

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

ДОПУЩЕНО до захисту
Завідувач кафедри, д.т.н., проф.
_____ О.В. Чепелюк
«___» _____ 20__ р.

**ЕВОЛЮЦІЯ ІГРОВИХ ПЕРСОНАЖІВ ГЕЙМДИЗАЙНУ У
СТИЛІ ФЕНТЕЗІ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА
022 Дизайн**

Виконавець:

Студент групи 6Д2

Матюшин А.О.
(ПІБ)

Керівник:

к.т.н., професор

Полетаєва Г.Н.
(ПІБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ

к.т.н., професор

Полетаєва Г.Н.
(ПІБ)

Нормоконтроль

доцент, к.мист.

Миргородська Н.В.
(ПІБ)

ХЕРСОН 2020

**ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

Кваліфікаційна робота
(Пояснювальна записка
до кваліфікаційної роботи)

МАГІСТР

(освітній ступінь)

на тему: **ЕВОЛЮЦІЯ ІГРОВИХ ПЕРСОНАЖІВ ГЕЙМДИЗАЙНУ
У СТИЛІ ФЕНТЕЗІ**

Виконав: студент 2 курсу, групи 6Д2
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Матюшин А.О.

(прізвище та ініціали)

Керівник к.т.н., проф. Полетаєва Г.Н.

(прізвище та ініціали)

Рецензент Вишемирська С.В.

(прізвище та ініціали)

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет _____

Кафедра _____

Освітній рівень _____

Спеціальність _____

(шифр і назва)

Освітньо-професійна програма _____

(назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

_____ О.В.Чепелюк

“ _____ ” _____ 20__ року

З А В Д А Н Н Я

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

_____ (прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи _____

керівник роботи _____,

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від “ _____ ” _____ 20__ року

№ _____

2. Строк подання студентом роботи _____

3. Вихідні дані до роботи _____

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) _____

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв

7. Дата видачі завдання _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка

Студент _____ (підпис) _____ (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ (підпис) _____ (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Матюшин А.О. Еволюція ігрових персонажів геймдизайну у стилі фентезі. – Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеню магістра за спеціальністю 022 - Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Херсон, 2020.

У роботі розглянуті походження та основні особливості жанру фентезі, визначено проблематика визначення жанру в існуючих наукових дослідженнях. Також розглянуто фентезійний сетінг, що використовується у сучасних комп'ютерних іграх і є дуже актуальним напрямком в сфері дизайну персонажів та локацій ігор. За головну складову комп'ютерних ігор вжито головні персонажі, які створені за допомогою сучасних програмних засобів. Головна мета наукової роботи показати еволюцію персонажів комп'ютерних ігор з фентезійним жанром. Представлена робота показала, що розвиток персонажів та контенту ігор напряму залежить від розвитку комп'ютерних технологій та програмного забезпечення, що дає можливість вдосконалювати не тільки контент відеоігор, а також домогтись реалістичних фантазійних образів, які створені не тільки за умови розвитку країн-розробників, а також уявленням дизайнерів та концептуальних вирішень сюжету ігор.

Ключові слова: геймдизайн, ком'ютерна гра, фентезі, сетінг, контент, жанр фентезі, фентезійний сетінг, персонаж ком'ютерних ігор, відеоігра.

АННОТАЦИЯ

Матюшин А.А. Эволюция игровых персонажей геймдизайна в стиле фэнтези. - Рукопись.

Работа на соискание образовательной степени магистра по специальности 022 - Дизайн. Херсонский национальный технический университет. Херсон, 2020.

В работе рассмотрены происхождения и основные особенности жанра фэнтези, определены проблематика жанра в существующих научных исследованиях. Также рассмотрены фэнтезийный сеттинг, что используется в современных компьютерных играх и является актуальным направлением в сфере дизайна персонажей и локаций игр. Главной составляющей компьютерных игр приняты персонажи, созданные с помощью современных программных средств. Главная цель научной работы показать эволюцию персонажей компьютерных игр с фэнтезийной жанром. Представленная работа показала, что развитие персонажей и контента игр напрямую зависит от развития компьютерных технологий и программного обеспечения, что позволяет совершенствовать не только контент видеоигр, а также добиться реалистичных фантазийных образов, созданных не только при развитии стран-разработчиков, а также представлениями дизайнеров и концептуальных решений сюжета игр.

Ключевые слова: геймдизайн, компьютерная игра, фэнтези, сеттинг, контент, жанр фэнтези, фэнтезийный сеттинг, персонаж компьютерных игр, видеоигра.

