

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

**ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ
МІЖНАРОДНОГО ГУМАНІТАРНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
ЦИКЛОВА КОМІСІЯ ЗІ СПЕЦІАЛЬНОСТІ ДИЗАЙН**



«ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ»
Голова циклової комісії

**ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА
ДО ВИПУСКНОЇ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ
ФАХОВОГО МОЛОДШОГО БАКАЛАВРА**

**РОЗРОБКА ДОПОМІЖНИХ ПЕРСОНАЖІВ
КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «GENSHIN IMPACT»**

Виконала: _____ Залевська Дарія Сергіївна
(підпис)

Керівник: _____ Петухова Тетяна Анатоліївна
(підпис)

Рецензент: _____ Величко Дмитро Олександрович
(підпис)

Одеса - 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Історико-теоретичні засади створення персонажів комп'ютерних ігор.	5
РОЗДІЛ 2. Розробка допоміжних персонажів комп'ютерної гри «Genshin impact».....	8
2.1 Взаємодії персонажів із головним героєм.....	15
2.2. Процес створення персонажів.....	17
2.3 Характеристики та функціонал персонажів.....	31
ВИСНОВКИ	38
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	40
ДОДАТКИ	42

ВСТУП

Актуальність розробки допоміжних персонажів у комп'ютерних іграх обумовлена їхнім впливом на ігровий процес, занурення гравця в сюжет та загальну якість гри. Допоміжні персонажі можуть значно підвищити привабливість гри, надаючи їй глибину, реалізм та емоційну залученість. Аспектами актуальності може служити:

- збагачення сюжету та світу гри як у грі «The Elder Scrolls V: Skyrim», де допоміжні персонажі, такі як Лідія, надають квести, інформацію та підтримку, збагачуючи ігровий світ і роблячи його більш живим та динамічним;

- спрямований розвиток основного персонажа як у грі «The Witcher 3: Wild Hunt» де персонажі, такі як Трісс Мерігольд та Єнніфер, допомагають головному герою, Геральту, в його подорожах, сприяючи розвитку його характеру та взаємодій з іншими персонажами;

- мають підтримку геймплею як у грі «Mass Effect» де допоміжні персонажі, такі як Гаррус Вакаріан або Талі'Зора, надають гравцю різні здібності та підтримку в бою, що робить геймплей більш різноманітним та стратегічно насиченим;

- присутня емоційна залученість гравця як у грі «Red Dead Redemption 2» допоміжні персонажі, як-от члени банди Ван дер Лінде, створюють емоційні зв'язки з головним героєм Артуром Морганом, що підсилює емоційне занурення гравця в історію;

- тенденція розширення можливостей для квестів та місій як у грі «Fallout 4» персонажі, такі як Престон Гарві, надають гравцю додаткові місії та квести, що розширює можливості для дослідження та взаємодії зі світом гри;

- здійснюється підтримка інтерактивного оповідання як у грі «Life is Strange» допоміжні персонажі, такі як Хлоя Прайс, відіграють ключову роль в сюжетних поворотах та рішеннях, які гравець повинен прийняти, що впливає на розвиток історії та кінцівку гри;

- забезпечення різноманіття та глибини як у грі «Dragon Age: Inquisition» різноманітні допоміжні персонажі з унікальними особистостями та здібностями надають гравцеві можливість формувати власний загін, що сприяє більшій гнучкості та персоналізації ігрового процесу.

Об'єктом нашого дослідження є інверсійне середовище ігрового контенту.

Предмет - допоміжні персонажі комп'ютерної гри «Genshin Impact».

Мета – розробка допоміжних персонажів комп'ютерної гри «Genshin Impact».

Завдання:

- проаналізувати спеціалізований контент комп'ютерної гри,
- розробити концепції ігрового персонажа,
- визначити колористичну палітру персонажа,
- створити концепт-арт та ескізи персонажа,
- створити сплеш-арт персонажа,
- розробити персонажа для гри «Genshin Impact».

РОЗДІЛ 1. Історико-теоретичні засади створення персонажів комп'ютерних ігор

Створення персонажів комп'ютерних ігор базується на багатьох історико-теоретичних засадах, які включають в себе культурний контекст, розвиток мистецтва, літератури, а також принципи дизайну та психології. Ось ключові аспекти, які варто розглянути:

Історичні засади

1. Міфологія та фольклор. Багато персонажів у комп'ютерних іграх черпають натхнення з міфології, легенд та фольклору різних культур. Наприклад, скандинавська міфологія вплинула на створення персонажів у серії ігор «God of War». Фольклорні мотиви часто використовуються для створення фантастичних світів і істот, додаючи автентичності та глибини.

2. Літературні персонажі. Література є значним джерелом натхнення для розробників ігор. Персонажі з класичних творів, таких як «Аліса в країні чудес» Льюїса Керрола або «Володар пернів» Дж.Р.Р. Толкіна, мають великий вплив на створення ігрових персонажів. Сучасні романи та графічні новели також часто стають основою для розробки персонажів.

3. Історичні постаті та події. Історичні події та реальні постаті часто використовуються як основа для персонажів в іграх. Наприклад, серія «Assassin's Creed» використовує реальні історичні періоди та відомих історичних особистостей для створення своїх персонажів і сюжетів.

Теоретичні засади

1. Теорія архетипів Карла Юнга. Юнгові архетипи, такі як Герой, Мудрець, Тінь, можна побачити в багатьох ігрових персонажах. Ці архетипи допомагають створювати персонажів з глибокими психологічними та емоційними характеристиками, які легко зрозуміти і з якими легко ідентифікуватися гравцям.

2. Теорія наративу. Персонажі часто розробляються з урахуванням теорії наративу, що включає структуру розповіді, розвиток персонажів та

взаємодію з сюжетом. Це допомагає створювати персонажів, які є інтегральною частиною історії гри.

3. Психологія персонажів. Вивчення психології допомагає розробникам створювати багатовимірних персонажів з реалістичними мотивами, страхами, бажаннями та внутрішніми конфліктами. Це робить персонажів більш переконливими і цікавими для гравців.

Практичні засади

1. Візуальний дизайн. Візуальний дизайн персонажів базується на принципах художнього мистецтва, включаючи колірну теорію, композицію та анатомію. Успішні персонажі мають унікальний і впізнаваний вигляд, який відображає їхню особистість та роль у грі. Використання стилізації або реалізму залежить від загальної естетики гри та її жанру.

2. Анімація та вирази. Анімація є ключовим аспектом, який додає життя персонажам. Важливі не лише рухи, але й вирази обличчя, жести, які передають емоції та реакції персонажів. Вдосконалення технологій, таких як захоплення руху (motion capture), дозволяють створювати більш реалістичних персонажів.

3. Звуковий дизайн та озвучення. Голос персонажа, його інтонація, акцент та інші звукові характеристики мають великий вплив на сприйняття гравцями. Вибір акторів озвучування та робота над діалогами є важливими елементами створення персонажів. Звукові ефекти, такі як кроки, звуки одягу або зброї, також додають глибини та реалізму.

Культурні та соціальні засади

1. Репрезентація та різноманітність. Сучасні ігри все більше уваги приділяють репрезентації різних культур, етнічних груп, гендерів та соціальних груп. Це робить ігри більш інклюзивними та привабливими для ширшої аудиторії. Важливо, щоб персонажі були представлені автентично та з повагою до їхньої культури та походження.

2. Соціальні коментарі. Персонажі можуть бути використані для передачі соціальних та політичних повідомлень. Це дозволяє розробникам

ігор коментувати актуальні проблеми та виклики сучасного світу через взаємодію з персонажами та сюжетом.

