

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

Розробка концепцій та дизайну персонажів комп'ютерної гри Valorant

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДг2-21

Бузинська А.О.

Науковий керівник доц. каф. граф. диз.

Кротеви́ч О.В.

Рецензент к.іст.н.,доц. Подлевський С.В.

Київ 2025

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Спеціальність 022 Дизайн
Освітня програма Графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри графічного
дизайну

д.мист., доц. Руслана БЕЗУГЛА
“___” _____ 2025 року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Бузинській Анастасії Олександрівні

1. Тема кваліфікаційної роботи Розробка концепцій та дизайну персонажів комп'ютерної гри Valorant

Науковий керівник роботи Кротеви́ч Олександр Володимирович, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри графічного дизайну, проф. затверджені наказом КНУТД від «05» березня 2025 р. № 50

2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: наукові публікації та джерела за темою та дослідження концепцій та дизайну персонажів комп'ютерних ігор

3. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити): Вступ, Розділ 1. Теоретичні та історичні основи дизайну персонажів відеоігор, Розділ 2. Аналіз особливостей дизайну персонажів у грі Valorant, Розділ 3. Розробка концепту власного персонажа для гри Valorant, Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки

4. Дата видачі завдання лютий 2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Терміни виконання етапів	Примітка про виконання
1	Вступ	лютий 2025	
2	РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ТА ІСТОРИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ВІДЕОІГОР	березень 2025	
3	РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ОСОБЛИВОСТЕЙ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ У ГРІ VALORANT	квітень 2025	
4	РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА КОНЦЕПТУ ВЛАСНОГО ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ГРИ VALORANT	травень 2025	
5	Загальні висновки	травень 2025	
6	Оформлення кваліфікаційної роботи (чистовий варіант)	травень 2025	
7	Подача кваліфікаційної роботи науковому керівнику для відгуку(за 14 днів до захисту)	червень 2025	
8	Подача кваліфікаційної роботи для рецензування (за 12 днів до захисту)	червень 2025	
9	Перевірка кваліфікаційної роботи на наявність ознак плагіату та текстових збігів (за 10 днів до захисту)	червень 2025	Коефіцієнт подібності__% Коефіцієнт цитування__% _____
10	Подання кваліфікаційної роботи на затвердження завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	червень 2025	

З завданням ознайомлений:

Студент

Анастасія Бузинська

Науковий керівник

Олександр Кротевич

АНОТАЦІЯ

Бужинська А.О. Розробка концепцій та дизайну персонажів комп'ютерної гри Valorant. – Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за ц спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2025 рік.

У кваліфікаційній роботі проаналізовано історичні, теоретичні та естетичні основи дизайну персонажів відеоігор, зокрема на прикладі сучасних шутерів. Проведено дослідження ігрового світу Valorant, його стилістики, архетипів персонажів і ролей у командному геймплеї. На основі зібраних даних розроблено концепцію, візуальний образ, здібності та атрибути оригінального персонажа, який гармонійно поєднується з існуючою ігровою екосистемою. Надано скетчі, концепт-арти, іконографіку та приклади використання здібностей у грі.

Ключові слова: дизайн персонажів, концепт-арт, Valorant, ігровий дизайн, відеоігри, шутер, персонаж.

ABSTRACT

Buzynska A. O. Development of Concepts and Characters Design for the Video Game Valorant. – The manuscript.

Bachelor's degree project in specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2025.

The qualification work analyzes the historical, theoretical, and aesthetic foundations of video game character design, with a focus on modern shooters. The project includes research into the game world of Valorant, its visual style, character archetypes, and role-based gameplay. Based on the findings, an original character was created with a unique concept, visual design, abilities, and attributes that fit organically within the existing game ecosystem. The project includes sketches, concept art, iconography, and ability usage examples.

Key words: characters design, concept art, Valorant, game design, video games, shooter, character.

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ТА ІСТОРИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ВІДЕОІГОР	8
1.1 Аналіз джерел та історія дизайну персонажів у відеоіграх	8
1.2 Основні концепції та тренди сучасного дизайну персонажів	12
1.3 Важливість унікальних персонажів для геймплею та естетики	16
1.4 Підходи до створення персонажів: теорія дизайну	18
Висновок до першого розділу	22
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ОСОБЛИВОСТЕЙ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ У ГРІ VALORANT	24
2.1 Специфіка геймплею та роль персонажів у грі Valorant.....	24
2.2 Аналіз існуючих персонажів Valorant: лор та дизайн	26
2.3 Читабельність дизайну та вплив візуальних елементів на сприйняття.....	33
Висновок до другого розділу	35
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА КОНЦЕПТУ ВЛАСНОГО ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ГРИ VALORANT	38
3.1 Формування ідеї: вибір ролі, національності та дослідження культури ...	38
3.2 Процес створення та розробка фінальної версії	42
3.3 Інтеграція розробленого персонажа в ігровий процес	50
3.4 Визначення типу та образу споживача	53
Висновок до третього розділу	54
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	56
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	58
ДОДАТКИ	65

ВСТУП

Актуальність теми

Сучасна ігрова індустрія є однією з найбільш динамічно зростаючих сфер цифрової культури, де дизайн персонажів відіграє ключову роль у формуванні унікального візуального стилю, геймплейного досвіду та емоційного залучення користувача. У межах таких проєктів, як Valorant, створення персонажів вимагає глибокого аналізу, концептуальної точності та естетичної продуманості. Актуальність теми обумовлена необхідністю розробки індивідуальних, візуально привабливих та геймплейно функціональних образів, які відповідають сучасним вимогам індустрії та очікуванням цільової аудиторії.

Мета дослідження

Дослідити процес розробки концепцій та дизайну персонажа для відеоігри, зокрема на прикладі тактичних шутерів та особливо гри Valorant, щоб виявити, як унікальні риси персонажів впливають на естетику гри, геймплей і досвід гравців та на основі цього створити власного персонажа.

Завдання дослідження

1. Провести аналіз існуючих підходів до дизайну персонажів у відеоіграх на прикладі гри Valorant та схожих тактичних шутерів.
2. Дослідити специфіку стилістики, геймплейної ролі та культурного контексту персонажів у Valorant.
3. Розробити концепцію власного персонажа для гри Valorant, враховуючи візуальні, ігрові та культурні аспекти.
4. Створити графічні матеріали: скетчі, варіант дизайну та фіналізовану концепт-роботу персонажа.

Об'єкт дослідження

Процес створення персонажів у відеоіграх, зокрема тактичних шутерів.

Предмет дослідження

Концептуальний і графічний дизайн ігрового персонажа для комп'ютерної гри Valorant.

Методи дослідження

Використано методи аналізу ігрових механік, порівняння візуальних стилів, вивчення референсів, ескізування, та графічне проектування.

Елементи наукової новизни одержаних результатів

У кваліфікаційній роботі запропоновано авторську концепцію нового персонажа для гри Valorant, створену на основі глибокого аналізу візуальних трендів та геймплейних особливостей, що дозволяє інтегрувати новий образ у вже сформовану стилістику гри.

Практичне значення одержаних результатів

Результати дослідження можуть бути використані для навчальних проєктів у галузі дизайну персонажів, як основа для розробки концептів у геймдеві, а також у портфоліо для майбутнього працевлаштування в індустрії відеоігор.

Апробація результатів дослідження

Робота представлена на Всеукраїнському конкурсі дизайну персонажів на тему: Персонаж відеогри (Хмельницький національний університет, м.Хмельницьк, Україна, 02.05.2025) – диплом учасника. Диплом можна переглянути в додатку Н.

Структура та обсяг роботи

Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 80 сторінок, включаючи 36 ілюстрацій і 15 додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ТА ІСТОРИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ВІДЕОІГОР

1.1. Аналіз джерел та історія дизайну персонажів у відеоіграх

Дизайн персонажів у відеоіграх формувався під впливом численних культурних, художніх і технічних традицій. З перших днів існування ігор створення візуально виразних, запам'ятовуваних персонажів було одним із головних завдань розробників. Важливу роль у цьому процесі відіграють принципи образотворчого мистецтва, театральних практик, моди та текстильного мистецтва, що закладають основи візуальної комунікації і впливу на глядача чи гравця. Силует, кольорова гама, текстури костюмів, жести і міміка стали основними засобами побудови індивідуальності віртуальних героїв.

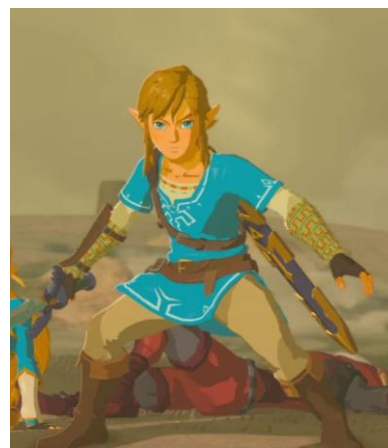
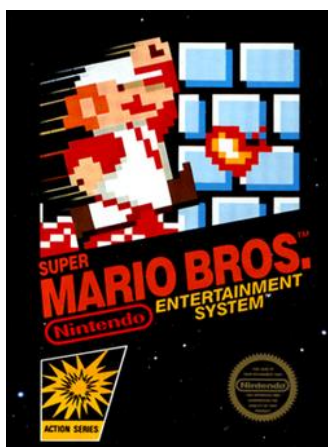
Історія дизайну персонажів у відеоіграх розвивалася паралельно з технічними досягненнями індустрії. У 1970–80-х роках, коли обчислювальні потужності були обмеженими, більшість ігор оперували абстрактними фігурами з декількох пікселів.



Рис. 1.1 а – Space Invaders[55], б – Pac-Man[45]

Наприклад, у Space Invaders (1978) [55] (рис.1.1, а) противники та герой були мінімалістичними піксельними спрайтами, які не мали індивідуальності. У Pac-Man (1980) [45] (рис.1.1,b) вперше з'явилися зачатки характеру: примітивна жовта сфера й привиди, які мали різні кольори та "поведінку". Проте ці риси були радше функціональними, ніж емоційно насиченими.

З появою більш потужного обладнання, таких як консолі Famicom (NES) або Sega Master System, з'явилась можливість створювати персонажів зі складнішими формами та кольоровою палітрою. Саме тоді з'явилися такі ікони геймінгу, як Маріо (Super Mario Bros., 1985) [56] (рис.1.2,a), чий дизайн був створений таким чином, щоб максимально ефективно зчитувався в умовах обмеженої графіки: капелюх дозволяв уникати анімації волосся, а вуса — деталізувати обличчя на кількох пікселях. Подібний підхід дозволив створити глибоку ідентичність персонажа, навіть без сучасної графіки. Також у The Legend of Zelda (1986) гравці вперше отримали героя з місією, характером і розвитком — Лінка, що поклав початок епосам з глибоким наративом. Образ Лінка переходив від простої спрайтової версії у 1986 році до деталізованих 3D-моделей у Breath of the Wild (2017) (рис.1.2,c) [13], де він отримав більше емоційної глибини, а також можливість більш гнучко взаємодіяти з оточенням. При цьому зберігалися ключові елементи його образу — зелений одяг, вушка ельфа, меч і щит — які забезпечували



впізнаваність.

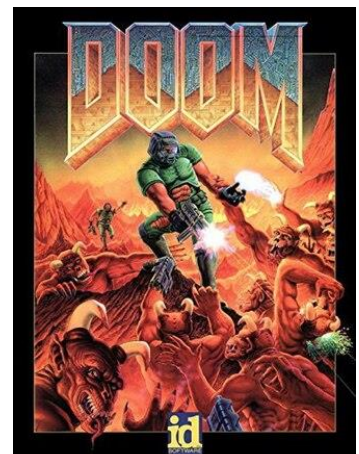
а

b

с

Рис. 1.2 а – Super Mario Bros[56], b – спрайтова версія лінк[13], с – модель лінка 2017[13]

У 1990-х роках, з приходом 16-бітних платформ (SNES, Mega Drive) і перших 3D-консоль (PlayStation, Nintendo 64), зросли очікування гравців щодо персонажів. Як зазначено у дослідженні Pixels to Reality: The Evolution of Video Game Art[50], впровадження 3D-технологій дозволило створювати об'ємних персонажів з реалістичними пропорціями, а згодом — і анімацію обличчя, міміку, рухи. Така візуальна деталізація дозволяла розширити палітру емоцій, а кінематографічне подання сприяло глибшому розкриттю характеру. Такі герої, як Lara Croft (Tomb Raider, 1996) (рис.1.3,а) [60] або Cloud Strife (Final Fantasy VII, 1997), стали не просто "ігровими аватарами", а впливовими культурними постатями, навколо яких вибудовувалася глибока драматургія. Рання Лара (1996) була створена як гіперсексуалізований персонаж, що відображало тодішні уявлення про "жіночого героя". Проте



вже у пізніших

а

b

с

Рис. 1.3 а – рання Лара 1996[60], b – Лара у 2013[21], с – Doom[22]

частинах, особливо в перезапуску серії (2013) (рис.1.3,b) [21], її образ трансформувався: вона стала вразливішою, реалістичнішою, отримала глибший наратив. Таким чином, дизайн персонажа почав виконувати функцію не лише візуальної ікони, а й носія історії, розвитку і внутрішнього конфлікту.

У жанрі шутерів початково персонажі грали другорядну роль — у таких іграх, як Doom (1993) (рис.1.3,c) [22], гравець часто ототожнювався з безіменним солдатом. Проте поступово розробники почали усвідомлювати, що гравці прагнуть індивідуальності навіть у динамічних бойових іграх. Це стало особливо очевидно у Team Fortress (1999)[57] (рис.1.4,a) — грі, де кожен клас мав унікальний зовнішній вигляд, зброю та функції. Персонажі не лише виконували ігрову роль, а й мали впізнавані голоси, анімацію і стиль.



a



b



c

Рис. 1.4 а – Team Fortress[57], b – Reinhardt[47], c – Sombra[54]

Ця ідея трансформувалась у більш глибоку систему унікальності з виходом Overwatch (2016) та Apex Legends (2019), а пізніше Valorant (2020). У Overwatch кожен герой має чітко сформовану національну приналежність, озвучку рідною мовою, детально пророблений лор та унікальний дизайн. Наприклад, Reinhardt (рис.1.4,b) [47] — німецький лицар у футуристичних

обладунках, Pharah — єгиптянка з бойовим екзоскелетом, Sombra (рис.1.4,с) [54] — хакерка з Мексики з неон-графікою в стилі кібершпіонажу.

Розвиток дизайну персонажів у відеоіграх пройшов шлях від суто функціонального до естетично, культурно й емоційно насиченого. Сьогодні персонажі — це не просто фігури на екрані, а повноцінні учасники історії, які відображають глобальні цінності, технологічний прогрес і запити гравців. Ретельний дизайн дозволяє їм бути впізнаваними, функціональними й водночас унікальними — і саме це є ключем до успіху у гейм дизайні.

