

ГРАФИЧЕСКАЯ КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ НА ОСНОВЕ ЯПОНСКОЙ МИФОЛОГИИ

В статье рассмотрены вопросы по созданию графической концепции компьютерной игры, которая погружает игрока в удивительный мир японской мифологии и религии, сочетая в себе элементы приключения, головоломок и исследования. По мнению авторов, игра не только предложит захватывающий игровой опыт, но и познакомит игроков с фольклором и культурой Японии через призму ее мифологии.

Ключевые слова: концепция компьютерной игры, персонажи, локации, интерфейс, логотип, стиль

A. V. Popova, A. A. Boyko

GRAPHIC CONCEPT OF THE GAME BASED ON JAPANESE MYTHOLOGY

The article deals with the issues of creating a graphic concept for a computer game that immerses the player in the wonderful world of Japanese mythology and religion, combining elements of adventure, puzzles and exploration. According to the authors, the game will not only offer an exciting gaming experience, but will also familiarize players with the folklore and culture of Japan through the prism of its mythology.

Keywords: computer game concept, characters, locations, interface, logo, style

Актуальность данного проекта, заключается в том, что тема японской мифологии является очень популярной среди любителей игр и фэнтези. Создание игры на основе этой темы привлечет внимание игроков к уникальной культуре Японии, расширит границы жанра и предложит новый опыт игрового процесса.

Целью проекта является создание графической концепции компьютерной игры «Синто» на основе японской мифологии, разработка уникальной игровой вселенной, переносящей игрока в мир японских легенд, богов, духов и монстров. Создание увлекательной и атмосферной визуальной концепции игры, которая погрузит игроков в мир японской мифологии, вызывая интерес к культуре и истории Японии. Проект включает в себя дизайн персонажей, локаций, арт-стиль, а также элементы интерфейса и анимации, отражающие атмосферу и тематику японской мифологии [8].

Задачи проекта:

- изучить основные мифологические сюжеты, персонажей и мира японской мифологии;
- провести анализ и сравнение различных художественных произведений, изучить исторический контекст и культурные особенности, которые оказывают влияние на японскую живопись для дальнейшей работы над арт-стилем игры, который будет отражать уникальность и красоту японской культуры;
- проанализировать, как мифология различных культур влияет на создание игр на данную тему, какие аспекты культурного наследия отражаются в играх;
- провести исследование игр на тему мифологии, определить какие игры являются наиболее популярными среди игроков, какие жанры и поджанры преобладают, какие элементы мифологии наиболее привлекательны для аудитории;
- разработать дизайн персонажей, локаций и элементов интерфейса, соответствующий теме проекта [7].

Жанр игры «Синто» — это приключенческая игра с элементами RPG и Action, которая погружает игрока в мир японской мифологии и позволяет ему стать героем, спасающим мир от разрушения.

Сюжет игры разворачивается в Изуми, священная земля, где встречаются небеса (Такамагахара — яп. 高天原, «равнина высокого неба» — в соответствии с представлениями синтоистов Японии — верхний, небесный мир, место обитания небесных богов, божественных предков), земля (Асихара-но Накацукуни — яп. 葦原中国, «тростниковая равнина — срединная страна» — в японской мифологии земля людей. В древности этот термин стал еще одним словом, обозначающим Японию в целом) и подземный мир Еми-но Куни (黄泉ノ国 на древнеяпонском означает «страна желтого источника»), в японской мифологии подземное царство тьмы, страна мертвых. В иероглифическом обозначении встречается также идеограмма «ночь», что связано с представлением о стране мертвых как о мире, погруженном в вечную тьму, царство ночи. Здесь расположены священные храмы и святилища, где боги и духи обитают и вмешиваются в жизнь людей.

По всей стране простираются плодородные рисовые поля, густые леса и горные вершины, где обитают различные существа японской мифологии. Реки и озера считаются священными местами, а водные духи охраняют их от любопытных или недоброжелательных сил.

В ночное время мистические фонари освещают узкие улочки старинных городов, где можно встретить *екай* — духов природы, принимающих различные формы. В тени деревьев скрываются лисы-оборотни и тануки — обольстительные оборотни-щитовидки.

Среди горных вершин и пещер скрываются древние драконы, символизирующие мудрость и силу. Храбрые герои отправляются в опасные походы, чтобы победить злых демонов и вернуть мир и равновесие в этот загадочный мир.

Игра начинается с уничтожения привычного для многих понятия мира, и пропажи богини Аматаэрасу. Без ее защиты мир оказался на грани разрушения. Появились демоны и злые духи, из-за которых над всеми живыми существами нависла большая угроза. Игрок должен найти способ вернуть богиню и остановить разрушение мира.

Основные особенности игры:

- исследование мира: путешествия по различным локациям, встреча с божествами, выполнение заданий и раскрытие тайны древней мифологии;
- битвы с божествами и демонами: сражение с различными существами, использование и изучение уникальных способностей и тактики;
- решение головоломок: разнообразные головоломки, связанные с мифологическими загадками и обрядами;
- развитие персонажа: возможность создать своего персонажа и развивать его навыки в ходе игры [8].

