

ХҒТАР 81.14.10

Мақала түрі (ғылыми мақала)

А.Қ. Токсанбаева 

Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті, Астана, Қазақстан
(E-mail: aishatoksanbaeva@gmail.com)

Ойын кейіпкерлер баяндаушы құралыретінде: визуалды дизайнның ойындағы оқиға желісінің дамуына әсерін зерттеу

Аңдатпа. Мақалада ойын кейіпкерлерінің визуалды дизайнының бейнесін ойынның нарративтік қызметі арқылы, оқиға желісінің дамуы мен ойыншылармен деген тығыз байланысының өзектілігі қарастырылған. Қазіргі ағымдағы тенденциялар мен технологиялық жетістіктерді талдау арқылы, кейіпкерлердің шынайы және эмоционалды экспрессивті дизайны ойыншымен байланысын тереңдетуің көрсетеді. Кейіпкерлер дизайнындағы инклюзивтілің пен мәдени репрезентацияның өсіп келе жатқан маңыздылығын зерттейді, ойын баяндамасының тартымдылығы мен маркетинг саласына деген әсерін зерттеу жұмысы жүргізіледі. Танымал ойын кейстерінің мысалында бренд пен баяндау рөлінің күші олардың есте қалу және сәттілігіне ықпалын көрсетіп, кейіпкерлердің визуалды дизайнының маңыздылығын тек қосымша аспект ретінде емес, қазіргі заманғы бейне ойындардағы тартымды және қызықты баяндаудың негізгі қозғаушы күші ретінде екенің дәлелдеу.

Түйін сөздер: ойын кейіпкері, дизайн, концепция, визуал, баяндау, психология, эмоционалдылық, сюжет, тенденция.

DOI: <https://doi.org/10.32523/2220-685X-2024-73-2-57-66>

Кіріспе

Технологиялық жетістіктер мен шығармашылық еркіндік шекараны білмейтін қазіргі заманғы бейне ойындар әлемінде кейіпкерлердің визуалды дизайны баяндау өнерінің ажырамас бөлігіне айналды. Көрнекі дизайнның

ойындардағы сюжеттің дамуына әсерін зерттеу барған сайын маңызды бола түсуде, өйткен кейіпкерлер ойыншыны виртуалды әлемдерге еңіп, эмоционалды байланыстарды құруда және оқиғаны қабылдау арттаруда шешуші рөл атқарады.

Ойын индустриясының заманауи тенденциялары кейіпкерлердің визуалды келбетінің дизайны алдыңғы қатарлы инновациялық саласы екенін көрсетеді. Геймдев мамандары қазіргі таңда графикалық, анимациялық және жасанды интеллекттің (ЖИ, ағылш. Artificial intelligence, AI) соңғы жетістіктерінің көмегіне жүгініп, тек ғана көзге әдемі сыртқы келбетті жасай қоймай, сонымен қатар терең эмоционалды және психологиялық тереңдікке ие кейіпкерлер жасауға күш салады.

Осылайша қазіргі таңда қалыптасқан бірнеше тенденциялар мен трендтер бар, мысалға ол - ойыншы мен ойын кейіпкерлерінің арасындағы эмоционалды байланыстарды орнату үшін, ойынның концепциялық бастауларынан, басты кейіпкерлер мен серіктестерінің бір біріне деген құштарлықтарына аса маңызды мән беру қажет. Ойын дизайны өте абстракты - ал концепциясы нақты болып табылады. Абстрак тілі ойды нақты ойынға айналдырудың қиын жұмысында концепциялар жобаның ең басында оны жоба ретінде шығарудың қарапайым және тиімді әдісі болып есептеледі [1].