1.2. Основні концепції та тренди сучасного дизайну персонажів

У сучасному дизайні персонажів для відеоігор спостерігається чітке зміщення акценту з винятково візуальної привабливості до глибини, наративної функціональності та ігрової ролі персонажа. Дизайнер більше не обмежується лише зовнішнім виглядом — ключовими аспектами стали характер, мотивація, ігрова механіка, а також здатність героя комунікувати зі світом гри та гравцем. Тому дизайн персонажа сьогодні формується не тільки з точки зору художньої стилістики, а й з урахуванням психології сприйняття, інклюзивності, ринку, культурної репрезентації та технічної ефективності.

Ще одним сучасним трендом є адаптивність персонажів до кастомізації, розвитку та оновлень. Це дозволяє підтримувати інтерес гравців тривалий час. Варіативність скінів, емоцій, анімацій та альтернативних історій підвищує довготривалу залученість гравця. У Valorant, наприклад, окремі образи агентів не змінюються, але змінюється зовнішній вигляд та спецефекти у зброї, яку більшу частину часу і бачить гравець, адже гра від першої особи. А ось у Apex Legends уже наявні обидва варіанти змінити як зовнішній вигляд легенд, так і зброї, що деколи ламає концепцію впізнаваності персонажа з перших секунд, адже змінений зовнішній вигляд персонажа не завжди читається одразу, тому у гравця виникають сумніви щодо того, кого він бачить.

Як стверджує Джессі Шелл у книзі *The Art of Game Design*[51], персонаж повинен бути зрозумілим гравцю на інтуїтивному рівні: його дизайн має відображати функцію у грі, наративну роль та емоційний настрій. Такий підхід добре ілюструє, чому, наприклад, у грі *Overwatch* герої мають виразний силует, колірну палітру та жестикуляцію, які одразу передають їх особистість і бойову роль (танк, сапорт, дамагер). Blizzard Entertainment дотримуються принципу "силует + колір + рух = персонаж", що дозволяє швидко впізнавати героїв навіть під час хаотичного бою. Тому в цій грі не виникає проблем з впізнаваністю персонажа навіть при зміні шкіни. Також схожу тенденцію зазначає Tom Bancroft у своїй книзі *Creating Characters With Personality*[9], добре сконструйований персонаж має бути зрозумілим навіть у монохромному або затемненому зображенні. В іграх, особливо динамічних шутерах, це дозволяє гравцю швидко орієнтуватися у бойовій ситуації.

Інший тренд — це репрезентація та інклюзивність. Значна частина сучасних ігор, як *Overwatch*, *Valorant* чи *Apex Legends*, прагне до різноманіття в репрезентації культур, етносів, гендерних ідентичностей та фізичних особливостей. Це не лише соціально відповідальний підхід, а й можливість розширити аудиторію. Дизайнери приділяють увагу культурному бекграунду, символіці, мові тіла та деталям одягу, аби уникнути стереотипів і створити персонажа, який справді резонує з гравцями з різних регіонів. У грі *Apex Legends*, розробленій Respawn Entertainment, спостерігається послідовна увага до етнічного, гендерного, культурного та соціального різноманіття персонажів. Це виявляється не лише у зовнішності героїв, а й у їхньому бекграунді, мові, рухах та унікальних здібностях. Наприклад, Seer (рис.1.5,a) [52] — герой нігерійського походження, у якого дизайн та анімації натхненні афрофутуризмом і традиційною західноафриканською естетикою. Catalyst (рис.1.5,b) [15] — трансгендерна жінка, чий образ репрезентує не тільки інклюзивність, а й тему природної гармонії через здібності маніпулювати ферофлюїдами. Loba (рис.1.5,b) [36], латиноамериканка з елементами високої моди у костюмі, поєднує мотиви помсти з витонченим стилем, натякаючи на

елітне походження і трагічне минуле. Rampart (рис.1.5,с) [46] — індійська дівчина-механік, яка поєднує стереотипну говірливість з потужною зброєю власного виробництва. Це поєднання геймплейної механіки, культурного бекграунду та унікального візуального стилю зробило таких героїв емоційно та соціально значущими.



a

b

c

d

Рис. 1.5 a – Seer[52], b – Catalyst[15], c – Loba[36], d – Rampart[46]

Також активно розвивається екологічний дизайн — персонаж повинен відповідати стилістиці світу гри та мати елементи, які вказують на його походження чи професію. У Apex Legends костюми героїв часто мають функціональні деталі (наприклад, ін'єктори у Lifeline чи сенсори у Crypto), що підсилює логіку всередині гри.

Схожий підхід спостерігається у Overwatch від Blizzard Entertainment. Тут кожен герой має чітко виражену національну ідентичність, яка відображається у мовленні, костюмах та середовищі, з якого він походить. Наприклад, Zenyatta (рис.1.6,а) [73] — оракулярний омнік-монах, у дизайні якого вплетені елементи буддизму, східної філософії та футуризму. Mei (рис.1.6,b) [39], китайська кліматологиня, одягнена в утеплений костюм з азіатськими декоративними мотивами, активно використовує мову та символіку свого культурного походження. Sojourn (рис.1.6,c) [53] —

темношкіра жінка-кіборг з канадським бекграундом, стала першим Black female character у грі, репрезентуючи сильних, незалежних персонажів у шутерах.

Завдяки такій різноманітності, гравці з різних країн та соціальних груп можуть знайти персонажа, з яким вони себе ідентифікують, що підвищує їхню емоційну залученість і розширює цільову аудиторію гри. Це не лише стратегія інклюзії, але й спосіб зробити світ гри глибшим, багатовимірним та автентичним. Успішний персонаж не існує у вакуумі — він є частиною світу гри. Тому сучасний тренд — створення глибокого бекграунду: особиста історія, мотивація, внутрішні конфлікти, зв'язки з іншими героями. Це допомагає гравцеві емоційно включитись у гру та асоціювати себе з



персонажем. Такі підходи активно використовуються у Valorant, де кожен агент має не лише національну приналежність, а й унікальну історію та ставлення до інших героїв.

а

b

c

Рис. 1.6 а – Zenyatta [73], b – Mei [39], c – Sojourn [53]

Крім цього, згідно з Томом Бенкрофтом (Creating Characters with Personality[9]), сучасний персонаж має мати візуальну експресивність — чітко зчитувані емоції, динамічні пози, взаємодію з оточенням. Це забезпечує не лише привабливість, а й підсилює емоційний зв'язок між гравцем і героєм. У багатьох сучасних шутерах активно використовується емоційна міміка

(emotes), яка доповнює характер і дозволяє гравцям персоналізувати свого персонажа.

Ще одним важливим напрямом є стилізація і форма. У книзі *Interactive Storytelling for Video Games*[18] автор Кріс Соларські підкреслює, що форма персонажа — це візуальний код, який передає його психологічні характеристики: м'які форми — дружелюбність, гострі — агресія, квадратні — надійність. Ці принципи широко застосовуються у *Valorant*, *Overwatch* та інших командних іграх для підсилення ігрового зчитування та швидкого візуального аналізу.

Отже, основні концепції сучасного дизайну персонажів охоплюють не лише візуальні й технічні аспекти, а й емоційні, соціальні та культурні. Персонаж перетворюється на повноцінну медіа-особистість, здатну викликати симпатію, інтерес або навіть наслідування. Врахування цих принципів є критично важливим при розробці власного ігрового героя, щоб забезпечити йому успіх у контексті сучасного конкурентного ринку відеоігор.

1.3. Важливість унікальних персонажів для геймплею та естетики

1. Тактична варіативність і командна динаміка

Унікальні здібності агентів є основою стратегічного геймплею у сучасних командних шутерах. У грі *Valorant*, як і в подібних іграх (*Overwatch*, *Apex Legends*), кожен персонаж має набір здібностей, що надають команді певну тактичну перевагу. Це формує необхідність у продуманій збалансованій команді, де кожен гравець виконує конкретну роль: захисника, ініціатора, дуелянта чи контролера.

Наприклад, *Jett* (дуелянт) має унікальні здібності для швидкого пересування й раптових атак, що робить її ключовим елементом агресивної стратегії, а *SuPher* — майстер розвідки, який через пастки та камери може

контролювати карту й запобігати несподіваним атакам. Без скоординованої роботи таких агентів команда втрачає гнучкість і стає вразливою до протилежної тактики.

Подібна логіка простежується і в інших шутерах: в Overwatch, наприклад, Zenyatta(див.рис.1.6,a) одночасно надає підтримку союзникам здатністю лікувати і ослаблює ворогів здатністю накладати на них закляття, у той час як Tracer(рис.1.7,b) [63] використовує свою швидкість та здатність до перемотування часу для дезорієнтації ворога відволікання та нанесення шкоди. У Apex Legends, Gibraltar — танк із захисним куполом, наявністю додаткового щита і повітряним ударом, тоді як Wraith спеціалізується на мобільності ставлячи телепорти для всієї команди й можливості раптово зникнути щоб змінити позицію. Всі ці механіки створюють багаторівневу тактичну гру, де рішення при виборі персонажа безпосередньо впливають на результат матчу.

2. Естетична привабливість та культурне розмаїття

Унікальні персонажі також виконують важливу роль у візуальному позиціонуванні гри. Їхній вигляд, мова, культурне походження та дизайн костюмів формують індивідуальність, яка викликає емоційний відгук і впізнаваність. У Valorant, кожен агент представляє окрему країну чи регіон, має власний акцент, стиль спілкування та візуальну естетику.

Це дозволяє гравцям із різних культур ідентифікувати себе з персонажами, що сприяє інклюзивності. У Overwatch ця тенденція ще помітніша — гра пропонує героїв із Китаю, Єгипту, Індії, Бразилії, Нігерії, Кенії, Канади та інших країн, збереженням локального колориту в оздобленні, мові, озброєнні та музиці.

Таке культурне розмаїття не лише збагачує естетику гри, але й стає потужним інструментом маркетингу. Кожен персонаж перетворюється на бренд, здатний залучати нову аудиторію завдяки унікальній візуальній айдентиці.

3. Поглиблення ігрового досвіду та залучення гравців

Індивідуальні особливості агентів створюють можливості для особистісної ідентифікації з персонажем. Гравець може обрати того, хто йому найбільш близький — за стилем гри, візуальним образом, характером або культурним контекстом. Наприклад, гравець, який надає перевагу агресивній грі, обере дуелянта, здібності яких надають перевагу у швидкій грі та легкому пересуванню, завдяки чому персонаж отримує здатність швидше змінювати позиції після вбивства супротивника, тоді як тактичному мислителю підійде персонаж який заточений на допомогу цим самим дуелянтам, вони можуть ослаблювати ворогів або ж захищати спину та за допомогою здібностей мати інформацію з більшої кількості точок на мапі.

Крім того, постійна поява нових агентів або героїв стимулює гравців повертатися до гри, щоб спробувати нові механіки та заново пережити знайомий ігровий процес з нової перспективи. Це забезпечує високий рівень реіграбельності (replayability) та створює спільноту, в якій користувачі активно обговорюють нових персонажів, діляться стратегіями та створюють фан-контент.

Таким чином, унікальні персонажі не лише наповнюють гру функціоналом, але й перетворюють її на динамічну, живу екосистему, де гравці можуть досліджувати нові стилі, поглиблювати свій досвід і відчувати себе частиною різноманітного ігрового світу.

1.4. Підходи до створення персонажів: теорія дизайну

Створення персонажів у відеоіграх є складним багаторівневим процесом, який поєднує естетичні, психологічні та функціональні аспекти. Теорія дизайну персонажів базується на принципах візуального сприйняття, розуміння наративу, культурної репрезентації, а також інтеграції з механіками гри. У цьому процесі беруть участь не лише художники, а й

сценаристи, аніматори, розробники геймплею та психологи користувацького досвіду.

Насамперед про цілісність дизайну: форма, зміст і функція. Класична теорія дизайну наголошує на тому, що будь-який візуальний об'єкт повинен мати форму, зміст і функцію. У випадку з персонажами це означає:

1. Форма: зовнішній вигляд, силует, кольорова палітра, текстури, деталі одягу.
2. Зміст: характер, мотивація, бекграунд, культурна ідентичність.
3. Функція: ігрова роль, здатності, взаємодія з іншими персонажами та середовищем.

Наприклад, у грі Overwatch дизайн кожного героя демонструє його функціональність ще до початку гри. Важкий костюм і щит у Reinhardt (рис.1.7,а) [43] сигналізують про його танкову роль, тоді як легкість костюма і пістолети Tracer (див.рис.1.7,б) натякають на швидкий стиль гри.



а



б

Рис. 1.7 а – щит у Reinhardt [43], б – Tracer [63]

Далі про силует і впізнаваність. Один з ключових принципів — читабельність силуету. Це правило передбачає, що персонаж має бути впізнаваним навіть у темряві або з великої відстані. Простий, контрастний і унікальний силует дозволяє гравцеві миттєво ідентифікувати персонажа в динамічних умовах гри. Цей підхід широко застосовується в іграх таких компаній, як Blizzard, Riot Games та Respawn Entertainment.

Також про колір як засіб комунікації. Колірна палітра відіграє важливу роль у створенні емоційного портрета персонажа. Теплі кольори можуть передавати енергію, агресію або героїзм, тоді як холодні — спокій, таємничість або відчуження. У дизайні важливо використовувати кольори не лише для естетики, а й для підсилення характеру та функції персонажа.

Ще важливою є психологія дизайну: емоції та емпатія. Ефективний персонаж викликає емоційну реакцію. Це досягається через вираз обличчя, жести, міміку та індивідуальність. Як зазначається в дослідженні *Analysis of Character Design*[16], гравець сильніше залучається до гри, якщо може емпатизувати персонажу або побачити в ньому відображення себе.

У процесі створення ігрових персонажів дизайнери часто спираються на архетипи — універсальні образи, що мають глибоке психологічне та культурне коріння. Ці образи впізнаються гравцями на інтуїтивному рівні, оскільки архетипи мають століттями сформовану символіку, присутню в міфології, літературі, кінематографі та, нині, в інтерактивному медіа.

Термін "архетип" походить від концепції Карла Юнга, який описував архетипи як елементи колективного несвідомого — глибинні моделі поведінки та уявлень, спільні для людства. В контексті дизайну персонажів архетип виконує подвійну функцію: наративну (допомагає вбудувати персонажа в сюжетну систему) та ігрову (визначає роль героя у геймплейній механіці).

