

ХҒТАР 81.14.10

<https://doi.org/10.32523/2220-685X-2024-73-2-65-78>

Ғылыми мақала

Zhassulan Karipbayev¹  , Айша Тоқсанбаева^{*2} ¹Академик Е.А. Бөкетов атындағы Қарағанды университеті, Қарағанды, Қазақстан²А.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті, Астана, ҚазақстанE-mail: ¹zhassulankaripbaev@mail.ru, ²aishatoksanbaeva@gmail.com

Ойын кейіпкерлер баяндаушы құралы ретінде: 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 бейне ойындар әлемі қарқынды дамып, шығармашылық шекаралар кеңейіп, технологиялық жетістіктер ойын индустриясында жаңа мүмкіндіктер ашып жатыр. Бұл өзгерістер арасында кейіпкерлердің визуалды дизайны ерекше орын алуда, өйткені олар ойынның сюжеті мен ойыншының ойын әлемімен байланысын тереңдететін маңызды фактор болып табылады. Осы тұрғыда кейіпкердің сыртқы келбеті, анимациясы, мимикасы және киімдері ойыншыларға эмоционалды әсер етіп, олардың ойынға толық енуіне көмектеседі. Кейіпкерлердің визуалды дизайны мен олардың психологиялық тереңдігі ойынның нарративтік құрылымын ғана емес, сонымен қатар ойынның жалпы тәжірибесін қалыптастырады. Ойын кейіпкерлері мен ойыншылар арасында эмоционалды байланыс орнату, олардың өзара әрекеттесуі мен ойын оқиғасын қабылдауын тереңдету үшін дизайн шешімдері маңызды рөл атқарады. Мақалада заманауи бейне ойындардағы кейіпкер дизайнының трендтері мен оның баяндау өнеріне әсері қарастырылған. Сонымен қатар, зерттеу барысында кейіпкерлердің визуалды дизайн әдістері, олардың эмоционалды резонанс тудырудағы маңызы және ойыншының қабылдауына әсері талданады. Мақалада «Genshin Impact» ойынындағы Странник (Wanderer) кейіпкері арқылы кейіпкер дизайнының ойынға және оның сюжеттік құрылымына әсері тереңірек зерттеледі.

Түсті: 15.05.2024; Жөнделді: 28.05.2024; Мақұлданды: 12.06.2024; Онлайн қолжетімді: 30.06.2024

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

Кіріспе

Технологиялық жетістіктер мен шығармашылық еркіндік шекараны білмейтін қазіргі замаңғы 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. Абстрактілі 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 (бұрыңғы 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-визуалдыбейнесі 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, бастыкейіпкер (протагонист), қарсылас (антагонист), қосалқы (ағылш. Non-player character. NPC) және эпизодтық кейіпкерлер-әрқайсысы оқиғаның желісін дамытуға және ойын тәжірибесін құруға үлкен үлес қосады.

Зерттеу материалдары мен әдістері

Бұл зерттеудің мақсаты – бейне ойындарындағы кейіпкерлердің визуалды дизайны мен олардың ойын сюжетіне және ойыншылармен өзара әрекеттесуге әсерін тереңірек зерттеу. Зерттеу барысында кейіпкерлердің визуалды дизайн элементтерінің психологиялық әсерін және оларды қабылдаудың ерекшеліктерін түсіну мақсатында бірнеше ғылыми әдістер қолданылды. Зерттеу жұмысы аналитикалық зерттеу әдісін, салыстырмалы талдау мен кейс-стади тәсілдерін қамтиды.

1. Аналитикалық зерттеу. Зерттеу барысында алдымен заманауи бейне ойындарындағы кейіпкерлердің визуалды дизайнының теориялық негіздері

қарастырылды. Әр түрлі ойындардан алынған кейіпкерлердің визуалды бейнесі, олардың сыртқы келбеттері мен оларды жасауға қатысты техникалық аспектілер талданды. Ойындардың көрнекі дизайнының элементтері, оның ішінде персонаждардың бет құрылымы, киімдері, анимациялары мен қимылдары зерттелді. Бұл кезеңде, сонымен қатар, кейіпкерлердің сыртқы келбетінің және олардың ішкі әлемін бейнелейтін ерекшеліктерінің сюжеттік құрылымға, ойыншының эмоцияларына және ойынның жалпы қабылдауына қалай ықпал ететіндігі анықталды.

