

Содержание:

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире создание видеоигр является одним из наиболее крупных сегментов индустрии развлечений. Масштабы игровой индустрии сопоставимы, например, с киноиндустрией. А по скорости роста за последние пять лет индустрия видеоигр существенно ее опережала.

По степени влияния на потребителей и вовлеченности их в интерактивное окружение, предлагаемое видеоиграми, этот сегмент уже давно выделяется среди других видов развлечений.

Геймдев или разработку игр невозможно рассматривать обособленно от индустрии компьютерных игр в целом. Непосредственно создание игр – это только часть комплексной «экосистемы», обеспечивающей полный жизненный цикл производства, распространения и потребления таких сложных продуктов, как компьютерные игры.

В структуре современной игровой индустрии можно выделить следующие уровни: платформы, игровые движки, разработка видеоигр, издание и оперирование, популяризация и потребление.

Одной значимой частью в разработке игр является создание персонажей. Ведь они являются проводниками для игрока, через их уста доносятся история, сюжет, задачи, которые создавали разработчики. Детальная проработка персонажей, позволяет человеку сильнее втянуться в игровой процесс. В связи с этим, тема данной курсовой работы является актуальной, так как каждый пользователь в то или иной степени ассоциирует себя с персонажем, тем самым, желая сильнее погрузиться в сюжет игры.

Целью данной курсовой работы является рассмотрения процесса создания персонажа.

Задачами являются:

- Рассмотреть и проанализировать профессию геймдизайна
- Разобраться в создании и механике игр

- Рассмотреть и проанализировать оммаж в играх
- Проанализировать влияние персонажей на геймплей
- Проанализировать дизайн персонажей

Предметом исследований является игровая индустрия.

Объектом исследования является персонажи в компьютерных играх.

ГЛАВА 1. ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ

1. 1. Геймдизайн и игровые механики

Геймдизайн — процесс создания игрового контента и правил. Хороший геймдизайн — процесс создания целей, которые игрок захочет достигнуть, и правил, которым игрок будет следовать в процессе принятия значимых решений на пути к достижению этих целей.

Хороший геймдизайн акцентирован на игроке. Это значит, что превыше всего остального в расчет берется игрок и его желания. Вместо того, чтобы направлять действия игрока посредством правил, хороший геймдизайн мотивирует игрока двигаться в определенном дизайнером направлении. Поставить перед игроками задачу добраться до противоположного края игрового поля или повысить свой уровень — лишь часть задачи. Если у них не будет причины или желания к этому действию, игра станет пыткой.

В процессе создания игры дизайнеры пытаются увидеть проект глазами игрока:

- О чем эта игра?
- Как я играю?
- Как я побеждаю?
- Почему я хочу играть?
- Что мне нужно делать в игре?

Есть множество определений слова «игра», ни одно из которых не является общепризнанным в смысле определения границ геймдизайна. «Деятельность с правилами. Форма забавы, зачастую, но не всегда, включающая в себя конфликт

либо с другими игроками, либо с самой игровой системой, либо с случайностью, удачей или судьбой».

Большая часть игр имеет цель, хотя и есть исключения (The Sims или Sim City), имеет определенные начало и конец, но есть и исключения (к примеру, World of Warcraft и Dungeon & Dragons), требует от игроков принятия решений, но есть и исключения (к примеру, Candy Land и Chutes and Ladders). Видеоигра — это игра (в соответствии с определением выше), различным образом использующая цифровой видеозэкран того или иного вида.

«Ядро» или базовая динамика игры — та единственная вещь, вокруг которой построен игровой процесс — то самое ощущение от игры, которое дизайнер хочет вызвать. К примеру, игры серии Ratchet & Clank — про креативное и забавное устройство бедлама. Risk, Carcassonne и Go — про захват территории.

Ядро чаще всего связано с базовой механикой, будь то убийство противников, переворачивание карточек на своем ходу или продажа юнитов другим игрокам. Эта базовая механика, в свою очередь, ведет к базовой динамике — краткому алгоритму игрового процесса. В игровой индустрии, говоря «ядро», чаще всего имеют в виду именно базовую динамику. Базовые постулаты (иногда называемые видением игры) обычно пишутся командой разработчиков для отражения базовой механики или базовой механики и подытоживания сути игры в одном предложении.

1. 2. Лучшие ремейки, ремастеры и переиздания 2020 года

2020 год запомнится по удачным ремейкам, ремастерам и переизданиям. Лучшие из них на равных соперничали с новыми проектами — например, Final Fantasy VII Remake или Demon's Souls. А многие издатели вплотную занялись обновлением своей классики, чтобы новые поколения игроков познакомились со старыми играми.

Resident Evil — серия компьютерных игр и медиафраншиза компании Capcom. Основным жанром игр серии значится survival horror, но при этом как различные ответвления, так и некоторые основные игры могут принадлежать к другим жанрам, таким как шутер от третьего лица и рельсовый шутер. Первая игра была создана под руководством главного продюсера Токуро Фудзивара и геймдизайнера

Синдзи Миками, который при создании опирался на такие произведения, как фильмы серии «Живые мертвецы» Джорджа Ромеро, а также игры Alone in the Dark и Sweet Home. Франшиза насчитывает 8 основных оригинальных игр, 3 ремейка, несколько десятков спин-оффов в различных подсериях, 6 кинофильмов, 4 анимационных фильма и прочую медиапродукцию. Первая компьютерная игра в серии была выпущена в 1996 году, а основная последняя — ремейк Resident Evil 3 — вышла в апреле 2020 года.

Resident Evil 3 во многом проигрывает ремейку второй части, но хуже от этого она не становится. Это полноценный блокбастер с динамичной сюжетной кампанией, где попросту не успеваешь заскучать. Конечно, Resident Evil 3 ощущается скорее, как большой аддон для ремейка второй части, но в новый канон серии она хорошо вписывается.

