

## ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

*В статье анализируется важность создания внешности персонажей компьютерных игр, подходящей под их характер и роль, а также описаны этапы их создания.*

### ВВЕДЕНИЕ

Игры оказывают явное влияние на человека, а персонаж - это один из способов воздействия на игрока. Одной из главных задач при создании игры является задача сделать запоминающегося героя.

#### I. НАЧАЛО РАЗРАБОТКИ ПЕРСОНАЖА

Для хорошего персонажа в игре нужно поработать его мотивацию. Это необходимо, чтобы направить игрока в правильное русло. Можно выделить 3 основных приёма, которые хорошо помогают проработать мотивацию: синергия мотивации героя и геймплея, аналогия с пирамидой Маслоу и устранение разрыва между мотивацией героя и игрока.

Синергия мотивации героя и геймплея — один из факторов погружения в мир игры. То есть действия персонажа должны соответствовать прописанным для его характера качествам.

Ещё один приём для проработки концепции персонажа - это архетипы. Они построены на том, что у всех людей возникают примерно одинаковые ассоциации с каким-то определённым цветом. Применение теории архетипов помогает на подсознательном уровне подсказывать игроку как вести себя с тем или иным персонажем.

#### II. РАЗРАБОТКА ВНЕШНОСТИ ПЕРСОНАЖА

После проработки мотивации и цели персонажа следует приступить к его внешнему виду. Следует помнить, что архетип персонажа определяет его внешние атрибуты, поэтому при прорисовке персонажа нужно учитывать его род занятий и визуализировать его соответственно. Необходимо выделить главного героя среди остальных персонажей с помощью выразительного силуэта, чтобы создать контраст между ним и неигровыми персонажами.

Не маловажным является создание NPC-героев. NPC (от англ. Non-Player Character) —

это персонажи, которыми игрок не может управлять. Они обычно привязаны к местности, в которой находятся, поэтому их внешний вид должен соответствовать окружению.

Работая над противниками, необходимо придерживаться единой концепции, то есть, можно создавать вражеских героев привязываясь к локации или финальному боссу. В силуэте каждого типа противников должны присутствовать акцентные зоны, показывающие его ключевую способность. Также можно ввести иерархию для враждебных персонажей.

В дизайне финального босса должны лежать те же принципы, что и в дизайне противников, но предводитель должен стоять на вершине иерархии. Для того, чтобы облегчить задачу игрокам можно выделить уязвимые места на теле монстра.

#### III. ВЫВОДЫ

Создание персонажей - это важный творческий процесс, который требует глубокого понимания психологии. Необходимо тщательно прорабатывать каждого персонажа, начиная от его истории и заканчивая визуальным оформлением и характером. Хорошо разработанные персонажи способны вовлечь игрока в историю и заставить его эмоционально переживать события игры.

1. KOLORO [Электронный ресурс] / Мотивация и разработка главного героя игры - Режим доступа: <https://koloro.ua/blog/dizain/geympley-igry-kak-motivatsiya-glavnogo-geroya-vliyaet-na-pogruzhenie.html>
2. Smirnov school [Электронный ресурс] / Как показать роль персонажа через дизайн: герои, враги и NPC - Режим доступа: <https://koloro.ua/blog/dizain/geympley-igry-kak-motivatsiya-glavnogo-geroya-vliyaet-na-pogruzhenie.html>

*Буцкевич Милана Александровна*, студент 2 курса факультета ИТиУ БГУИРа, [m.butskevich.al@gmail.com](mailto:m.butskevich.al@gmail.com)

*Жуковская Екатерина Геннадьевна*, студент 2 курса факультета ИТиУ БГУИРа, [katerina.zhukovskaya01@mail.ru](mailto:katerina.zhukovskaya01@mail.ru)

*Куликов Вячеслав Станиславович*, студент 2 курса факультета ИТиУ БГУИРа, [channelsuharik@gmail.com](mailto:channelsuharik@gmail.com)

*Научный руководитель: Коршикова Дарья Валерьевна*, ассистент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, [korshikova@bsuir.by](mailto:korshikova@bsuir.by)