Технологічні засади


1. Ігрові рушії та технології. Використання сучасних ігрових рушіїв, таких як Unreal Engine або Unity, дозволяє створювати високоякісних персонажів з детальними моделями, текстурами та анімаціями. Нові технології, такі як штучний інтелект та машинне навчання, використовуються для створення більш реалістичної поведінки персонажів та їх взаємодії з гравцями.

Історико-теоретичні засади створення персонажів комп'ютерних ігор включають багатий набір підходів, від класичних літературних архетипів до сучасних технологій та соціальних тенденцій. Це дозволяє розробникам створювати багатовимірних, цікавих та впізнаваних персонажів, які можуть взаємодіяти з гравцями на глибокому емоційному рівні та робити ігровий досвід незабутнім.

РОЗДІЛ 2. Розробка допоміжних персонажів комп'ютерної гри «Genshin impact»

Ши Бай

Ши Бай (失败) китайською означає "невдача" або "неуспішний." Це часто використовується для опису невдалих спроб, проєктів чи починань.

Око бога: Дендро 

Зброя: Меч 

Рік: 23

Роль: Саб дд/сапорт

Регіон: Лі Юе 

Ши Бай — впевнена в собі дівчина, чия самовпевненість формувалася під суворим контролем родини. Її батьки з раннього дитинства внушали, що можна покладатися лише на себе, адже в скрутну хвилину ніхто не прийде на допомогу. Ши Бай не замислювалася над цією ідеологією, оскільки вся її увага була спрямована на саморозвиток. Але через постійні слова батьків про те, що допомога іншим — це шкода собі, Ши Бай несвідомо вірила в це, завжди уникаючи можливості комусь допомогти.

Незважаючи на жорсткі сімейні установки, Ши Бай мала добре серце. Вона завжди намагалася виявляти розуміння та турботу до тих, хто цього заслуговував, і вирішувала конфлікти добротою та терпінням. Проте, якщо хтось переступав межі дозволеного, вона не соромилася поставити його на місце, проявляючи твердість та справедливість.

Довгий час Ши Бай не мала ока бога, що для неї було важким випробуванням, адже батьки вважали, що наявність ока бога є ознакою сили та мудрості. Його відсутність засмучувала Ши Бай, але не зупиняла у прагненні до вдосконалення. Вона регулярно відвідувала Академію Сумеру, де спілкувалася з професорами та студентами, що дозволило їй розширити свої горизонти та поглибити знання.

Окрім Академії, Ши Бай часто відвідувала Інадзуму, де знаходився її наставник Йонакі. У підлітковому віці батьки розповідали їй про багатьох впливових людей, здатних допомогти їй стати сильнішою, але саме Йонакі зацікавив її найбільше. Його техніки завжди вражали Ши Бай. Під його керівництвом вона опанувала бойові та інші техніки, але без наявності ока бога навчання давалося важко.



Рис. 1. Готовий дизайн Ши Бай

Йонакі


Йонакі (夜鳴き) японською мовою саме по собі не має конкретного значення. Проте, якщо розбити його на частини, "夜" (yo) означає "ніч", а "鳴き" (naki) походить від дієслова "鳴く" (naku), що означає "плакати" або "співати (про птахів)". Отже, "Yonaki" можна інтерпретувати як щось на зразок "нічний плач" або "нічний спів", що часто асоціюється з нічними тваринами чи птахами.

Око бога: Електро 

Зброя: Спис 

Рік: 200+

Роль: Основний дд

Регіон: Інадзума 

Йонакі - досить прихований чоловік, і для багатьох він здається холодним і неприступним, що частково є правдою. У його поведінці є певна відчуженість, яка не дозволяє людям наближатися до нього. Йонакі - наполовину дух, наполовину людина, що проживає в Інадзуме близько 200 років. Його існування оточене таємницею, і це додає йому особливого чару. Багато вважають його маніфестацією співу нічних птахів, що робить його ще більш загадковим і незрозумілим.

Йонакі ніколи не був схильний до соціального спілкування. Він віддає перевагу усамітненню, проводячи майже усі свої час в лісах, слухаючи спів птахів вночі або вдень, насолоджуючись тишею та спокоєм. Іноді він навчає бажаючих своїм навикам, роблячи це з неймовірним терпінням та увагою до деталей. У рідкі моменти він виходить на вулиці Інадзуми під час важливих заходів, щоб перевірити, як живуть люди і як змінюється світ навколо нього.

Незважаючи на свою відчуженість та уникнення зайвого спілкування, Йонакі не проти навчати інших своїм унікальним навикам та технікам. Він готовий ділитися накопиченою за століття мудрістю, але робить це лише з тими, кого вважає достойними. Його довголіття та досвід дають йому право

вибирати учнів, і він ретельно відбирає тих, хто зможе сприйняти і використовувати його знання з користю.


Одним з таких учнів стала Ші Баі. Йонакі побачив у ній великий потенціал і був порушений її впевненістю в собі та прагненням до більшого, незважаючи на відсутність Ока Бога. Він вражався її рішучістю і наполегливістю, що змусило його ділитися з нею своїми знаннями та вміннями. Навчаючи Ші Баі, Йонакі передавав їй не лише свої навички, але й частину своєї мудрості, накопиченої за довгі роки.




Рис. 2. Готовий дизайн Йонакі

Нура


Нура має арабське походження і походить від арабського слова "нур" (نور), що означає "світло" або "яскравість". Тому Нура можна інтерпретувати як "світло" або "яскрава". В арабській культурі концепція світла часто асоціюється з просвітленням, керівництвом і позитивом.

Око бога: Піро 

Зброя: Каталізатор 

Рік: 15

Роль: Сапорт

Регіон: Сумеру 

Нура - дуже життєрадісна і весела дівчина. Вона народилася в одній із сіл Сумеру, але залишилася без батьків, які зникли безвісти, вирушивши у пустелю Сумеру, коли Нурі було зовсім мало. Незважаючи на це, Нура не вважала себе сиротою: її оточували турботливі та люблячі люди в селі, які завжди допомагали їй та піклувалися про неї, ставши для неї джерелом сили й опори. Сама Нура дуже активна і завжди шукає привід вийти за межі свого села, досліджуючи всі околиці. Її рухало не лише цікавість, а й бажання знайти своїх батьків, або хоча б якийсь слід, який вони могли залишити.

Під час одного з таких пригод Нура відправилася далеко за межі свого села й дійшла до самої пустелі. За своє життя Нура ніколи там не була. Вона щиро зраділа, що змогла дістатися туди зовсім сама, і бажання йти далі тільки зростало, що й змусило її повністю забути про безпеку. Після приблизно години ходьби по пустелі, Нура відчула себе дуже втомленою від спеки. Усвідомивши, що вона заблукала, Нура вирішила відпочити в одній з печер, яку вона знайшла по дорозі. Неначе для себе вона захопилася. Вона спала занадто кріпко, щоб помітити змію, яка знаходилася в тій печері. Нура прокинулася від гострого болю в правій руці. Їй не знадобилося багато часу, щоб зрозуміти, що її укусила отруйна змія. У ту ж мить вона зрозуміла, що втрачає сили через дію отрути, і через декілька секунд опинилася без свідомості в тому самому місці, де вона недавно спала.