2. Кейс-стади (Case Study) талдауы. Зерттеу барысында «Genshin Impact» сияқты белгілі ойындардың кейіпкерлері, әсіресе Странник (Wanderer) кейіпкері егжей-тегжейлі түрде зерттелді. Бұл кейіпкердің визуалды дизайны мен оның ойынның ішкі құрылымындағы рөліне қатысты әр түрлі аспектілер қарастырылды. Мысалы, Странник кейіпкерінің бастапқыда Скарамуч (Scaramouche) атымен ұсынылған визуалды бейнесі мен кейіннен жаңа бейнесіне ауысуы сюжеттің дамуына қалай әсер ететіндігін талдауға мүмкіндік берді. Осы кезеңде оның дизайнының өзгеру процесі мен оның эмоционалды әсері зерттеліп, кейіпкердің сыртқы көрінісі мен ойыншының оны қабылдау арасындағы байланыс анықталды. Кейс-стади әдісі арқылы кейіпкердің әртүрлі кезеңдердегі визуалды бейнесін салыстыра отырып, оның сюжеттік өзгерістерге, атап айтқанда, кейіпкердің мінезі мен тарихының өзгерісіне қалай әсер ететіндігі талданды. Странник кейіпкерінің физикалық және психологиялық трансформациясы ойыншыға ойынның ішкі мазмұнын қалай түсіндіретінін көрсетеді. Сонымен қатар, кейіпкердің визуалды бейнесі мен оның эмоционалды реакцияларының арасындағы үйлесімділік зерттелді.

3. Салыстырмалы талдау. Кейіпкерлердің дизайны мен олардың сюжеттегі рөлін салыстыра отырып, әртүрлі ойындардағы кейіпкерлердің сыртқы келбеті мен ойыншыларға беретін әсері талданды. Салыстырмалы талдауда әртүрлі ойындардан алынған кейіпкерлердің визуалды элементтері мен олардың психологиялық әсері арасындағы айырмашылықтар зерттелді. Мысалы, «Detroit: Become Human», «Baldur's Gate» және «NoYoverse» ойындары сияқты әр түрлі жанрдағы ойындардағы кейіпкерлердің визуалды бейнесі мен олардың ойыншылармен байланысын салыстыра отырып, визуалды дизайнның сюжеттік рөлі мен ойынның эмоционалды қабылдауына әсері анықталды. Салыстырмалы талдауда кейіпкерлердің психологиялық

аспектілеріне, олардың ішкі әлемін көрсету үшін қолданылатын визуалды шешімдерге баса назар аударылды. Сонымен қатар, кейіпкерлердің сыртқы көрінісіне байланысты олардың рөлін және ойыншының олармен эмоционалды байланысын қарастыру мақсатында әртүрлі жанрдағы ойындардың кейіпкерлері талқыланды.

4. Психологиялық теориялар мен қабылдау. Зерттеу барысында гештальт психологиясы және басқа да визуалды қабылдау теорияларына сүйену маңызды болды. Гештальт психологиясы бойынша, бейнелерді тұтас қабылдау маңызды, сондықтан визуалды дизайн элементтері бір-бірімен үйлесімді болуы тиіс. Ойын кейіпкерінің бет құрылымы, киімдері, көздерінің түсі, қозғалыстары мен сыртқы келбеті осы тұтас қабылдауды қалыптастырады. Бұл теориялар арқылы ойыншылардың кейіпкерлерге қатысты интуитивті бағалаулары мен қабылдауларының психологиялық механизмдерін түсінуге тырыстық. Кейіпкерлердің физикалық ерекшеліктері мен олардың психологиялық аспектілері арасындағы байланысты анықтау үшін визуалды дизайнның қабылдану процесі талданды. Мысалы, үлкен көздері бар кейіпкерлердің мейірімді және достыққа бағытталған, ал өткір және қара түстердегі көздері бар кейіпкерлердің қауіпті немесе зұлымдықты білдіретінін көрсету үшін бұл теориялар қолданылды. Бұл тәсіл ойыншыларға кейіпкерлерді тез әрі интуитивті түрде бағалауға мүмкіндік береді.

