcid.org/0000-0002-9275-0591

*кандидат технічних наук,
доцент кафедри мультимедійного дизайну
Київського національного університету технологій та дизайну
(Київ, Україна) vasiljeva.os@knu.edu.ua*

ВИЗНАЧЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ЗАСОБІВ ВІЗУАЛЬНОЇ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ У ДИЗАЙНІ ПЕРСОНАЖІВ СУЧАСНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ПРИГОДНИЦЬКОГО ЖАНРУ

*У статті представлено комплексний аналіз засобів візуальної репрезентації персонажа в пригодницьких відеоіграх, як інструменту передачі ігрової інформації. Дослідження зосереджено на визначенні ролі складових дизайну ігрових персонажів (форми, пропорцій, колористики, фактури та анімаційної пластики) у процесі зчитування персонажа комп'ютерної гри, його психологічних характеристик і місця в структурі ігрової взаємодії з урахуванням специфіки наративного середовища та механік жанру. Розглянуто особливості дизайну персонажів у низці пригодницьких проєктів: *Persona 5 Royal, Night in the Woods, Life Is Strange, Omori, It Takes Two, Blanc, Reanima!, Sky: Children of the Light* тощо, що репрезентують різні стилістичні моделі – від мінімалістичної графіки до наближеного до реалістичного 3D-зображення*

Визначено, що ефективність персонажного дизайну визначається не ступенем деталізації, а узгодженістю візуальної мови з механікою гри, наративною структурою та типом взаємодії (одиначною чи кооперативною), а також рівнем залучення гравця до дослідницького або драматургічного процесу. Доведено, що форма та матеріальність можуть виступати метафорою внутрішнього стану героя, пропорції – маркером функціональної ролі, а колір – засобом емоційної й тактичної ідентифікації, у межах командної або індивідуальної гри. Приділено увагу принципам дієгетичного дизайну, коли інформація про стан персонажа інтегрується безпосередньо в його образ, мінімізуючи використання додаткових інтерфейсних елементів у дизайні гри.

Встановлено, що візуальний образ персонажа в пригодницьких відеоіграх є не лише естетичною складовою, а функціональною системою комунікації, яка забезпечує імєрсію, підтримує командну взаємодію та формує емоційний зв'язок гравця з ігровим світом, сприяючи інтуїтивному розумінню правил та логіки ігрового середовища та його закономірностей функціонування.

Ключові слова: *дизайн персонажів, дизайн комп'ютерних ігор, стилістика, візуальна комунікація, візуальне сприйняття.*

Anastasiia KURHANSKA,*orcid.org/0009-0007-5209-5856**1st year master's student at the Faculty of Design
Kyiv National University of Technologies and Design
(Kyiv, Ukraine) dg23kurganska@gmail.com***Anna TOCHENIUK,***orcid.org/0009-0000-7234-1769**1st year master's student at the Faculty of Design
Kyiv National University of Technology and Design
(Kyiv, Ukraine) annatochenuk110@gmail.com***Olena VASYLIEVA,***orcid.org/0000-0002-9275-0591**Ph.D. in Technology,
Associate Professor at the Department of Multimedia Design,
Kyiv National University of Technologies and Design
(Kyiv, Ukraine) vasileva.os@knutd.edu.ua*

DETERMINING THE FEATURES OF VISUAL REPRESENTATION TOOLS IN THE CHARACTER DESIGN OF MODERN COMPUTER GAMES OF THE ADVENTURE GENRE

The article presents a comprehensive analysis of the means of visual representation of the character in adventure video games as a tool for transmitting game information. The research focuses on determining the role of form, proportions, color, texture and animated plasticity in the reading process of a computer game character, its psychological characteristics and place in the structure of the game interaction, taking into account the specifics of the narrative environment and the mechanics of the genre. Character design features in a number of adventure projects are considered: Persona 5 Royal, Night in the Woods, Life Is Strange, Omori, It Takes Two, Blanc, Reanimator, Sky: Children of the Light, etc., representing different stylistic models – from minimalist graphics to close to realistic 3D image

It was determined that the effectiveness of character design is determined not by the degree of detail, but by the consistency of visual language with the mechanics of the game, narrative structure and type of interaction (single or cooperative), as well as the level of involvement of the player in the research or dramatic process. It has been proven that form and materiality can act as a metaphor for the inner state of the hero, proportions – as a marker of a functional role, and color as a means of emotional and tactical identification, within the framework of a team or individual game. Attention is paid to the principles of diegetic design, when information about the state of the character is integrated directly into his image, minimizing the use of additional interface elements in the design of the game.

It has been established that the visual image of the character in adventure video games is not only an aesthetic component, but a functional communication system that provides immersion, supports team interaction and forms the emotional connection of the player with the game world, contributing to an intuitive understanding of the rules and logic of the game environment and its patterns of functioning.