Точно в той час у пустелі опинилася Ші Бай, яка шукала важливі для себе ресурси. Проходячи повз печеру, вона побачила лежачу без свідомості дівчину, можливо вже мертву. У Ші Бай просунулася думка пройти повз, адже дівчині малоймовірно допомогти, й сама Ші Бай не звикла допомагати й рятувати когось. Ці думки в мить зникли через те, що Ші Бай відчула величезну жалість до Нури. Бажання зробити хоч щось, щоб її врятувати, взяло вгору, і Ші Бай скористалася однією з технік, якою її навчив Йонакі. Ші Бай довелося вкласти всі свої сили у порятунок дівчини, і в неї вийшло. У ту ж мить Ші Бай побачила своє нове Око бога, яке з'явилося у неї в руці. Саме тоді вона зрозуміла, що її призначення було саме в допомозі другим. Нура знову дихала, і її серце знову билось, але дівчина була повністю беземоційною і безчутливою.

Ші Бай, побачивши, що Нура все ще дуже слабка, віднесла її назад у Сумеру, де її вже шукали люди з її села. Ші Бай разом із мешканцями села віднесла Нуру до місцевих лікарів, щоб вони стежили за нею, поки та відновлюється. Ші Бай сама не помітила, як вона розчулилася людьми в цьому селі, тим як вони піклувалися про Нуру і щиро її любили. Ші Бай не відходила від Нури, поки та відновлювалася. За цей час Нура розповіла Ші Бай свою історію та причину свого потрапляння в пустелю. З історії Нури Ші Бай зрозуміла, що вона не завжди була безчутливою і беземоційною: колись Нура була життєрадісною, веселою, і з її обличчя неможливо було зняти найдобрішу посмішку, незважаючи на всі труднощі, які життя їй підкидало. Але через техніку, яку використала Ші Бай, щоб воскресити її, все те, що відчувала колись Нура, зникло. Сама Нура не надавала цьому значення: вона не могла навіть відчувати сум. Все, що у неї залишилося, це тяга до життя і бажання знайти своїх батьків, хоча тепер вона малоймовірно коли-небудь посміхнеться.

Як тільки Нура одужала, Ші Бай запропонувала їй приєднатися до неї і вчитися разом у Йонакі, але вона відмовилася. Глибоко в серці люди в селі

все ще були для неї дорогі. Ші Бай не стала сперечатися з нею, але пообіцяла, що буде відвідувати Нуру і допомагати їй знайти своїх батьків.



Рис. 3. Готовий дизайн Нури

2.1 Взаємодії персонажів із головним героєм

Мої персонажі є допоміжними, тому вони тісно взаємодіють з головним героєм, допомагаючи йому просуватися по сюжету. Зважаючи на те, що в Genshin Impact сюжет вже давно прописаний, я вважав некоректним робити так, щоб мої персонажі мали прямий вплив на основні події. Замість цього вони розширюють можливості оповідання, розповідають нові історії або просто надають допомогу головному герою.

Під час перебування Мандрівника в Лі Юе його увагу привернула Ши Бай, яка перебувала там у той момент. Її вразив незвичайний альтруїзм Мандрівника, адже вона виросла з переконанням, нав'язаним її батьками, що допомога іншим шкодить насамперед собі. Спочатку Ши Бай була скептично налаштована, але з часом, спостерігаючи за Мандрівником і його діями, вона переглянула своє ставлення. Поступово між ними зав'язалася дружба. Ши Бай вперше побачила в допомозі іншим щось більше, ніж просто самопожертву та слабкість. Це нове розуміння спонукало її прийти на допомогу Нурі, коли та була непритомною. Саме в цей момент Ши Бай отримала свій Глаз Бога і усвідомила, що її попередні переконання були хибними. Таким чином, завдяки Мандрівнику Ши Бай змогла змінитися та вдосконалитися.

Під час однієї зі зустрічей у Лі Юе Ши Бай розповіла Мандрівнику про свого наставника Йонакі. Вона наполегливо рекомендувала йому поспілкуватися з Йонакі, оскільки він може надати цінні знання, які допоможуть Мандрівнику стати сильнішим. Більше того, Йонакі міг би дати підказки, які наблизять Мандрівника до знаходження його родича, будь то брат чи сестра.

Надалі за сюжетом Мандрівник вирушає в Інадзуму. Під час нічної прогулянки одним із лісів він зустрічає невідомого й загадкового чоловіка. Спочатку Мандрівник підозрює його у ворожості, але невдовзі, після того як незнайомець представився, він усвідомлює, що перед ним той самий Йонакі, про якого розповідала Ши Бай. Мандрівник ділиться з Йонакі, що знайомий

із Ши Бай, але виявляється, що Йонакі вже знав про нього. Ши Бай розповіла своєму наставнику, що саме Мандрівник допоміг їй зрозуміти багато важливих речей.

Йонакі проявляє прихильність до Мандрівника і пропонує свою допомогу. Хоча він не знає точного місцезнаходження родича Мандрівника, Йонакі пропонує навчити його кільком важливим технікам. Мандрівник, маючи потужну елементарну силу, швидко опановує нові техніки. Ці техніки виявляються корисними для геймплею, відкриваючи нові механіки пошуку скринь та взаємодії з навколишнім середовищем вночі в певних локаціях Інадзуми.



Рис. 4. Головні герої Genshin Impact, Ітер і Люмін

Наступна сюжетна лінія переносить Мандрівника в Сумеру. Там, під час дослідження місцевості, він знову зустрічає Ши Бай, цього разу разом із Нуною. Мандрівник розповідає Ши Бай про зустріч із Йонакі та знайомиться з Нуною, про яку чув із розповідей Ши Бай. Нуна ділиться своєю історією з

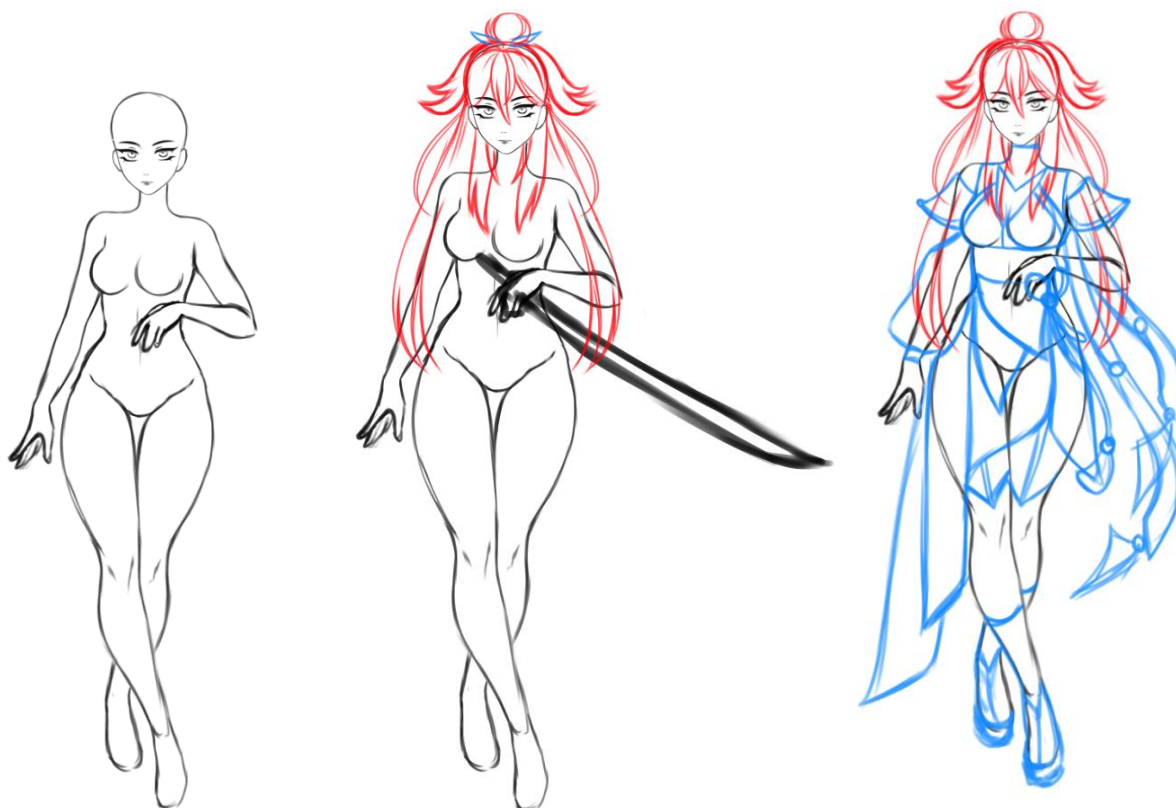
Мандрівником, пояснюючи, чому вона ніколи не усміхається. Вона розповідає про трагедію, яка спіткала її сім'ю, та про зниклих батьків.

