



УДК 7.794:004

ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО ІГРОВОГО ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ

СЛІВІНСЬКА Аліна, САКОВЦЕВА Ірина

Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна
slivinska.af@knuud.edu.ua, iryna.sakovtseva@gmail.com

У роботі проведено аналіз сучасного дизайну персонажів для відео ігор. Дослідження включає огляд робіт переможців на платформі ігрового шоу «The Game Awards» з 2021 по 2024 роки та визначення основних тенденцій в дизайні персонажів.

***Ключові слова:** персонаж, різноманітність, візуальний стиль, відео ігри.*

ВСТУП

Персонажі завжди були невід'ємною частиною більшості відеоігор і такими, що в першу чергу відображують сучасних тенденцій дизайну. Розуміння важливості дизайну персонажів у сучасних відеоіграх як основного елемента, який забезпечує успіх відеоігри, призвело до посиленої уваги до розробки персонажів. Персонажі сьогодні виглядають реалістичними, технологічними, складними.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою роботи є дослідження основних тенденцій у дизайні персонажів на основі аналізу комерційно успішних ігор «Astro Bot», «Baldur's Gate 3», «Elden Ring» та «It Takes Two».

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Зі стрімким розвитком ігрової індустрії дизайн персонажів зазнає змін від простих піксельних фігур з плоскими характеристиками до неймовірного різноманіття стилів, розробки яскравих особистостей та захоплюючих історій.

Щорічна церемонія вручення нагород за досягнення в індустрії відеоігор «The Game Awards» є важливою подією, яка засвідчує зміни і тенденції розвитку цього напрямку дизайну. Нагороди в номінації «Гра року» отримували ігри: «Astro Bot» у 2024, «Baldur's Gate 3» у 2023, «Elden Ring» у 2022 та «It Takes Two» у 2021. Аналіз цих ігор, їх підходів до стилістики дозволить нам окреслити загальні тенденції розвитку сучасного ігрового дизайну.

По-перше, ці ігри демонструють прагнення до виразної стилізації та претензію на впізнаваність. Кожна з ігор відрізняється унікальними стилями від «милого» та «мультяшного» стилю до готичного та гротескного. Так прикладом такої стилізації є «Astro Bot» - відеогра про шоколадну фабрику Віллі Вонки; про чудову суміш експериментів і радості, яка не має загрози для дитини. Шоколадні смертельні трубки та газовані підйомні напої замінені воронками, що ведуть до скарбів і надувного друга. Саме так свій досвід гри описав



Саймон Карді у своєму огляді гри, називаючи її переповненою різними формами та кольорами, несхожою на інші ігри [1].

Друга тенденція – це персоналізація та різноманіття. Гравці зацікавлені в персонажах, які відображають різноманітні спектри особистості, життєвого досвіду та зовнішності. Наприклад, у «Baldur's Gate 3» та «Elden Ring» гравці можуть кастомізувати персонажів, що додає ігровому досвіду індивідуальності. «It Takes Two» пропонує готових персонажів, але їх одяг змінюється в залежності від рівня гри. Хоча дизайн персонажів в «Astro Bot» і є мінімалістичним, має безліч костюмів, які змінюють головного героя [2,3].

Третя тенденція – виразна анімація. Завдяки своєму стилю ігри «Astro Bot» та «It Takes Two» приваблюють гравців виразною та місцями гіперболізованому мимікою. В свою чергу ігри «Baldur's Gate 3» та «Elden Ring» мають майже кінематографічні кат-сцени. Варто зазначити, що на відміну від «Elden Ring», «Baldur's Gate 3» використовує технологію «motion capture» для анімації персонажів, що додає емоціям реалістичності

Четверта тенденція – це взаємодія дизайну персонажа та геймплею. Для гравців важливо бачити персонажів, які вписуються в ігровий світ й за дизайном. Досліджуються нові методи залучення дизайну персонажу до геймплею. Наприклад, в грі «It Takes Two» форма тіл персонажів в залежить від рівня. «Baldur's Gate 3» та «Elden Ring» кастомізують персонажів за класом і расою, що впливає на навички персонажа та його роль в грі.

ВИСНОВКИ

Аналіз означених вище відеоігор дозволяє стверджувати, що сучасний дизайн персонажів орієнтується не лише на візуальну привабливість, а й на функціональну роль у геймплеї та взаємодію з ігровим світом. Стилізація орієнтована на впізнаваність, персоналізація, анімація, взаємодія дизайну персонажа та геймплею розглядаються в роботі, як основні тренди дизайну.

ЛІТЕРАТУРА

1. Cardy S. Astro Bot Review URL: <https://www.ign.com/articles/astro-bot-review>
2. Prescott S. It Takes Two wins Game Of The Year at The Game Awards URL: <https://www.pcgamer.com/it-takes-two-wins-game-of-the-year-at-the-game-awards/#>
3. Tassi P. 'Elden Ring' Review (PS5): Game Of The Generation, So Far URL: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2022/05/12/elden-ring-review-ps5-game-of-the-generation-so-far/>

SLIVINSKA A., SAKOVITSEVA I.

TRENDS OF MODERN GAME CHARACTER DESIGN

This paper analyzes the modern character design for video games. The research includes a review of the winners' works on the platform of The Game Awards from 2021 to 2024 and the identification of the main trends in character design.

Keywords: character, diversity, visual style, video games.