Key words: *character design, copy games design, stylistics, visual communication, visual perception.*

Постановка проблеми. У сучасному ігровому дизайні персонаж виступає не лише носієм художнього образу, а й функціональним елементом системи взаємодії між гравцем і цифровим середовищем. З розвитком інтерактивних технологій та ускладненням ігрових механік зростає потреба у створенні таких візуальних рішень, які забезпечують швидке й інтуїтивне зчитування ролі героя, його можливостей та поведінкових характеристик без надмірного використання текстових або інтерфейсних підказок. Особливої актуальності ця проблема набуває в межах пригодницького жанру, де поєднуються наративність, дослідження простору, емоційна взаємодія.

У таких умовах персонаж стає комунікативним інтерфейсом, через який передається інформація про функціональну спеціалізацію, рівень вразливості, психологічний стан та тактичні можливості.

Проведені дослідження показали, що, попри наявність наукових праць, присвячених формоутворенню персонажів в анімації, коміксах і відеоіграх, питання комплексного аналізу засобів візуальної репрезентації персонажа саме в контексті пригодницьких відеоігор залишається недостатньо розкрити та систематизовані. Відсутність узагальненої моделі взаємозв'язку між формою, пропорціями, матеріальністю, кольором, типом та

механікою гри зумовлює потребу в поглибленому дослідженні.

Таким чином, постає проблема визначення того, яким чином засоби візуальної мови персонажа впливають на сприйняття його ролі, на формування ігрової поведінки та на ефективність командної взаємодії в пригодницьких відеоіграх.

Аналіз досліджень. Одним із актуальних напрямів сучасного дизайну є ігровий дизайн. Питання проєктування дизайн-розробок у напрямі ігрового дизайну сьогодні активно досліджуються науковцями різних галузей – від мистецтвознавства до цифрових технологій. Одним з цих напрямів є дизайн персонажів. Проблематика формування візуальної мови та створення художнього образу персонажу розглядається в працях, що прямо чи опосередковано стосуються дизайну персонажів у різних медіа: анімації, коміксах та відеоіграх. У роботах авторів Е. Слюжинської, О. Слітюк та інших проаналізовано використання пропорцій і форми як засобів створення виразного персонажного дизайну в анімації та комікс-індустрії. Зокрема, дослідники підкреслюють значення узагальнених форм, контрасту пропорцій і силуетної виразності для досягнення впізнаваності персонажа (Слюжинська, Е. & ін., 2021).

У праці М. Малишева, Н. Сапфірова порушено проблему кольору та його психологічного впливу у відеоіграх. Автори акцентують увагу на ролі кольору в дизайні персонажів не лише в загальному художньому рішенні гри, а й безпосередньо в дизайні персонажів, де колір виступає засобом емоційної та функціональної ідентифікації (М. Малишева, Н. Сапфірова, 2024).

Важливим принципом дизайну персонажів є зрозумілість образу. Показовими у цьому контексті є різні стилістичні підходи – від високодеталізованої графіки гри Hades до гранично спрощених піксельних моделей Minecraft (Коч, 2023). Обидва приклади демонструють, що ефективність дизайну визначається не кількістю деталей, а чіткістю та лаконічністю візуальної мови. Візуальний образ має миттєво інформувати гравця про роль персонажа (підтримка, атака тощо), його наміри та місце у структурі команди. Виразний силует, обмежена кількість функціонально виправданих елементів і стилістична узгодженість із середовищем забезпечують впізнаваність персонажа, що є передумовою емоційної прив'язаності гравця та ефективної взаємодії в ігровому процесі.

Взаємозв'язок між естетикою ігрового світу та дизайном персонажів є визначальним чинником підтримки імерсії. Приклади Hades, Animal Crossing та Detroit: Become Human ілюструють,

що характер середовища – міфологічна декоративність, наївно-стилізована естетика чи футуристичність – формує логіку побудови персонажів (Коч, 2023). Відповідність героя обраному сетингу підсилює ефект занурення, сприяє швидшій адаптації гравця до правил світу та забезпечує внутрішню цілісність наративу й ігрової механіки.

Мета статті полягає у комплексному аналізі засобів візуальної репрезентації персонажа (форма, пропорції, матеріальність, колористика, анімаційна пластика) та визначенні їхнього впливу на зчитування ролі героя, сприйняття ігрових механік в пригодницьких відеоіграх.

Виклад основного матеріалу. Пригодницькі відеоігри є одними із найрізноманітніших жанрів сучасної ігрової індустрії, оскільки поєднують нарративну складову, дослідження простору та взаємодію з персонажами і предметами (Karimbayev & Toksanbayeva, 2024). Усередині цього жанру сформувалося кілька напрямів, що відрізняються механікою та способом подачі історії. Класичним різновидом є point-and-click пригоди, де гравець досліджує локації, збирає предмети та розв'язує логічні завдання через інтерфейс взаємодії з об'єктами (Anderson, 2024). До такого типу можна віднести гру Sally Face, у якій наратив розкривається через послідовне дослідження середовища та головоломки.