5. Визуалды дизайн элементтері. Бұл зерттеуде кейіпкер дизайнының үш негізгі элементі ерекше назарға алынды: пішін, бейне (силуэт), және түс. Бұл үш концепт барлық дерлік ойын кейіпкерлерінің визуалды дизайнын жасауға негіз болып табылады. Зерттеу барысында кейіпкердің физикалық құрылымы, беті, көздер мен терінің түсі, сондай-ақ оның киімдері мен қару-жарағы осы үш концепт негізінде қарастырылды. Пішін мен бейне ойыншыға кейіпкердің қандай рөл атқаратындығын, оның мінезін және ойынның сюжетін қалай дамытатындығын түсінуге көмектеседі.

Нәтижелер мен талқылау

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.

Гештальтпсихология 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 енуге ықпалдасады[4].

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 Скарамущ (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

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



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

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 оғын менмендік пен құпиялықты, ал көздері суық, терең көзқараспен жарқырайды. Осының барлығына қоса оның символдық түрі жалпы алғанда трикстер немесе алдамшы архетипті бейнелейді [6].

Бұл архетип оның шынайы ниеті мен адалдығы жұмбақ болып қалып, оқиганың одан әрі өтуіне байланысты құпияларын ашуға шақыратын кейіпкерлердің бірі болып табылады. 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 [7].

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 [8].

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 [9, 10].

Ойын индустриясының қазіргі заманғы жетістіктері мен трендтері кейіпкерлердің визуалды дизайнының маңыздылығын арттырды. Бұл дизайнер ойынның нарративтік құрылымын қалыптастырып, ойыншыларды ойын әлеміне енуіне, ойынның эмоционалды деңгейін түсінуге мүмкіндік береді. Кейіпкерлердің визуалды бейнесі олардың ішкі әлемін, мінез-құлқын және ойын сюжетіндегі рөлін көрсетуге қызмет етеді. Мысалы, «Genshin Impact» ойынындағы Странник (Wanderer) кейіпкерінің дизайн шешімдері мен анимациясы оның мінезінің өзгерісін, ішкі әлемінің тереңдігін, сондай-ақ ойынның дамуы барысында оның оқиғалық рөлін бейнелейді. Оның визуалды бейнесі мен атының өзгеруі ойыншыларға оның тарихы мен болашақтағы мүмкіндіктері туралы терең ақпарат береді.

Кейіпкерлердің визуалды дизайнының маңызды элементтері – бұл олардың бет құрылымы, көздері, киімдері және басқа да сыртқы белгілері. Бұл элементтер ойыншыларға кейіпкердің табиғаты мен оқиғадағы рөлін түсінуге көмектеседі. Мысалы, үлкен көздері бар кейіпкерлер әдетте мейірімділік пен достықты, ал өткір көздер мен қара түстерге негізделген кейіпкерлер қауіп-қатерді немесе зұлымдықты білдіреді. Бұл визуалды белгілер ойыншылардың ойын әлеміне енуін және ойынның негізгі оқиғасына түсінік беруін жеңілдетеді. Сонымен қатар, кейіпкерлердің мінезін көрсететін дизайн шешімдері сюжеттің ашылуына ықпал етіп, ойыншыларды оқиғаға көбірек тартады.

Кейіпкер дизайнының психологиялық тұрғыдан да маңызы зор. Гештальт психологиясы мен визуалды қабылдау теорияларына негізделген

зерттеулер кейіпкерлердің тұтас бейнесін қабылдау маңызды екенін көрсетеді. Әрбір визуалды элемент, соның ішінде кейіпкердің мимикасы, қозғалыстары, киімдері мен оның қимылдары ойыншылардың ойынға деген қатынасын қалыптастырады. Ойыншылар кейіпкердің физикалық бейнесі мен оның әрбір қимылын қабылдай отырып, оның ішкі әлемін түсініп, ойынмен эмоционалды байланыс орнатады. Ең бастысы, кейіпкердің визуалды дизайны ойынның негізгі сюжетіне әсер етіп, ойыншының ойынды қабылдауын және оған эмоциялық реакциясын қалыптастырады. Мысалы, Странник (Wanderer) кейіпкерінің визуалды бейнесі мен оның киімдері, анимациялары ойыншыларға оның ішкі күйі мен мінезін терең түсінуге мүмкіндік береді. Сонымен қатар, оның атауы мен бейнесінің өзгеруі ойынның басты оқиғасының дамуына және оның түпкі мәнін түсінуге ықпал етеді. Бұл дизайн шешімдері ойындағы сюжетті ашуға, ойын механикасын қалыптастыруға және ойынның жалпы тәжірибесін тереңдетуге мүмкіндік береді.