Мандрівник вирішує підтримати Ши Бай та Нуру, вирушаючи з ними на дослідження пустелі Сумеру. Завдяки своїм навичкам він значно допомагає в їхніх пошуках і виявляє приховану підземну печеру. Ця печера надає Нурі важливу підказку про можливе місцезнаходження її батьків і відкриває Мандрівникові нову локацію для дослідження.

2.2 Процес створення персонажів

1. Ши Бай

Нашою метою було створити персонажку, зовнішність якої буде одночасно говорити як про ніжність, так і про строгість та серйозність, використовуючи певну палітру кольорів і додаючи різні деталі. Нашим завданням було створити самовпевнену дівчину, яка, як і багато хто, має внутрішні конфлікти, які, можливо, відгукнулися б гравцям.



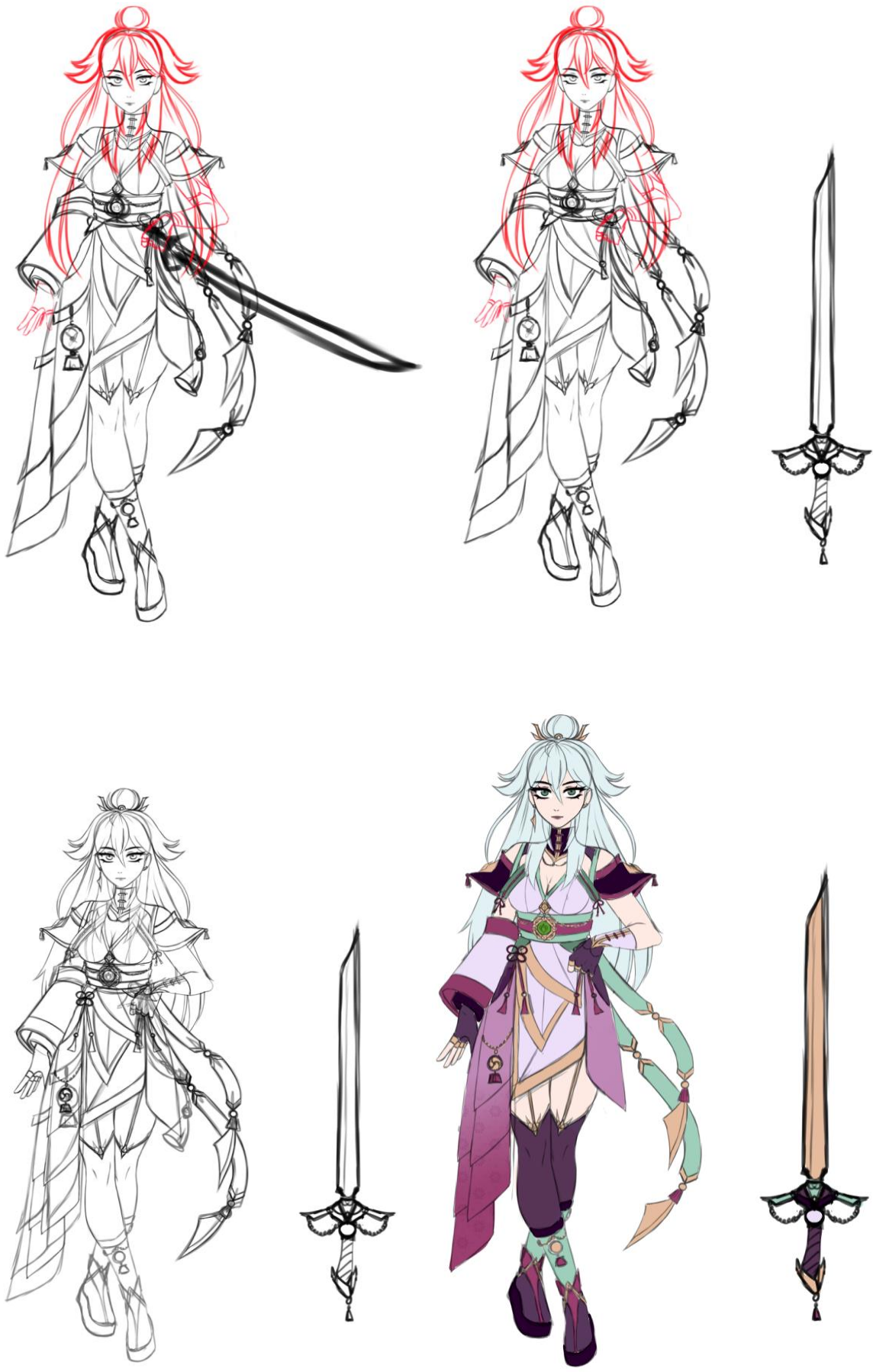


Рис. 5. Ескізи персонажки Ши Бай

С



Рис. 6. Лайн (контур) Ши Бай та її зброї



Рис. 7. Покрас Ши Бай



Рис. 8. Рендер Ши Бай

2. Йонакі

Нашою метою було створити містичного та таємничого персонажа, чие походження, зовнішність і характер викликали б цікавість у гравця. За допомогою темної палітри та різних дизайнерських елементів як в одязі, так і в зовнішності, ми передали загадковість і унікальність цього персонажа.