Тем более, что многие её недостатки легко покрываются уровнем исполнения: Resident Evil 3 — идеальная игра для новичков, которые втянулись в серию совсем недавно. Ремейк четвертой части. И Capcom на примере этой серии показывает, как именно нужно делать обновлённые версии своих классических игр.

Серия игр Souls объединяет ряд компьютерных игр в жанре Action/RPG, разработанных японской компанией FromSoftware. Создателем серии и её основным разработчиком выступает Хидетака Миядзаки, руководивший разработкой всех игр серии, кроме Dark Souls II. Первой игрой серии является Demon's Souls (2009), последней — ремейк Demon's Souls (2020).

Геймплей игр серии Souls основан на исследовании мира, состоящего из ряда взаимосвязанных уровней, и сражениях с различными чудовищами с использованием холодного оружия; игрок управляет персонажем с видом от третьего лица. Серия известна своей высокой сложностью — от игрока ожидается, что он часто будет проигрывать битвы и учиться на своих ошибках.

Ремейк Demon's Souls стал флагманским эксклюзивом PlayStation 5, на примере получился настоящий некст-ген опыт. Графика поражает воображение, и новая анимация здорово оживляет геймплей.

Но в целом — это та же игра, что вышла в 2009 году. Изменения минимальные и скорее косметические: у каких-то противников поменяли дизайн, а где-то обновили иконки. Для многих игроков это отличная возможность начать знакомство с культовыми играми от From Software. Тем, кто уже прошёл всё вдоль и поперёк, будет приятно посмотреть на похорошевшую родоначальницу целого поджанра.

Ещё один полноценный ремейк — и почти что новая игра. Фанаты ожидали кропотливого повторения оригинала с новой графикой, но получили переосмысление с изменённым сюжетом. Его углубили и расширили, а в одном из моментов Final Fantasy VII Remake идёт совершенно другим путём.

Final Fantasy (Последняя фантазия) — серия компьютерных игр, созданная геймдизайнером Хиронобу Сакагути, а также торговая марка, основанная на этой серии и принадлежащая японской компании Square Enix (в прошлом Square). Основной составляющей торговой марки являются фэнтезийные и научно-фантастические ролевые игры, но, кроме этого, бренд Final Fantasy включает кинофильмы, аниме, журналы и другие сопутствующие товары. Первая игра серии разрабатывалась в 1987 году маленькой студией Square, состоявшей всего из нескольких человек и находившейся в тяжёлом материальном положении, а название серии намекает, что это был их последний шанс выстоять. Но выпущенный ими продукт оказался весьма успешным и привёл к появлению многих сиквелов. Ранние игры Final Fantasy были исключительно ролевыми (в японском понимании жанра), однако впоследствии под этим названием стали появляться тактические ролевые игры, ролевые игры с элементами экшн, массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры и даже гонки.

На очереди ещё несколько сюжетных эпизодов, но уже первая глава ощущается самостоятельной игрой на 35 часов. Разработчики здорово постарались над обновлением культовой оригинальной игры, и от местных красот захватывает дух. Кат-сцены и вовсе получились чуть ли не лучшими во франшизе.

ГЛАВА 2.ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ ПЕРСОНАЖЕЙ В ИГРАХ

2. 1. Культура отсылок. Оммаж в играх и кино

Ни один автор, будь то художник, писатель или режиссер, не может творить в вакууме. Ему необходимо смотреть по сторонам, впитывать идеи и создавать на их основе собственные. Логично, что у всякого творца есть примеры для подражания, кумиры, и им хочется выразить свое восхищение в собственных работах. В процессе создания персонажей, локаций 2D художники используют оммаж. Или другими словами, отсылка.

Оммаж — это возможность колоссально обогатить созданную историю и вознести опыт игрока, зрителя, читателя или слушателя на новый уровень.

В шутере Scorn (см. рис. 1.) можно встретить ряд отсылок работам известных художников.



Рис. 1. Оммаж в шутере Scorn.

По информации издания PC Gamer, создатели Scorn вдохновлялись не только Гигером, но и Здзиславом Бексиньским — признанным мастером хоррора из Польши. Повсюду в игре – его болезненная палитра, детальность и то же пугающее ощущение, что всё вокруг физически сплетено из плоти и кости.

Оммаж в Overwatch. Речь пойдет о Мойре (см. рис. 2.). Высокий рост, стрижка-вспышка, худощавое телосложение, гетерохромия и визуальный акцент на глазу. Её образ говорит о Зигги Стардасте, сценическом герое Дэвида Боуи. Близзард не скрывают дани уважения музыканту: один из скинов на Мойру назван Glam. Учитывая, что альбом Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders From Mars записан в жанре глэм-рока, параллели очевидны.



Рис. 2. Оммаж в Overwatch.

Оммаж в Transistor. Джен Зи, арт-директ Supergiant Games, ввела в проект отсылки к ар-деко и ар-нуво. Уже с первого взгляда на игру возникают образы в стиле Густава Климта. Характерная золотая гамма и элементы знаменитых паттернов художника окружают нас повсюду.

Климт не единственный, кто вдохновлял создателей Транзистора. Некоторые внутриигровые портреты напоминают работы Альфонса Мухи. Его типичное

ажурное исполнение и любовь к рыжеволосым красавицам видны невооруженным глазом.

Многое заложено в золотых палитрах Мухи и Климта. Золото — лейтмотив всей игры, оно играет важную сюжетную роль. Судя по внутриигровым постерам, главная героиня Ред была буквально покрыта золотом, когда находилась на пике своей славы певицы – в золотом платье, на золотом фоне и в теплом сиянии софитов. Но, потеряв свой золотой голос, она отрезает подол золотого платья, берёт в руки меч и отправляется мстить (см. рис. 3.).