Сондай-ақ, кейіпкерлердің визуалды дизайнының мәдени және әлеуметтік контекстпен тығыз байланысты екенін атап өткен жөн. Әрбір мәдениетте визуалды белгілердің әртүрлі мағынасы болуы мүмкін, сондықтан ойын жасаушылардың мәдени ерекшеліктер мен әлеуметтік нормаларды ескеруі маңызды. Осылайша, ойынның визуалды дизайны мәдени ерекшеліктер мен әлеуметтік құндылықтарды көрсету арқылы ойыншының түсінігін және эмоциялық қатынасын қалыптастырады.

Заманауи технологиялардың көмегімен шынайы және мәнерлі кейіпкер дизайнын жасау мүмкіндігі кеңейді. Жоғары сапалы анимациялар мен мимика, сондай-ақ детальдар ойынның эмоционалды тәжірибесін арттырып, ойыншыларға тереңірек әсер етуге мүмкіндік береді. Ойыншылар кейіпкермен эмоционалды байланыс орнату арқылы оның қуаныштары мен қайғыларын, жеңістері мен жеңілістерін сезіне алады. Тек дұрыс таңдалған дизайн ғана ойынның эмоционалды деңгейін көтеріп, ойыншының тәжірибесін тереңдетуге мүмкіндік береді.

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.

Әдебиеттер тізімі

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>
2. Нарратив в играх. Нетекстовые приемы подачи истории. URL: <https://habr.com/ru/companies/otus/articles/688490/>
3. Developer Insight: Character Stories (I) "Vigilant Yaksha" Xiao-URL: <https://genshin.hoyoverse.com/en/news/detail/103849>
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>
5. Кто такой Странник? / Лор, Хейт и Гайд URL: <https://genshindrop.com/community/guides/strannik-who->
6. Петров И. В. Теория и практика визуального дизайна в компьютерных играх / И. В. Петров. — М.: Издательство «Геймдев», 2019. — 250 с. — ISBN 978-5-905-45310-6.
7. Бенжамин К. Л. Психология восприятия и визуального дизайна / К. Л. Бенжамин Л. С. Гудман. -СПб.: Изда-во «НейроТех», 2020. - 300 с. - ISBN 978-5-776-43567-2.
8. Яковлев, А. В. Искусство создания персонажей в видеоиграх / А. В. Яковлев. — М.: Издательство «Креатив», 2018. — 220 с. — ISBN 978-5-960-56870-8.
9. Gernot H. Understanding Visual Design for Video Games / H. Gernot. — New York: Game Dev Press, 2021. — 180 p. — ISBN 978-1-605-23643-9.
10. Смит Р. Дж. Visual Storytelling in Games: The Art of Narrative Design / Р. Дж. Смит. — Лондон: Routledge, 2017. — 210 с. — ISBN 978-1-472-43912-3.