Іншим різновидом є нарративні пригодницькі ігри або інтерактивні драми, де механіка мінімалізована, а основний акцент зосереджено на розвитку сюжету, діалогах і виборах гравця. У цьому випадку геймплей підпорядковується драматургії, як це реалізовано в Life Is Strange. Окрему групу становлять action-adventure ігри, які поєднують сюжетну структуру з активною взаємодією, бойовими елементами або платформінгом. Прикладом такого синтезу є It Takes Two, де наратив інтегровано в динамічну механіку.

Пригодницькі ігри можуть також набувати форми puzzle-adventure, коли сюжетна лінія розгортається через розв'язання просторових чи логічних завдань, як у Blanc. У психологічних або хорор-пригодах емоційна атмосфера та внутрішні переживання персонажів стають провідним засобом взаємодії зі світом, що можна простежити в Omori. Водночас існують соціально орієнтовані пригодницькі ігри, де дослідження простору поєднується з міжгравцевою взаємодією та співпрацею, як у Sky: Children of the Light.

У жанрі пригодницьких відеоігор слід виокремити кооперативні проєкти, де гравці взаємодіють один з одним у команді, спільно долають перешкоди та вирішують завдання. У таких іграх особлива увага приділяється дизайну персонажів:

їхня форма, пропорції та рухи мають відображати функціональні ролі та сумісність у команді, щоб гравці могли швидко зчитувати інформацію про можливості партнера навіть периферійним зором. Існують також одиночні пригодницькі ігри, орієнтовані на наратив та дослідження світу. У таких проєктах акцент робиться на сюжеті, психології персонажів і взаємодії з ігровим середовищем. Розробники часто підбирають стилістику, яка підкреслює атмосферу світу та характер героїв: від мінімалістичних форм у дитячих іграх до деталізованого реалізму в іграх для дорослої аудиторії.

Візуальна мова та стилістика персонажів у пригодницьких іграх є ключовим інструментом комунікації між розробником і гравцем, оскільки через зовнішній вигляд персонажа миттєво передаються його роль, психологічний портрет та функціональні можливості без залучення текстової інформації. Стилiстичні рішення будуються на поєднанні форми, пропорцій, колористики, фактури та анімації, що дозволяє гравцю інтуїтивно розуміти характер героя та його потенціал у межах ігрового світу. У залежності від жанру і цільової аудиторії використовуються різні рівні візуального спрощення: для дитячих ігор домінує мінімалістичний підхід із простими геометричними формами, у казуальних проєктах – зрозумілі життєві образи, тоді як у високодинамічних або тактичних іграх застосовується деталізований і реалістичний дизайн, що дозволяє гравцю швидко ідентифікувати себе з героєм та оцінити його можливості. У високоінтенсивних жанрах (таких як шутери, MOBA, Battle Royale), навпаки, застосовується тактичний реалізм, де деталізація спорядження та реалістичність у відтворенні людських пропорцій дозволяє гравцеві легше ідентифікувати себе з героєм та відчувати вагу його зусиль (Kuntjara & Almanfaluthi, 2021) (Garver та ін., 2018). Використання подібного набору графічних орієнтирів допомагає гравцеві орієнтуватися в ігрових механіках й формувати емоційний зв'язок із героями, спираючись на їхню зовнішню відповідність закладеним нарративним функціям.

Для визначення особливостей дизайну в пригодницьких відеоіграх було проаналізовано такі проєкти: Persona 5 Royal, Night in the Woods та Life Is Strange. Незважаючи на наявність елементів інших жанрів, зазначені ігри можуть бути об'єднані в межах узагальненого пригодницького жанру. Аналіз зосереджено на дизайні персонажів, їх художній стилістиці, поєднанні графічних рішень і колористичних особливостях.

Persona 5 Royal (рис. 1a). Головний герой – старшокласник на прізвище Джокер, який воло-

діє містичними здібностями та виконує роль своєрідного «сучасного Робін Гуда». Персонаж має два основні образи: повсякденний і альтер-его Примарного Злодія (Phantom Thief). В обох випадках його обличчя частково приховане: у повсякденному образі – окулярами, у другому – маскою. Повсякденний костюм складається з темної шкільної форми з клітчастими штанами, тоді як образ Примарного Злодія представлений стилізованим темно-сірим костюмом із чорним плащем.

Друг і суперник героя – Горо Акечі, відомий як «Детектив-принц», – також має два контрастні образи: стриманий повсякденний (кремовий детективний жакет) і героїчний біло-червоний костюм із маскою, що нагадує маску чумного лікаря. Останній підкреслює суспільне сприйняття персонажа як позитивного героя, здатного врятувати інших.

Night in the Woods (рис. 1б). Головна героїня – антропоморфна чорна кішка Мей Боровскі, студентка, яка повертається додому після відрахування. Її образ поєднує риси агресивності та миловидності. Силует сформований із простих геометричних форм із поєднанням м'яких і гострих елементів. Помаранчева футболка зі знаком забони та бейсбольна бита підсилюють характеристику протестного характеру.

