

**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 ПЕРСОНАЖІВ В ЖАНРІ ІНДІ-ГОР**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА**  
**022 Дизайн**

Виконавець:

Студент групи 6Д2

\_\_\_\_\_

(ПІБ)

Жукова М.І.

\_\_\_\_\_

Керівник:

к.т.н., професор

\_\_\_\_\_

Полетаєва Г.Н.

(ПІБ)

\_\_\_\_\_

Консультанти з розділів:

Основний розділ

к.т.н., професор

\_\_\_\_\_

Полетаєва Г.Н.

(ПІБ)

\_\_\_\_\_

Розділ з маркетингу

та менеджменту

к.т.н., доцент

\_\_\_\_\_

Власенко Н. А.

(ПІБ)

\_\_\_\_\_

Нормоконтроль

к.т.н., доцент

\_\_\_\_\_

Фефелов А.О.

(ПІБ)

\_\_\_\_\_



## АНОТАЦІЯ

**Жукова М. Еволюція персонажів в жанрі інді-ігор. – Рукопис.**

Робота на здобуття освітнього ступеню магістра за спеціальністю 022 – Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Херсон, 2021.

Темою даного дипломного проекту став – повний аналіз історії інді-ігор.

Головна мета полягає у розробці проекту, який відповідатиме вимогам проектування дипломної роботи, застосовуючи знання отримані протягом учбового процесу, розкрити еволюцію персонажів у жанрі інді-ігор.

Предметом дослідження виступає виникнення та розвиток персонажів жанру інді. Характер роботи – комплексний проект, що включає аналіз історії виникнення інді-ігор, а також розробку механіки, персонажу та сюжету гри, створення ескізної проробки, ілюстративних матеріалів, динамічної демонстрації персонажу, середовища та локацій, сценарію та режисури відеоряду. При виконанні проекту були використані такі засоби, як: графічний планшет та комп'ютерні програми Adobe After Effects, Adobe Photoshop та Adobe Premier Pro.

У роботі розглянуто зв'язок та вплив жанрових та історичних компонентів відеогри на образ персонажа. Представлений інформаційний пошук, діагностика прикладних досліджень й стану середовища, виявлено тенденції науково-технічного прогресу в галузі геймдизайну. Проведено маркетингове дослідження, шляхом інтернет-опитування анкетною. Досліджено та охарактеризовано вплив жанрових та історичних особливостей на образ персонажа, розроблена типологічна модель образу відповідно до компонентів відеогри.

**Ключові слова:** дизайн, геймдизайн, відеогра, інді, персонаж, еволюція, жанр, піксельна гра, 2D, 3D.

## ANNOTATION

**Zhukova M. Evolution of characters in the genre of indie games. – Manuscript.**

Work for an educational master's degree in specialty 022 – Design. Kherson Technical University. Kherson, 2021.

The topic of this thesis project is a complete analysis of the history of indie games.

The main goal is to develop a project that meets the requirements of designing for a thesis, applying the knowledge gained during the educational process, to reveal the evolution of characters in the genre of indie games.

The subject of this research is the emergence and development of characters in the indie genre. The nature of the work is a complex project that includes an analysis of the history of the emergence of indie games, as well as the development of the mechanics, character and plot of the game, the creation of a sketch study, illustrative materials, dynamic demonstration of the character, environment and locations, script and direction of the video sequence. During the implementation of the project, the following tools were used: graphic tablet and computer programs Adobe After Effects, Adobe Photoshop and Adobe Premier Pro.

The work examines the connection and influence of genre and historical components of a video game on the character's image. Information search, diagnostics of applied research are presented, trends in scientific and technological progress in the field of game design are revealed. A marketing research was carried out by means of an Internet survey with a questionnaire. The influence of genre and historical features on the image of a character is investigated and characterized, a typological model of the image is developed in accordance with the components of a video game.

Keywords: design, game design, video game, indie, character, evolution, genre, pixel game, 2D, 3D.