Рис. 3. Оммаж в Transistor

2. 2. Как внешний вид персонажа рассказывает истории и помогает геймплею

Концепт-художники по персонажам в играх тоже решают комплексные задачи. Облик героя игры должен не только рассказывать о его характере, но и работать на сюжет. Одежда в играх работает примерно по тем же схемам, что и человеческая мода. Она нужна для того, чтобы выделяться и объединяться. Человек, одетый в сходном с нами духе, будет читаться, как “свой”. В то же время, обычно мы приносим в образ что-то свое, чтобы показать свою индивидуальность.

2. 2. 1. Как создавали Элой из Horizon Zero Dawn

Horizon Zero Dawn - экшен в мире постапокалиптического будущего, в котором мир населяют роботизированные динозавры, уничтожившие современную цивилизацию. Немногочисленные выжившие люди образовались в небольшие первобытные племена и противостоят механическим монстрам при помощи примитивного оружия в сочетании с высокими технологиями.

Главная героиня Horizon Zero Dawn — девушка по имени Элой. Ее воспитанием занимался мужчина по имени Раст, являющийся Изгоем. Однажды на охоте Элой попадает в заброшенную лабораторию, где находит устройство Визар, с помощью которого может видеть дополненную реальность. Чтобы попасть в племя Нора, девушке нужно пройти обряд Инициации. Однако на племя совершает набег культист Гелис и уничтожает поселение. Героиня отправляется в погоню за убийцей. Во время путешествия она узнает множество тайн, связанных с ее происхождением и становлением мира в том виде, в котором она знает его сейчас.

Внешний облик Элой (см. рис. 4.) — пример ярко выраженной индивидуальности, прекрасно вписанный в нарратив. Элой — отверженная своим племенем рыжеволосая охотница. Её боевая грация передаётся через буйную копну волос и развевающуюся на ветру одежду. Героиня привыкла жить сама по себе, и её образ отражает эти черты. Она носит практичный охотничий костюм, однако на ней всегда шарф и яркие бусы, живописные юбки, сформированные из шкур и полотен, фактурный пестрый пояс, сумки, колчан и самодельный лук. Как бы ни менялись костюмы Элой вместе с её путешествием, её силуэт всегда остаётся узнаваемым и неизменным.



Рис. 4. Элой из Horizon Zero Dawn

Отдельную роль в работе над образом играют волосы. Художники долго изучали, как форма прически в сочетании с лицом и жестами смогут подчеркнуть темпераментность Элой. Их яркий цвет и сложная текстура с косами были выбраны не случайно. Они помогают узнавать героиню среди других представителей племени и выделять её в бою.

Иван Голицын (концепт-художник) о создании главной героини говорил: «Нам хотелось, чтобы Элой узнавалась наверняка и сразу, вне зависимости от того, что на ней надето, поэтому её волосы стали ключевым мотивом, который остается неизменным на фоне любого костюма.»

Над образом главной героини работала концепт-художница Лоис ван Баарль. Вот что она рассказывает о прическе Элой. Лоис ван Баарль (концепт-художница): “Делая наброски Элой, я использовала насыщенные оттенки земли, чтобы отразить связь героини с природой и интуитивный подход к жизни. Для её волос требовалось создать ощущение объемности и густоты, но так, чтобы волосы не казались гладкими или чисто вымытыми, что было бы странно для охотницы, живущей в дикой природе.”

2. 2. 2. Отшельник, друг, предатель. Бог

Dragon Age Inquisition — компьютерная ролевая игра, продолжение серии Dragon Age в жанре фэнтези, которую разработала канадская студия BioWare. В этой игре одним из ключевых персонажей всей истории является Солас (см. рис. 5.) — герой, сошедший к зрителям с гадальной карты “Отшельник”.

В начале сюжета он предстает перед Инквизитором, как странствующий маг-отступник. Одежда персонажа отражает его образ жизни. Художники хотели, чтобы все его вещи выглядели самодельными и импровизированными, будто на Соласе надето сразу всё, что у него есть. Его одежда неброская и довольно простая с виду, однако есть в его костюме крайне примечательная деталь.

На шее Солас носит подвеску, которая напоминает то ли клык, то ли коготь, то ли стоптанный сапжок. Сперва это кажется данью милям дорог, которые преодолел наш эльфийский герой, или памятью о его эльфийском происхождении в виде охотничьего трофея. Однако с развитием сюжета мы узнаем, что Солас - это без малого Фен'Харел, бог эльфийского пантеона, всегда изображавшийся в виде волка. И «сапжок» оказывается ничем иным, как куском волчьей челюсти. В образ Соласа хотели вложить идею мудрости, не знающей возраста, и ни одна прическа не отражала её лучше, чем полное отсутствие волос — вероятно, отсылая нас к образу буддийских монахов, стремящихся к просветлению.



Рис. 5. Образ Соласа

2. 3. Bloodborne и мода: эстетика ужаса, манёвренность и символизм

Создатель Dark Souls и Bloodborne Хидетака Миядзаки любит работать с культурными символами западного мира, но очень мало распространяется насчёт конкретных источников вдохновения. Для него принципиально важно дать игрокам свободу от точных формулировок.

2. 3. 1. Атмосфера мира

Лор Souls-игр богат на детали, но сюжет в них далеко не сразу выстраивается в понятную, линейную структуру. История в Bloodborne и вовсе построена на полутонах и мистических формулировках. Президент FromSoftware Хидэтака Миядзаки объясняет, что это во многом обусловлено личным мотивом. Миядзаки рос в чрезвычайно бедном городе в ста милях от Токио. Его родители не могли

позволить покупку книг или манги, поэтому ему приходилось брать в библиотеке то, что было в наличии.

«В детстве я любил читать книги, которые были слишком трудными для меня. В них я понимал, может, лишь половину кандзи (японская письменность, пришедшая из Китая), и использовал воображение, чтобы заполнить пустоты. Я хотел проверить, могу ли я перенести подобный опыт в видеоигры, где нужно использовать воображение для устранения пробелов.» — говорил Хидэтака Миядзаки, президент FromSoftware о своём вдохновении.