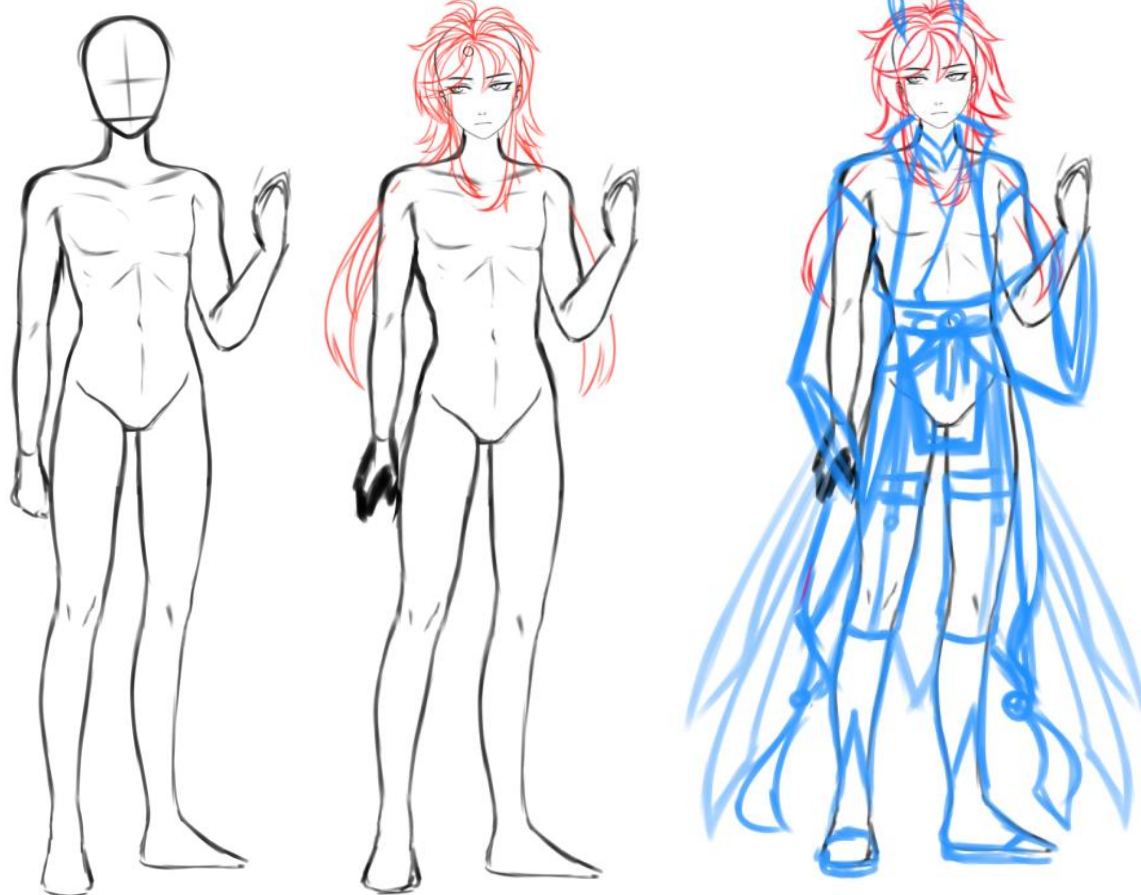




Рис. 9. Ескізи персонажа Йонакі



Рис. 10. Лайн (контур) Йонакі та його зброї



Рис. 11. Покрас Йонакі



Рис. 12. Рендер Йонакі

3. Нура

Нашою метою було створити персонажку, чия історія викликала б у гравців співчуття і переживання. Незважаючи на яскравий одяг і елементи в дизайні, характер цієї персонажки є повною протилежністю, що, ймовірно, викличе у гравця багато запитань, на які він згодом отримає відповіді в процесі проходження гри.

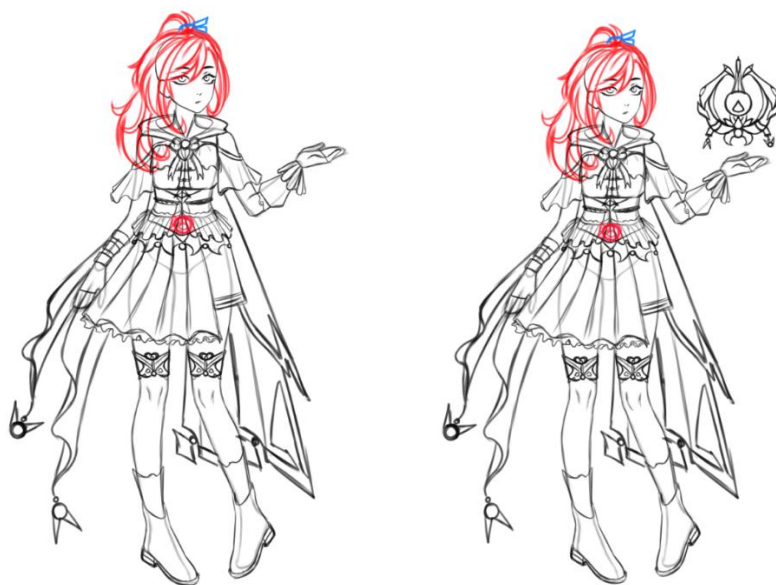
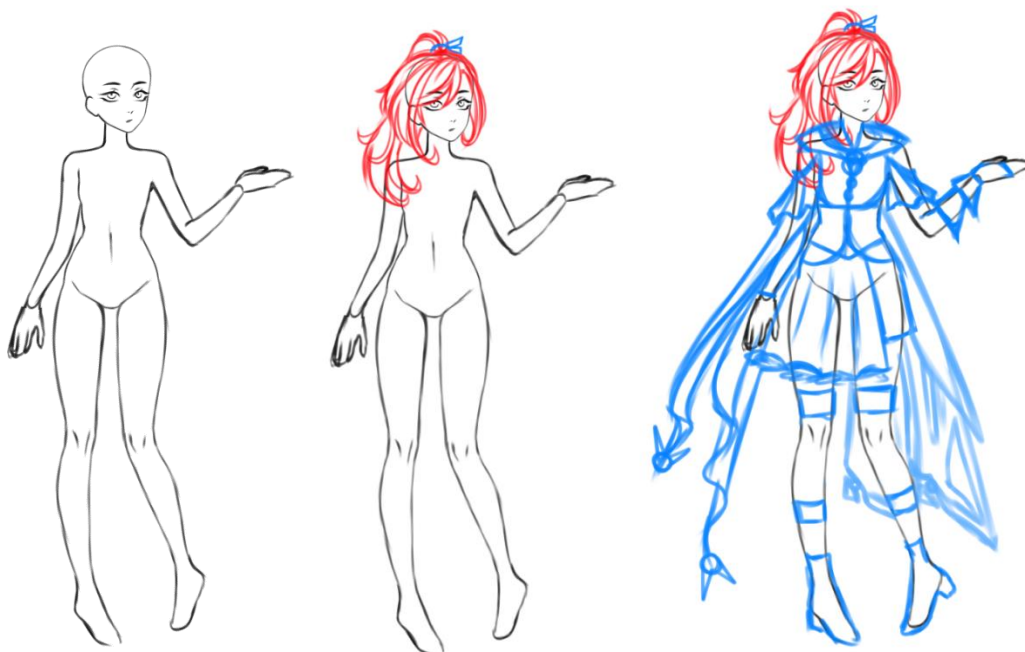