Архетип	Характерні риси	Приклад у Valorant	Функція у геймплеї
Герой (Hero)	Рішучий, харизматичний, провідник	Phoenix	Атакувальний агент, сліпить ворога
Наставник (Mentor)	Розумний, досвідчений, стратег	Brimstone	Підтримка, контролює зону
Бунтар (Rebel)	Незалежний, імпульсивний, провокатор	Raze	Агресивний дуелянт, мобільність та гаранати
Мислитель (Thinker)	Аналітичний, технологічний, обережний	Killjoy	Утримує територію, використовує гаджети
Трикстер (Trickster)	Непередбачуваний, кумедний, оригінальний	Yoru	Дезорієнтація ворога, створює хаос

Тінь (Shadow)	Темний, загадковий, іноді загрозовий	Omen	Страх і сліпота, переміщення
Захисник (Guardian)	Надійний, турботливий, витривалий	Sage	Зцілення, підтримка, контроль простору

Таблиця 1.1 - Основні архетипи в дизайні персонажів на прикладі Valorant

Як видно з таблиці 1.1, кожен агент у Valorant не просто має унікальні здібності — його архетип впливає як на геймплейну роль, так і на сприйняття персонажа. Наприклад, Sage(рис.2.2), яка втілює архетип "Захисника", асоціюється з турботою та порядком, і водночас визначає темп гри своєї команди, забезпечуючи відновлення здоров'я союзників та поділ території за допомогою стіни з льоду.

Дизайнери студії Riot Games, які працювали над Valorant, підкреслюють, що архетипи допомагають сформувати "перший візуальний контакт" — гравець одразу може уявити, чого очікувати від персонажа. Наприклад, Killjoy(рис.2.4) візуально має елементи інженерного образу (окуляри, технологічні пристрої), що підкріплює її архетип мислителя та контроль-геймплей.

У сучасному дизайні важливо не просто відтворити архетип, а й переосмислити його. Це дозволяє уникнути шаблонності. Наприклад, агентка Fade(рис.2.11) має риси "Тіні", але також має вразливу сторону та трагічну передісторію, що робить її образ більш емоційно глибоким. Архетипи не є фіксованими шаблонами — це роль, яку персонаж може приймати тимчасово або змінювати протягом сюжету. У відеоіграх це можна виразити через зміну стилю гри, розвитку здібностей або сюжету кампанії.

На додаток адаптація до світу гри. Персонаж має бути органічно вписаний у світ гри. Його дизайн повинен відповідати візуальному стилю, культурі та логіці всесвіту. У футуристичній грі персонаж не виглядатиме доречно в середньовічному костюмі, а в казковому фентезі недоречними будуть надто реалістичні текстури.

Наприклад, у Valorant усі агенти виконані в стилізованій напівреалістичній манері, яка поєднує чіткі форми, сміливу графіку та технологічні елементи. Кожен герой має унікальну національну ідентичність, яка проявляється не тільки у зовнішності, а й у голосі, поведінці та здібностях.

На кінець ітеративність і тестування. У практиці сучасного дизайну важливим є ітеративний підхід — створення кількох версій персонажа, які проходять тестування на зручність, зчитуваність, візуальну привабливість і відповідність ігровому світу. Цей процес включає:

- ескізи і концепт-арти;
- 2D-візуалізацію;
- 3D-моделювання;
- тестування в геймплейному середовищі.

Тільки після цього персонаж отримує "фінальну форму" і потрапляє до гри.

Теоретичні підходи до дизайну персонажів поєднують художні, психологічні й технічні аспекти. Щоб персонаж був ефективним, він повинен не тільки приваблювати візуально, але й бути функціональним, читабельним, психологічно зрозумілим і адаптованим до контексту гри. Саме баланс між формою, змістом і функцією визначає якість дизайну та здатність персонажа стати впізнаваним і улюбленим серед гравців.

Висновок до першого розділу

Проведене в першому розділі дослідження дозволило сформулювати глибоке розуміння історичних витоків, сучасних теоретичних підходів та актуальних тенденцій у сфері дизайну персонажів відеоігор. Аналіз джерел показав, як з моменту зародження індустрії змінювався підхід до візуального та концептуального оформлення героїв: від простих абстрактних фігур, які

лише умовно позначали присутність персонажа, до складних багатовимірних образів з чітко прописаною мотивацією, лором і візуальною ідентичністю.

Одним із ключових аспектів стало розуміння того, що сучасний персонаж у грі є не лише інструментом взаємодії з ігровим середовищем, а насамперед носієм сенсу, культурного коду та геймплейної стратегії. Успішно розроблений герой виконує функцію містка між ігровою механікою та емоційним сприйняттям гравця, створюючи ефект занурення та особистої залученості. Особливу роль у цьому відіграють такі чинники, як стиль візуалізації, пластика рухів, озвучення, поведінкові патерни та геймплейні навички, що формують повноцінну персональність у цифровому середовищі.

Окремо досліджено вплив актуальних трендів у дизайні персонажів, зокрема інклюзивності, мультикультурності, гендерної різноманітності та етичної репрезентації. Сучасний ринок відеоігор дедалі більше тяжіє до створення образів, які відображають глобальну спільноту гравців і забезпечують можливість для ідентифікації з персонажем незалежно від його походження, статі чи світогляду. У прикладах ігор на кшталт Apex Legends, Overwatch та Valorant чітко простежується цей тренд: герої мають унікальні національні риси, говорять різними мовами, демонструють широкий спектр характерів і поведінкових моделей, що відкриває простір для багатошарового геймдизайну.

Теоретичний блок, присвячений основам дизайну, охопив фундаментальні поняття, зокрема архетипи та рольову типізацію, які слугують психологічною основою для створення переконливих і впізнаваних персонажів. З'ясовано, що навіть у стилізованих іграх архетипова структура має вирішальне значення: вона дозволяє швидко зчитувати функції героя, викликає емоційний резонанс і забезпечує передбачуваність в поведінці, що особливо важливо для мультиплеєрних проєктів. У цьому контексті проаналізовано методологію побудови персонажа — від початкової ідеї та дослідження референсів до фінального образу, що включає продуманий візуал, характер і геймплейну унікальність.

Узагальнюючи, можна стверджувати, що дизайн персонажів є складною міждисциплінарною практикою, яка вимагає не лише художнього таланту, а й розуміння психології гравця, логіки геймдизайну, культурної чутливості та технологічних обмежень. Цілісний, обґрунтований та багатошаровий підхід до створення ігрового героя забезпечує не лише естетичну якість, а й функціональність, адаптивність до ігрового світу та здатність викликати емоційну прив'язаність.

Усі розглянуті у цьому розділі теоретичні принципи, історичні паралелі та сучасні практики слугували методологічною основою для наступного практичного дослідження, в якому було реалізовано розробку власного персонажа, з урахуванням набутих знань і виявлених закономірностей.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ОСОБЛИВОСТЕЙ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ У ГРІ VALORANT

2.1. Специфіка геймплею та роль персонажів у грі Valorant

Valorant — це командний тактичний шутер від першої особи, розроблений компанією Riot Games. Гра поєднує класичний змагальний геймплей, натхненний такими проєктами, як Counter-Strike, з унікальною системою персонажів — агентів. Кожен агент має власний набір здібностей, що впливають на хід бою, відкриваючи нові тактичні можливості та формуючи різноманітні стилі гри.

Матчі проходять у форматі 5 на 5: одна команда намагається встановити "спайк" (аналог бомби), тоді як інша — перешкодити цьому або знешкодити його. Основу геймплею складають точна стрільба, командна координація й стратегічне мислення. Однак саме система унікальних здібностей вирізняє Valorant з-поміж інших шутерів. Ці вміння — від оборонних бар'єрів до атакувальних ефектів — істотно впливають на динаміку бою та прийняття рішень.

Завдяки такій структурі Valorant переходить від традиційного шутера до багаторівневого ігрового досвіду, де геймплей тісно пов'язаний з дизайном персонажів і їхньою роллю в команді. Кожен агент у Valorant належить до одного з чотирьох класів, які формують основи тактики:

- Дуелянти (Duelists) — спеціалізуються на ініціації бою та ліквідації супротивників. Їхні здібності спрямовані на агресивний стиль гри (наприклад, Jett або Reyna (рис.2.5)).
- Ініціатори (Initiators) — допомагають команді захоплювати територію, витісняючи ворогів з укриттів (Sova(рис.2.6), Skye).

- Контролери (Controllers) — обмежують бачення супротивника та впливають на простір за допомогою димових завіс, токсинів чи стін (Brimstone (рис.2.9), Viper(рис.2.8)).
- СентіNELи (Sentinels) — оборонні персонажі, які забезпечують безпеку об'єктів та важчий дочтуп до них для супротивника (Sage(рис.2.2), Cypher).

Кожен клас вимагає іншого стилю гри, а отже, й дизайн персонажа має відповідати цій ролі — як у механіці, так і у візуальній подачі. Завдяки цьому формується глибока командна взаємодія, а вибір агента напpямy впливає на стратегію.

Однією з ключових геймплейних особливостей Valorant є читабельність персонажів у динаміці бою. У високій швидкості гри гравець повинен миттєво розпізнавати як союзників, так і ворогів, враховуючи їхні класи, здібності та позицію на мапі. Тому дизайн агентів має бути максимально виразним, контрастним і функціональним.

Крім того, кожен персонаж має набір здібностей: три звичайні та одну ультимативну. Їхній дизайн — від анімації до візуальних ефектів — повинен бути легко впізнаваним і не вводити гравця в оману. Саме тому візуальні рішення (кольори, силует, іконки здібностей) тісно інтегровані в механіку гри. Наприклад, фіолетові ефекти Omen (рис.2.1) інтуїтивно сигналізують про щось містичне та небезпечне, а яскраве блакитно-зелене саяво Sage (рис.2.2) одразу асоціюється з лікуванням і захистом.

У Valorant персонажі не лише виконують геймплейні функції, а й мають глибокий наративний бекграунд, що розкривається через внутрішньоігрові репліки, діалоги, короткі відео та події. Це дозволяє Riot Games формувати емоційний зв'язок гравця з героєм, що, в свою чергу, підвищує залученість у гру.

Таким чином, роль персонажів у Valorant є багатоплосковою: вони не лише виконують ігрову функцію, а й є носіями сюжету, наративної

атмосфери та візуального стилю гри. Цей комплексний підхід до дизайну є одним із ключових факторів популярності гри та її сталого розвитку.

2.2. Аналіз існуючих персонажів Valorant: лор та дизайн

Щоб зрозуміти на чому базується дизайн персонажів гри Valorant треба дізнатися трохи лорної частини гри і виявити причини того чи іншого зовнішнього вигляду персонажа.

Лор Valorant розгортається у футуристичному всесвіті, де планета переживає технологічний бум через відкриття радіаніту – джерела енергії з надзвичайними властивостями. Це відкриття створює паралельний світ і розділяє людство на дві фракції, кожна з яких використовує радіаніт для різних цілей. Цей конфлікт призводить до створення організації Valorant Protocol, яка набирає людей з унікальними здібностями – агентів.

Дизайн персонажів Valorant не тільки відображає ці глобальні події, а й надає кожному агенту власну історію та культурний контекст. Наприклад, розробники інтегрували унікальні деталі в зовнішній вигляд, поведінку та здібності персонажів, щоб підкреслити їхній зв'язок із певною національністю чи культурою. Також не всі агенти мають суперздібності від впливу радіаніту (Phoenix(рис.2.3), Sage(рис.2.2)), деякі з них навчились і без здібностей використовувати радіаніт у своїх гаджетах (Killjoy(рис.2.4), Brimstone (рис.2.9)).

Приклади персонажів і відображення лору в їхньому дизайні:

– Omen – загадковий агент, чие минуле загубилося через його контакти з радіанітною енергією, втілює силу тіні і невідомого. Його темний і мінімалістичний дизайн, здатність телепортуватися та здатність зливатися з тінню передають відчуття таємничості й навіть надприродного страху (рис. 2.1).



Рис. 2.1 – Omen[5]

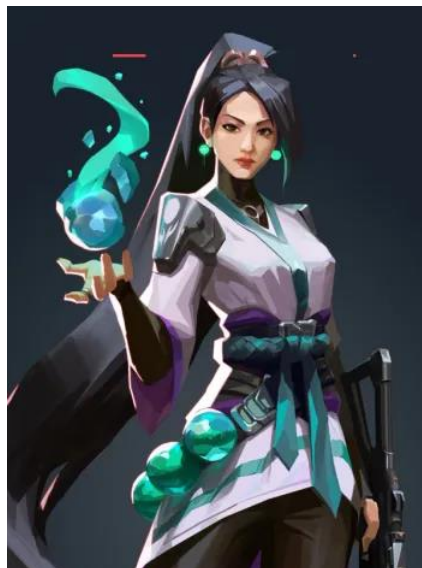


Рис. 2.2 – Sage[5]

– Sage – агент-цілителька, чий дизайн натхнений китайською культурою. Її здібності зосереджені на підтримці команди: вона може лікувати, відновлювати союзників і створювати бар'єри для контролю позицій. Її зовнішній вигляд із білим, зеленим та фіолетовим оздобленням підкреслює миролюбність і гармонійність (рис. 2.2).

– Phoenix — імпульсивний, сильний, вогняний агент із Великобританії. Його образ повністю відображає енергію і жар від полум'я: яскравий одяг, гарячі жести та прямолінійна агресія у стилі гри (рис. 2.3).



Рис. 2.3 – Phoenix[5]

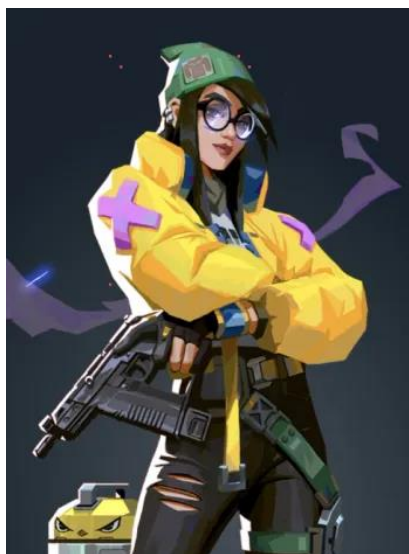


Рис.2.4 – Killjoy[5]

– Killjoy – німецький інженер із видатним інтелектом, яка спеціалізується на високотехнологічному обладнанні. Вона відома своєю здатністю захоплювати і тримати позиції за допомогою дронів і турелей. Її костюм поєднує жовті й зелені акценти, що натякає на технічний стиль і сучасну культуру міленіалів (рис. 2.4).

– Рейна – дуелянтка з Мексики, яка використовує сили, що базуються на поглинанні життєвої енергії своїх ворогів. Її дизайн з фіолетовими і темними відтінками створює відчуття жорстокості та агресії. Здатність "Пожирач" дозволяє їй відновлювати здоров'я після знищення ворога, підкреслюючи її індивідуальний, майже вампіричний характер. Її образ і візуальні ефекти, пов'язані зі здібностями, підсилюють атмосферу містичної загрози (рис. 2.5).

