

доступа: <https://habr.com/ru/company/plarium/blog/279081/> – Дата доступа: 09.03.2022.

4. Виды игровых туториалов [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://monkey-x.ru/knowledge/articles/2-vidy-igrovyyh-tutorialov> – Дата доступа: 09.03.2022.
5. Эргономика компьютерных игр [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://habr.com/ru/company/alee/blog/117759/> – Дата доступа: 21.04.2022.
6. Эргономика в компьютерных играх [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://science-engineering.ru/ru/article/view?id=1248> – Дата доступа: 21.04.2022.

УДК 004.928 : 7.046.1

РАЗБОРКА ПЕРСОНАЖЕЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ НА ОСНОВЕ БЕЛОРУССКИХ МИФОВ И ПРЕДАНИЙ

*Прасмыцкая М.В., студ., Самутина Н.Н., к.т.н., доц.
Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В работе проанализированы герои белорусских мифов. Рассмотрены варианты создания концептов персонажей компьютерной игры на основе элементов славянской мифологии, выявлены главные принципы разработки. Рассмотрен концепт игры.

Ключевые слова: славянская мифология, компьютерная игра, персонаж.

Интерес к национальной культуре, традициям, мифологии с каждым годом возрастает. В соответствие с этим, проникновение белорусских традиций, мифов, преданий и легенд в различные сферы деятельности неизбежно. Одной из современных областей, в которых проявляется интерес разновозрастной аудитории, являются компьютерные игры. Поэтому создание интересных сюжетных линий, которые могут быть не только привлекательными, но и иметь обучающий эффект, быть основанными на историческом коде культуры, на основе белорусской мифологии будет актуальным.

Исходя из этого, цель работы – разборка персонажей компьютерной игры на основе белорусских мифов и преданий. Определены следующие задачи работы:

- изучение специфики мифологических образов в белорусской мифологии;
- разработка концепции персонажей компьютерной игры.

В каждой из игр есть неигровые персонажи, которые управляются искусственным интеллектом. В зависимости от жанра и лора игры определяются и основные персонажи: их внешний вид, характер, значимость, сложность и т. д.

Белорусская мифология – комплекс легенд и верований белорусов. Она входит в общеславянскую и, соответственно, в общую индоевропейскую семью мифологий. Хотя она стала основой для целого ряда произведений Я. Купалы, М. Богдановича, а также некоторых современных писателей, на сегодня мало изучена, имеется недостаточно публикаций по этой теме.

Для решения первой задачи исследования проанализирован список всех белорусских существ, которых можно встретить в мифах и легендах, отобраны самые интересные и колоритные варианты. Это сложная задача, так как отдельные персонажи мифов подаются как общеславянские, не оговаривается их принадлежность к белорусской культуре. Сравнительный анализ белорусской мифологии еще в XIX веке установил, что мифы белорусов значительно богаче мифологий наших соседей. В них есть общеславянские корни, проявленные в отдельных персонажах, таких как Перун, Ярила, Велес, и специфические: Зюзя, Баламутень, Зазовка, которые относятся только к белорусской традиции. Образами богов, духов, героев белорусы наполнили всю окружающую их среду. Мифологическими персонажами населены леса, поля, реки, болота. Им находится место в домах, банях, сараях и других постройках. Многие в нашей мифологии утеряны, но и то, что сохранилось, необходимо сберечь и передать потомкам.

Для начала работы над концептом игры, решено создать 3-х персонажей, наиболее точно отражающих ее специфику: Леший, Цмок и Водяной. Выполнены мудборды для каждого из проектируемых образов, проанализирован внешний вид героев. Одним из условий работы была модернизация стереотипных образов персонажей и отрисовка их на новый лад. В соответствие с

этим в игровом концепте игры предложено 3 локации: Пуща, Озеро и Озеро босс версия.

Леший в восточнославянской мифологии злой дух, воплощение леса, как враждебной человеку части пространства. Он является хозяином леса и зверей, его представляют одетым в звериную шкуру, иногда со звериными атрибутами – рогами, копытами.

В концепте проектируемой игры Леший предстаёт перед пользователем, как нейтральный персонаж. В проектируемой вселенной имеет громоздкую, но плавную форму тела. Образ состоит из открытых частей скелета и деревянно-лиственных нагромождений, на которые хаотично набросано подобие драной одежды, имеется посох. Если игрок решит вступить в бой с Лешим, то ему придётся уворачиваться от атак деревянной трости. По лору Леший находится в локации Пущи. Так как в ней преобладают темные тона зелёного с глубоким фиолетовым, то Леший имеет схожее цветовое решение. Глаза его светятся злобным алым цветом, корни дерева имеют коричнево-фиолетовый окрас, а скелет – глубокий коричневый (рис. 1).