Қарастырылатын негізгі әдістердің бірі аналитикалық зерттеу, соның ішінде нақты жағдайларды кейс стади (ағылш. Case study) талдау жұмысы болды. Қазіргі замаңғы танымал ойын индустриясының маңызды өкілдері қаралды, мысалы, Detroit: Become Human, Baldur's Gate және NoYoverse (бұрынғы miHoYo комп.). Айтылып кеткен мысалдардың әрқайсысы визуалды кейіпкер дизайны, олардың баяндалатын оқиғадағы рөлі және ойыншымен өзара әрекеттесуі тұрғысынан егжейлі түрде қарастырылады. Ерекше назар кейіпкердің мимикасы, қозғалыстарына, киім және оның текстураларына сияқты визуалды элементтерге және олардың барлығын ойыншының қабылдауына, оның кейіпкермен эмоционалды резонанстылығына және ойынның өзіндік нарративті қабілеттілігіне қатты мән берілген.

Қазіргі компьютерлік ойын индустриясында кейіпкерлер баяндау құрылымын құру және дамытуында басты рөл атқарушы болып табылады. Олардың визуалды дизайны мен оқиғаны жеткізу құралы ғана емес, сонымен

қатар ойыншының ойын әлемін эмоционалды және интеллектуалды қабылдауын қалыптастыратын негізгі элементке айналады. Нарратив - ол тек ғана сұхбат, квест, көркем сөздер және қоршаған орта емес, оның ішіне кейіпкерлердің атауы, оның бейнесі, аудио-визуалды бейнесі де кіреді және ол ойыншыға түгелімен ойын сюжетіне кіріп, оның барлық кейіпкерлерінің тереңірек түсінуіне көмектеседі [2].

Кейіпкер-бұл қалаған жерге орналастыра алатын жансыз тас ғана емес, ол тәуелсіз тұлға, оның өзіндік ойын әлемімен өткен, қазіргі және болашақ өзара әрекеттесулердің күрделі жиынтығы бар ойын бөлігі [3].

Ойын кейіпкерлері баяндаудың негізін құрайтын бірнеше негізгі функцияларды орындайды. Олар әдетте, басты кейіпкер (протагонист), қарсылас (антагонист), қосалқы (ағылш. Non-player character. NPC) және эпизодтық кейіпкерлер - әрқайсысы оқиғаның желісін дамытуға және ойын тәжірибесін құруға үлкен үлес қосады.

Визуалды дизайнның ойындағы негізгі әдістері

Басты кейіпкер бұл негізгі әрекет ретінде, барлық болып жатқан сюжеттік орталықтың бастамасы болып табылады. Оның визуалды дизайны оның ішкі әлемін, талпынысымен және ішкі жеке өзгеруінің көрсеткіші болуы керек. Оның қарсыласы сюжеттің динамикасы үшін қақтығыс пен шиеленісті тудырады. Олардың визуалды бейнесі көбінесе қауіп қатер мен басты кейіпкермен айырмашылығын көрсету үшін қолданылады. Бұл жерде айта кететін тағы да, ол көптеген дизайндарда қолданылатын принциптер кейіпкерлерге де қолданылады.

Кейіпкерлердің дизайны үш ең негізгі концепттен тұрады, олар: Пішін; Бейне (ағылш. Silhouette); Түс.

Осы ұғымдардың айналасында барлық дерлік ойын және анимациялық кейіпкерлердің визуалды дизайны төңірегінде жүреді. Кейіпкердің бет құрылымы, көздің, терісінің түсі және әртүрлі физикалық қасиеттері және ойын әлеміндегі әрекеттерді орындауға қажетті киім-кешек, құрал-жабдықтар осының барлығы оқиғаның басты немесе қосалқы сюжеті мен кейіпкерлердің оқиғадағы рөлін талдау арқылы жасалады.

Гештальт психология сияқты визуалды бейнелерді қабылдау теориялары кейіпкерді тұтас қабылдаудың маңызды екенін бұрыннан білуге болады. Сонымен ойын ойнаушылар кейіпкерлерді көрнекі белгілер және жалпы әсер бойынша интуитивті түрде бірдем бағалайды. Мысалы, үлкен көзді кейіпкерлердің көптегендері мейірімділік пен достықтың белгісі ретінде қабылданып жатса, ал қараңғы және өткірлі ерекшеліктер мен салқын түстердегілер қауіппен немесе зұлымдықпен байланысты болады. Бұл тек ғана ең қарапайым визуалды сигналдар ретінде ойыншыларға негізгі оқиғаның желісіндегі кейіпкерлердің рөлі мен сипатын түсінуге көмек беріп, геймплейге тереңірек еруге ықпалдасады [4].