Її подруга Беатріс (Бі) Сантелло – антропоморфна алігаторка з похмурим і саркастичним характером. Її образ побудований на м'якших формах, що відображає внутрішню стриманість. Маркерами персонажа виступають чорний светр, сигарета та символ анкха на шії.

Загальний дизайн персонажів базується на спрощених формах: великі округлі тіла, масивні голови з великими очима та тонкі кінцівки. Така стилізація нагадує ілюстрації до дитячих книжок.

Life Is Strange (рис. 1в). Головна героїня – Максін (Макс) Колфілд, студентка мистецького коледжу, яка виявляє здатність повертати час. Її дизайн відображає м'який, сором'язливий і творчий характер. Вона носить практичний одяг (футболка, кардиган, джинси), має коротку стрижку-боб і не використовує яскравого макіяжу. Колористичним маркером виступає рожева футболка з принтом оленя (або сіра з метеликом – залежно від вибору гравця).

Її подруга Хлоя Прайс має бунтарський образ, що проявляється у фарбованому синьому волоссі, татуваннях і шкіряній куртці. Персонажі виконані з наближеними до реалістичних пропорціями та незначною стилізацією. Текстури волосся, шкіри та одягу створюють ефект матеріальності, подібний до глини або пластиліну.

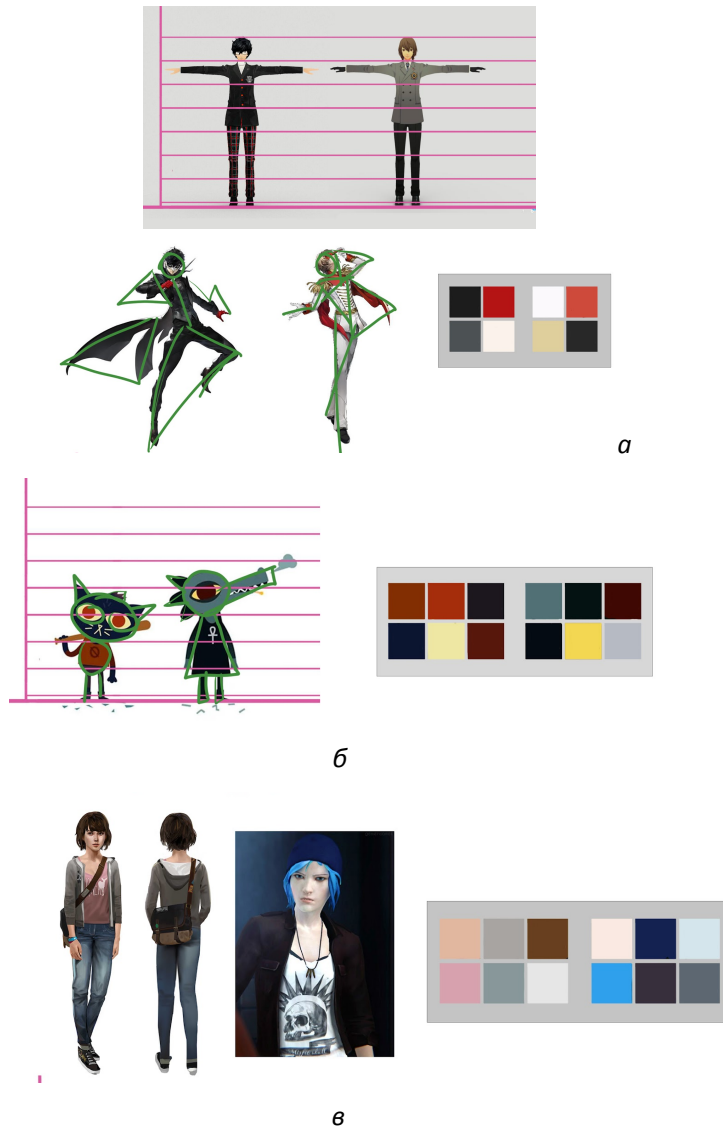


Рис. 1. Аналіз будови персонажа та палітри кольорів у відеоіграх:
a – Persona 5 Royal; б – Night in the Woods; в – Life is Strange

В дизайні персонажів відеоігор одним із ключових інструментів візуальної мови є відтворення фактур. У грі It Takes Two фактура у дизайні набуває концептуального значення. Перетворення подружжя на ляльок із дерева та глини (рис. 2а) функціонує як візуальна метафора їхнього емоційного стану та кризи взаєморозуміння. Деревина у формі персонажа Мей візуалізує її стриманість, схильність до раціоналізації й емоційної дистанції. Поверхня має чітку текстуру, тверді краї, що підкреслює ригідність її поведінки. Натомість пластичність глини, з якої «створено» персонажа Коді, акцентує його м'якість, гнучкість і внутрішню нестабільність. Цей контраст підтримується й анімаційною пластикою: рухи глиняного персонажа мають більшу амплітуду, тоді як дерев'яна модель демонструє більшу ламаність у русі.