ABSTRACT

Matyushin A.A. The evolution of game characters of fantasy game design.

- Manuscript.

Work for the Magister educational degree by specialty 022 - Design. Kherson national technical university. Kherson, 2020.

The work examines the origin and main features of the fantasy genre, identifies the genre's problems in existing scientific research. Also considered the fantasy setting, which is used in modern computer games and is an actual trend in the design of characters and game locations. Characters created with the help of modern software are accepted as the main component of computer games. The main goal of the scientific work is to show the evolution of characters in computer games with a fantasy genre. The presented work showed that the development of characters and content of games directly depends on the development of computer technology and software, which allows improving not only the content of video games, but also achieving realistic fantasy images created not only during the development of the developing countries, but also by the ideas of designers and conceptual decisions of the plot of games.

Keywords: game design, computer game, fantasy, setting, content, fantasy genre, fantasy setting, computer games character, video game.

ЗМІСТ

ВСТУП	9
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНА БАЗА ДОСЛІДЖЕНЬ	12
1.1. Аналіз літератури за темою дослідження	12
1.2. Аналіз понятійного апарату	13
Висновки	15
РОЗДІЛ 2. ПОХОДЖЕННЯ ТА ОСНОВНІ ОСОБЛИВОСТІ ФЕНТЕЗИ ЯК ЖАНРУ ФАНТАСТИКИ	16
2.1. Історія формування жанру	16
2.2 Особливості фентезі. Проблема визначення жанру	23
2.3. Фентезі світи в відеоіграх	28
Висновки	32
РОЗДІЛ 3. ЕВОЛЮЦІЯ ПЕРСОНАЖІВ ФЕНТЕЗИ ІГОР	33
3.1. Персонажі зі світу фентезі	33
3.2. Етапи еволюції персонажів	36
3.3. Розробка персонажа для гри з сеттінгом в жанрі фентезі	45
Висновки	49
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	50
Додаток А	52
Додаток Б	60
Додаток В	66
Додаток Д	80
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	83

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Фентезі – це унікальний сучасний літературний жанр, що сформувався в межах літературного процесу, але відіграє надзвичайно важливу роль у розвитку мистецтва в цілому, адже демонструє феномен тісних міжвидових зв'язків сучасного мистецтва. Він виник як літературний артефакт і поширився на різноманітні види мистецтва, такі як живопис, графіка, скульптура, кінематограф, мультиплікація, музика. Дослідження цього явища є важливим для розуміння взаємодії різних видів сучасного мистецтва; впливу літератури на процес формування мистецьких течій.

Фентезі пропонує складні культурні коди, багаті асоціації, подвійні смисли, тонку символіку. Ці твори, орієнтовані на досвідченого читача, несуть в собі ознаки елітарної культури [1].

Таким чином, сам факт схематичності, заданості сюжетів і характеру не завжди є синонімом літературного штампу і посередності. Швидше за все, ця заданість є втіленням якоїсь алгоритмічності сучасного мислення. Саме поняття алгоритму, яке прийшло до нас з кібернетики, і дозволяє сучасній людині найоптимальнішим чином обробити той потік інформації, який обрушується на нього з усіх боків [2].

Фентезі – феномен сучасної культури, що відіграє величезну роль у розвитку практично всіх видів новітнього мистецтва. В роботі основний акцент віддається фентезійному сетінгу відео ігор, тому що розвиток компютерних технологій тісно взаємодіє з різновидом мистецьких та культурних подій. Основним жанром відео ігор, які використовують фентезійний сетінг можна назвати RPG. Основну увагу приділяється персонажам відео ігор, що мали змогу змінюватися за рахунок вдосконалення технічних характеристик компютерної системи та втіленням розвитку культурних, політичних, філософських течій різного періоду часу. Таким чином герой - найвідоміший персонаж у відеоіграх. Він - персонаж, з яким ідентифікує себе гравець.

Тема є актуальною, тому що більшість дослідників приділяла увагу розвитку технічних характеристик та вплив на дизайн персонажів, локацій відео ігор, було розглянуто частини або найпоширеніші жанри відео ігор, але саме фентезійному сеттінгу приділяється набагато менше уваги.

Метою дослідження – аналіз закономірностей формування жанру фентезі та поширення цього жанру, що сформувався в межах одного з видів мистецтва.