Методология

Кейіпкерлердің көптеген визуалды дизайны ойыншы мен ойын әлемі арасындағы эмоционалды байланысты құрудағы еңшешуші рөлді атқарады. Қабылдау психологиясындағы зерттеулерге келетін болсақ, кейіпкерлердің сыртқы түрі ойыншылардың оны қалай қабылдайтынына және өзара әрекеттесуіне тікелей әсер ететіндігін көрсетеді. Мәнерлі бет құрылысы, шынайы мимика және қозғалыстар, сонымен қатар сыртқы киім мен қоршаған ортаның тиянақты жасалуы ойынға деген талпынысты арттыра отырып, шынымен ойын әлеміне қатысу сезімін тудырады. Мысал ретінде, Genshin Impact ойынындағы кейіпкердің бір кейс стади анализі қарастырылды.

Странник (ағылш. Wanderer)-жоғарыда айтылып кеткен ойынның кейіпкері болып табылады, ол басты кейіпкер болмағымен, ойын барысында ол үш рет өзінің жалпы бейнесімен атын өзгерткен жалғыз кейіпкер (Сурет 1).

Алғаш рет ол антогонист ретінде ойынның 1.1-нұсқадағы «Unreconciled Stars» оқиғасында өзінің Скарамуш (ағылш. Scaramouche) деген екінші атауымен көрсетілді [5].

Ал оқиға барасының жүруімен, басты кейіпкермен соңғы кездесуінде, ол өзін барлық естеліктерін өшіріп тастап, тарихтан өзін жойып тастады. Ал одан кейінгі басты кейіпкермен кездесу кезінде, ол өткен өмірін есіне түсірмеді, мінезі жағынан да айтарлықтай ерекшеленді және жаңа көрініс пен

атаумен бізге таныстырылды. Оның сол кездегі жаңа бейнесі атауына сәйкес Странник (ағылш. Wanderer) болды.



Сурет 1. HoYoverse компаниясының Genshin Impact ойынындағы Wanderer атты кейіпкерінің визуалды бейнесі немесе сплэш арт көрінісі

Көптеген кейіпкерлер дизайнында символика мен архетиптер пайдалану көп қабатты, әсерлі баяндауды құрудың ең мықты және танымал құралы болып есептеледі. Жоғарыда көрсетіліп кеткен кейіпкерге тереңірек шолу жасайтын болсақ, бұл кезде оның бірнеше архетип және символикалық жұмыс жасалған болатын. Жалпы алғанда оның ойын баяндамасында сюжет бойынша атауы бірнеше рет өзгертілген және сонымен қатар атауымен бірге оның визуалды бейнесі де ауысып отырған.

Скарамуш (ағылш. Scaramouche), сондай-ақ Балладир (ағылш. Balladeer) ретінде белгілі, Genshin Impact ойынындағы кейіпкер, ол өзінің ерекше келбеті мен жұмбақтылығымен бірден жаңа ойыншылардың назарын өзіне қаратып алады (Сурет 2).

Оның визуалды дизайны талғампаздық пен құпияның қоспасы болып табылады: дәстүрлі жапон киімін еске түсіретін, ақсүйектердің немесе жауынгерлердің киімдерін еске түсіретін алтын бөлшектермен ерекшеленген қызыл екпінмен қара түсті кимоно, кең жеңдер мен белбеулі және алтын элементтермен безендірілген кең жиекті ерекше қызыл және қара түсті қалпақ кейіпі орын менмендік пен құпиялықты, ал көздері суық, терең

көзқараспен жарқырайды. Осының барлығына қоса оның символдық түрі жалпы алғанда трикстер немесе алдамшы архетипті бейнелейді.

Бұл архетип оның шынайы ниеті мен адалдығы жұмбақ болып қалып, оқиғаның одан әрі өтуіне байланысты құпияларын ашуға шақыратын кейіпкерлердің бірі болып табылады.