Гра Blanc – кооперативна пригодницька головоломка, орієнтована на сімейну аудиторію. Сюжет базується на вимушеному об'єднанні Вовчєня та Оленяти, що загубилися під час завірюхи. Дизайн персонажів тут виступає інструментом деконструкції традиційну архетипу «хижак-жертва», перетворюючи персонажів на рівноправних партнерів (рис. 2б)

Оле́ня вирізняється витонченим силуетом із довгими кінцівками. Його анатомія слугує маркером конкретних ігрових функцій: здатності перестрибувати прірви та виступати фізичною опорою для напарника.

Вовчєня, навпаки, має компактний приземлений силует із акцентом на голові, що інтуїтивно вказує на його можливість проходити у вузьких важкодоступних для напарника місцях. Така візу-

альна асиметрія дозволяє гравцям (зокрема дітям) швидко зчитувати межі можливостей кожного персонажа без текстових підказок.

Для адаптації образів під запити сімейного геймплею використано принцип неотенії (гіпертрофованих дитячих рис). Це рішення нівелює природну агресивність вовка, роблячи персонажів гри однаково вразливими та привабливими для гравця. Загальна стилістика гри – ахроматичний ескіз олівцем – обрана для забезпечення кращої читабельності темних силуетів персонажів на засніженому контрастному фоні. Схожість графіки з книжковою ілюстрацією апелює до досвіду спільного читання, створюючи атмосферу інтерактивної казки. Такий візуальний образ робить ігровий простір Blanc зрозумілим та безпечним для дитини, полегшуючи фокусування на емоційній взаємодії, тоді як для дорослих даний образ стає маркером художньої цінності проєкту.

Подібна робота з пропорціями та вразливістю набуває іншого, більш похмурого забарвлення у проєкті Reanimal (рис. 3в). Кооперативна пригодницька гра, що фокусується на темі дитячих страхів та виживання в агресивному середовищі. Сюжет розповідає про брата та сестру, які намагаються врятувати своїх друзів у гротескному світі. Тут візуальна мова персонажів-дітей побудована на контрасті між їхньою тендітною статурою та гротескним, деформованим світом із чудовиськами. У Reanimal дизайн персонажів транслює відчуття граничної незахищеності: їхні тендітні силуети та маленькі фігури на тлі велетенських, анатомічно викривлених ворогів підкреслюють роль протагоністів як об'єктів переслідування. Ключовим візуальним маркером виступають тваринні маски або елементи одягу, що імітують звірів. Ця деталь символізує втрачену ідентичність та підкреслює потребу героїв у маскуванні (мімікрії)

задля виживання серед монстрів. Дизайн в даному випадку посилює емоційну напругу, а роль персонажа визначається його фізичною меншістю та слабкістю відносно оточення. Візуальна мова Reanimal транслює ідею того, що виживання в агресивному середовищі можливе лише через збереження партнерського зв'язку та взаємодомоги між героями. Натуралістична деталізація ворожих образів та значний розрив у масштабах створюють ефект фізичного тиску. Для дорослої аудиторії таке візуальне рішення є маркером загрози, що змушує гравців обирати обережну тактику.

Трансформація візуальної мови виявляється у створенні індивідуально-нейтральних героїв, що притаманно ефірній естетиці Sky: Children of the Light. Соціальна пригодницька гра, де ключовим елементом ігрового процесу є безконфліктна взаємодія та альтруїзм. Сюжет розгортається навколо подорожі персонажа крізь сім занепалих міст'їв. Візуальна мова проєкту побудована на «ефірній естетиці» з акцентом на світловій м'якості та повітряній просторовості. Світ побудований як система узагальнених природних форм – пагорбів, руїн, хмарних масивів і відкритих небесних просторів, що позбавлені дрібної деталізації та жорстких контурів, розмитими межами горизонту та домінуванням теплого саява, що створює відчуття сакралізованого простору. Колористика базується на м'яких градієнтах і світлових акцентах, які формують атмосферу спокою та піднесеності (рис. 3а). Тут персонаж постає як універсальна фігура-посередник між світом та безпосередньо гравцем (Huang, 2024). Андроїніст, відсутність індивідуалізованих рис обличчя та мінімалізм базового костюма створюють умови для проєкції ідентичності самого гравця. Світлові елементи на тілі виконують подвійну функцію: з одного