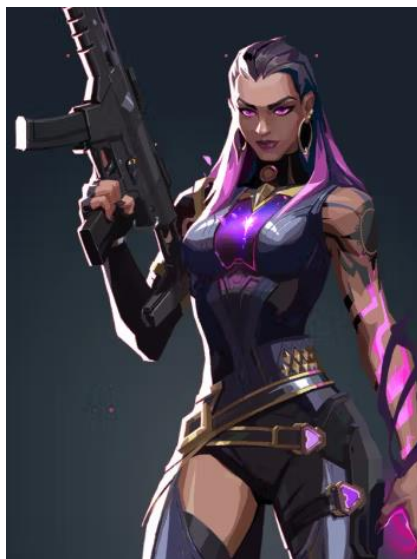


Рис. 2.5 – Рейна[5]

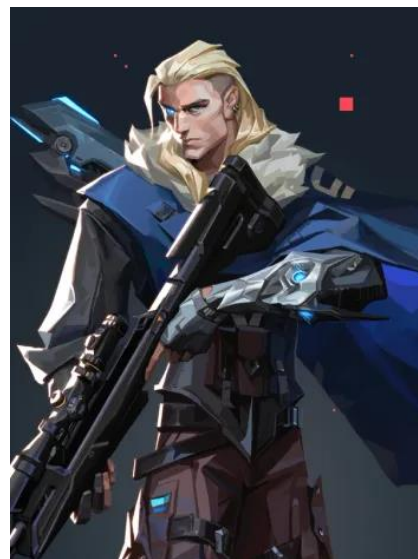


Рис. 2.6 – Сова[5]

– Sova – ініціатор із Росії, відомий своїми технологічними навичками. Він використовує стріли та безпілотники для розвідки, щоб відслідковувати ворогів. Його образ має сірі й сині тони, а також технологічні елементи, які символізують його вміння виявляти і слідувати. Його "Реконна стріла" та "Сова-дрон" підкреслюють його уважність та обережний підхід до бою (рис. 2.6).

– Raze – експертка з вибухів із Бразилії, що надає грі яскравого колориту. Її вбрання включає жовті та оранжеві кольори, що натякають на вибухову природу її здібностей, таких як гранати і ракети. Її дизайн веселий і життєрадісний, що відображає її безстрашний і ризикований стиль гри (рис. 2.7).

– Viper – американський контролер, що спеціалізується на хімічних речовинах і отрутах. Її костюм темно-зеленого кольору із захисною маскою й отруйними каністрами. Вайпер створює токсичні бар'єри й задушливі "області", контролюючи поле бою й обмежуючи зону огляду ворогів. Її стиль загрозливий і навіює страх, що відображає її відчужений характер і здатність домінувати на відстані (рис. 2.8).

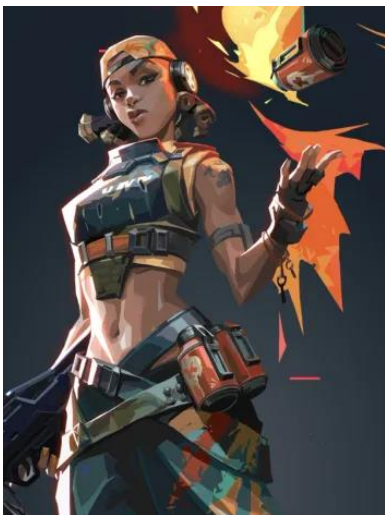


Рис. 2.7 – Raze[5]

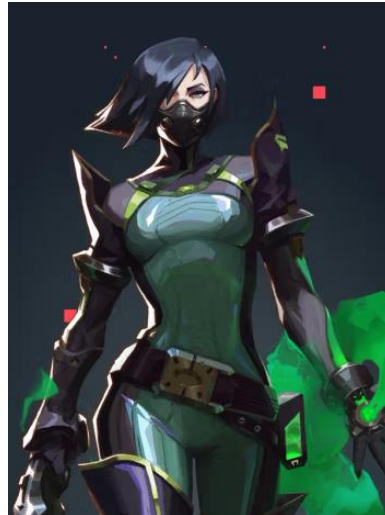


Рис. 2.8 – Viper[5]

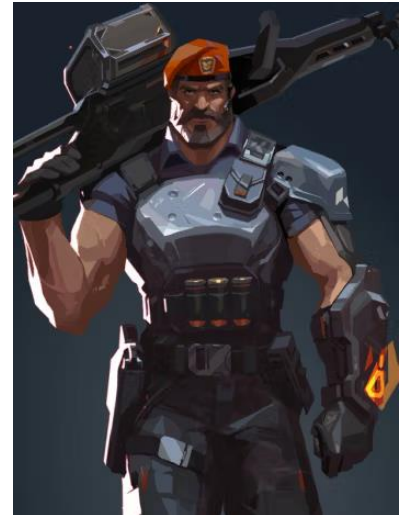


Рис. 2.9 – Brimstone[5]

– Brimstone – військовий командир із США, його роль як контролера базується на використанні військових навичок і тактичних ударів із неба. Його костюм у темних кольорах із камуфляжними акцентами нагадує про його стратегічний досвід. Він має здатність викликати димові завіси та авіаудари, що забезпечують його команді тактичні переваги на полі бою (рис. 2.9).

Кожен персонаж у Valorant несе свою історію і функціональне призначення, створюючи багатогранний світ, де лор персонажів відображається не лише в їхніх навичках, але і в унікальних образах, що роблять їх легко впізнаваними та цікавими для гравців.

Дизайн персонажів у Valorant має чітко окреслену специфіку, що базується на ролях, стилістиці, та виразних елементах, які роблять персонажів легко впізнаваними і додають грі особливого характеру. Це стосується як візуального аспекту, так і функціонального – кожен персонаж має унікальний набір здібностей, що підкреслюють його роль у команді та впливають на ігровий процес.

Щодо стилістики, Valorant поєднує елементи кіберпанку та фантастики, що відображається в дизайні персонажів. Костюми і аксесуари агентів часто містять футуристичні та технологічні деталі, як-от голографічні екрани, дрони, високотехнологічні шоломи, що вказує на світ майбутнього. Наприклад, такі персонажі, як Sage (див. рис.2.2) чи Viper (див. рис.2.8), мають одяг з елементами броні або захисних покриттів, що підкреслює їхню специфічну роль і стиль бою. Дизайн агентів також адаптований до їхніх здібностей: образи доповнюються кольорами, формами та матеріалами, які посилюють враження про них, роблячи їх більш живими та цікавими для гравців.

Щоб кожен персонаж був легко впізнаваним, дизайнери розробляють виразні силуети, індивідуальні кольорові схеми та унікальні аксесуари. Силует – це перше, що впадає у вічі гравцям, і він дозволяє миттєво розпізнати персонажа навіть на відстані. Кожен агент має відмінні форми і положення тіла, що підкреслює їхні здібності: наприклад, Yoru (рис.2.10) із шипастим стилем зачіски і рухами асоціюється з агресією і спритністю, тоді як Brimstone (див. рис.2.9) має масивнішу статуру, що підходить для ролі наставника.

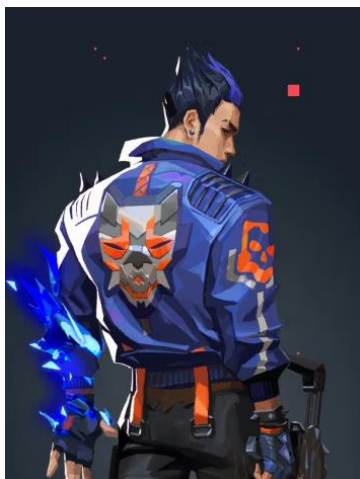


Рис. 2.10 – Yoru[5]



Рис. 2.11 – Fade[64]

Також варто звернути увагу на колірну гаму персонажів: деякі агенти мають яскраві кольори, що виділяють їх на полі бою, тоді як інші використовують темні, приглушені тони для інфільтраційних і прихованих дій. Крім того, персонажі часто мають специфічні аксесуари, такі як окуляри, маски, шоломи чи бронежилети, які доповнюють їхній образ. Всі ці елементи дозволяють гравцям миттєво визначити агента та зрозуміти його роль і потенційну загрозу або підтримку для команди.

Загалом, дизайн персонажів у Valorant – це приклад добре продуманого підходу, де кожна деталь образу підкреслює функціональність і стилістичну цілісність персонажа, роблячи його унікальним і візуально впізнаваним.

До прикладу агент Fade (рис.2.11) у Valorant розроблявся як персонаж, що викликає почуття страху і таємничості у гравців. Згідно з задумом

розробників, Fade повинна була інтегрувати психологічний елемент в гру, використовуючи здібності, які дозволяють їй вистежувати ворогів та залякувати їх. Її стиль натхненний нічними жахіттями і темною тематикою, що відображено у її візуальному образі – від чорного кольору в костюмі до татуювань хною (рис.2.12), що мають коріння в турецькій культурі.



Рис. 2.12 – Татуювання хною на руках Fade[64]

Розробники також зазначили, що, працюючи над цим персонажем, прагнули створити унікального агента, який не лише здатен впливати на тактичні аспекти, але й додає новий рівень психологічного тиску. Особливу увагу було приділено її звуковому супроводу та анімаціям – усе для посилення ефекту страху у ворогів, які її бачать або відчують її присутність. Вона забирає в гравців важливу частину геймплею – звук. Під тиском команди супротивників та ще й будучи глухим та сліпим, не маючи інформації де зараз знаходиться ворог, гравці автоматично знаходяться під тиском і це саме той ефект який розробники хотіли бачити в геймплеї проти цього персонажу. Fade має можливість залишати "сліди" противників, використовуючи свої вміння, що створює унікальну динаміку гри, пов'язану зі стеженням та залякуванням [64].

Таким чином, Fade є прикладом інтеграції психологічного аспекту в геймплей, що вдало поєднується з її національною і культурною ідентичністю. Це дозволяє агенту не лише виділятися на полі бою, а й запам'ятовуватись гравцям як дійсно оригінальний персонаж.

2.3. Читабельність дизайну та вплив візуальних елементів на сприйняття

У змагальному середовищі тактичного шутера Valorant читабельність дизайну персонажів є критично важливою. Гравці повинні швидко ідентифікувати не лише, хто перед ними — союзник чи ворог — а й який саме агент, які його здібності, і яку загрозу він несе. Усе це має бути зрозумілим у перші миті контакту. Саме тому Riot Games приділяє велику увагу формуванню чіткого візуального силуету, кольорової ідентифікації та характерних ефектів здібностей кожного агента та дизайн персонажів у Valorant будується за принципами візуальної ясності, де кожен елемент виконує функцію інформування.

Про силует та читабельність у під час руху. Riot Games розробляє силуети агентів так, щоб кожен з них мав унікальну впізнавану форму, що зберігається навіть під час руху та під різними кутами огляду. Як зазначає Джонатан "Euphrates" Walker, провідний дизайнер персонажів, у блозі Riot Games[65]:

"Ми прагнули до того, щоб силуети агентів були читабельними не лише тоді, коли вони стоять на місці, а й у момент найвищої динаміки — стрибків, руху та взаємодії. Це особливо важливо в шутері з такою швидкістю, як Valorant."

Наприклад, Jett має характерну постать з вкороченим худі, завжди злегка нахилену вперед, що відображає її швидкий стиль гри та зв'язок із силами повітря, що також надає легкості її образу. У порівнянні з нею

Brimstone — це масивний, потужний персонаж, чия стійка поза одразу сигналізує про підтримувальну або стратегічну функцію. У бримстоуна є свої гаджети які основані на силі радіаніту й використовуються в бою, їх чудово видно на елементах його бойового костюму.

Про колір. Кожна здібність має окрему кольорову палітру та візуальні ефекти, що полегшують її ідентифікацію. Кольорова палітра кожного персонажа і його здібностей виконує важливу функцію: вона сигналізує гравцям про потенційну дію або загрозу. Наприклад, зелений токсичний дим Viper моментально сигналізує про отруйну зону, у той час як фіолетові та темно-сині ефекти Open однозначно вказують на темну чи димову завісу, а яскраві біло-зелено-блакитні відтінки Sage однозначно асоціюються з її льодом та здатністю до відношення здоров'я. Завдяки цьому гравці швидко зчитують тип загрози та допомагає гравцям швидко інтерпретувати ситуацію і реагувати на неї відповідно. А ще ті агенти, які мають змогу сліпити ворога, мають унікальний колір сліплення екрану (додаток А) для гравця, тому сплутати хто саме заблокував тобі огляд буде важко.

У інтерв'ю Screenrant провідний художник персонажів Кріс Солберг зазначив:

"Ми маємо правило: будь-яка здібність має бути зрозумілою ще до того, як вона вплине на гравця. Це означає — колір, форма, анімація — все повинно працювати як візуальна підказка."

Наприклад, ультимативна здібність Sage супроводжується яскравим сяйвом у світлих зелених тонах (додаток Б.1), що вказує на відновлення або відродження. Водночас здібність Reup супроводжується фіолетовою аурую (додаток Б.2) та яскраво рожевим сяйвом, що сигналізує про поглинання душі вбитого ворога. Маленькі боти Killjoy мають сіре та рожеве із жовтим забарвлення (додаток В), яке має посилення на костюм самої персонажки та одразу показує кму вони належать. Стріла Sova з ефектом імпульсного сканування відрізняється чітким графічним супроводом, що дозволяє союзникам і супротивникам миттєво зрозуміти, яка дія відбулася.

Ще однією важливою особливістю дизайну у Valorant є відмова від надмірної деталізації. Хоча персонажі мають унікальні елементи одягу та атрибути, вони не перевантажують загальну картину, щоб уникнути плутанини у бою. Візуальні ефекти створюються з урахуванням контрасту до навколишнього середовища, що допомагає фокусувати увагу на важливому. Розробники дотримуються принципу "форми, що служить функції": кожен елемент дизайну має чітке призначення й не перевантажує екран зайвою інформацією. Це знижує когнітивне навантаження на гравця під час інтенсивної гри.

Ігрове середовище також впливає на читабельність. Розробники адаптують освітлення та кольорову гаму карт, щоб забезпечити візуальну видимість героїв. Наприклад, кольори фону на мапі Ascent або Haven контрастують з палітрами агентів, що покращує помітність навіть у затемнених зонах.

Отже, Riot Games успішно поєднує естетику з ігровою функціональністю: дизайн кожного агента в Valorant не лише створює унікальну візуальну особистість, а й підвищує якість геймплею завдяки чіткій, миттєво читабельній візуальній мові.

Висновки до другого розділу

У межах другого розділу було здійснено глибокий аналіз дизайну персонажів у відеогрі Valorant, що дозволило виявити ключові принципи, які лежать в основі створення візуально й функціонально ефективних героїв. Розглянуто, як геймплей, наратив, художній стиль і культурний контекст об'єднуються в єдину систему, яка визначає не лише зовнішній вигляд персонажа, але і його ігрову цінність, пізнаваність та емоційний вплив на гравця.

Одним із найважливіших аспектів, що було досліджено, є тісний взаємозв'язок між геймплейною роллю агента та його дизайном. Valorant

пропонує чітку класифікацію персонажів за ролями (ініціатор, дуелянт, контролер, сапорт), кожна з яких вимагає особливих механік та стилю гри. Цей поділ впливає на те, як персонажі виглядають, рухаються, яку кольорову палітру мають, які елементи костюма чи озброєння виділяють їхні функції. Так, наприклад, персонажі-ініціатори часто мають агресивніші форми та контрастні елементи, що сигналізують про їхню активну участь у прориві ворожої оборони.