Миядзаки применял этот метод не только к построению мира игры, но и в работе с художниками. При разработке Bloodborne Миядзаки опирался на «Дракулу» Брэма Стокера, «Франкенштейна» Мэри Шелли и «Мифы Ктулху» Говарда Филлипса Лавкрафта, поэтому иногда вместо визуального референса использовал текст. В процессе чтения он подчеркивал интересные для себя абзацы, чтобы позже показать их команде. Вместо визуального референса он приносил текст и просил художников визуализировать ощущения от прочитанного.

Подобная вольность толкования распространилась на всю игру. В Bloodborne царит атмосфера полусна и безумия, а многие аспекты игры, вроде концовок, происхождения Великих и цикла охоты, не поддаются одному, единственно правильному толкованию. Миядзаки наполняет мир игры загадками, подталкивая каждого к наделению пробелов собственным смыслом. Это словно дополнительная игра, где всё, включая одежду, становится символом.

2. 3. 2. Перевоплощение в охотника

Главный герой приезжает в город Ярнам на ритуал переливания крови, который обещает исцелить любую болезнь. После процедуры чужестранец превращается в охотника на чудовищ и не может покинуть охваченный чумой город, пока не истребит всех монстров. В Souls протагонистом был рыцарь и движения во многом были обусловлены тяжёлыми доспехи. На смену неповоротливому латнику приходит путник в брюках и плаще (см.рис. 6.).



Рис. 6. Сет «Охотник»

По сравнению с доспехами из металла, ткань одежды даёт большую мобильность в драке, из-за чего геймплей становится резче и агрессивнее. Раньше у игрока была возможность защищаться, прятаясь за щитом, но в Bloodborne этой опции нет. «Обычно охотники не используют щиты из-за их неэффективности против силы чудовищ. Щиты хороши до тех пор, пока не прививают пассивность» — сказано в описании щита.

Тем самым FromSoftware заставляет игрока пересмотреть устоявшийся алгоритм обороны. Геймдизайнеры не оставляют игрока безоружным, предлагая другой инструмент для выживания — движение. Облегчённый внешний вид протагониста увеличивает скорость его передвижения, а одежда подчеркивает эту переменную. Изменение боевой системы касается как первоначального образа, так и перевоплощения в охотника.

Канонический образ с обложки доступен не сразу, — какое-то время игроку предстоит сражаться в обычной одежде. Брюки, рубашка и жилет не слишком примечательны, но короткая накидка с капюшоном выдаёт в герое путешественника (см. рис. 7.).

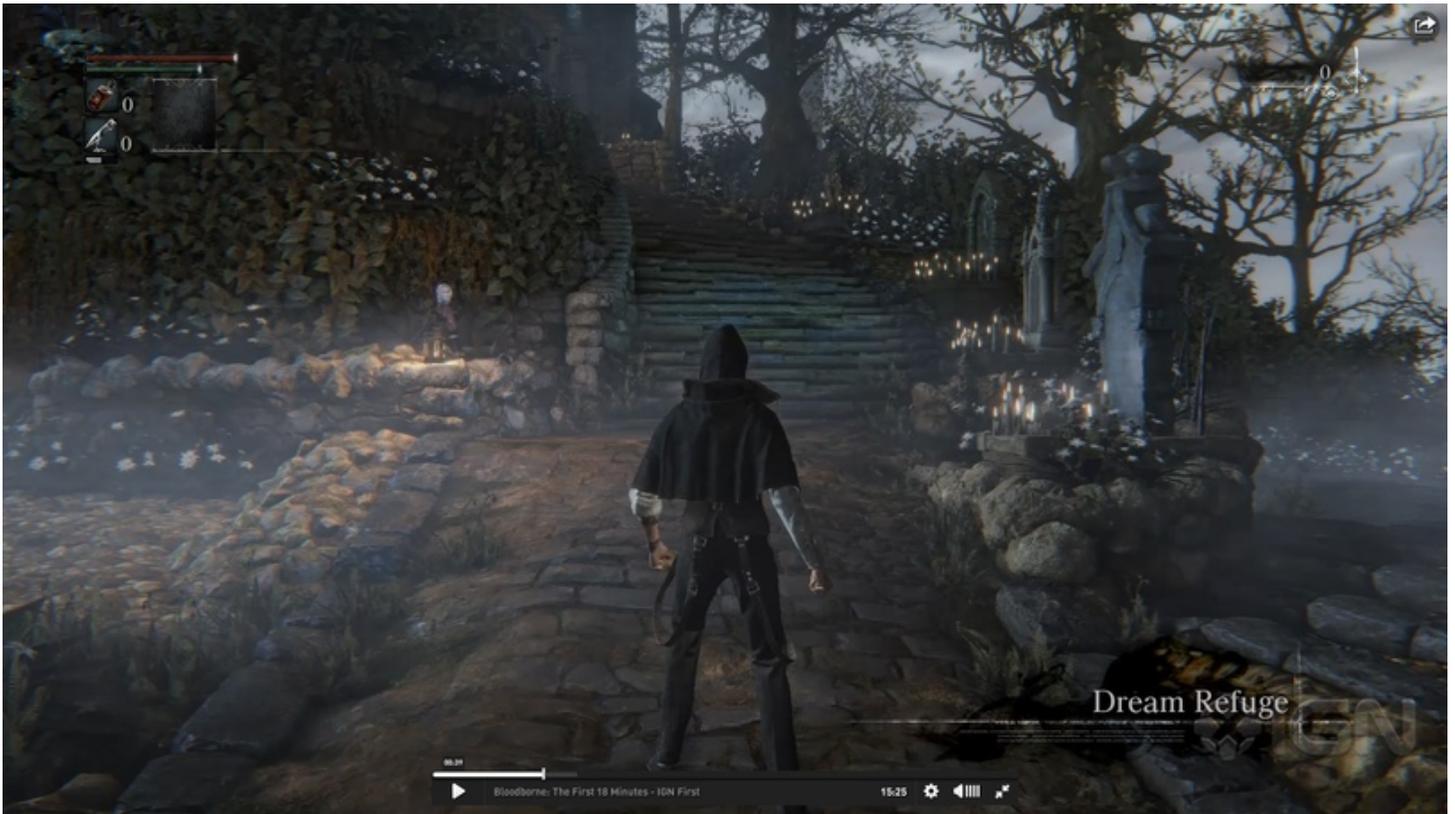


Рис. 7. Накидка с капюшоном

Ткань, покрывающая голову и плечи, называется пелериной. Само слово *pelerin* пришло из французского языка и означает «странник», «пилигрим», а оно, в свою очередь, происходит от латинского *peregrinus* — «пришелец». Изначально пелерина была частью монашеского одеяния, а после того, как стала повседневным элементом гардероба, её носили и мужчины, и женщины.