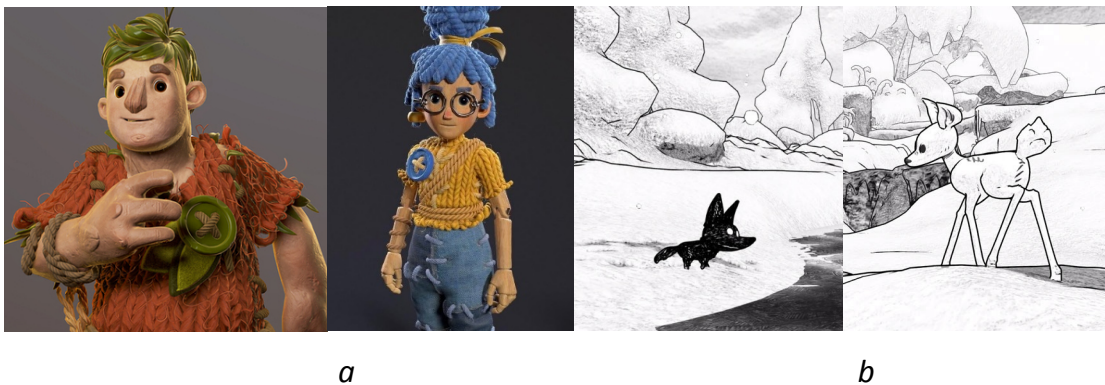


Рис. 2. Персонажі у відеоіграх: а – *It Takes Two*; б – *Blanc*

боку, вони виконують роль художнього акценту, з іншого – слугують індикатором ряду ігрових механік. Таким чином, інтерфейс інтегрується безпосередньо в образ персонажа, мінімізуючи потребу в додаткових графічних панелях.

З огляду на загальну нейтральність початкового дизайну персонажів значення набуває можливість кастомізації через елементи костюму та спорядження (плащі, маски), жести та будову тіла. Ці елементи дозволяють варіювати соціальну ідентичність у межах спільного простору. Таким чином, дизайн персонажа стає інструментом моделювання соціальної взаємодії.

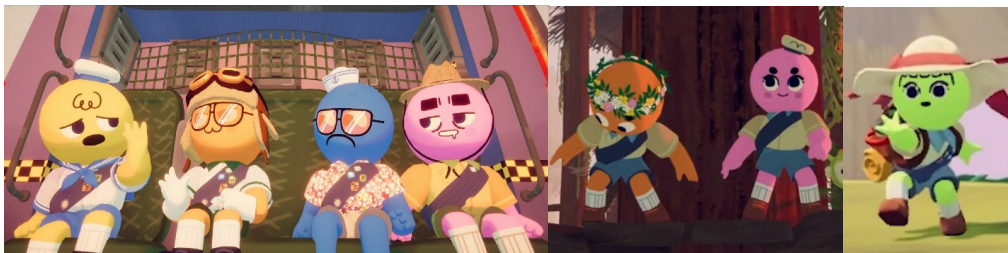
Зовсім інший підхід до візуальної ідентифікації ролі демонструє гра *Peak*, де дизайн підпорядкований логіці фізичної взаємодії. Тут дизайн персонажа свідомо позбавлена героїчного пафосу чи атлетичних пропорцій. Лаконічність дизайну дозволяє реалізувати принципи дієгетичного дизайну (рис. 3б): стан ігрової моделі та динаміка руху стають основним джерелом інформації для гравця, замінюючи традиційні елементи інтер-

фейсу. Яскраві локальні кольори одягу забезпечують високу видимість об'єктів на фоні гірського ландшафту, що є критично важливим для ігор, де успіх залежить від точності просторового позиціонування та злагодженості командної взаємодії.

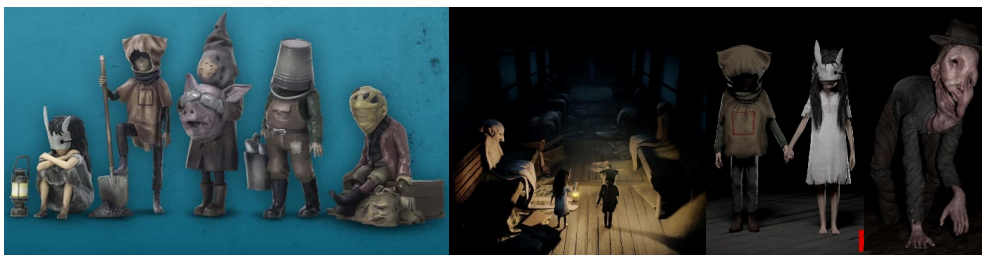
Розглянуті приклади доводять, що функціональний дизайн у кооперативних іграх – це насамперед система швидкої ідентифікації ролі персонажа в умовах динамічного геймплею. Як було розглянуто на прикладі фізіологічної асиметрії в *Blanc* чи матеріальності в *It Takes Two*, форма героя має бути асоціативно пов'язаною з його завданнями. Це дозволяє гравцям зчитувати тактичну ситуацію навіть периферійним зором, миттєво розуміючи, хто з партнерів здатен подолати конкретну перешкоду. Важливою умовою такої взаємодії є візуальна синергія: дизайн героїв інтуїтивно підказує їхню сумісність, наочно демонструючи, як здібності одного персонажа можуть доповнювати вразливості іншого (Chen та ін., 2018) Таке поєднання підсвідомому рівні може підштовхувати гравців до злагоджених командних дій.