Рис. 13. Ескізи персонажки Нури

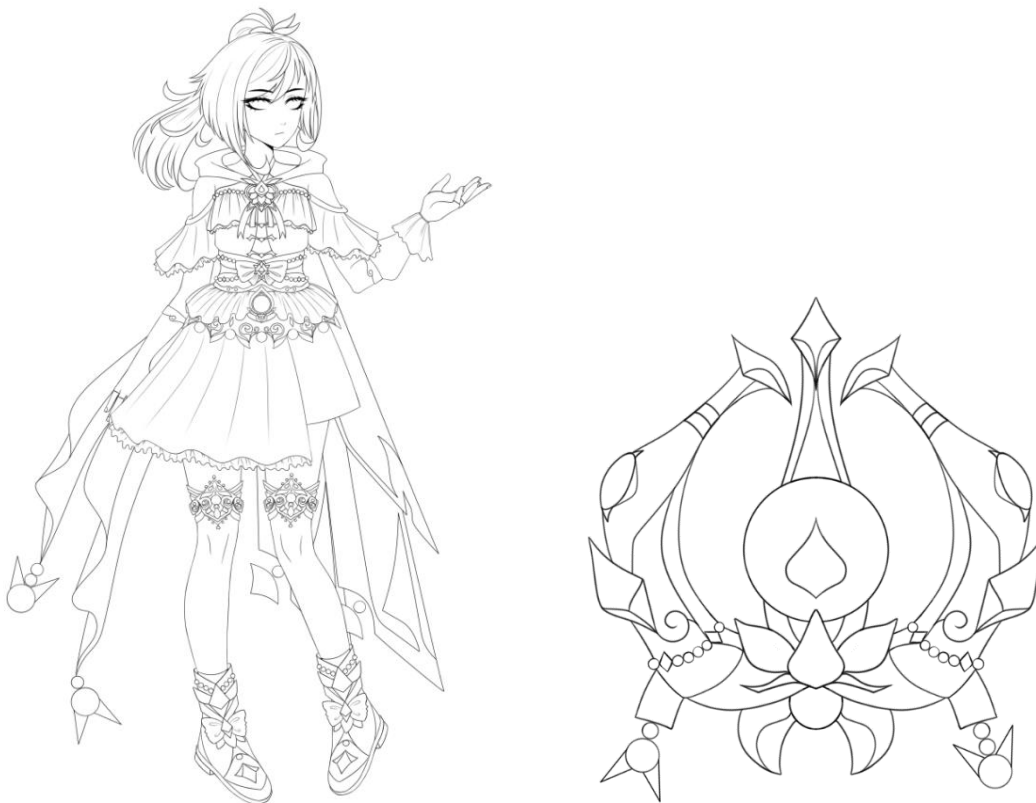


Рис. 14. Лайн (контур) Нури та її зброї



Рис. 15. Покрас Нури



Рис. 16. Рендер Нури

2.3 Характеристики та функціонал персонажів

У іграх, літературі та інших формах наративу, персонажі поділяються на головних, вторинних та третинних в залежності від їхньої ролі та значущості у сюжеті.

1. Головні персонажі

Головні персонажі (протагоністи) є центральними фігурами історії.

Вони:

- Ведуть сюжет: їхні дії та рішення рухають розвиток подій.
- Мають складний та пророблений характер: у них, як правило, є глибока мотивація, внутрішні конфлікти та особисті цілі.
- Переживають зміни: вони часто проймають значний розвиток або трансформацію протягом сюжету.
- Викликають найбільший інтерес: гравець найбільше зацікавлений у їхній долі.



Рис. 18. Головний герой гри “Відьмак 3: Дикий гін” Геральт

2. Вторинні персонажі

Вторинні персонажі (підтримуючі або супортінг) відіграють важливу, але не центральну роль. Вони:

- Підтримують сюжет: допомагають розвивати основну лінію і взаємодіють з головними персонажами.
- Можуть мати власні арки: їхні історії можуть бути розвинуті, але не так докладно, як у головних персонажів.
- Служать для розкриття головних персонажів: через взаємодію з ними гравець краще розуміє головних героїв.
- Цікаві, але не критичні: їх відсутність не руйнує сюжет, але робить його менш насиченим.



Рис. 19. Вторинний герой гри “Геншін Імпакт” Скарамучча

3. Третьюрядні персонажі

Третьюрядні персонажі (епізодичні або камео) займають мінімальне місце в сюжеті. Вони:

- Появляються коротко: можуть з'являтися лише в декількох сценах або навіть один раз.

- Виконують специфічні функції: служать для виконання конкретного завдання або для створення атмосфери.

- Не мають розвиненого характеру: їх особисті історії та мотиви, як правило, не розкриваються.

- Доповнюють світ: допомагають зробити світ історії більш живим та реалістичним.

Ми зупинилися на створенні саме вторинних персонажів, оскільки протагоністи та антагоністи у Genshin Impact вже існують, а сюжет для гри вже був розроблений. Відповідно, я зможу додати своїх персонажів, не змінюючи сюжет гри, а просто доповнивши його.

Приклади персонажів у іграх та аніме

Ніч у лісі (Night in The Woods)

Прикладом головних та вторинних персонажів у відеоіграх може служити "Night in The Woods", гра, яка, хоч і не є найпопулярнішою, але привертає увагу своєю оригінальністю та глибиною. Головна героїня цієї гри - Мей Боровські, молода дівчина, яка повернулася до рідного міста після невдачної спроби адаптуватися до життя в коледжі. Сюжет гри зосереджений на її переживаннях, внутрішній боротьбі і спробах знайти своє місце у світі.

Навколо Мей розгортається життя міста і безліч вторинних персонажів, які відіграють ключову роль у розвитку сюжету і самої головної героїні. До цих персонажів відносяться її друзі - Грегг, Ангус і Беатрис. Грегг, з його нестримною енергією і оптимізмом, Ангус, спокійний і розсудливий, а також

Беатрис, зі своїми складними життєвими обставинами і мудрістю, принесеною цими труднощами, кожен з них по-своєму впливає на Мей.

Ці вторинні персонажі не лише сприяють розвитку сюжету, але й допомагають розкритися самій Мей. Взаємодія з ними дозволяє їй краще зрозуміти себе, впоратися з внутрішніми демонами і пройти через різноманітні випробування. Їх підтримка, поради і просто присутність в житті Мей створюють атмосферу дружби і взаємодопомоги, що робить сюжет гри більш насиченим і емоційно глибоким.

Отже, хоча основний сюжет обертається навколо головної героїні, саме вторинні персонажі мають значний вплив на її шлях від початку до кінця гри. Вони не просто фонові фігури, а повноцінні учасники історії, кожен зі своїми унікальними рисами і значущим внеском у розвиток сюжету і внутрішнього світу Мей. Це робить "Night in The Woods" яскравим прикладом гри, де вторинні персонажі відіграють ключову роль у створенні цілісної та захоплюючої історії.



Рис. 20. Головна героїня "Ніч у лісі" Мей Боровські

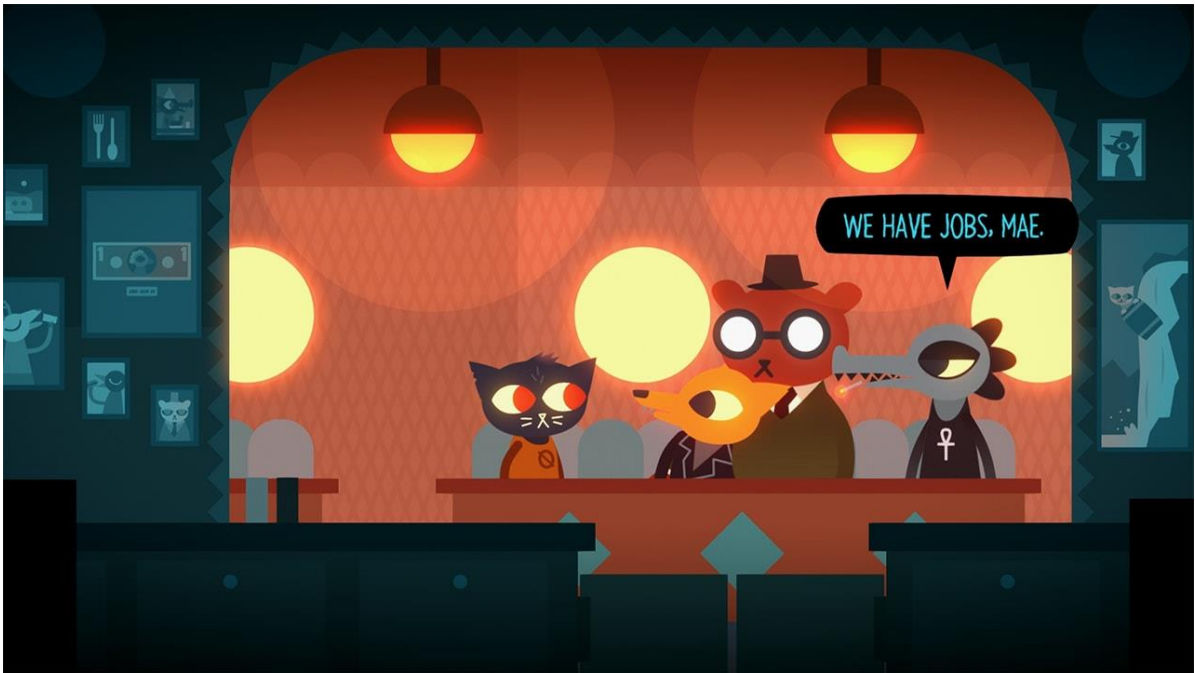


Рис. 21. Мей Боровські разом із Греггом, Ангусом та Беатріс

Магічна битва (Jujutsu Kaisen)

Як приклад головних та побічних персонажів у аніме можна розглянути "Магічна битва" (Jujutsu Kaisen). У цьому аніме Ітадори Юдзі є головним героєм, навколо якого розгортається основна дія. Однак на його шляху стоять та допомагають інші важливі персонажі, такі як Мегумі Фушигуро та Нобара Кугісакі. Ці побічні персонажі тісно пов'язані з Юдзі та відіграють значну роль у його розвитку та в русі сюжету.