В *Bloodborne* можно кастомизировать героя, и пелерина в этом смысле универсальна. Накидка откликается на любое движение: даже когда герой просто идёт по лестнице, пелерина мягко приподнимается и опускается. Это добавляет ещё больше лёгкости языку тела охотника по сравнению с *Dark Souls*. По словам Тетсу Такахаши, дизайнера FromSoftware, симуляции ткани было уделено особое внимание.

Тетсу Такахаши, дизайнер FromSoftware говорил следующее: «PlayStation 4 позволяла создавать более детальную графику, что было невозможно с предыдущим софтом. Но это также означало, что от нас ожидают намного более проработанный дизайн. Большой процент мощности процессора мы оставили для симуляции ткани. Усилия программистов будут вознаграждены, если игроки, несмотря на недружелюбную атмосферу, почувствуют некую «мягкость» в мире

Bloodborne.»

После лёгких брюк и рубашки сет охотника выглядит ещё внушительнее. Из-за потёртой текстуры и внушительной длины плащ кажется тяжёлым, но он подвижен в той же степени, что и лёгкая накидка.

В мужском и женском вариантах плаща достаточно отличий, но важные детали сохранены в обоих случаях (см. рис. 8.). Например — шлица. Так называют обработанный особым образом разрез, который обеспечивает свободу движений при ношении. Чаще всего шлица располагается посередине пальто или пиджака, как в мужском варианте сета охотника. Её расположение на женском плаще похоже на классический разрез на платье.



Рис. 8. Сет «Охотник».

Во времена, когда мужчины часто ездили верхом, разрез в центральном шве позволял фалдам костюма свободно висеть по бокам лошади, тем самым

предотвращая повреждения одежды в случае резких движений. При езде верхом шлица обеспечивала удобство и подвижность всадника, но при ходьбе верхняя одежда с разрезом часто распахивалась. Но для Bloodborne это не минус, а дополнительный акцент на манёвренности.

Охотники-джентльмены носили плащи со шлицей, чтобы не порвать дорогую ткань. Аристократа, который охотится ради развлечения, на английском назовут «sportsman», в то время как охотник, зарабатывающий себе на жизнь этим ремеслом (например, егеря), — это «hunter». Именно этим словом и называют главного героя Bloodborne в англоязычной версии игры.

На профессиональный характер одежды указывает и её описание в игре: «Этот комплект охотника имеет превосходную прямую защиту. Но её недостаточно, чтобы позволить обычному человеку иметь реальный шанс против зверей». Для охотника в одежде важна функциональность, — повредить броню он не боится. Комплект банданы со шляпой тоже отвечает утилитарным требованиям.

Лицо охотника прикрывает шарф-бафф (см. рис. 9.). Концы ткани сшиты и образует трубу. Благодаря такой конструкции, её можно натянуть на лицо как маску и не переживать, что она развяжется или соскочит, как бандана. Аксессуар придумал испанский мотогощик с целью защиты от ветра и пыли, летящих в лицо во время мотокросса. Современные модели сделаны из материалов, которые позволяют шарфу растягиваться и не терять формы, если их использовать как балаклаву-подшлемник.

Средневековому охотнику на чудовищ столь продвинутые технологии недоступны, но с функцией защиты от чумы шарф справляется.

Шляпа тоже свидетельствует о прогрессе дизайна под влиянием стремления к удобству и практичности. В первой половине 17 века в армиях Западной Европы была распространена широкополая шляпа. Широкие поля мешали военным запрокидывать голову и были помехой, когда на плече лежало громоздкое ружьё. Постепенно края шляпы подгибались пока не появился принципиально новый фасон — с тремя загнутыми концами. Герою незачем прятаться за широкими полями, так как его лицо уже скрыто маской, а треуголка даёт ему большой угол обзора, что весьма важно для охотника, на которого в любой момент может напасть монстр.



Рис. 9. Сет «Охотник».

Весь сет охотника напоминает образ персонажей из фильма «Братство волка». В нём главные герои тоже охотятся на монстров и приезжают в другой город, чтобы избавить жителей от жуткого зверя. Те же треуголки, кожаные плащи и грубо зашитые маски на лице (см. рис. 10.).



Рис. 10. «Братство волка».

Мистический сюжет о противостоянии человека и зверя для режиссёра Кристофа Ганса был особенно привлекателен. В 1993 году Ганс принял участие в киноальманахе «Книга мёртвых», фильме ужасов, посвящённом экранизации рассказов Говарда Филлипса Лавкрафта.

Хидэтака Миядзаки, президент FromSoftware: «Не могу назвать себя фанатом хорроров. В литературе я не отдаю однозначное предпочтение каким-то жанрам. Если бы мне пришлось определиться с жанром игры, я бы сказал, что это тёмное фэнтези. Я люблю дать волю воображению. То, что вы в итоге видите — комбинация многих элементов.»

В центре внимания культовых готических текстов лежит страх перед неизвестным и непонятым человеку. Тьма отпугивает и привлекает одновременно, демонстрируя неочевидную красоту кошмара. Подобную атмосферу Миядзаки хотел создать в игре.