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	9
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНА БАЗА ДОСЛІДЖЕНЬ .....	13
1.1. Аналіз літератури.....	13
1.2. Аналіз понятійного апарату.....	18
Висновки .....	26
РОЗДІЛ 2. ВИНИКНЕННЯ І РОЛЬ ЖАНРУ ІНДІ-ІГОР В ХУДОЖНЬО- ОБРАЗНОЇ ВИРАЗНОСТІ ПЕРСОНАЖІВ ГЕЙМ-ДИЗАЙНУ .....	28
2.1. Історичний розвиток жанру інді-ігор.....	28
2.2. Особливості жанру в дизайні персонажів. ....	35
2.3. Шляхи розвитку комп'ютерних технологій при розробці персонажів гейм-дизайну.....	47
Висновки .....	64
РОЗДІЛ 3. ЕВОЛЮЦІЯ ПЕРСОНАЖІВ ІНДІ-ІГОР .....	66
3.1. Етапи еволюції персонажів.....	66
3.2. Візуальні складові при розробці персонажів інді-ігор.....	93
Висновки .....	96
РОЗДІЛ 4. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ ПО СТВОРЕННЮ ПЕРСОНАЖІВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ .....	97
4.1. Розробка концепції персонажів для комп'ютерної гри .....	97
4.2. Технічна реалізація дизайн-проєкту .....	103
Висновки .....	107
РОЗДІЛ 5. МАРКЕТИНГОВІ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРИ РОЗРОБЦІ ОБ'ЄКТУ ПРОЄКТУВАННЯ .....	109
5.1. Методологія складання анкети та проведення маркетингових досліджень .....	109
5.2. Розрахунково-аналітичний підрозділ .....	113

Висновки .....	128
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ .....	131
Додаток А .....	134
Додаток Б .....	136
Додаток В .....	138
Додаток Д .....	148
Додаток Е .....	149
Додаток Ж .....	152
Додаток И .....	154
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	161

## ВСТУП

Популярність відеоігор зростає з кожним днем, діти та дорослі все більше часу приділяють цьому виду дозвілля.

Сплеск наукової уваги до комп'ютерних ігор та зміни, які вони приносять у культурну та соціальну сферу, припадають на 80-ті роки ХХ століття. Однак досі серйозні наукові результати, які б розкривали суть даного парадоксу, не були розроблені.

Віртуальні відеоігри дуже швидко поширюються у світі і стали невід'ємною частиною прогресивної сучасної медіа культури. Вони стали складовою повсякденного життя тисяч і мільйонів молодих людей у всьому світі, сформували нові субкультури, нові традиції та навички, які змінюють структуру суспільства.

Популярність інді-ігор у сучасній індустрії розваг не викликає сумнівів, і в результаті майже всі дизайнери ігор звертають увагу на цей жанр. Сфера інді-ігор розвивається досить швидко і має свою специфічну динаміку, тому, щоб зрозуміти, вигідно чи ні розвивати такі ігри, потрібно проаналізувати усі складові цього явища.

Довгий час вважалося, що створення відеоігри, подібної до Голлівудських фільмів, вимагатиме величезної команди гейм дизайнерів, кількох років роботи, підтримки видавця, а також багато грошей і кропіткої роботи. Це правило також застосовувалося у 1990-х роках, коли навіть піксельні 2D-платформери вважалися високо бюджетними бестселерами, чиї назви в кінці гри мали велику кількість імен. Загалом, перш ніж створювати гру, потрібно було найняти ігрових дизайнерів у якусь авторитетну студію. Але, як ми всі знаємо, технічний прогрес не стоїть на місці, з'являються ігрові механізми та нові способи створення та продажу ігор. Так в кінці 2000-х народився напрямок, який отримав назву «Інді» від англійського Independent – «незалежний», маючи на увазі незалежність розробника від великих студій.

Масштаби явища, пов'язаного з інді-іграми, значно зросли з другої половини 2000-х років, головним чином завдяки розвитку нових способів цифрового розповсюдження та інструментів розробки.

Ще кілька років тому інді-ігри створювалися окремими розробниками, навіть не для того, щоб отримати певний дохід, а радше для того, щоб розповісти світові про себе. Ігрові проекти були орієнтовані на певну аудиторію, різну для кожної гри. Річ у тім, що пріоритетом більшості відомих компаній є охоплення великої аудиторії для отримання якомога більшого доходу, тоді як для незалежних розробників питання грошей було другорядним, а інтерес потенційних гравців стояв на першому місці. Однак деякі сміливі проекти стали справжніми засновниками цілих напрямків і посіли почесне місце в загальній історії мобільних та ПК-ігор.

Оскільки вартість розробки мобільного додатка у випадку інді-ігор не завжди висока, більшість із цих ігор не дуже реалістичні. Часто можна зустріти персонажів, намальованих абсолютно елементарно, або навіть у восьми бітній графіці. Історія не була прихильною до пікселів. Науковий прогрес буквально зруйнував цей вид мистецтва і залишив його лише у вузьких колах. Але з появою телефонів все змінилося. Знову з'явилися не дуже продуктивні пристрої, і туди потрібно додавати ігри. Скрізь, де є екран з низькою роздільною здатністю, в іграх присутня піксельна графіка.