Мегумі Фушигуро, зі своїм прагматичним та серйозним підходом, і Нобара Кугісакі, з її рішучістю та впевненістю в собі, кожен вносить свій внесок у команду та у розвиток головного героя. Їх взаємодія з Юдзі збагачує сюжет, додаючи різноманітні перспективи та глибину до основної лінії повідомлення.

Особливу увагу заслуговує їх вчитель Годжо Сатору, який також є яскравим прикладом добре прописаного побічного персонажа. Годжо не тільки навчає та наставляє головних героїв, але й значно впливає на розвиток сюжету. Його харизма, сила та філософія додають унікальності та глибини як історії, так і розвитку персонажів, особливо Юдзі.

У другому сезоні "Магічної битви" фокус зміщується, і головними героями стають два: Годжо Сатору та Гето Сугуру. Їх тісна взаємодія та складні відносини стають центральною осію сюжету. Без цієї зв'язку та їх взаємодії, належного розвитку ні сюжету, ні їх як персонажів не відбулося б. Їх спільна історія розкриває багато аспектів їх особистостей та минулого, що збагачує розуміння їх мотивів та дій.

Отже, "Магічна битва" демонструє, як побічні персонажі, чи то друзі головного героя, чи його наставники, можуть суттєво впливати на розвиток сюжету та глибину розкриття головних героїв. Ці персонажі не просто доповнюють історію, але й формують її, створюючи насичене та багатосларове оповідання.



Рис. 22. Головний герой "Магічної битви" Ітадори Юджи



Рис. 23. Мегумі Фушигуро, Ітадорі Юджи та Нобара Кугісакі



Рис. 24. Годжо Сатору й Гето Сугуру (2ий сезон Магічної битви)

ВИСНОВКИ

У процесі виконання дипломної роботи були створені персонажі з унікальним дизайном, які гармонійно впишуться у всесвіт гри "Genshin Impact". Кожен персонаж був ретельно розроблений з урахуванням стилістики та естетики гри, що дозволяє їм взаємодіяти з уже існуючими персонажами та середовищем.

Кожен з цих персонажів має свої унікальні риси, які відрізняють його від інших. Це не тільки зовнішні особливості, але й більш тонкі деталі. Унікальні елементи одягу включають в себе детально продумані костюми, аксесуари, зброю та інші предмети, які не тільки відповідають загальному стилю гри, але й підкреслюють індивідуальність кожного персонажа.

Характер кожного персонажа також розроблений з особливою увагою. Вони мають свої особисті історії, мотивації, сильні та слабкі сторони, внутрішні конфлікти, що робить їх більш живими та привабливими для гравців. Це дозволяє гравцям відчувати глибший зв'язок з персонажами, розуміти їхні дії та співпереживати їм.

На дизайн кожного персонажа було витрачено величезну кількість часу та зусиль. Увага приділялася кожній найменшій деталі, будь то дрібний орнамент на одязі або специфічний відтінок кольору. Це було зроблено для того, щоб кожен персонаж виглядав максимально правдоподібно та вражаюче, що є надзвичайно важливим для створення позитивного враження на гравця. Важливо враховувати навіть найменші дрібниці, адже саме вони можуть значно вплинути на загальне сприйняття персонажа.

Кожен персонаж має свою роль як у сюжеті, так і в очах гравців. У сюжеті вони виконують різні функції, але всі вони важливі для розвитку подій у грі. В очах гравців вони стають улюбленими героями або ж антагоністами, до яких формується певне ставлення. Це дозволяє кожному гравцеві знайти персонажа, з яким він зможе ідентифікуватися, зрозуміти його мотивацію або співпереживати йому. Дизайн персонажа - це невід'ємно важлива частина будь-якого твору, будь то гра, фільм, книга чи навіть маскот

якоїсь компанії. Він відіграє ключову роль у створенні впізнаваного образу, який залишиться в пам'яті аудиторії.

У процесі розроблення цих персонажів, я дізналась багато нової інформації, починаючи з кольорів та композицій, закінчуючи важливою інформацією про гейм-дизайн та концепт-арт. Гейм-дизайн навчив мене важливості балансу між естетикою та функціональністю персонажів, як зробити їх не лише візуально привабливими, але й корисними у сюжету гри. Концепт-арт дав змогу глибше зануритись у процес створення персонажів, від початкових ескізів до остаточного вигляду, дозволяючи пробувати різні стилі та ідеї.

Враховуючи інформацією вище, можна зробити висновок, що робота відповіла усім поставленим питанням та мета цього дипломного проекту була успішно досягнута.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