Не менш важливою є читабельність візуального образу персонажа, яка має першочергове значення в умовах динамічного тактичного шутера. Висока швидкість ігрового процесу вимагає, щоб гравець швидко розпізнавав не лише союзників і ворогів, а й здогадувався про потенційні загрози, навички й дії за зовнішнім виглядом персонажа. Саме тому Riot Games приділяє надзвичайну увагу силуету, кольорам, деталям текстур та рухам персонажів. Це дозволяє не лише уникнути плутанини під час бою, але й забезпечує гравцям інтуїтивне сприйняття героїв на підсвідомому рівні.

Крім суто геймплейних та візуальних чинників, у грі помітно глибоке занурення в наративну складову. Кожен агент має індивідуальну історію, біографію, зв'язки з іншими героями та свою роль у глобальному конфлікті, що розгортається в ігровому всесвіті Valorant. Завдяки цьому персонажі не сприймаються як механічні аватари, а постають як повноцінні особистості з внутрішньою мотивацією та характерами. Зокрема, використання національного колориту, мовних елементів, фольклору, звичних предметів культури створює потужну асоціативну базу, яка поглиблює ігровий досвід і викликає емоційну залученість.

Варто відзначити також баланс між художнім стилем і технологічною реалізацією. Незважаючи на доволі стилізований вигляд, графіка гри зберігає функціональність і чіткість, що дозволяє гравцям швидко адаптуватися до будь-яких змін. Персонажі у Valorant не перевантажені зайвими декоративними елементами, проте водночас мають яскраво виражену індивідуальність. Це робить їх легко впізнаваними як у самій грі, так і в

зовнішньому промо-контенті, що має велике значення для формування брендового стилю гри.

Таким чином, проведене дослідження демонструє, що дизайн персонажів у Valorant є результатом глибокого стратегічного планування, де враховується велика кількість факторів: функціональних, візуальних, культурних та психологічних. Завдяки цьому гра здобула визнання серед мільйонів гравців, а її персонажі стали не лише інструментами в грі, а й іконами сучасної попкультури. Врахування виявлених принципів може слугувати цінною основою для подальшої роботи над власними ігровими персонажами, оскільки дозволяє уникати випадковості в дизайні, зберігаючи логіку, вплив і виразність образів. Усі ці висновки стали важливим підґрунтям для практичної частини цієї роботи, пов'язаної з розробкою власного героя.

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА КОНЦЕПТУ ВЛАСНОГО ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ГРИ VALORANT

3.1. Формування ідей: вибір ролі, національності та дослідження культури

Було розпочато з того, що визначено для себе основні пункти створення персонажу відеогри :

Насамперед формування концепції та ролі персонажа. Розробка персонажа розпочинається з визначення його ролі у світі гри та його призначення. Важливо зрозуміти, чи цей герой є головним, другорядним, антагоністом або допоміжною фігурою. Це впливає на всі аспекти дизайну, включаючи стиль, емоційний вплив і навіть певні стереотипні риси, що підсилюють його характер.

Вибір форм і пропорцій як засобу вираження

Зовнішній вигляд персонажа допомагає встановити перше враження про нього. Наприклад, велика, кремезна статура може вказувати на силу або оборонну роль, тоді як стрункий і гнучкий вигляд підходить для спритних або хитромудрих персонажів. Крім того, використання чітких геометричних форм (квадратів, кіл, трикутників) може вплинути на те, як сприймаються риси героя: круглі форми додають м'якості, трикутні — динаміки .

Кольорова схема як психологічний і символічний інструмент

Кольори мають величезний вплив на сприйняття персонажа і створюють певні емоції у гравця. Наприклад, червоні та чорні відтінки асоціюються з небезпекою, агресією або злом, тоді як сині та зелені зазвичай символізують спокій, надійність або природність. Правильно підібрана палітра робить персонажа не тільки впізнаваним, а й підсилює його зв'язок з гравцями.

Використання культурних референсів для підсилення індивідуальності

Культурні елементи – це часто важливий етап дизайну, який додає багатошаровості. Розробники інтегрують унікальні деталі, натхненні певними країнами, епохами або народними традиціями. Такі аспекти, як вибір одягу, аксесуарів, орнаментів або навіть мови, додають глибини та автентичності персонажам, дозволяючи їм краще сприйматися гравцями в контексті конкретної культури.

Психологічний вплив і емпатія гравців

Емоційний зв'язок гравців з персонажем є важливою частиною його дизайну. Риси обличчя, жести, пози – усе це формує характер персонажа, викликаючи симпатію або антипатію у гравців. Завдяки деталям, як-от зморшки, особливі риси або навіть сліди на тілі, гравці сприймають персонажа не як простий елемент гри, а як когось реального, з історією та особистим досвідом.

Ці кроки дозволяють розробникам створювати яскравих персонажів, які гармонійно поєднують естетику, функціональність і наративність.

Вивчивши всі ролі вже існуючих персонажів, було обрано роль сентинела, адже ціллю було зробити персонажа, який буде допомагати команді стримувати супротивників, дізнаватися інформацію, обмежувати рух ворогів в певній області. Цільовою аудиторією такого персонажа є люди, які люблять стриманий геймплей, який включає в себе гру «головою».

Якщо звернутися до лору гри, дізнаємось, що агенти є двох типів: ті, які через радіант мають суперздібності, та прості люди, які використовують сили радіанту в технологіях. Було прийнято рішення, що персонаж матиме силу завдяки радіанту, тож надалі всі його здібності будуть засновані на незвичайних силах.

Також вивчивши більшість агентів, ми можемо помітити, що у їх дизайні багато посилань на певну культуру, тому було вирішено, що персонажу зробити за основою культури якоїсь країни. Вибір пав на країни

сходу, а саме , Японію. В японській культурі є дуже багато цікавих та глибоких деталей які можна втілити в життя якщо правильно використати обрану літературу.

Культура Японії

Щоб обрати які саме елементи краще використати в дизайні, розглянемо що взагалі має японська культура що може підійти для створення персонажа:

Традиційний одяг та орнаменти

Японський одяг, як-от кімоно, хаорі чи юката, є одним із головних елементів, які можуть підкреслювати культурну приналежність персонажа. Наприклад, кімоно з квітковими або хвильовими орнаментами може відображати зв'язок із природою та спадщиною[18]. Крім того, вибір тканин і деталей, таких як обі (пояс), додає персонажу унікального стилю. Для сучасної інтерпретації традиційного вбрання можна додати елементи урбаністики або наукової фантастики, зберігаючи впізнавану форму одягу.

Кольорова гама: символіка кольорів

Колір має важливе значення для візуального дизайну, особливо в японській культурі. Наприклад:

- Червоний часто символізує силу, енергію та життєву силу, а також використовується під час святкових заходів.
 - Білий асоціюється з чистотою та новим початком.
 - Чорний може означати витонченість і загадковість, а також спокій і контроль.
 - Зелений підкреслює гармонію з природою та стійкість.
- Ці кольори можуть бути використані як основні акценти або як фонові мотиви для підсилення символіки персонажа.

Зброя та аксесуари: функціональність і естетика

Зброя, така як катана, танто або вакадзасі, не лише слугує інструментом бою, але й несе символічний зміст. Катана асоціюється з честю, силою та

мистецтвом самураїв, а менші ножі можуть додавати персонажу витонченості та технічної майстерності. Також аксесуари, як-от традиційні парасолі вагаса, можуть використовуватися для створення контрасту між тендітністю й силою.

Природні символи: краса й гармонія

Природа є центральним мотивом японської культури, і це можна використати в дизайні персонажа. Наприклад, сакура символізує крихкість життя та його красу, додаючи легкості та поетичності образу. Гора Фудзі, як відомий символ Японії, може бути використана для створення унікальних візерунків на одязі чи зброї.

Міфологічні персонажі та архетипи

Японська міфологія пропонує багатий вибір тем для адаптації. Кіцуне, містична лисиця, асоціюється з магією, хитрістю та трансформацією, і може стати основою для унікального персонажа. Тенгу, істота з рисами птаха, відображає бойову майстерність та мудрість, що може підкреслити зв'язок героя з традиційними бойовими мистецтвами.

Архітектурні мотиви: культурна глибина

Торії, традиційні ворота до храмів, є символом переходу в духовний світ. Їхні лінії та форми можуть бути використані як елементи дизайну зброї, костюмів чи навіть фонів, додаючи глибини та автентичності персонажу.

Бойові мистецтва: динаміка руху

Якщо персонаж має бойову роль, стиль його рухів може відображати японські бойові мистецтва, як-от карате, кендо чи айкідо. Ці деталі додають реалізму та дозволяють персонажу виділитися серед інших.

Культура свят у Японії

Японські свята є невід'ємною частиною культурної спадщини країни, відображаючи її історію, релігійні традиції та зв'язок із природою. Святкування зазвичай супроводжуються унікальними обрядами, традиційними костюмами, їжею та декораціями, що можна використовувати для створення естетики персонажів.

Сезонні свята

1. Ханамі (цвітіння сакури): святкування весняного цвітіння вишні, яке символізує короткочасність і красу життя. Атрибути – квіткові візерунки, традиційні кімоно, декоративні ліхтарі.

2. О-бон: Літній фестиваль пам'яті предків: люди освітлюють ліхтарі та запускають їх у воду, що символізує повернення душ до потойбічного світу. Цей обряд додає містичності та зв'язку з духовністю.

3. Новий рік (Шьогацу): головне свято Японії, зосереджене на очищенні, побажаннях удачі та початку нового циклу. Використовуються соснові гілки (кадомацу) та вузли омаморі для захисту й благополуччя.

Релігійні та культурні традиції

– Мацурі: місцеві фестивалі на честь богів (*ками*) або подій. На цих святах часто використовують яскраві мікоші (переносні святині), барабани тайко та специфічні костюми.

– Сецубун: свято очищення, під час якого люди розкидають боби, щоб вигнати злих духів. Це може бути використано в дизайні персонажа як натхнення для оберегів чи символів захисту.

Естетика свят:

– кольорові акценти: червоний і білий – найпоширеніші кольори святкувань, символізуючи радість, мир і благополуччя.

– традиційні візерунки: геометричні орнаменти, природні мотиви (хризантеми, бамбук).

– маски та костюми: маски оні та тенгу використовуються для театралізованих вистав.

3.2. Процес створення та розробка фінальної версії

Створення персонажа для багатокористувацької відеогри, зокрема тактичного шутера як *Valorant*, — це складний процес, що вимагає

ретельного поєднання геймплейних вимог, візуального стилю, наративу та впливу на гравця. У цьому розділі розглядається поетапна розробка оригінального ігрового персонажа (агента), включаючи ключові дизайнерські рішення, дослідження та підґрунтя.

Етап 1. Визначення ролі персонажа у грі. Першочергово було визначено, яку функцію новий агент виконуватиме у Valorant. Аналіз ролей, представлених у грі (дуелянт, контролер, ініціатор, страж), дозволив обрати роль стража (sentinel). Стражі — це персонажі, що зосереджені на захисті територій, обмеженні переміщення ворога та зборі інформації. Такий тип персонажа розрахований на гравців, які віддають перевагу тактичному стилю гри з акцентом на аналітику та контроль. Це рішення вплинуло на подальшу концепцію здібностей, візуального стилю та темпу геймплею.

Етап 2. Розробка базової концепції. Основна ідея агента: використання надприродних здібностей контролювання рослин, заснованих на радіанті, для створення стін і пасток. Концепція полягає у створенні персонажа, який поєднує спокій, стриманість та психологічний тиск на супротивника. Характер героя — стриманий, розумний, схильний до аналізу, а не до прямого протистояння. Це підкріплюється його здібностями, які створюють контрольовані зони, обмежують рух ворогів і виявляють їх позицію.

Етап 3. Дослідження референсів і культурних впливів. В основі дизайну лежить японська культура, яка чудово підходить для створення образу персонажа з глибоким внутрішнім світом та сильним візуальним стилем. Уважно вивчались:

- традиційне японське вбрання (хайорі, кімоно, маски оні);
- символіка (візерунки хвиль, сакури, лисиці);
- японська міфологія (йокай, духи-охоронці);
- сучасна японська мода, елементи техноестетики.

Цей симбіоз дав змогу створити персонажа, який органічно вписується у світ Valorant, зберігаючи впізнаваність та екзотичність. З елементів які

хотілось би використати у створенні самого дизайну стали традиційне вбрання як хаорі чи юката, хакама та сандалі гета. Також натхненням слугувала традиційна японська броня, будуть використані окремі елементи від неї. Обрано додати татуювань з драконами та зробити традиційну зачіску. Палітра кольорів теж буде відсилатись на японську Г.1культуру, зокрема зелений, червоний, білий та чорний кольори. Приклади одягу, яке слугувало для натхнення наведено у додатках Г.1, Г.2 та Д.

Етап 4. Візуальний дизайн персонажа. У процесі розробки візуального образу персонажа (рис.3.1) було прийнято рішення інтегрувати елементи традиційного японського одягу та декоративного мистецтва з метою створення впізнаваного, але водночас оригінального дизайну. Такий підхід дозволяє не лише віддати належне культурному корінню обраної естетики, але й забезпечує глибший рівень візуальної інтерпретації персонажа в контексті гри з акцентом на індивідуальність і характер.



Рисунок 3.1 – Розроблений персонаж, скетч та кольоровий варіант

Основою костюму персонажа є широкі зелені штани, стилізовані під хакама — традиційний японський одяг, що історично використовувався самураями, ченцями та іншими поважними фігурами японського суспільства. Такий вибір зумовлений асоціативним рядом, що виникає при згадці про

хакама: дисципліна, честолюбство, бойова майстерність та внутрішній баланс. Завдяки характерному силуету, ці штани створюють динамічну основу костюму, надаючи персонажу впевненості та стійкості.

Область талії перев'язана широким поясом, що нагадує обі — невід'ємний елемент традиційного японського жіночого та чоловічого одягу. У даному випадку, його використання не лише підсилює візуальну автентичність образу, а й виконує роль композиційного ядра — він врівноважує масивність штанів та асиметрію верхньої частини вбрання.

Асиметрія костюму підкреслюється наявністю одного відкритого плеча, в той час як інше прикрите частиною одягу, стилізованою під кімоно з традиційним орнаментом. Такий дизайнерський прийом додає образу глибини і складності, візуально структурує персонажа та надає історичного контексту. Орнамент тканини, що імітує хвилеподібний або лускатий візерунок, є характерним для японського декоративного мистецтва і символізує як безперервність, так і внутрішню силу.