У передових реаліях Pixel art значною мірою зарекомендував себе завдяки випуску такого жанру, як інді та шаленому успіху ігор MineCraft та Terraria.

А завдяки інді-розробникам люди вже звикли до стилю Pixel art і будуть лояльні до таких ігор.

Інді-ігри створені не для того, щоб вразити користувачів приголомшливими пейзажами – їхня основна ідея в сюжеті, який затьмарює спосіб малювання персонажів та фону. Інді-ігри часто рясніють оригінальним гумором, що додатково приваблює користувачів, які втомилися від серйозності великих проектів.

**Мета роботи:** розкрити виникнення і розвиток персонажів у жанрі інді-ігор.



Для досягнення даної мети в роботі поставлені наступні **завдання**:

- проаналізувати літературу з теми дослідження;
- проаналізувати понятійний апарат з теми дослідження;
- визначити роль жанру інді-ігор у відеоіграх;
- прослідкувати еволюцію персонажів інді-ігор;
- визначити етапи розвитку персонажів інді-ігор;
- здійснити технічне обґрунтування проекту.

**Наукова новизна:**

- теоретично обґрунтовано категорію жанра інді-ігор;
- визначено характеристики персонажів інді-ігор;
- створено класифікація персонажів інді-ігор;
- виокремлено переваги персонажів інді-ігор над іншими жанрами.

**Об'єктом дослідження** є відеоігри у жанрі інді.

**Предмет дослідження:** виникнення та розвиток персонажів у жанрі інді-ігор.

**Хронологічні межі дослідження:** Від зародження (1970 р.) до 2021 р.

**Методи дослідження.** В роботі при аналізі літератури використано, порівняльний, аналітичний, графічний та описовий методи. При наведенні понять «інді-гра», «жанр», «сюжет», «еволюція», «гра», «ігровий дизайн» використано описовий метод; при аналізі споживача за його психо-фізіологічними та соціально-споживницькими характеристиками і при аналізі моделей-аналогів – аналітичний; при виконанні творчих ескізів, технічних рисунків рівня гри та персонажа – графічний метод.

**Практичне значення одержаних результатів:** отриманий у процесі досліджень матеріал може бути використаний при розробці та реалізації інді-гри, та як методичне забезпечення для дисципліни «Проектування» спеціальності 022 Дизайн (спеціалізації Мультимедійний дизайн).

**Апробація результатів дослідження:**

1. Міжнародний дизайн форум Про-design (м. Херсон, 21 травня 2016 р.).
2. Четвертий Всеукраїнський студентський конкурс книжкового знаку пам'яті Фелікса Кідера (м. Херсон, 2016 р.).

3. Tavria Art Week (м. Херсон, 3 грудня 2017 р.).
4. Виставка в бібліотеці ХНТУ «Японія – країна сонця що сходить» (м. Херсон, 17 листопада 2017 р.).
5. Нестандартна виставка « ART ЦЕХ» (м. Херсон, 14 листопада 2017 р.).
6. Жукова М, Полетаєва Г.Н. Огляд інтерфейсу мобільних рольових ігор з позиції гравця. *Інноваційні культурно-мистецькі аспекти в сучасній картині світу: матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції (11-13 вересня 2019)*. Херсон: ХНТУ, 2019 р. С. 159-160.
7. Жукова М, Жуков І.О. Тези «Питання розширення нових можливостей для спеціалістів з дизайну інтер'єрного простору». *ТРАДИЦІЇ ТА НОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих учених та студентів (14 травня 2021)*. Луцьк: Луцький НТУ, 2021 р.
8. Жукова М, Жуков І.О. Тези «Інстаграм маски як новий вид доповненої реальності». *Соціокультурні тенденції розвитку сучасного дизайну та мистецтва: VII Міжнародної науково-практичної конференції (8-10 вересня 2021)*. Херсон: ХНТУ, 2021. С. 170-172.

**Структура дипломної роботи.** Дипломна робота складається з вступу, 5 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел, додатків. Повний обсяг дипломної роботи становить 173 сторінок, 27 сторінки займають ілюстрації, 13 сторінок – літературні джерела. Обсяг основної частини дипломної роботи становить 124 сторінки.