2. 3. 3. Готика и деконструкция

Готическое мировоззрение изучал философ Эдмунд Берк в трактате «Философское исследование происхождения наших идей возвышенного и прекрасного». Именно оно вдохновило целое поколение писателей бросить взгляд во тьму в поисках красоты.

Берк разводит понятия прекрасного и возвышенного — последнее, согласно его теории, раскрывают состояния одиночества, страха, страдания. Перечисленные чувства способны вызывать не удовольствие, а восторженный ужас. Для достижения максимального эффекта, ужас должен быть окутан тайной, вызывая нарастающее напряжение. Тревожное ожидание ведет к высшей степени любопытства и волнующему трепету. Философ подчёркивает, что боль и страх только тогда вызывают восторг, когда не несут реальной угрозы, а катарсис наступит лишь при условии, что человек находится в полной безопасности от описываемого ужаса.

Эстетика ужаса в Bloodborne раскрывается не только через сеттинг и атмосферу, но и через одежду. Со времен исследования эстетики в период античности, в эпоху Возрождения и классицизма, прекрасное подразумевает нечто гармоничное, пропорциональное, симметричное. Эти понятия применимы и к восприятию одежды, её техническому исполнению.

В Bloodborne часто встречаются истлевшие ткани и рваные края: как пример — одеяние первого охотника, Германа (см. рис. 11.). Ткань протёрта до дыр, а края его накидки и брюк свисают отдельными волокнами. Сету кладбищенского сторожа и вовсе немного осталось до откровенных лохмотьев.



Рис. 11. Герман.

В 1981 году в Париже на неделе прет-а-порте, где демонстрируют готовую одежду для массового производства, свои коллекции впервые показали японские дизайнеры Рэй Кавакубо и Ёдзи Ямамото (см. рис. 12.). Они вывели на подиум моделей в черных безразмерных нарядах ассиметричного кроя и с необработанными швами.

Публика разделилась на два лагеря: одни восторгались новым взглядом на вещи, другие разносили восточное новаторство, окрестив коллекции дизайнеров одеждой нищих, стилем обносков, «похоронной процессией после взрыва атомной бомбы», назвав его «Post Hiroshima Look». Японцы выразили отказ от канонов «хорошего вкуса», трансформировав традиционные (прежде всего европейские) конструкции одежды. Их подход назвали по аналогии с концептом из философии постмодернизма — деконструкцией.



Рис. 12. Коллекции японских дизайнеров

Ёдзи Ямамото, дизайнер: “Я нахожу совершенство уродливым. В вещах, созданных человеком, я хочу видеть шрамы, неудачи, хаос, изъяны. Я ненавижу моду как

ассоциацию с чем-то красочным, ярким, экстравагантным. Из-за этого я никогда не хотел идти по главной улице моды. Я шёл тротуарами из-за тьмы, живущей во мне.”

Японская мода укутывает тело вместо того, чтобы его демонстрировать, как это всегда делала мода европейская. Причину различия культур сформулировал другой японский дизайнер одежды Исси Мияке: «Крой западной одежды определяется телом, крой японской — тканью». В 1997 году рамках своего модного дома Comme des Garçons Рэй Кавакубо выпустила «Горбатую коллекцию» (см. рис. 13.).



Рис. 13. «Горбатая коллекция»

В исследованиях тела она зашла на территорию Bloodborne. В игре мы встречаем подопытную Аделину, чья голова раздулась от экспериментов, которые на ней ставят (см. рис. 14.).



Рис. 14. Аделина

На подиум в 1997 году вышли модели в костюмах, деформирующих тела — огромные плечи, бёдра и горбы выпирали словно последствия неудачных опытов.

Годом позже исследования асимметричных форм продолжилось, но коллекция получилась более романтической. Искажения пришлись на головные уборы, а сама одежда напоминала нечто среднее между платьем невесты и хирургической рубашкой (см. рис. 15.).



Рис. 15. Новая коллекция 1997 года.

Образ девушки в длинном белом одеянии напоминает о другой подопытной — главной героине фильма «Невеста Франкенштейна». Платье придумала Вера Уэст, главная художница по костюмам студии Universal, которая прославилась созданием нарядов для фильмов ужасов. В похожем одеянии доживает свои дни Аделина и ещё десяток подопытных.

Деконструкция у Рэй Кавакубо начиналась ещё на этапе деформации материалов. Для создания некоторых коллекций она зарывала ткани в землю на несколько недель, чтобы они приобрели необходимую фактуру. Дорогой кашемир она вываривала до состояния войлока, а роскошный шелк оставляла выгорать на солнце.

В образе главного героя Bloodborne тоже присутствует доля разрушения — края шляпы истрепались, словно после того, как их подожгли. Это же касается сета «Костной золы», в котором края накидки и шляпы выглядят так, будто они обуглились, оправдывая название комплекта. Ещё сильнее этот эффект заметен в головном уборе комплекта «Пепельного охотника». Одеяние выкрашено золой, швы накидки разошлись, а полы плаща разодраны до состояния бахромы (см. рис. 16.).



Рис. 16. Сет «Костяная зола».

И всё же они по-своему красивы, как и намеренно состаренные вещи Рэй Кавакубо. Рэй считала хорошей коллекцией ту, что пугает людей. Восприятие ужаса как чего-то прекрасного роднит её философию со взглядами Миядзакки. Чёрный цвет от

Comme des Garçons моментально стал символом интеллекта, который противопоставлял себя культуре объективации женского тела.

Любительниц неоднозначной красоты вещей Кавакубо окрестили японским словом «karasu» — «вороны».

В мире Bloodborne есть своя ворона-охотница: Эйлин избавляется от охотников, которые развратились в погоне за кровью. Как и главный герой, она родом не из Ярнама, о чём сказано в описании её брони: «Первая великая охотница явилась из чужих земель». Её плащ состоит из перьев, а маска, закрывающая лицо, выполнена в форме клюва. Физика плаща позволяет ему взмывать в воздух, словно это птица, раскинувшая крылья во время полёта (см. рис. 17.).