Один із ключових акцентів у зовнішності — татуювання на лівій руці персонажа, виконане у стилі традиційного японського ірезумі. Зображення дракона, що обвиває руку, є глибоко символічним елементом: у японській культурі дракон асоціюється з мудрістю, силою природи, божественною охороною та водною стихією. Така візуальна домінанта формує додатковий рівень характеру героя — поєднання внутрішньої сили та зовнішньої спокійної впевненості. Також на правій руці можна помітити шрам, який показує що персонаж приймав участь у боях і раніше та вказує на сміливість жертвувати собою у критичних ситуаціях. Дивлячись на руки персонажа привертають увагу також червоні нігті. І хоча на перший погляд вони не мають ніякої символіки, але у сучасному японському дизайні персонажів (особливо в аніме, манзі та іграх) червоні нігті часто використовуються для підкреслення впевненості в собі та незалежності, а також червоний є сакральним і дуже символічним кольором у Японії та асоціюється з захистом від зла.

Зачіска персонажа має складну структуру з елементами впорядкованого плетіння та декоративною шпилькою канзаші, що є традиційною жіночою прикрасою. Такий елемент слугує відсилкою до традицій гейш або куртизанок епохи Едо, проте в даному випадку він переосмислений у бік бойового, цілеспрямованого образу. Наявність канзаші додає витонченості та деталізації, формуючи характер персонажа як візуально збалансованої особистості.

Особливу увагу привертає взуття — це стилізовані гета, дерев'яні сандалі на підвищенні, що зберігають традиційний силует. Гета історично носили під час дощів або в межах ритуального одягу, і їх включення в образ персонажа посилює історичну достовірність, а також символізує “віддаленість” від буденного — мовби персонаж здіймається над сучасною метушнею, залишаючись пов'язаним зі своїм походженням.

Одним із ключових елементів візуальної ідентичності персонажа є маска, розміщена на його голові. Вона відіграє важливу роль не лише як декоративний компонент, а й як носій глибокого культурного та символічного змісту. У японській традиції маски мають давню історію, пов'язану з театральним мистецтвом (зокрема, театром Но та Кабукі), релігійними обрядами, фольклором та бойовими практиками. У дизайні персонажа використано стилізовану маску, що нагадує маски демонів оні або духів йокай. Такі образи часто символізують силу, захист, а іноді — внутрішній конфлікт або подвійність натури персонажа. Маска може також вказувати на приховану особистість, елемент містичності або зв'язок з потойбічним світом — теми, які часто розкриваються у візуальній культурі Японії та у жанрових наративах відеоігор. Семантично маска виконує функцію «щита» між внутрішнім світом героя та зовнішнім середовищем, приховуючи емоції або підкреслюючи окремі риси характеру. У дизайні персонажа для гри Valorant, де візуальна унікальність і чіткий силует мають першорядне значення, маска виконує ще й практичну роль — виділяє героя серед інших, надаючи йому впізнаваності.

Таким чином, маска у візуальній структурі персонажа поєднує естетичну, символічну та функціональну складові, формуючи завершений і глибокий образ, укорінений у традиціях японської культури та адаптований до вимог сучасного дизайну ігор.

Нарешті, деякі елементи костюму оздоблені деталями, схожими на металеві пластини, що нагадують частини самурайських обладунків — кодзан або сэндан-но іто маки-до. Хоча вони не є повноцінним обладунком, їхня присутність вказує на бойову готовність, стійкість та захисну функцію персонажа, що важливо для його ролі у грі.

Також було створено сплеш арт в меню вибору персонажа на кшталт вже готових агентів які існують у грі (додаток Е).

Загалом, зовнішній вигляд персонажа репрезентує синтез традиційного японського костюму, елементів бойової культури та сучасного фантазійного підходу. Такий дизайн дозволяє сформувати образ, який не лише виглядає візуально привабливо, але й несе культурно-семантичне навантаження, поглиблюючи сприйняття героя в межах ігрового світу.

Етап 5. Мова тіла та анімація. Щоб передати характер, важливо було продумати, як персонаж рухається(рис.3.2). Анімації мають бути повільні, обережні, з точними і мінімалістичними жестами. Це відображає його зосередженість, досвід і тактичне мислення. У бойових рухах переважає стриманість, а не агресія — агент не поспішає, а діє обдуманно. На додаток до продумання рухів, важливо для повного розкриття характеру персонажа було створити скетчі емоцій персонажа, які наведені у додатку М.



Рис. 3.2 – Пози та рухи розробленого персонажа

Етап 6. Наратив і бекграунд. Продумуючи лорну частину персонажу за основу було взято зв'язок з природою та підвищену чутливість до неї. Ім'я для персонажки було обране в японському стилі – Юкіте (англ. – Yukite). Характер вона має досить спокійний та місцями веселий, але до всього що стосується природи вона відноситься дуже серйозно та може ненавмисне комусь нашкодити захищаючи свої улюблені рослини. У неї є хоббі – вирощувати бонсай[3], що теж є невеличким посиланням на її культуру. Агентка походить із Японії, працювала у галузі високих технологій та багато з рослинами до інциденту з радіантовим вибухом, після якого отримала здібності маніпулювати рослинним світом. Її особиста історія — це пошук контролю над силами, що вийшли з-під контролю. Вона вступає до організації Valorant, аби не допустити використання радіаніту в злочинних цілях. Цей наратив підсилює її характер — стриманий, замкнений, відповідальний. Через сили радіаніту її тіло почало ніби вирощувати у собі маленькі росточки, які згодом можуть розростися у велике та масивне коріння яке не дасть персонажці спокійно та комфортно жити. Така проблема почала розвиватись найбільше саме з лівої руки. Тож, щоб уникнути такої загрози молода дослідниця розробила засіб на основі радіаніту, який може стримувати ріст цих корінців. Наносячи цей засіб на бинт та перемотуючи

собі ним руку кожного дня, вона змогла контролювати розвиток цих рослин собі на користь, та в подальшому користуватись цим у бою.

Етап 7. Здібності та геймплей. В грі у кожного агента є по чотири здібності, з яких одна є безкоштовною, дві потрібно купувати та остання це ультімейт який можна використати лише після того, як набереться достатньо енергії, яку в свою чергу можна отримати або за вбивство або підібрати на мапі кульку з енергією.

Для початку проаналізуємо докладніше скілсет який має кожен персонаж :

- Е зазвичай здібність яка є безкоштовною, та може бути використана повторно при належних умовах.
- Q та С треба купувати та вони не можуть бути використані повторно.
- Х є ультімейтом та у кожного персонажа на нього потребується різна кількість енергії.

Так як Юкіте має зв'язок із природою всі її здібності теж з цим пов'язані. На кнопку Е вона знімає маску та може вішати її на стіни за допомогою маленького паростку. Після встановлення маска стає невидимою для ворогів якщо вони знаходяться на далекій відстані. Якщо в радіусі навколо пройде ворог то він підсвітиться крізь стіни на 1.5 секунди. Ця здібність допомагає контролювати вхід на точку за сторону захисту , або ж контролювати спину за сторону нападу. Е є безкоштовною та після спрацьовування ламається, але через 40 секунд може бути використана знову. Приклад використання можна побачити у додатку Ж.

На кнопку Q Юкіте використовує свої здібності щоб створити пастку із лози , яку можна встановити на підлогу. Після встановлення стає невидимою так само як і маска. Коли ворог наступає у радіус пастки, лоза окутує низ його тіла по пояс, таким чином ворог не може рухатись 4 секунди. Це допоможе стримувати супротивника та отримати перевагу в бою , адже рух в цій грі є важливою складовою геймплею, через те що в грі є багато агентів здібності яких мають гранати та інші навички які можуть так чи

інашке нанести шкоду ворогу, тому така навичка буде чудово працювати з кимось в парі. Вигляд цієї здібності в грі можна переглянути у додатку З.

На кнопку С агент дістає заолку з волосья та кладе її на землю в те місце де можливо поставити стіну. Заолка лежить на землі та її можна підібрати назад, якщо треба перемістити. При повторній активації кнопки С з заолки виросте товста лоза, яка сплететься у вигляді стіни. Тримається 30 секунд, можна зламати зі зброї або навичок які наносять шкоду. Ця здібність допомагає відгородити простір та розвернути ситуацію в свою користь. Як використовується ця здібність у грі наведено у додатку И.

На кнопку ультимейту(X) Юкіте знімає свою пов'язку з руки та вивільняє силу рослин по області яка відмічається на мапі. Всі вороги яких зачепить цей радіус будуть нерухомі протягом 7 секунд, а також до супротивника який став нерухомим буде проведена доріжка з лози, за допомогою якої можна буде швидко знайти де ховається гравець. Ця здібність схожа на Q і також може використовуватись в парі зі здібностями агентів, які можуть наносити ними шкоду. Вигляд ультимейту у грі показано у додатку К.

Іконки для здібностей та вигляд рук персонажа у грі можна переглянути у додатку Л.

3.3. Взаємодія з ігровим світом та персонажами Valorant

Органічне вписання нового персонажа у вже сформований наративний простір відеогри є надзвичайно важливим для забезпечення цілісності геймплейного досвіду. У грі Valorant кожен агент має унікальну історію, походження, відношення до організації Valorant Protocol та персональні конфлікти, що формують його характер. Розроблена персонажка Юкіте, яка отримала свої здібності після катастрофічного інциденту з радіанітовим вибухом, має як логічне місце у загальному сюжеті гри, так і потенціал для розкриття глибоких міжперсональних зв'язків з іншими агентами.

Насамперед, сама мотивація Юкіте — стримувати власні сили, не допустити подальших катастроф та використання радіаніту в злочинних цілях — ідеально узгоджується з головною місією Valorant Protocol. Вона приєднується до організації не задля слави чи помсти, а з прагнення запобігти повторенню трагедії, подібної тій, яку пережила сама. Цей мотив близький до історій таких персонажів, як Сейдж або Кео, які також діють з позиції захисту людства.

У межах взаємодії з іншими агентами особливу увагу заслуговує потенційна дружба Юкіте зі Скай. Обидві героїні мають тісний зв'язок із природою, однак якщо Скай вже давно в гармонії зі своїми силами та використовує їх активно на полі бою, то Юкіте лише вчиться керувати енергією, що проростає зсередини. У цьому контексті Скай могла б виступати як наставниця чи навіть старша сестра, що допомагає Юкіте прийняти себе, навчитися контролювати свої емоції і використовувати свої здібності з користю. У внутрішньоігрових діалогах ця динаміка могла б проявлятися в дружніх підбадьорюваннях Скай, наприклад:

Скай: "Ти не сама в цьому, Юкі. Природа не помиляється у своїх виборах."

Юкіте: "Дякую... Іноді мені здається, що я — просто ще один експеримент."

Крім того, цікавою могла б стати її взаємодія з агенткою Вайз, яка, як і Юкіте, є науковицею з минулим, пов'язаним із корпорацією Kingdom. Обидві мають травматичний досвід, пов'язаний із експериментами над радіанітами та втратами внаслідок наукових досліджень. Хоча Вайз — більш замкнена та холоднокровна, а Юкіте діє з емоційною обережністю, їх об'єднує глибока відданість науці. Спершу між ними може виникнути певна напруга через відмінності у методах і ставленні до насильства, однак із часом це може перерости у взаємну повагу. Особливо цікавим є те, що Вайз, попри свою жорсткість, проявляє підтримку до агентів із травматичним минулим —

таких як Юкіте. Їхня співпраця може стати не лише корисною для протоколу, але й терапевтичною для обох.

Також імовірно, що Юкіте матиме теплі стосунки із Сейдж. Оскільки обидві походять із Східної Азії (Юкіте з Японії, Сейдж з Китаю), вони могли б ділитися подібним культурним фоном, цінностями стриманості, самодисципліни, пошани до природи й балансу. Сейдж могла б бути тією, хто допомагає Юкіте в пошуках внутрішньої гармонії, особливо в моменти, коли коріння, що проростає з її руки, починає загрожувати контролю. Така сцена може бути зворушливою та глибоко особистісною:

Сейдж: "Інколи ми боїмося себе, Юкі. Але тільки приймаючи свою силу, ми стаємо справжніми захисниками."

Юкіте: "Я боюся, що в один момент втрачу себе й нашкоджу вам усім..."

Сейдж: "Ти з нами. Ми не дамо тобі впасти."

На противагу цим дружнім відносинам, Юкіте може мати напружену динаміку з агентом Феніксом. Його імпульсивність, використання вогню як основної сили та брак обережності можуть викликати в неї внутрішній опір і недовіру. Вогняні здібності Фенікса можуть викликати у Юкіте занепокоєння, оскільки вогонь є прямою загрозою для рослинного світу. Це могло б призвести до напружених стосунків між ними, особливо якщо Фенікс демонструє безтурботне ставлення до природи. Її рослини бояться вогню, і сам Фенікс може для неї символізувати потенційну загрозу. У взаємодії це може виражатися через саркастичні або обережні репліки:

Фенікс: "О, знову паростки розпустила? Слідкуй, щоб не згоріли."

Юкіте: "Якщо ти підійдеш ближче, я покажу як вони захищатимуться..."

Такий легкий конфлікт між героями дозволяє створити глибший пласт у міжперсональних зв'язках команди, який гравці можуть відчувати через діалоги, квести, комікси або анімаційні вставки.

Крім особистих зв'язків, Юкіте може бути частиною спеціального підрозділу всередині Valorant Protocol, що займається вивченням природних аномалій, викликаних дією радіаніту. Такий сюжетний хід дав би змогу вводити спеціальні місії в PvE-режимі (якби він з'явився), де Юкіте виступає експерткою з регенерації середовища, знезараження чи екологічного моніторингу.

Зрештою, її сюжетна арка може базуватися на темі прийняття: прийняття себе, своїх сил, незворотних змін у власному тілі та душі, і водночас — віри у взаємну підтримку та командну єдність. Це відкриває шлях як до драматичних моментів у сюжеті, так і до натхненної історії зростання, що особливо важливо для гравців, які цінують сильні наративні елементи.

Таким чином, персонажка Юкіте не лише має потенціал до унікального ігрового процесу, але й здатна значно збагатити лор Valorant як емоційно, так і сюжетно. Її зв'язки з іншими героями, внутрішній конфлікт та особиста мотивація створюють глибоку, драматичну і водночас надійну основу для розширення ігрового світу, що безсумнівно буде привабливим для гравців та фанатів гри.

3.4. Визначення типу та образу споживача

Під час написання кваліфікаційної роботи було розроблено концепт нового агента для гри Valorant(див.рис.3.1). Цей агент орієнтований на спокійний, стратегічний стиль гри, що базується на ретельному аналізі супротивника та зборі інформації перед активними діями. Дизайн персонажа враховує цю особливість геймплею та спрямований на залучення певної цільової аудиторії.