а



б



в

Рис. 3. Стилістичні рішення в дизайні персонажів у відеоіграх:
а – *Sky: Children of the Light*; б – *Peak*; в – *Reanimal*

Проте інформація про можливості героя передається не лише через його зовнішність, а й через те, як цей образ поводить себе безпосередньо в грі. Те, як персонаж рухається, стає інструментом спілкування між гравцями. Це працює завдяки принципу «телеграфування»: коли герой готується до стрибка чи важливої дії, його рухи стають більш виразними та помітними. Така підготовка (або «пре-акт») дає партнеру чіткий сигнал, що саме зараз потрібно підтримати дію – наприклад, вчасно стрибнути разом або виставити захист, не витрачаючи час. Як було зазначено на прикладі Peak та Sky: Children of the Light, дієтичний дизайн вимагає, щоб візуальні елементи були структуровані без перевантаження гравця зайвою інформацією (Moradzadeh та ін., 2025). У динамічних умовах важливо зчитувати лише найважливіші сигнали – стан партнера чи рівень загрози, – тоді як другорядні деталі залишаються візуально приглушеними. Це дозволяє команді фокусуватися на тактиці гри, сприймаючи модель персонажа як джерело ігрових даних.

Інтеграція цих засобів зрештою спирається на психологічний «Ефект Протея»: зовнішність персонажа має стимулювати певну поведінку, яка відповідає його ролі (Chen та ін., 2018) (Stres & Gabrijelčić Томс, 2024). Дизайн індивідуально-

нейтральних героїв або вразливих героїв, як у Reanimal, викликає у гравця природне бажання захищати та допомагати, тоді як стійкі, лаконічні форми персонажів у Peak транслюють впевненість та рішучість.

Висновки. На основі проведеного дослідження було встановлено, що візуальне рішення персонажа у відеоіграх пригодницького жанру є ключовим інструментом передачі ігрової інформації про нього. Такі параметри зовнішності, як форма тіла, колірна гама чи фактура матеріалів, дозволяють гравцеві розуміти роль та можливості героя без залучення додаткового тексту. Аналіз таких проектів показує, що стилістика гри завжди підпорядкована її правилам. Диференціація героїв за фізичними параметрами та матеріалами слугує візуальним підтвердженням їхньої спеціалізації та спонукає гравця до інтуїтивного зчитування ролі персонажа. Такий підхід підкреслює функціональну відмінність персонажів, що робить їхню взаємозалежність та командну роботу необхідною умовою ігрового процесу. Один герой може бути сильним і важким, інший – легким і швидким, і ця різниця в дизайні стає основою для всієї командної роботи і водночас виступає способом передачі ключових ігрових даних через візуальні орієнтири та рух персонажа.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Слюжинська Е. О., Пашкевич К. Л., Коломієць М. М., Купченко К. О. Особливості формоутворення персонажів сучасних коміксів. *Problemas y perspectivas de la aplicación de la investigación científica innovadora*. Centro de Estudios Estratégicos & European Scientific Platform, м. Панама. 2021. С. 228-230. DOI: <https://doi.org/10.36074/logos-11.06.2021.v1.71>
2. Малишева М. Ю., Сапфірова Н. М. Розробка двовимірної графіки відеоігор: особливості вибору кольорів і психологічні аспекти впливу на гравця. *Іноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості: матеріали IV Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених*, м. Київ, 17 лист. 2023. С. 72-78. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/26550>
3. Васильєва О. С., Завгородня Я., Васильєв О. С., Васильєва І. В. Особливості розробки сучасних анімаційних персонажів. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції*, м. Київ, 22 квіт. 2021. С. 110-113. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/18118>
4. Kou Y. An analysis of character design in video games. *Communications in humanities research*. 2023. Т. 14, № 1. С. 186-191. DOI: <https://doi.org/10.54254/2753-7064/14/20230455>
5. Karipbayev Z., Toksanbayeva A. Game characters as a narrative tool: An analysis of the influence of visual design on the development of the storyline in the game. *Problems of engineering and professional education*. 2024. Т. 73, № 2. С. 65-78. DOI: <https://doi.org/10.32523/2220-685x-2024-73-2-65-78>
6. Anderson C. Analysis of fundamental aspects in game character design. *International journal of digital learning on languages and arts (IJODLLA)*. 2024. Т. 1, № 2. С. 83-93. DOI: <https://doi.org/10.23887/ijodlla.v1i2.89349>
7. Kuntjara H., Almanfaluthi B. Character design in games analysis of character design theory. *Journal of games, game art, and gamification*. 2021. Т. 2, № 2. DOI: <https://doi.org/10.21512/jggag.v2i2.7197>
8. Garver S., Adamo-Villani N., Dib H. The impact of visual style on user experience in games. *EAI endorsed transactions on game-based learning*. 2018. Т. 4, № 15. С. 1-7. DOI: <https://doi.org/10.4108/eai.5-1-2018.153535>
9. Huang R. The impact of social game gameplay design on players' emotional connection: a case study of «Sky: Children of the light». *Interdisciplinary humanities and communication studies*. 2024. Т. 1, № 9. С. 1-5. DOI: <https://doi.org/10.61173/5q8b3e71>
10. The art of drafting: a team-oriented hero recommendation system for multiplayer online battle arena games / Chen Z. та ін. *RecSys '18: proceedings of the 12th ACM conference on recommender systems*, м. Ванкувер, 2 жовт. 2018 р. 2018. С. 200-208. DOI: <https://doi.org/10.1145/3240323.3240345>