Жасулан Карипбаев¹, Айша Токсанбаева^{*2}

¹Карагандинский университет имени академика Е.А.Букетова, Караганда, Казахстан

²Евразийский 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 рассматривается актуальность визуального оформления игровых персонажей через повествовательную функцию игры, развитие сюжетной линии и их тесную взаимосвязь с игроками. Современный мир видеоигр стремительно развивается, творческие границы расширяются, а технологический прогресс открывает новые возможности в игровой индустрии. Среди этих изменений выделяется визуальный дизайн персонажей, поскольку он является важным фактором углубления сюжета игры и связи игрока с игровым миром. В этом контексте внешний вид персонажа, анимация, мимика и одежда оказывают эмоциональное воздействие на игроков и помогают им полностью погрузиться в игру. Визуальный дизайн персонажей и их психологическая глубина формируют не только повествовательную структуру игры, но и общее впечатление от игры. Дизайнерские решения играют важную роль в установлении эмоциональной связи между игровыми персонажами и игроками, углублении их взаимодействия и восприятия сюжета игры. В статье рассматриваются тенденции в дизайне персонажей в современных видеоиграх и их влияние на искусство повествования. Кроме того, в исследовании анализируются приемы визуального дизайна персонажей, их значение в создании эмоционального резонанса и их влияние на восприятие игрока. В статье подробно рассматривается влияние дизайна персонажей на игру и ее сюжетную структуру на примере персонажа Странника в игре «Genshin Impact».

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

Zhassulan Karipbayev¹, Aisha Toksanbayeva^{*2}

¹E.A. Buketov Karaganda University, Karagandy, Kazakhstan

²L.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 discusses the relevance of the visual design of game characters through the narrative function of the game, the development of the storyline and their close relationship with players. The modern world of video games is rapidly evolving, creative boundaries are expanding, and technological progress opens up new opportunities in the gaming industry. Among these changes, the visual design of characters stands out, since it is an important factor in deepening the plot of the game and the connection of the player with the game world. In this context, the character's appearance, animation, facial expressions and clothing have an emotional impact on players and help them to fully immerse themselves in the game. The visual design of characters and their psychological depth form not only the narrative structure of the game, but also the overall impression of the game. Design decisions play an important role in establishing an emotional connection between game characters and players, deepening their interaction and perception of the game's plot. The article discusses trends in character design in modern video games and their impact on the art of storytelling. In addition, the study analyzes the techniques of visual character design, their importance in creating emotional resonance and their impact on player perception. This article takes a detailed look at the influence of character design on a game and its story structure using the character Wanderer in Genshin Impact as an example.

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>
2. Narrative in games. Non-text methods of filing history. URL: <https://habr.com/ru/companies/otus/articles/688490/>
3. Developer Insight: Character Stories (I) "VigilantYaksha" Xiao-URL: <https://genshin.hoyoverse.com/en/news/detail/103849>
4. Design character. From simple to complex. Part 1. Base URL: <https://dtf.ru/cinema/133336-dizain-personazha-ot-prostogo-k-zamyslovatomu-chast-1-osnovy>

5. Who is Stranger? / Lore, Haight and Guide URL: <https://genshindrop.com/community/guides/strannik-who>
6. Petrov I. V. Theory and practice of visual design in computer games / I. V. Petrov. — M.: Izdatelstvo "Heimdev", 2019. — 250 p. — ISBN 978-5-905-45310-6.
7. Benjamin K. L. Psychology of perception and visual design / K. L. Benjamin L. S. Goodman. -St.Petersburg: "NeiroTech", 2020. - 300 p. - ISBN 978-5-776-43567-2.
8. Yakovlev, A. V. The art of creating characters in video games / A. V. Yakovlev. — M.: Izdatelstvo "Kreativ", 2018. — 220 p. — ISBN 978-5-960-56870-8.
9. Gernot H. Understanding Visual Design for Video Games / H. Gernot. — New York: Game Dev Press, 2021. — 180 p. — ISBN 978-1-605-23643-9.
10. Smith R. J. Visual Storytelling in Games: The Art of Narrative Design / R. J. Smith. — London: Routledge, 2017. — 210 p. — ISBN 978-1-472-43912-3.

Авторлар туралы мәліметтер:

Кәріпбаев Жасұлан Болатбекұлы – хат-хабар авторы, аға оқытушы, Академик Е.А. Бөкетов атындағы Қарағанды университеті, Университетская көш., 28, Қарағанды, Қазақстан.

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

Сведения об авторах:

Карипбаев Жасулан Болатбекович – автор для корреспонденции, старший преподаватель, Карагандинский университет имени академика Е.А.Букетова, ул. Университетская, 28, Караганда, Казахстан.

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

Information on authors:

Zhassulan Karipbayev – corresponding author, Senior Lecturer E.A. Buketov Karaganda University, University street, 28, Karaganda, Kazakhstan.

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