Тип споживача:

Передбачається, що розроблений агент буде цікавий гравцям Valorant, які цінують:

- Тактичний підхід до гри: Стиль гри агента, що фокусується на розвідці та стратегічному плануванні, приверне увагу гравців, які віддають перевагу обдуманим діям над імпульсивними. Це відрізняє його від багатьох інших агентів у Valorant, які орієнтовані на швидкий темп гри та агресивний стиль.
- Унікальний візуальний стиль: Дизайн агента, деталі якого будуть представлені пізніше, має на меті виділитися серед інших персонажів гри, пропонуючи свіжий та нестандартний образ. Він поєднає елементи культурного стилю Японії, створюючи унікальну естетику.
- Глибоку проробку персонажів: Дизайн агента, як і його геймплей, орієнтований на гравців, які цінують деталізовану проробку персонажів, як візуальну, так і функціональну.

Образ споживача:

- Досвідчений гравець у шутери від першої особи: Розуміння механіки Valorant та стратегічного мислення є важливим для ефективного використання можливостей цього агента.

- Цінує стратегію та планування: Гравець повинен бути готовий до більш повільного, але точного стилю гри, що вимагає терпіння та уваги до деталей.
- Цікавиться унікальними персонажами та їхньою історією: Дизайн агента та його унікальний стиль гри мають на меті залучити гравців, які цінують не тільки функціональність, але й історію та особистість персонажа.
- Активний учасник ігрового співтовариства: Ймовірно, такий гравець буде активно обговорювати дизайн нового персонажа та нові стратегії та тактики, пов'язані з цим агентом, у онлайн-спільнотах.

Висновок до третього розділу

У межах третього розділу було реалізовано повноцінну творчу та аналітичну роботу, спрямовану на розробку авторського персонажа для гри Valorant, яка охоплювала як концептуальні, так і практичні аспекти сучасного дизайну героїв у жанрі тактичних шутерів. Створення нового агента вимагало осмислення не лише візуального стилю та навичок, але й глибокої інтеграції в ігровий лор, наративну структуру та взаємодію з іншими персонажами франшизи.

Початковим кроком стало формування базової ідеї персонажа. Основну увагу було приділено тому, щоб персонаж мав яскраву культурну ідентичність, оригінальний характер і мотивацію, які були б логічними в контексті всесвіту Valorant. Національність героїні, її зв'язок із японською культурою та природою, а також символізм, закладений у візуальні та геймплейні рішення, стали основою для подальшої розробки. Образ Юкіте формується як складне поєднання спокою, сили та внутрішньої рівноваги, що вдало передається через кольорову палітру, дизайн одягу й механіку здібностей.

Візуальна частина персонажа розкривалася поступово: від перших начерків і пошуку силуету до деталізованого концепт-арту, що враховував стиль самої гри, її технічні обмеження й естетичні особливості. Значна увага була приділена створенню унікальних елементів зовнішності: характерного силуету, оздоблення, жестів, можливих емоцій, а також впровадженню символіки, що відображає основну ідею образу. Додатково було розроблено стилізовану іконку персонажа та ілюстрації, що імітують використання здібностей у геймплеї.

Особливе місце займає питання взаємодії персонажа з іншими агентами гри. Створення героїні з унікальним лором передбачає не лише її окрему історію, але й гармонійне вписування у вже сформовану систему персонажних відносин. Було проаналізовано, як Юкіте могла б взаємодіяти з уже відомими героями, як-от Skye, Omen, Sage, Phoenix, Fade та особливо Vyse. Розроблені зв'язки розкривають нові сюжетні напрями, потенційні внутрішні конфлікти, дружбу чи протистояння, які можна використати в майбутніх оновленнях гри. Це надає персонажу глибини, дозволяє гравцям емоційно включатися у взаємодію та формувати більш персоналізований досвід гри.

Також важливим стало розуміння потенційної цільової аудиторії, яка найбільше зацікавиться новою героїнею. Юкіте орієнтована на гравців, що цінують стратегічність, контроль території, плавний темп гри та здатність впливати на хід раунду через точні, виважені дії. Її стиль буде привабливим як для досвідчених гравців, які шукають нові інструменти для тактичної гри, так і для новачків, яких приваблює глибина сюжету й естетична складова. Глибоко продуманий характер і особисті риси Юкіте роблять її більш живою та близькою до гравця, стимулюючи емоційну залученість.

Таким чином, створення власного персонажа для Valorant продемонструвало необхідність комплексного підходу, який охоплює візуальний дизайн, геймплейні механіки, сюжетну інтеграцію та маркетингові особливості. Персонаж Юкіте є прикладом того, як навіть один

новий агент може стати значущим доповненням до цілісного ігрового світу, зберігаючи баланс між художнім баченням, наративною цінністю та вимогами цільової аудиторії. Такий підхід дозволяє не лише створити унікального героя, а й зміцнити емоційний зв'язок гравця з грою, що є однією з головних цілей сучасного дизайну персонажів.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У процесі виконання кваліфікаційної роботи було комплексно досліджено як теоретичні засади, так і практичні аспекти створення персонажів для сучасних відеоігор, зокрема на прикладі багатокористувацького шутера Valorant. Робота поєднала глибокий аналітичний підхід до розгляду історичних витоків дизайну персонажів, аналізу актуальних тенденцій та специфіки ігрових механік із практичною реалізацією авторського концепту героя, що гармонійно інтегрується в існуючий ігровий світ.

У першому розділі було висвітлено етапи становлення дизайну персонажів у відеоіграх, проаналізовано основні теорії побудови персонажів, зокрема архетипний підхід, та визначено ключові тенденції, які формують обличчя сучасного геймдизайну. Дослідження показало, що успішний ігровий персонаж є результатом балансу між художнім задумом, функціональністю, культурною репрезентацією та здатністю викликати емоційний зв'язок із гравцем.

У другому розділі було здійснено глибокий аналіз специфіки дизайну персонажів саме в грі Valorant. Розкрито, яким чином художні, наративні та геймплейні елементи взаємодіють між собою, формуючи яскравих і легко впізнаваних героїв. Особливу увагу приділено читабельності дизайну, ролям агентів, використанню візуальних символів, а також їх культурному підґрунтя, що робить кожного персонажа унікальним та значущим як для внутрішньої логіки гри, так і для зовнішнього гравецького досвіду.

На основі вивчених джерел, методик та прикладів, у третьому розділі було розроблено концепцію оригінального персонажа — агента японського походження, створеного з урахуванням специфіки всесвіту Valoran. Проект охопив усі ключові етапи — від вибору ролі й дослідження культурного контексту до побудови візуального образу, дизайну здібностей та інтеграції у геймплей. Важливим аспектом стало також урахування цільової аудиторії, що дозволило не лише створити героя, який візуально і функціонально відповідає стандартам гри, а й потенційно зацікавить гравців, підвищуючи інтерес до японської культури в міжнародному геймерському середовищі. У результаті дослідження було досягнуто поставлену мету — теоретично обґрунтовано й практично реалізовано концепцію дизайну унікального персонажа для сучасної відеогри з урахуванням вимог жанру, геймплейної логіки, візуального стилю та культурної значущості. Отримані результати можуть бути корисними для подальших досліджень у сфері геймдизайну, а також слугувати практичним орієнтиром для молодих художників, дизайнерів і концепт-артистів, які прагнуть працювати в індустрії відеоігор.

Загалом кваліфікаційна робота демонструє потенціал поєднання академічного підходу з креативною практикою та підтверджує, що дизайн персонажів є не лише важливим складником геймдеву, а й дієвим інструментом культурної репрезентації у глобальному медіапросторі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анімація: основи дизайну персонажів. Arthuss. URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/animatsiya-osnovy-dyzaynu-personazhiv> (дата звернення: 08.03.2025).
2. Культура Японії (Презентація) URL: <https://naurok.com.ua/kultura-yaponi-prezentaciya-296314.html> (дата звернення: 03.03.2025).
3. Що таке бонсай: Історія походження, міфи та легенди. Квіткаря. URL: https://kvitkarnya.com.ua/index.php?route=octemplates/blog/oct_blogarticle&blog_path=2&blogarticle_id=64 (дата звернення: 03.03.2025).
4. 3D Character,i Development Pipeline. N-iX Game & VR Studio. URL: <https://gamestudio.n-ix.com/3d-character-development-pipeline/> (дата звернення: 15.04.2025).
5. Agents . Riot Games. URL: <https://playvalorant.com/en-us/agents/> (дата звернення: 08.03.2025).
6. Apex Legends Wiki URL: https://apexlegends.fandom.com/wiki/Apex_Legends_Wiki (дата звернення: 15.05.2025).
7. ArtStation Blogs та Interviews URL: <https://www.artstation.com/blogs> (дата звернення: 09.04.2025).
8. Bancroft, T. Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life. Focal Press, 2012. 175 с.
9. Bancroft, Tom. Creating Characters With Personality. New York: Watson-Guptill, 2006. – 161 с.
10. Behind the scenes at Riot Games: What goes into designing a VALORANT agent. ONE Esports. URL:

<https://www.oneesports.gg/valorant/behind-the-scenes-at-riot-games-what-goes-into-designing-a-valorant-agent/> (дата звернення: 08.03.2025).

11. Bethe, Monica, and Iwao Nagasaki. Patterns and Poetry: Nô Robes from the Lucy Truman Aldrich Collection at the Museum of Art, Rhode Island School of Design. Providence: Rhode Island School of Design, 1992. – 190 с.

12. Bethe, Monica, and Sharon Sadako Takeda. Miracles and Mischief: Noh and Kyôgen Theater in Japan. Los Angeles: Los Angeles County Museum of Art, 2002. – 284 с.

13. Breath of the Wild's Developers Talk About How They Made the New Versions of Link and Zelda. Zelda Dungeon. URL: <https://www.zeldadungeon.net/breath-of-the-wilds-developers-talk-about-how-they-made-the-new-versions-of-link-and-zelda> (дата звернення: 15.05.2025).

14. Burns, M. The Art of Overwatch. Titan Books, 2017. 368 с.

15. Catalyst. Apex Legends Wiki. URL: <https://apexlegends.fandom.com/wiki/Catalyst> (дата звернення: 15.05.2025).

16. Character Design in Games: Analysis of Character Design Theory. Conference of Game, Game Art, and Gamification. 2016. №2. С. 42–46.

17. Character Design References URL: <https://characterdesignreferences.com/> (дата звернення: 10.05.2025).

18. Chris Solarski. Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories. Focal Press, 2017. 304 с.

19. Dalby, Liza Crihfield. Kimono: Fashioning Culture. New Haven, Conn.: Yale University Press, 1993. – 415 с.

20. Dissecting the Parts of Traditional Samurai Armour. Yamato Magazine. URL: <https://yamatomagazine.home.blog/2019/07/14/dissecting-the-parts-of-traditional-samurai-armour/> (дата звернення: 15.05.2025).

21. Does anyone else much prefer Lara's 2013 look? . Reddit. URL: https://www.reddit.com/r/TombRaider/comments/i7cv04/does_anyone_else_much_prefer_laras_2013_look_her (дата звернення: 15.05.2025).

22. Doom (1993 video game). Wikipedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Doom_\(1993_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Doom_(1993_video_game)) (дата звернення: 15.05.2025).
23. Dusenbury, Mary. "Textiles." . Kodansha Encyclopedia of Japan. Vol. 8. Tokyo: Kodansha International, 1983. – С. 16–20.
24. Dusenbury, Mary. "Textiles." // The Kodansha Encyclopedia of Japan. – 9 vols. – Tokyo: Kodansha International, 1983.
25. EA Studios. The Art of Apex Legends. Dark Horse Comics, 2020. 192 с.
26. Francis, B. The Importance of Character Diversity in Video Games [Електронний ресурс] // Game Developer. – 2020. – Режим доступу: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-importance-of-character-diversity-in-video-games>
27. Game Developers Conference Vault [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://gdcvault.com> (дата звернення: 15.05.2025).
28. How Riot Games designs a new agent in Valorant [Електронний ресурс]. – 2022. – Режим доступу: <https://www.oneesports.gg/valorant/valorant-agent-design-neon-riot-games/> (дата звернення: 08.03.2025).
29. How Riot Games Makes Agents in VALORANT | Art of Riot – YouTube [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=IRj-GotnNaQ> (дата звернення: 13.04.2025).
30. Japanese Costume and Textile Arts / Noma Seiroku. – New York, Tokyo: Weatherhill/Heibonsha, 1974. – 178 с.
31. Japanese Costume: History and Tradition / Alan Kennedy. – Paris: Editions Adam Biro, 1990. – 157 с.
32. Japanese Dragon Symbols, Myths and Meanings [Електронний ресурс] // Love to Know. – Режим доступу: <https://www.lovetoknow.com/home/design-decor/japanese-dragon-symbols> (дата звернення: 04.03.2025).

33. Killjoy [Електронний ресурс] // PCGamesN. – Режим доступу: <https://www.pcgamesn.com/valorant/killjoy> (дата звернення: 15.05.2025).
34. Kirihata, Ken. Noh Costumes. – Kyoto: Kyoto Shoin, 1993. – 84 с.
35. Liddell, Jill. The Story of the Kimono. – New York: E. P. Dutton, 1989. – 240 с.
36. Loba. Apex Legends Wiki. URL: <https://apexlegends.fandom.com/wiki/Loba> (дата звернення: 15.05.2025).
37. Matsumoto Kaneo, ed. The Treasures of the Shôshin: Musical Instruments, Dance Articles, Game Sets. Kyoto: Shiksha, 1991.
38. McCarthy, Cara, and Matilda McQuaid. Structure and Surface: Contemporary Japanese Textiles. New York: Museum of Modern Art, 1999. 175 с.
39. Mei. Overwatch Wiki. URL: <https://overwatch.fandom.com/wiki/Mei> (дата звернення: 15.05.2025).
40. Minnich, Helen Benton. Japanese Costume and the Makers of Its Elegant Tradition. Tokyo: Charles E. Tuttle, 1963. 364 с.
41. Old vs new flash look. Reddit. URL: https://www.reddit.com/r/ValorantCompetitive/comments/lbnuqq/old_vs_new_flash_look (дата звернення: 15.05.2025).
42. Overwatch 2. GameSpot. URL: <https://www.gamespot.com/games/overwatch-2/> (дата звернення: 13.04.2025).
43. Overwatch 2: How to play Reinhardt . Hard Drive. URL: <https://hard-drive.net/guides/overwatch-2/overwatch-2-how-to-play-reinhardt-abilities-skins-and-changes/> (дата звернення: 15.05.2025).
44. Overwatch Wiki. URL: https://overwatch.fandom.com/wiki/Overwatch_Wiki (дата звернення: 15.05.2025).
45. Рас-Ман. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Рас-Ман> (дата звернення: 15.05.2025).