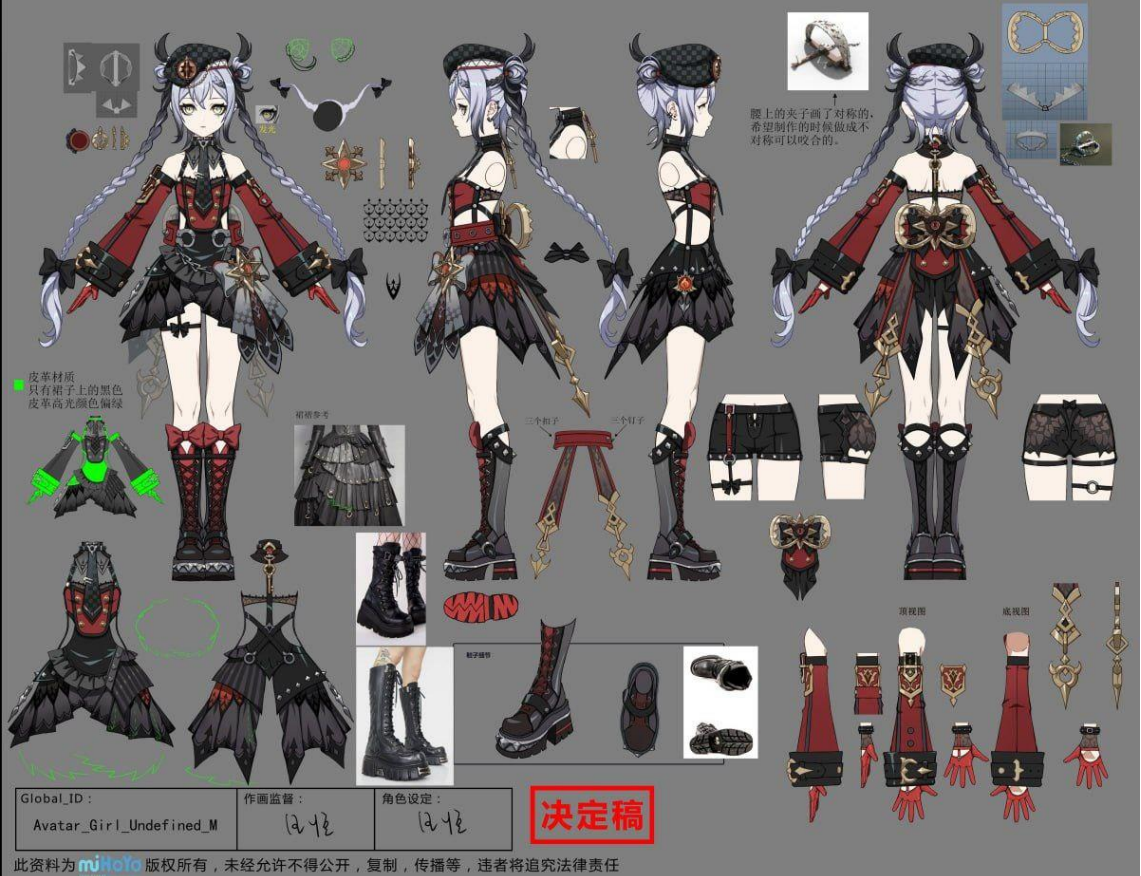
1. Графічний дизайн. Частина 1. Вибірковий модуль [Електронний ресурс] : практичний посібник друкований аналог відсутній. Житомир, 2019. 94 с. <http://eprints.zu.edu.ua/35801/>
2. Чембержі Д. А. Роль та вплив фешн-індустрії на процес доповнення образів персонажів у відеоігровому просторі / Д. А. Чембержі, М. Волошко, Ю. Любенко // Збірник тез доповідей VII Міжнародної науково-практичної конференції текстильних та фешн-технологій KyivTex&Fashion, м. Київ, 19 жовтня 2023 року. Київ : КНУТД, 2023. С. 293-294. <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/25482>
3. Вплив візуальних деталей ігрового персонажу на сприйняття його гравцем / Т. А. Дзикович, Є. Сваволюк, Н. Гончарук, В. Губський // Збірник тез доповідей VII Міжнародної науково-практичної конференції текстильних та фешн-технологій KyivTex&Fashion, м. Київ, 19 жовтня 2023 року. Київ : КНУТД, 2023. С. 301-302. <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/25486>
4. Список літератури та матеріалів за темою диплому з інтернет-джерел.
5. Гула Є. П. Сучасний графічний дизайн: специфіка інтегральної природи творчості [Текст] / Є. П. Гула // Art and Design. 2020. № 3 (11). С. 25-33. <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/16274>
6. Анімація: основи дизайну персонажів – Уривок із книги Ендрю Селбі
7. <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/animatsiya-osnovy-dyzaynu-personazhiv>
8. Творці світів: як це – створювати персонажів для ігор, в які грають мільйони <https://happymonday.ua/stvoryuvaty-personazhiv-dlya-igor>
9. Genshin Impact. Гра, що стала настільки відомою, що не потребує знайомства з нею <https://uageek.space/genshin-impact>
10. Феномен Genshin Impact <https://weplayholding.com/uk/blog/fenomen-genshin-impact/>

11. Кар'єра в ІТ: должность гейм-дизайнер <https://dou.ua/lenta/articles/game-designer-position/>
12. Як створити героя для своєї гри? Основні принципи <https://go-mother.com/2022/09/06/how-to-create-a-hero-for-your-game-main/>
13. Як створити персонажа гри: принципи гейм-арту та легендарні герої <https://vokigames.com/ua/yak-stvoryty-personazha-gry-prynczypy-gejm-artu-ta-legendarni-geroyi/>
14. Як створити персонаж з нуля <https://skvot.io/uk/blog/kak-sozdat-personazha-s-nulya>
15. Методи створення персонажів в геймдеві <https://openarchive.nure.ua/handle/document/21726>
16. Genshin Impact Art. Game Information & Artist Credits https://www.creativeuncut.com/art_genshin-impact_a.html
17. Genshin Impact. Concept Art https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Concept_Art
18. Three Levels of Characters for Your Novel <https://btleditorial.com/2020/09/22/three-levels-of-characters-novel/>
19. How to create a video game character: key principles <https://room8studio.com/news/how-to-create-a-video-game-character-key-principles/>
20. What Are Secondary Characters? How To Create And Develop Them <https://jerichowriters.com/secondary-characters-definition-examples/>
21. Tertiary Characters: What are they, and how can you use them? <https://www.paus.tv/lab/tertiary-characters-what-are-they-and-how-can-you-use-them>
22. Вікіпедія Jujutsu Kaisen https://uk.m.wikipedia.org/wiki/Jujutsu_Kaisen
23. Вікіпедія Night in the Woods https://en.m.wikipedia.org/wiki/Night_in_the_Woods



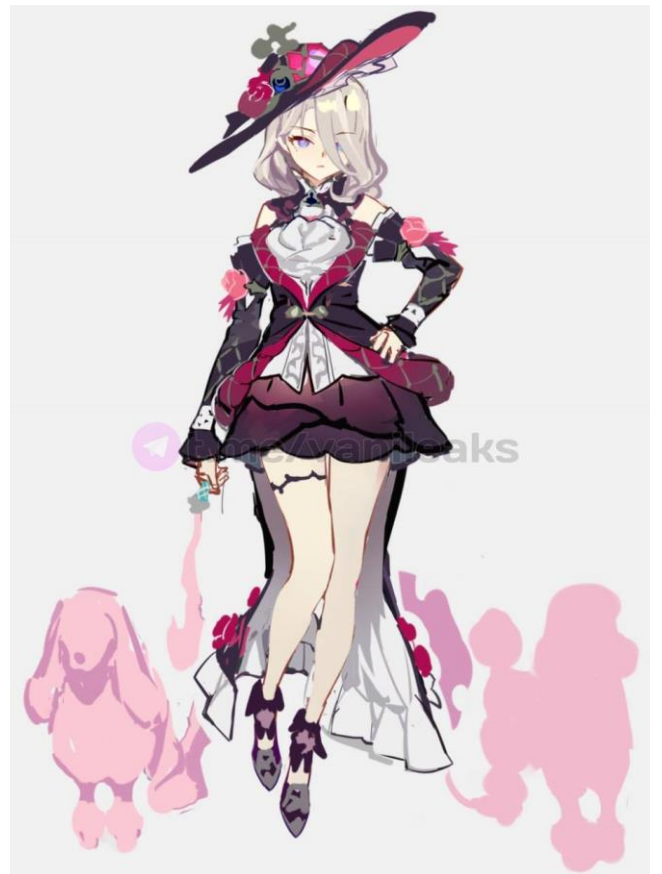
[原神] M

Avatar_Girl_Undefined_M



此资料为 miyoto 版权所有, 未经允许不得公开, 复制, 传播等, 违者将追究法律责任





Ім'я користувача:
Анна Серединко

Дата перевірки:
27.06.2024 13:48:19 EEST

Дата звіту:
27.06.2024 14:25:41 EEST

ID перевірки:
1016390974

Тип перевірки:
Doc vs Internet + Library

ID користувача:
100001433

Назва документа: **Фк 022 Залєвська Д.С**

Кількість сторінок: **19** Кількість слів: **4100** Кількість символів: **28099** Розмір файлу: **64.08 KB** ID файлу: **1016204028**

0.46% Схожість

Найбільша схожість: **0.24%** з джерелом з Бібліотеки (ID файлу: **1016204020**)

0.22% Джерела з Інтернету 5

Сторінка 21

0.24% Джерела з Бібліотеки 1

Сторінка 21

0% Цитат

Вилучення цитат вимкнене

Вилучення списку бібліографічних посилань вимкнене

0% Вилучень

Немає вилучених джерел