11. Moradzadeh S., Zhang Z., Gui X., Kou Y. The state of video game research in computer-supported cooperative work – A systematic literature review. *Computer supported cooperative work (CSCW)*. 2025. Т. 34. С. 587-638. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10606-025-09519-z>
12. Stres S., Gabrijelčić Tomc H. Analysis of emotion recognition through 2D micro-animations of an illustrated character's face. *Journal of graphic engineering and design*. 2024. Т. 15, № 4. С. 29-43. DOI: <https://doi.org/10.24867/jged-2024-4-029>

REFERENCES

1. Sliuzhynska E., Pashkevych K., Kolomiets M., Kupchenko K. (2021) Osoblyvosti formoutvorennia personazhiv suchasnykh komiksiv. [Features of the formation of characters in modern comics] *Problemas y perspectivas de la aplicación de la investigación científica innovadora*. Centro de Estudios Estretegicos & European Scientific Platform, Panama, 228-230. <https://doi.org/10.36074/logos-11.06.2021.v1.71> [in Ukrainian]
2. Malysheva M., Sapfirova N. (2023) Rozrobka dvovymirnoi hrafiyki videoihor: Osoblyvosti vyboru koloriv i psykholohichni aspekty vplyvu na hravtsia. [Development of two-dimensional graphics for video games: features of color selection and psychological aspects of the impact on the player] *Innovatyka v osviti, nautsi ta biznesi: Vyklyky ta mozhlyvosti: materialy IV Vseukrainskoi konferentsii здobuvachiv vyshchoi osvity i molodykh uchenykh*, Kyiv, 72-78. <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/26550> [in Ukrainian]
3. Vasyliieva O., Zavorodnia Ya., Vasyliiev O., Vasyliieva I. (2021) Osoblyvosti rozrobky suchasnykh animatsiinykh personazhiv. [Features of developing modern animated characters] *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu: materialy III Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii*, Kyiv, 110-113. <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/18118> [in Ukrainian]
4. Kou Y. (2023) An analysis of character design in video games. *Communications in Humanities Research*, 14(1), 186-191. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/14/20230455>
5. Karipbayev Z., Toksanbayeva A. (2024) Game characters as a narrative tool: An analysis of the influence of visual design on the development of the storyline in the game. *Problems of engineering and professional education*, 73(2), 65-78. <https://doi.org/10.32523/2220-685x-2024-73-2-65-78>
6. Anderson C. (2024) Analysis of fundamental aspects in game character design. *International Journal of Digital Learning on Languages and Arts (IJODLLA)*, 1(2), 83-93. <https://doi.org/10.23887/ijodlla.v1i2.89349>
7. Kuntjara H., Almanfaluthi B. (2021) Character design in games analysis of character design theory. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 2(2). <https://doi.org/10.21512/jggag.v2i2.7197>
8. Garver S., Adamo-Villani N., Dib H. (2018) The impact of visual style on user experience in games. *EAI Endorsed Transactions on Game-Based Learning*, 4(15), 153535. <https://doi.org/10.4108/eai.5-1-2018.153535>
9. Huang R. (2024) The impact of social game gameplay design on players' emotional connection: A case study of «Sky: Children of the light». *Interdisciplinary Humanities and Communication Studies*, 1(9). <https://doi.org/10.61173/5q8b3e71>
10. Chen Z., Nguyen T.-H. D., Xu Y., Amato C., Cooper S., Sun Y., El-Nasr M. S. (2018) The art of drafting. *RecSys '18: Twelfth ACM conference on recommender systems*, Vancouver, 200-208. <https://doi.org/10.1145/3240323.3240345>
11. Moradzadeh S., Zhang Z., Gui X., Kou Y. (2025) The state of video game research in computer-supported cooperative work – A systematic literature review. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 34, 587-638. <https://doi.org/10.1007/s10606-025-09519-z>
12. Stres S., Gabrijelčić Tomc H. (2024) Analysis of emotion recognition through 2D micro-animations of an illustrated character's face. *Journal of Graphic Engineering and Design*, 15(4), 29-43. <https://doi.org/10.24867/jged-2024-4-029>

Дата першого надходження статті до видання: 08.04.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 05.05.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 25.05.2026

Стаття поширюється на умовах
ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

