

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БЕЛОРУССКОЙ ЭТНИКИ В ПРОЕКТИРОВАНИИ ПЕРСОНАЖЕЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

М.В. Прасмыцкая  
Н.Н. Самутина  
samusiya@mail.ru

Учреждение Образования «Витебский Государственный Технологический Университет»

Создание персонажей для компьютерных игр – всегда актуальный вопрос, так как интерес к ним постоянно растет. В нашей стране нет игры, которая могла бы являться обучающей белорусской культуре и, одновременно, интересной для разновозрастной аудитории пользователей. Исходя из этого цель работы – создание концепта персонажей компьютерной игры на основе белорусских мифов и преданий. Задачи работы: изучение специфики мифологических образов в белорусской мифологии; разработка концепции персонажей компьютерной игры.

Для создания прототипа игры на первом этапе проработан мудборд, концепт-арт, передающий атмосферу и стилистику, а также определен вид графики, которая предпочтительна для игры. С учетом целевой аудитории определен стиль игры, общее настроение и цветовая палитра. Проработана схема расположения локаций. В игровом концепте игры подробно рассмотрено 2 из них: Пуща и Озеро (рис. 1).



Рисунок 1. Схема расположения и порядок локаций (а) и мудборды локаций Пуща (б) и Озеро (в)

Вдохновившись реальными пейзажами Беларуси, лесами, болотами, мифами и легендами решено проработать локации. Загадочность природы давит на сознание человека, мистика персонажей заставляет почувствовать свою ничтожность на фоне этого бесконечного мира.

Интерес к национальной культуре, традициям, мифологии с каждым годом возрастает. В соответствии с этим, проникновение белорусских традиций, мифов, преданий и легенд в различные сферы деятельности неизбежно. Проанализирован список всех белорусских существ, которых можно встретить в мифах и легендах. Образами богов,

духов, героев белорусы наполнили всю окружающую их среду. Мифологическими персонажами населены леса, поля, реки и болота.

Далее осуществлялся поиск облика персонажей. Проработаны несколько вариантов форм трех персонажей игры. Идеи касались проработки анатомических пропорций. Так как герои игры не обязательно должны быть идеальными, у них могут быть недостатки во внешнем виде, что и нравится геймерам. Ограничений касательно цветовой гаммы не существует, однако сочетаемость цвета героя и цвета локации, соответствие уровню игры должно присутствовать. Выбраны человекоподобные (Леший и Водяной) и звероподобный (Цмок) типы персонажей, у которых просматриваются силуэты, но проработана анатомия. Одним из условий работы была модернизация стереотипных образов (рис. 2).



Рисунок 2. Концепт персонаже в разрабатываемой игре: Леший (а), Водяной (б) и Цмок (в)

Леший в восточнославянской мифологии злой дух, воплощение леса, как враждебной человеку части пространства, является хозяином леса и зверей. Цмок – белорусский дракон, в бестиарии упоминают о крыльях цмока больших, размашистых, словно у огромной летучей мыши и сильном, гибком хвосте. Один из самых известных белорусских цмоков по легенде жил в Лепельском озере, входящем в состав водоемов белорусского Поозерья. Водяной – злой дух, воплощение стихии воды как отрицательного и опасного начала [1-4].

В концепте проектируемой игры Леший предстаёт перед пользователем, как нейтральный персонаж, имеет громоздкую, но плавную форму тела. Образ состоит из открытых частей скелета и деревянно-листовых нагромождений, на которые хаотично набросано подобие драной одежды, имеется посох. Глаза его светятся злобным алым цветом, корни дерева имеют коричнево-фиолетовый окрас, а скелет – глубокий коричневый.

Цмок напоминает тюленя с рожками и ящеревидным хвостом. Золотые плавники дополняют его рыбий образ. В образе преобладают серо-голубые оттенки с акцентными золотыми вставками, а глаза напоминают основной цвет локации – бирюзовый.

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 об опасности. Преобладающими цветами у Водяного являются голубо-зеленые оттенки. Кожа высветлена желтоватым цветом для контраста.

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.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Беларуский бестиарий [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.bestiary.us/portal/belarus>—Дата доступа: 20.03.2023.
2. Коваль В. И. Мифологические верования восточных славян : Пособие по курсу «Славянская мифология» / Коваль В. И.; М-во образования Республики Беларусь, Гомельский гос. ун-т им. Ф. Скорины. – Гомель: ГГУ им. Ф. Скорины, 2016. – 270 с.
3. 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.
4. Шмак А.А. Мифалогія беларусаў / Шамак. А. А. – Мінск : Інстытут культуры Беларусі, 2013. – 256 с.

#### **BELARUS ETNIKLƏRİNİN KOMPÜTER OYUNU PERSONAJLARININ DIZAYNINDA İSTİFADƏSİ**

**M. V. Prasmytskaya  
N. N. Samutina  
samusiya@mail.ru**

**Təhsil müəssisəsi «Vitebsk Dövlət Texnoloji Universiteti»**

Belarus mifologiyasının təhlili, canlıların standart təsvirinin birləşməsi və xarakterin müasir anlayışı nəticəsində kompüter oyununun üç simvolunun obrazları konsepsiyası yaradıldı. Oyunun iki yerini inkişaf etdirmək üçün tədqiqatlar aparıldı, müdriklər tərtib edildi. İnkişafın yeniliyi ondan ibarətdir ki, dizayn edilmiş oyun Belarus Mədəniyyət koduna əsaslanır, Slavyan mifləri nəticədə Belarus mədəniyyətinin təbliğinə, oyunçular arasında tarixə marağın formalaşmasına kömək edə bilər. İnterfeys, animasiya, ekran qoruyucu, konsepsiyanın inkişafı üzərində iş davam etdiriləcəkdir.

#### **THE USE OF BELARUSIAN ETHNICITY IN THE DESIGN OF COMPUTER GAME CHARACTERS**

**M.V. Prasmytskaya  
N.N.Samutina  
samusiya@mail.ru**

**Vitebsk State Technological University**

As a result of the analysis of Belarusian mythology, combining the standard description of creatures and the modern understanding of the character, the concept of images of three computer game characters was created. Research has been conducted to develop two locations of the game, mudboards have been compiled. The novelty of the development lies in the fact that the projected game is based on the Belarusian culture code, the myths of the Slavic one, as a result, will be able to promote the Belarusian culture, form interest in history among players. Work on the interface, animation, screensaver, concept development will continue.