Сурет 2. HoYoverse компаниясының Genshin Impact ойынындағы- Scaramouche атты кейіпкерінің визуалды бейнесі

Қарастырылған кейіпкердің ойындағы сюжеттің дамуына әсерін талдау нәтижесінде оның визуалды дизайнына айтарлықтай әсер ететіндігі анықталды. Оның ерекше келбеті, анимациясы және кейіпкердің егжей-тегжейлері ерекше атмосфера жасауына ықпалдасып, ойын әлемінің тұтастығын сақтайтыны көрсетілді. «Странник» кейіпкерінің визуалды элементтері оның жан толғанысын, мінезін және ынтасын ойыншыға жеткізуге көмектеседі.

Сонымен қатар, оның дизайн шешімдерінің әрбір фазалық кезеңдеріне байланысты ауысуы сюжетті ашуға және ойын механикасын қалыптастыру үшін қолданып, ойын тәжірибесінің ажырамас бөлігі етеді. Алайда, көптеген компаниялар сәтсіз дизайн концептерін қолдап, оны ары қарай жобаға кіргізіп жіберіп отыратын мәселелер де болып отырады. Өте көп стереотиптер мен клишелер ойынның қабылдауына теріс әсер етіп, аудиторияның сынана әкелуі мүмкін. Сондықтан айтылып кеткен барлық ұсыныстар мен тенденцияларды назарға алып, кейіпкерлердің визуалды

бейнесін ойынның басты сюжеттік және нарративтік бағытына көмектесетіндеу жобалап, концепцияларын дайындау қажет.

Кейіпкерлердің визуалды дизайны мәдени және әлеуметтік контексттермен тығыз байланысты болатыны айтылып кетті. Мәдени ерекшеліктер мен әлеуметтік нормалар кейіпкерлерді әртүрлі аудитория қалай қабылдайтынына әсер береді. Сәтті визуалды дизайн мақсатты аудиториямен резонанс тудыруға және құндылықтар мен сенімдерін көрсете алатын кейіпкерлерді құру осы негізгі факторлардан басталады.

Заманауи технологиялар шынайы келбетті, мәнерлі анимациялық және мимикасының әзірленуі ең жоғары деңгейдегі кейіпкерлер жасауға мүмкіндік береді. Оның барлығы ойыншыларға кейіпкермен деп түсіністік пен эмпатиялауға, қуаныштарын, қорқыныштарын, жеңістер мен жеңілістерін бір бірімен сезініп, керексіз екінші жақты ресурстарсыз ойынның оқиғасын түсінуге мүмкіндік жасайды. Кейіпкердің сыртқы келбеті мен стилінен бастып оның әрбір сигнатурлық қимылдарына дейін, белгілі бір кейіпкердің мінезі, оның талпыныстары туралы ақпаратты оңай көретіндей болуы тиіс. Дұрыс таңдалған дизайн сюжеттің негізгі нүктелеріне әкеліп, шиеленіс пен драма бұрылыстарын және жалпы ойын тәжірибесін эмоционалды деңгейге дейін көтеруі қажет.

Қорытынды

Кейіпкерлердің визуалды дизайны ойындардағы қуатты оқиғаны баяндау құралы болып есептелінетіні анықталды. Бұл зерттеу нәтижесі бойынша, олардың визуалды дизайндары арқылы эмоционалды байланыстарды құруға, күрделі идеяларды жеткізу үшін символизм мен архетиптерді қолдануға және шынайы, сонымен қатар тартымды бейнелер жасау үшін мәдени контексттерді ескеру туралы анықтамалар берілді. Жылдам дамып келе жатқан бейне ойын индустриясында визуалды дизайнның ойыншының қабылдауына әсерлерін түсіну, кең аудиторияның назарын қалай аударуға және сақтауға қабілетті сәтті баяндаудың негізгі элементіне айналуы үшін жасалған кейс стадилар зерттеліп, оның негізінде теориялық кеңестер мен сәтті мысал ретінде танымал ойынның кейіпкеріне анализ жасалынып, оның маңызы расталды.