Рисунок 1 – Леший: а – из мифов, б – концепт в разрабатываемой игре

Цмок – белорусский дракон. В белорусском bestiarii упоминают о крыльях цмока больших, размашистых, словно у огромной летучей мыши, сильном, гибком хвосте – смертоносном оружии, которое цмок вполне мог пустить в ход в бою. Но обычно он предпочитал решать исход битвы молниеносно с помощью огня. Один из самых известных белорусских цмоков по легенде жил в Лепельском озере, входящем в состав водоемов белорусского Поозерья. В концепте игры Цмок напоминает тюленя с рожками и ящеревидным хвостом. Золотые плавники дополняют его рыбий образ. В отличие от своих родственников, водяной цмок достаточно крупный и неповоротливый. Обитает в озёрной локации, поэтому преобладают серо-голубые оттенки с акцентными золотыми вставками, а глаза напоминают основной цвет локации – бирюзовый (рис. 2).

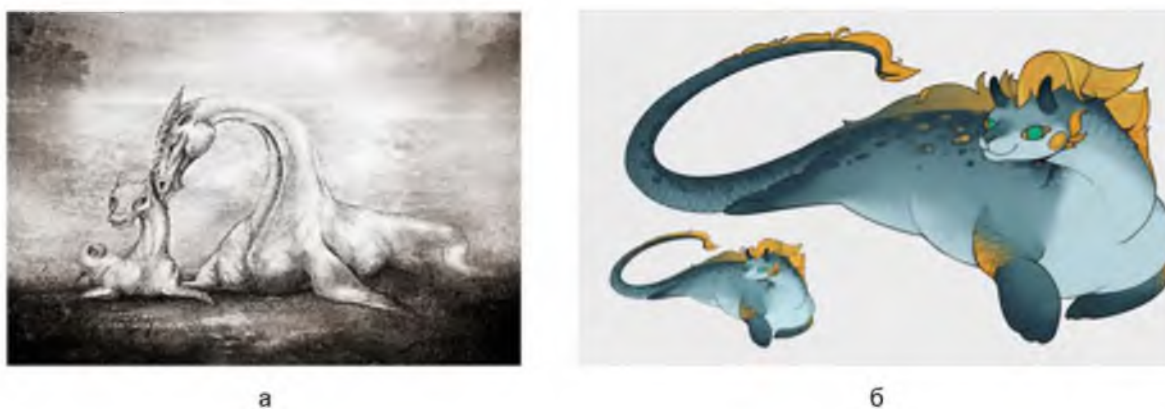


Рисунок 2 – Цмок: а – из мифов, б – концепт в разрабатываемой игре

Третий персонаж – Водяной, в славянской мифологии злой дух, воплощение стихий воды как отрицательного и опасного начала. Чаще всего выступает в облике мужчины с отдельными чертами животного или безобразного старика, опутанного тиной, с большой бородой и зелёными усами. Водяные соотносятся с чёрным цветом: им приносили в жертву чёрных животных. Большинство славянских племен представляли водяного как взрослого, и даже пожилого мужика, часто голого и лысого, с большим пузом, зелеными усами.

В концепте игры Водяной является боссом локации Озера. И вопреки стереотипному мнению, не напоминает мифологического. Скорее он мужчина в расцвете сил с хорошим телосложением. Водяной – это помесь рыбы и человека, поэтому у него можно заметить плавники на руках, голове и хвосте. Также он имеет ярко выраженные клыки, которыми может кусать свою добычу. Ярко-оранжевые глаза и длинные когти сигнализируют нам об опасности. Несмотря на грозный вид Водяной предпочитает ходить в своём слегка уже потёртом и порванном от времени домашнем халате. У воротника можно заметить ракушки, которые выросли на халате за длительное обитание водяной твари в озере. Также на шее босса висит украденное золотое ожерелье. Главным убийственным оружием Водяного является камень на верёвке – им он топит своих жертв. Преобладающими цветами у Водяного являются голубо-зеленые оттенки. Кожа высветлена желтоватым цветом для контраста (рис. 3).



а



б

Рисунок 3 – Водяной: а – по представлению язычников, б – концепт в разрабатываемой игре

Таким образом, в результате анализа белорусской мифологии, объединения стандартного описания существ и современного понимания персонажа создан концепт образов. Нужного эффекта добивались через цвета, характерные силуэты персонажей и текстуры. Важную роль сыграли локации, в которых находятся персонажи. Характерные элементы локаций использовались в качестве акцентов в образе существ. Проектируемая игра сможет в результате способствовать продвижению белорусской культуры, формированию интереса к истории у игроков. Работа над интерфейсом, анимацией, заставкой, разработкой концепта будет продолжена.

Список использованных источников

1. Коваль, В. И. Мифологические верования восточных славян : пособие по курсу «Славянская мифология» / В. И. Коваль ; М-во образования Республики Беларусь, Гомельский гос. ун-т им. Ф. Скорины. – Гомель: ГГУ им. Ф. Скорины, 2016. – 270 с.
2. Белорусский bestiary [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.bestiary.us/portal/belarus>–Дата доступа: 20.03.2023.
3. Шмак, А.А. Мифалогія беларусаў / А. А. Шамак. – Мінск : Інстытут культуры Беларусі, 2013. – 256 с.
4. Смартпресс: Русалки без хвоста, ухающий Шеша и Возила с конской головой: какими были белорусские боги и духи. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://smartpress.by/idea/istoriya/15163/>. – Дата доступа: 20.03.2023.