Рис. 17. Эйлин

Образ ворона в готической системе символов — один из самых популярных. Вдохновлялись мрачной красотой птицы и дизайнеры одежды. Кутюрную версию ворона-охотника создала дизайнер Анн Демельмейстер. Её занимала идея движения и силы, что выразилось в коллекциях 2011 и 2012 годов, где высокие сапоги, длинные перчатки и корсетные пояса из грубой кожи Анн скрестила с вороньими перьями (см. рис. 18.).



Рис. 18. Коллекции дизайнера Анн Демельмейстер.

Анн Демельмейстер вышла из «антверпенской шестерки» — бельгийской альтернативы японского деконструктивизма. Основным маркером её стиля, кроме асимметрии, многослойности и намеренной небрежности в обработке краев, стали перья. Их она добавляла в качестве аксессуаров на верхнюю одежду и головные уборы или превращала в полноценные украшения.

Украшение в форме вороны носит и Эйлин в знак принадлежности к ковенанту «Охотников на охотников». В описании значка сказано: «Чтобы получить этот проклятый значок, необходимо быть сильным, неподвластным соблазну крови и милосердным при лишении товарища жизни». Опьянение кровью спровоцировало чуму в Ярнаме, а кровь, как главный символ игры, вынесена в название. Свой след она оставила и на одежде некоторых персонажей.

2. 3. 4. Символизм крови

С крови начались запутанные события вселенной Bloodborne, и на протяжении всей игры кровь будет встречаться во всевозможных формах: от пятен на одежде до средств оружия.

Вместе с кровью появились и охотники, первым из которых стал Герман. Его одежда стала прототипом для всех последующих охотников. Простота экипировки связана с отсутствием опыта и ресурсов — из описания в игре мы узнаем, что его наряд был сшит до создания мастерской. Лёгкость и мобильность экипировки достались его ученикам словно в наследство.

Одной из его учениц была Леди Мария. По одной из версий, Герман любил Марию и после смерти именно по её образу и подобию создал Куклу (см. рис. 19.). На это намекает и описание её сета: «Глубокую любовь к кукле можно объяснить великолепным качеством изготовления данного предмета и бережным отношением к нему. Оно граничит с манией, но в тоже время излучает теплоту».



Рис. 19. Леди Мария и Кукла

Сходство Марии и Куклы заметно во внешности, но в одежде не осталось почти ничего, что бы их связывало. Леди Мария истребляла монстров и носила мужскую одежду, в то время как Кукла выполняет более традиционную женскую роль и выглядит соответствующе. Кукла одета в длинное платье, которое совсем не предназначено для того, чтобы уворачиваться от врагов, что ставит её в зависимое от Германа положение. Возможно, за счёт этого Герман хотел выразить ту заботу и защиту, которую не смог дать Леди Марии при жизни.

Обе носят головные уборы, но различие их характеров проявляется и здесь; у Марии — заострённая треуголка, у Куклы — полукруглая шляпка с цветами. В качестве связующего элемента выступает жабо — отделка блузки или рубашки в виде оборки из ткани, спускающейся от горловины вниз по груди. Леди Мария умерла от перерезанного горла, и ворот её блузы запачкан кровью. Как дань этому трагическому исходу, жабо Куклы выполнено из красной ткани.

Жабо считается декоративным элементом — украшением. Аксессуар, напоминающий о способе убийства владелицы, был и на показе Dior в 2006 году в

коллекции, посвящённой Французской революции и Марии-Антуанетте. В то время ведущим дизайнером был эпатажный Джон Гальяно, разделяющий увлечение юной королевы к театральности, избыточности и роскоши. Мария-Антуанетта питала необыкновенную страсть к жемчугу и за свою расточительность поплатилась головой, что Гальяно и воспроизвёл через окровавленное жемчужное ожерелье.

Мёртвая королева есть и среди персонажей Bloodborne. Призрак королевы Ярнам блуждает в окровавленном платье, а во время боя с ней раздаётся детский плач. Точного ответа на вопрос «что случилось с ребёнком?» нет, но засохшая кровь на белоснежном платье в характерном месте, наводит на мысли о том, что плод вырезали прямо из живота (см. рис. 20.).



Рис. 20. Мёртвая Королева.

Пятна крови как элемент декора одежды привлекал и дизайнеров. По аналогии с испорченным кровью платьем птумерианской королевы, Haider Ackermann забрызгал кровью белый пиджак, а порезы из «Психо» Хичкока вдохновили марку THE BLONDS (см. рис. 21.).



Рис. 21. THE BLONDS.

Мода традиционно избегает неудобных тем, в том числе смерти, но иногда союз кутюра и хоррора всё-таки случается. Александр Маккуин посвятил одну из коллекций Джеку Потрошителю, Гарет Пью — Ганнибалу Лектору, а Раф Симмонс — «Американскому психопату».

Двойственность красоты, эстетизация боли, внешние и душевные раны, стали основой для создания утонченных нарядов. В Bloodborne одежду перепачканную кровью и золой, разодранную до лохмотьев, выписывают также бережно, как и роскошные одеяния верховных служителей церкви.

2. 3. 5. Одежда служителей церкви

Чем выше персонаж в церковной иерархии Ярнама, тем сложнее его одеяние: вышивка детальнее, наряды пышнее. Высокое положение подчёркивают не только качеством тканей и ручной вышивкой, но и менее заметными деталями. Если у Эйлин-охотницы ладан, заглушающий запах крови и чудовищ, находится прямо в маске-клюве, то у Юри, последней ученицы Бюргенверта, на поясе висит помандер (см. рис. 22.).



Рис. 22. Юри.