Для реалізації даної мети в роботі вирішуються такі дослідницькі завдання:

- 1) аналізувати літературні джерела за темою дослідження;
- 2) розглянути історичні аспекти формування жанру фентезі;
- 3) дослідити особливості фентезійного жанру та виділити жанрові принципи на основі попередніх досліджень;
- 4) розглянути фентезі як жанр ігрового простору;
- 5) виділити основні характеристики персонажів комп'ютерних ігор фентезійного жанру;
- 6) представити еволюцію персонажів відео ігор жанру;
- 7) розробити дизайн-проект персонажу;
- 8) узагальнити основні висновки дослідження.

Об'єктом дослідження є жанр фентезі.

Предметом дослідження є персонажі відео ігор жанру фентезі.

Вибір і організація ілюстративного матеріалу підпорядковані основним завданням дослідження.

Методи дослідження: аналіз, синтез, порівняння, опис. Аналіз – метод дослідження, який передбачає вивчення предмета за допомогою розчленування його на складові частини (елементи об'єкта або його властивості і відношення). У роботі досліджується природа синкретизму фентезі, тому важливим є виокремлення складових частин цього жанру, а отже, метод аналізу – один із найголовніших в роботі. Також був використаний метод синтезу (вивчення об'єкта у взаємозв'язку його частин; у цілісності). Важливим в роботі є застосування обох методів, адже синтез тісно пов'язаний з аналізом і дає змогу

поєднати частини предмета, розчленованого у процесі аналізу, а також встановити їх зв'язок і розглянути предмет як єдине ціле. У сукупності з аналізом метод синтезу дозволив отримати уявлення про зв'язки між складовими частинами предмета дослідження. Також було застосовано порівняння – це метод, що передбачає визначення відмінностей або подібностей предметів і явищ дійсності та знаходження загальних якостей, ознак, властивостей, притаманних цим об'єктам. На емпіричному рівні пізнання був використаний метод опису. Опис передбачає зазначення ознак, характеристик предмета або явища, а також вказівку на певні дані, що стосуються предмета вивчення.

Наукова новизна дослідження.

Дисертація є комплексним науковим дослідженням еволюції персонажів комп'ютерної гри жанру фентезі.

Проведено аналіз та виділено основні особливості жанру фентезі з урахуванням технічних особливостей комп'ютерних ігор.

Практична значимість отриманих результатів.

Проведене дослідження науково обґрунтовує еволюцію образів комп'ютерних ігор жанру фентезі.

Практична значимість дослідження полягає в тому, що воно дозволяє зрозуміти проектування персонажів фентезійного жанру у розвитку і використовувати отриманий досвід у проектуванні контенту відео ігор серед студентів ВИШів.

Структура та обсяг дисертації.

Робота складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаної літератури та додатків. Загальний обсяг роботи 82 стор., Вона містить 50 стор. машинописного тексту. Список літератури включає 60 найменувань. Обсяг додатка становить 34 ілюстрації.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. Результати проведеного аналізу дозволяють зробити деякі окремі висновки, що представляють зацікавленість для дослідження: наукові розробки носять поверхневий аналіз і акцентують увагу на жанрі літературного фентезі.

2. Елементи і характеристики жанру фентезі в літературі досить чітко переносяться на область геймдизайну.

3. Поряд з цим необхідно розглянути історію формування жанру фентезі, щоб визначити який вплив надається на сучасні види мистецтва. У роботі акцентовано увагу на живопис, ілюстрацію, комікс, комп'ютерну графіку і музику.

4. Розглянуте дозволяє зробити висновок, що до особливостей жанру фентезі в геймдизайні відносяться: класифікація жанрових ознак, тенденції художнього методу - магічний реалізм.

5. Найяскравішим представником фентезійного контенту ігор є жанр RPG, який заснований на елементах ігрового процесу настільних рольових ігор і розвивається, завдяки удосконаленню комп'ютерних технологій і програмних оболонок.

6. Разом з тим, слідують підкреслити характеристики персонажів в фентезійних світах, а саме поділ на стандартних персонажів і персонажів зі змішаними атрибутами. Виділено основні напрямки в дизайні персонажів, які дають відчуття взаємозв'язку технологій і мистецтва.

7. Представлені етапи еволюції персонажів фентезі ігор, засновані на зміни в культурному житті країн-розробників, пошуку нових форм і технічних можливостей сучасного світу.

7. Практичне застосування досліджень дало можливість розробки авторського концепт-арт персонажу, який має свою історію і передбачається як елемент ігрового процесу. Пошуки образу ґрунтувалися на класичному розумінні жанру фентезі і використання затребуваною стилістиці RPG ігор.