46. Rampart. Apex Legends Wiki. URL:
<https://apexlegends.fandom.com/wiki/Rampart> (дата звернення: 15.05.2025).
47. Reinhardt. Overwatch Wiki. URL:
<https://overwatch.fandom.com/wiki/Reinhardt> (дата звернення: 15.05.2025).
48. Respawn Entertainment. Apex Legends: Character Development. URL: <https://www.ea.com/games/apex-legends/news> (дата звернення: 15.05.2025).
49. Reyna received secret nerf in Valorant's Patch 1.03. Dexerto. URL:
<https://www.dexerto.com/valorant/reyna-received-secret-nerf-in-valorants-patch-1-03-1391521/> (дата звернення: 15.05.2025).
50. Rogers, S. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Wiley, 2014. 552 с.
51. Schell, J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 3rd edition. CRC Press, 2019. 600 с.
52. Seer. Apex Legends Wiki. URL:
<https://apexlegends.fandom.com/wiki/Seer> (дата звернення: 15.05.2025).
53. Sojourn. Overwatch Wiki. URL:
<https://overwatch.fandom.com/wiki/Sojourn> (дата звернення: 15.05.2025).
54. Sombra. Overwatch Wiki. URL:
<https://overwatch.fandom.com/wiki/Sombra> (дата звернення: 15.05.2025).
55. Space Invaders. Вікіпедія. URL:
https://uk.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders (дата звернення: 15.05.2025).
56. Super Mario Bros. Вікіпедія : вільна енциклопедія. URL:
https://uk.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros. (дата звернення: 15.05.2025).
57. Team Fortress Classic. Wikipedia. URL:
https://en.wikipedia.org/wiki/Team_Fortress_Classic (дата звернення: 15.05.2025).
58. The arts of Japan. Britannica. URL:
<https://www.britannica.com/place/Japan/The-arts> (дата звернення: 04.03.2025).

59. The Evolution of Character Design in Video Games. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=PTcNXtSLY_o&t=290s (дата звернення: 15.05.2025).

60. The Graphic Evolution of Lara Croft. CyberPowerPC. URL: <https://www.cyberpowerpc.com/blog/the-graphic-evolution-of-lara-croft> (дата звернення: 15.04.2025).

61. The History and Evolution of Hakama Pants. Techwear Storm. URL: <https://techwearstorm.com/pages/the-history-and-evolution-of-hakama-pants> (дата звернення: 15.04.2025).

62. The Value of Representation in Gaming. GG Talent Group. URL: <https://www.ggtalentgroup.com/post/the-value-of-representation-in-gaming> (дата звернення: 15.05.2025).

63. Tracer. Overwatch Wiki. URL: <https://overwatch.fandom.com/wiki/Tracer> (дата звернення: 15.05.2025).

64. VALORANT Agent Insights: Fade. Riot Games. 2022. URL: <https://playvalorant.com/en-us/news/game-updates/valorant-agent-insights-fade/> (дата звернення: 08.03.2025).

65. VALORANT Asset Kit. Riot Games. 2020. URL: <https://playvalorant.com/en-us/news/game-updates/valorant-asset-kit/> (дата звернення: 08.03.2025).

66. Valorant: Best Ultimates, Ranked. TheGamer. URL: <https://www.thegamer.com/valorant-best-ultimates-ranked/> (дата звернення: 15.05.2025).

67. Varley, H. Paul. Japanese Culture. Honolulu: Columbia University Libraries, 2000. 404 с.

68. Vintage Japanese Fashion: Geta. Tokyo Fashion. URL: <https://tokyofashion.com/harajuku-vintage-kimono-jacket-geta/vintage-japanese-fashion-geta-harajuku-20160317dsc5543> (дата звернення: 15.04.2025).

69. Vyse. Valorant Lore Wiki. URL: <https://valorant-lore.fandom.com/wiki/Vyse> (дата звернення: 15.05.2025).

70. Why you don't like Tracer's new look in Overwatch 2. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=PTcNXTsLY_o (дата звернення: 15.05.2025).

71. Yamanobe, Tomoyuki. Textiles. Rutland, Vt., Tokyo: Charles E. Tuttle, 1957. 194 с.

72. Yang, Sunny, and Rochelle Narasin. Textile Art of Japan. – Tokyo: Shufunotomo, 2000. 176 с.

73. Zenyatta. Overwatch Wiki. URL: <https://overwatch.fandom.com/wiki/Zenyatta> (дата звернення: 15.05.2025).

ДОДАТКИ

Додаток А

Вигляд засліплення екрану гравця від різних персонажів [41]



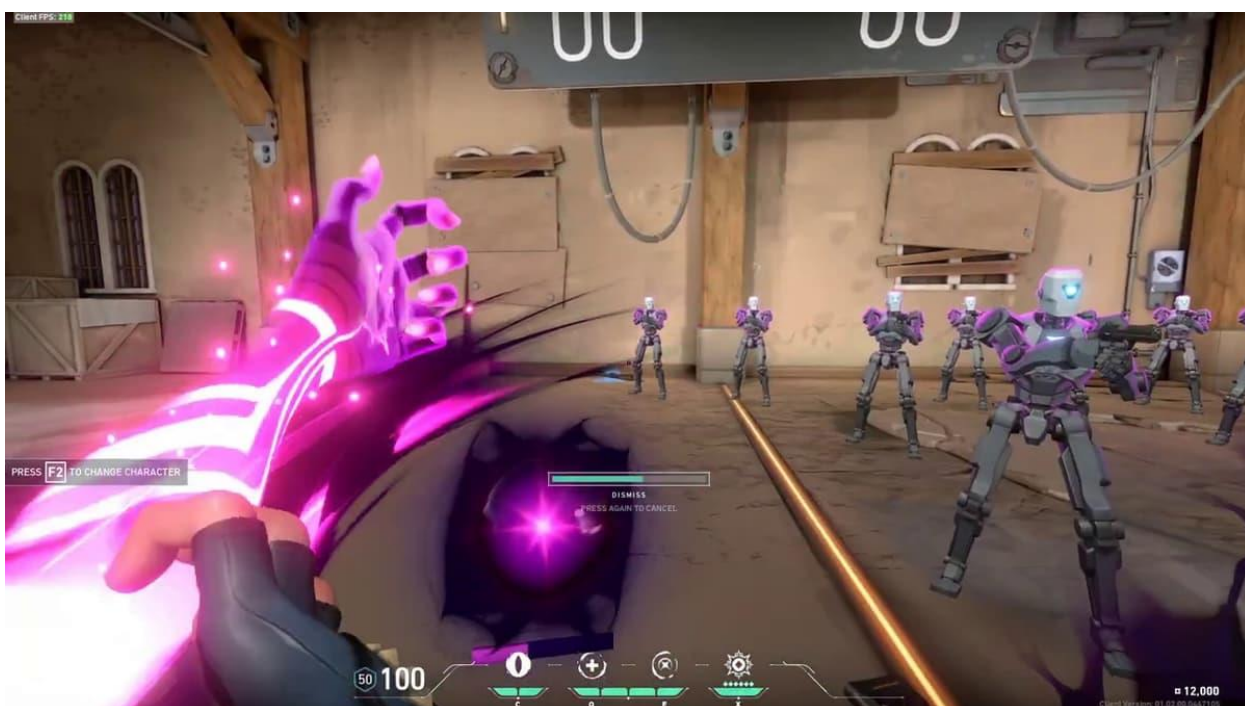
Додаток Б.1

Яскраво зелене сяйво здібностей Sage [66]



Додаток Б.2

Яскраво фіолетові здібності Reyna [49]



Вигляд ботів Killjoy [33]



Додаток Г.1

Тр
ад
иці
йні
яп
он
сь
кі
Ге
та
[68
]



Tokyo
fashion.com

До
дат
ок
Г.2
Тр
ад
иці
йні



японські Хакама [61]

Додаток Д

Японські обладунки самураїв [20]



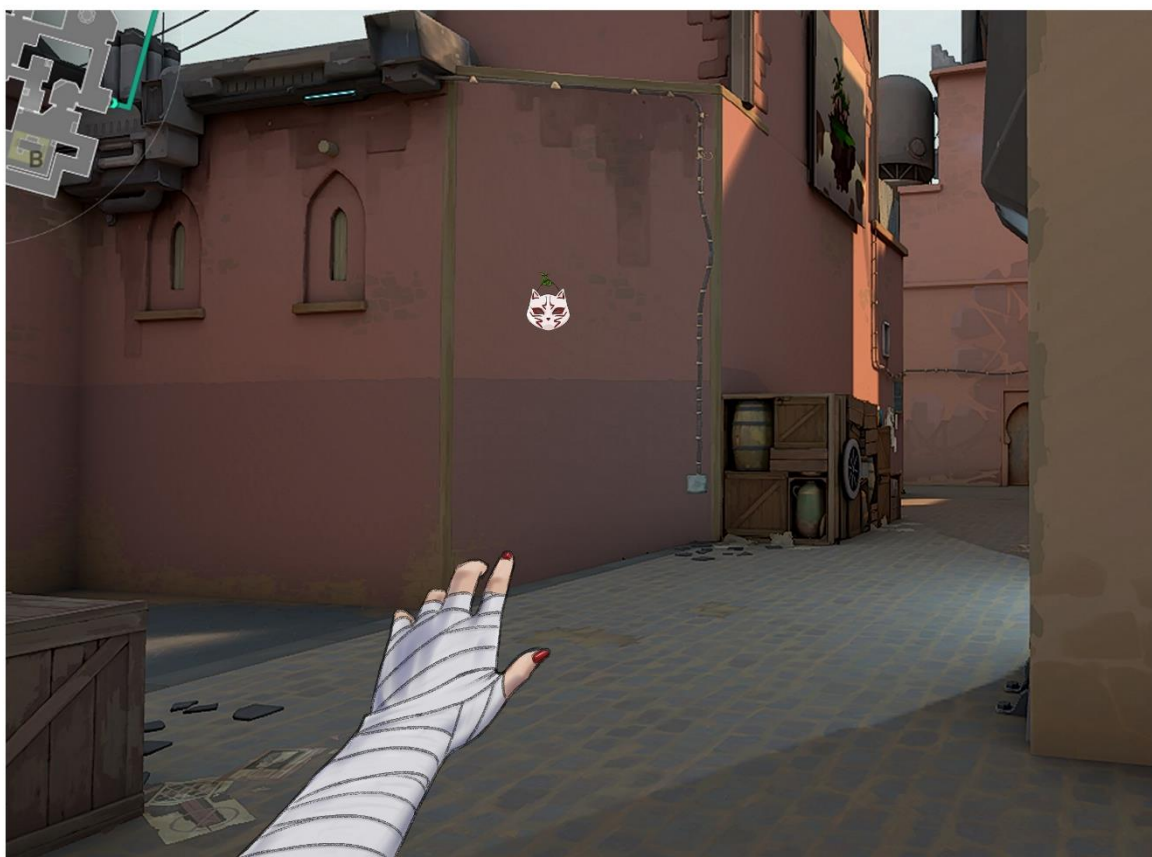
Додаток Е

Сплеш арт власного персонажу Yukite (варіант в кольорі та скетч)





Додаток Ж



Здібність Е (каст)

Здібність Е (принцип дії)



Додаток 3



Здібність Q (каст)

Здібність Q (принцип дії та вигляд на екрані ворога)



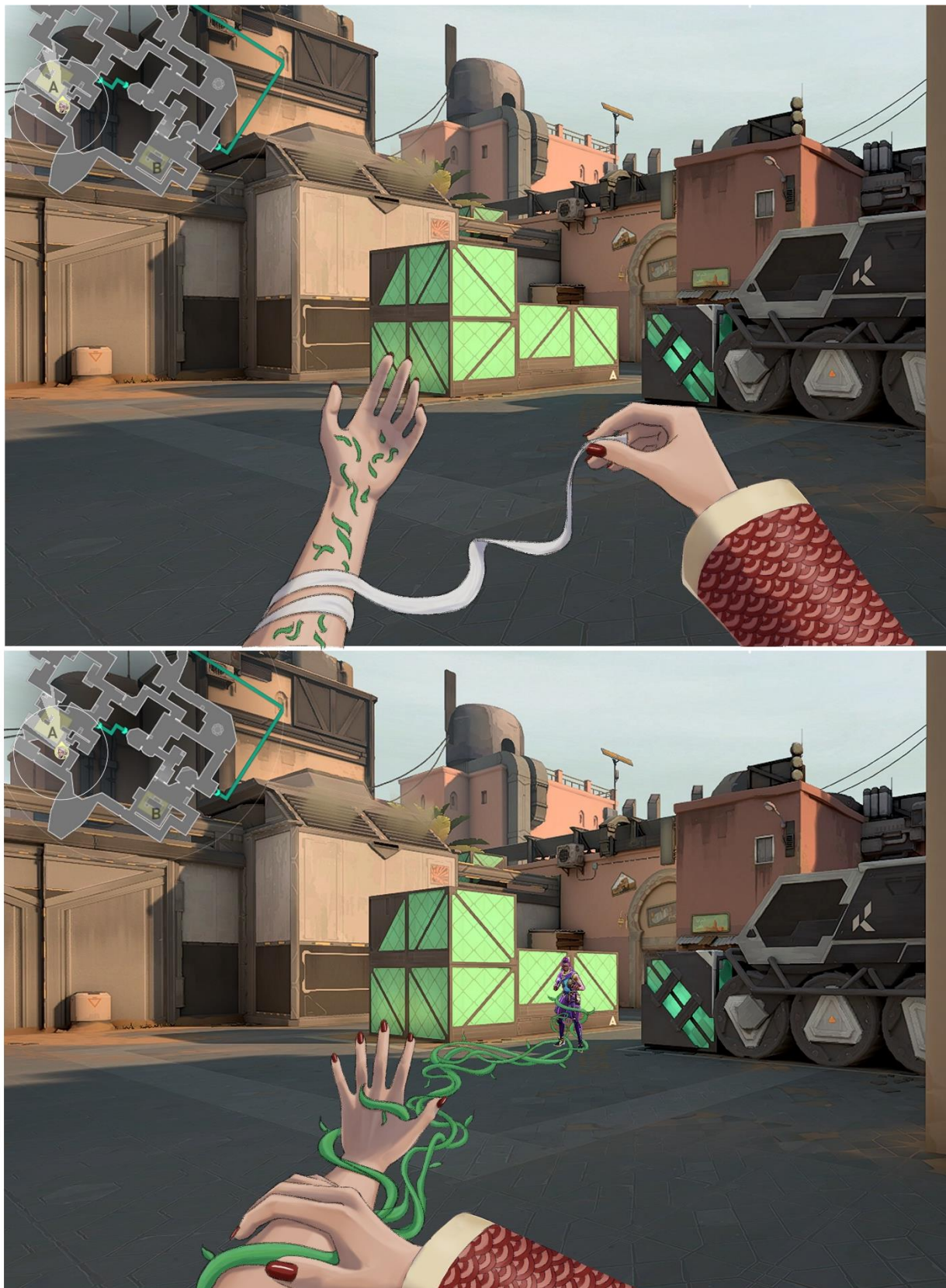
Додаток И

Здібність С (каст та принцип дії)



Додаток К

Ультимативна здібність Х (каст та принцип дії)



Вигляд іконок та рук персонажа Yukite у грі



Скетчі емоцій персонажа Yukite



Додаток Н

Нагорода за участь у конкурсі дизайну персонажів