Помандер — это ароматический сосуд из драгоценных материалов. Он обрёл популярность в Средневековье, когда канализационная система ещё не была развита (см. рис. 23.). Помандер выглядел как контейнер, как правило, шарообразной формы, куда помещались ароматические вещества, такие как амбра

(отсюда происходит название). Аристократы подносили помандер к лицу на особо зловонных улицах, — а Ярнам явно не отличается частотой и переполнен заражёнными.



Рис. 23. Помандер.

Помандер считали предметом роскоши, поскольку вещества, которые клали внутрь, были дорогими. Аксессуар изготавливали из золота или серебра и крепили на цепочку из тех же драгоценных металлов. Талия Юри обёрнута серебряной цепью несколько раз, и каждый оборот добавляет аксессуару стоимости.

Белый цвет тоже свидетельствует о принадлежности к высокому церковному рангу. Сет чёрной церкви восходит к низшим чинам духовенства, а белые одеяния Хора описаны в игре как высшие клирики церкви Исцеления. Для средневековой

церкви характерна идея о том, что фундаментом всех цветов является свет, который воспринимался как видимое присутствие Бога. И чем больше цвета в земной реальности, — в первую очередь, в убранстве святилищ, сакральных предметах, одежде, тем дальше отступает тьма.

Синий тоже пречисляют к божественным цветам. Небесно-голубая ленточка есть в сете Хора, а в оттенке насыщенного синего выполнена епитрахиль — длинная лента, огибающая шею Мастера Виллема.

Священник без епитрахили, как и диакон без ораря, не может совершать службу. Она — то небольшое, что осталось Мастеру Виллему от его положения. Он уже не может ходить, церковь пришла в упадок, и всё, что остается Мастеру Виллему, это сидеть и размышлять.

Синий — традиционный цвет плаща Девы Марии, также он характерен для херувимов. Но утверждать что-то конкретное о значениях и смыслах цветов в Bloodborne сложно, — все понравившиеся референсы Миядзаки смешивает, не всегда сверяясь с исторической точностью.

Хидэтака Миядзаки, президент FromSoftware: “Если коротко, то не то, чтобы я особенно усердно изучал историю в свои студенческие годы. Но, как нетрудно заметить, взглянув на мои игры, она всегда вызывала у меня определенный интерес. Хочу сделать акцент на том, что я предпочитаю не углубляться в какие-то конкретные исторические эпохи или события в поисках вдохновения, ведь мне хочется создать некий гибрид. Я намеренно лишь вскользь касаюсь разных элементов.”

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Геймдизайн, как и много других форм дизайна, это итеративный (то есть циклический, повторяющийся) процесс. Это означает, что игра быстро становится прототипом, затем в нее играют и улучшают — снова и снова до тех пор, пока она не приобретет финальный вид.

Никто не достигнет идеальной цели с первого раза, даже самый суперквалифицированный дизайнер; и самые великие и наиболее успешные игры достигли высот только после большого количества повторяющихся ошибок на пути. Любой модерируемый игровой комплекс или игровая система внутри игры обычно

требуют много итераций (повторений) перед тем, как считаться завершенными.

Создание игры – это долгий и трудоёмкий процесс. В нём участвуют очень много людей разных специальностей. Только грамотная работа всех отделов может создать на выходе качественный продукт, который будет воспринят игроками, благодаря хорошему игровому опыту.

Визуальный язык напрямую завязан на игровой механике. Задача художника создать «говорящий» дизайн персонажа. Вопросы, которые решает 2D художник: как его внешний облик будет отражать его личность? Какие формы присущи вашему персонажу? Какую одежду он носит? Какая у него причёска, какие детали портретной области? Как он вооружен? Какие цвета его характеризуют? И почему та или иная деталь оказывается в его облике? Такой анализ позволит установить определенные рамки и поможет поэтапно подойти к задаче, чтобы создать осмысленный, эмоциональный и цепляющий дизайн. Создать хорошего персонажа — это создать историю. Каждый человек представляет собой набор данных, которые можно прочесть через его внешний вид, будь то одежда, внешность, позы, жесты или манера речи. Этим люди немного, но могут рассказать «свою» историю. Тоже самое происходит и с персонажами игр, только их историю создают не они сами, а целый коллектив, работающий над созданием игры.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Книги.

1. Блейк, Дж. Харрис Консольные войны. Sega, Nintendo и битва определившая целое поколение / Блейк Дж. Харрис. - М.: Белое яблоко, 2015. - 592 с.
2. Джесси Рассел - 2012 год в компьютерных играх / Jesse Russell. - М.: VSD, 2012. - 940 с.
3. Джесси Рассел - Компьютерная игра / Jesse Russell. - М.: VSD, 2012. - 251 с.
4. Джесси Рассел - Компьютерная ролевая игра / Jesse Russell. - М.: VSD, 2012. - 779 с.

Электронный ресурс.

1. Ламмерс, Кенни Шейдеры и эффекты в Unity. Книга рецептов / Кенни Ламмерс. - М.: ДМК Пресс, 2014. - 274 с.
2. Логос, №1 (103), 2015. - М.: Издательство Института Гайдара, 2015. - 322 с.
3. Маквитти, Энди Мир игры Rise of the Tomb Raider / Энди Маквитти , Пол Дэвис. - М.: Фантастика Книжный Клуб, 2015. - 192 с.
4. Мур, Тодд Разработка игр для iPhone и iPad / Тодд Мур. - М.: Питер, 2012. - 515 с.
5. О'Брайен, С. Minecraft. Полное и исчерпывающее руководство / С. О'Брайен. - М.: Эксмо, 2016. - 304 с
6. Стефани Милтон - Minecraft. Руководство для начинающих / Stephanie Milton, Paul Soares Jr and Jordan Maron. - М.: Эгмонт Россия Лтд., 2014. - 899 с.
7. Уэллс, Нейт Мир игры The Last of Us / Нейт Уэллс , Эрн Мейер , Эрик Моначелли. - М.: ЭксЭл Медиа, 2014. - 176 с.