Пайдаланылған әдебиеттер

1. Schell. J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. URL: <https://www.inventoridigiochi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf> - электрондық ресурс
2. Нарратив в играх. Не текстовые приемы подачи истории. URL: <https://habr.com/ru/companies/otus/articles/688490/> - электрондық ресурс
3. Developer Insight: Character Stories (I) "VigilantYaksha" Xiao-URL: <https://genshin.hoyoverse.com/en/news/detail/103849> - электрондық ресурс
4. Дизайн персонажа. От простого к замысловатому. Часть 1. Основы URL: <https://dtf.ru/cinema/133336-dizain-personazha-ot-prostogo-k-zamyslovatomu-chast-1-osnovy> - электрондық ресурс
5. Кто такой Странник? / Лор, Хейт и Гайд URL: <https://genshindrop.com/community/guides/strannik-who> - электрондық ресурс

А. К. Токсанбаева

*Евразийский национальный университет им. Л.Н. Гумилева,
Астана, Казахстан*

Игровые персонажи как инструмент повествования: анализ влияния визуального дизайна на развитие сюжетной линии в игре

Аннотация. В статье рассмотрена актуальность представления визуального оформления игровых персонажей через нарративную деятельность игры, развитие сюжетной линии и тесное общение с игроками. Анализируя текущие тенденции и технологические достижения, реалистичный и эмоционально выразительный дизайн персонажей показывает, как вы углубляете свою связь с игроком. Изучает растущее значение инклюзивности и культурной репрезентации в дизайне персонажей, проводится работа по изучению привлекательности игрового

повествования и влияния на маркетинговую сферу. На примере популярных игровых кейсов сила бренда и повествовательной роли показывает и влияние на память и успех, доказывая важность визуального дизайна персонажей не только как дополнительных факторов, но и как основной движущей силы увлекательного и увлекательного повествования в современных видео играх.

Ключевые слова: игровой персонаж, дизайн, концепция, визуал, нарратив, повествование, психология, эмоциональность, сюжет, тенденция.

A.K. Toksanbayeva

L.N. Gumilyov Eurasian National University, Astana, Kazakhstan

Game characters as a narrative tool: an analysis of the influence of visual design on the development of the storyline in the game

Abstract. The article considers the relevance of presenting the visual design of game characters through the narrative activity of the game, the development of the storyline and close communication with players. Analysing current trends and technological advances, realistic and emotionally expressive character design shows how you deepen your connection with the player. Explores the growing importance of inclusivity and cultural representation in character design, working to explore the appeal of game narrative and the impact on the marketing sphere. Using examples of popular game cases, the power of brand and narrative role shows their impact on recall and success, proving the importance of visual character design not only as additional factors, but also as a primary driver of engaging and engaging narrative in modern video games.

Keywords: game character, design, concept, visual, narrative, storytelling, psychology, emotionality, plot, trend.

References

1. Schell. J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. URL: <https://www.inventoridigiochi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf> - **electronic resource**

2. Narrativeingames. Non-textual storytelling techniques. URL: <https://habr.com/ru/companies/otus/articles/688490/> - **electronic resource**
3. Developer Insight: Character Stories (I) "Vigilant Yaksha" Xiao.URL: <https://genshin.hoyoverse.com/en/news/detail/103849>-**electronic resource**
4. Character Design. Fromsimplet ointricate. Part 1. Basics. URL: <https://dtf.ru/cinema/133336-dizain-personazha-ot-prostogo-k-zamyslovatomu-chast-1-osnovy>-**electronicresource**
5. Whoisthe Wanderer? / Lore, Haightand Hyde. URL: <https://genshindrop.com/community/guides/strannik-who>-**electronic resource**

Авторлар туралы мәліметтер:

Тоқсанбаева Айша Қайратқызы – хат-хабар авторы, Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университетінің магистранты, Сатбаев көш. 2, Астана, Қазақстан.

Сведения об авторах:

Токсанбаева Айша Кайратқызы – автор для корреспонденции, магистрант, Евразийский национальный университет имени Л.Н. Гумилева, ул. Сатбаев 2, Астана, Казахстан.

Information on authors:

Toksanbayeva Aisha Kairatkyzy – corresponding author, master's student, L.N.Gumilyov Eurasian National University, st. Satpayev 2, Astana, Kazakhstan.