Игрок управляет персонажем от третьего лица. В игре представлены различные боги и духи, которые помогают игроку в его задаче. Каждый из них имеет свои уникальные способности и характеристики, которые могут быть использованы в бою. Цель игры — объединить людей, божеств, духов природы, чтобы остановить злые силы и сохранить мир. Игрок должен сражаться с врагами, решать головоломки и выполнять различные задания, чтобы продвигаться по сюжету. В конце игры он сталкивается с главным злодеем, который пытается уничтожить мир окончательно, и только благодаря единству богов и людей игроку удастся победить зло.

Одним из ключевых элементов игры является система выбора, которая позволяет игрокам принимать решения, влияющие на исход игры. Некоторые выборы могут привести к дополнительным заданиям или открывать новые возможности, а другие могут привести к потере союзников или даже концу игры.

Концепция игры подразделяется на несколько направлений [5]:

- исследование мифологии: предоставление игрокам возможности погрузиться в японскую мифологию через интерактивный опыт. Игроки, путешествуя по мифическому миру, могут изучать легенды, богов и духов;
- глубокая проработка персонажей: создание уникальных и увлекательных персонажей, каждый из которых отражает определенные аспекты японской мифологии. Персонажи могут иметь свою собственную историю, мотивацию и способности;
- погружение в мир: создание живого и многогранного игрового мира, вдохновленного японской мифологией. Мир может быть наполнен разнообразными локациями, загадочными артефактами и событиями, которые связаны с мифологическими сюжетами;
- игровые механики: разработка увлекательных игровых механик, которые отражают особенности японской мифологии. Например, использование магии, специальных способностей или битвы с мифическими существами в соответствии с мифологическими представлениями;
- обучение через игру: обучение игроков знаниям о японской мифологии через интерактивный опыт. Игра может включать элементы образовательного контента, объясняющие ключевые концепции и легенды.

В ходе изучения японской культуры и мифологии было принято решение сделать проект в стиле японского искусства [8], который проявляется в различных элементах [4]:

- цветовая палитра: в игре используются традиционные цвета, такие как яркие оттенки красного, синего, зеленого и золотистого. Цвета насыщенные и яркие, чтобы передать атмосферу японской мифологии;
- линии и контуры: четкие линии и контуры, которые придают изображениям особую графическую выразительность. В игре используются контуры для создания деталей персонажей, божеств и окружающего мира;
- мотивы природы: в японском искусстве часто изображается природа, такая как цветы, деревья, горы и водоемы. Игра «Синто» включает в себя красочные локации, вдохновленные японской природой, что поможет игрокам погрузиться в атмосферу мифологического мира;
- эмоциональная выразительность: игра «Синто» стремится передать эмоциональную глубину персонажей и событий через визуальное искусство;
- декоративные элементы: использование декоративных элементов, таких как узоры и орнаменты. В игре присутствуют декоративные узоры на одежде персонажей, предметах интерьера и фоновых элементах.

Данный проект создает уникальную визуальную стилистику, сочетая элементы жанров японского искусства с игровой механикой и сюжетом, чтобы погрузить игроков в захватывающий мир японской мифологии через прекрасное искусство.

Для проекта разработаны локации для трех миров в Японской мифологии [8]. Они сделаны в растровом графическом редакторе Krita.

Накацукуни является миром, где происходят повседневные человеческие дела, где живут обычные люди, работают, воспитывают детей, и ведут свою повседневную жизнь. Этот мир ассоциируется с землей, природой и обыденной жизнью человека. Также данный мир связывается с понятием «мирского», в отличие от «божественного» и «подземного». В этом мире происходит вся повседневная деятельность людей, и он представляет собой сферу человеческого бытия. Это понятие имеет глубокие корни в японской культуре и традициях, а также оказывает влияние на религиозные представления и фольклор японского народа (*ил. 1*).

Вторая локация — небесные поля, известные также как Такамагахара (高天原), представляют собой мир богов. Это священное место, расположенное на небесах, где пребывают божества и духи. Такамагахара изображена как красивое и мистическое место, где царит гармония и спокойствие. Здесь процветает природа во всей своей красе, а атмосфера наполнена духовной энергией и благодатью. Боги и божества Такамагахары часто встречаются с людьми, помогая или исполняя желания тех, кто обращается к ним с мольбами (*ил. 2*).



Ил. 1. Локация Накацукуни



Ил. 2. Локация Такамагахара



Ил. 3. Локация «Еми»

Третья локация — мир мертвых представляет собой уникальное и мистическое понятие, известное как «Еми». В японской мифологии вера в загробный мир и связанные с ним обряды играют значительную роль. Согласно японским представлениям, мир мертвых населен душами усопших, которые могут влиять на живых и требуют уважения и памяти. Таким образом, мир мертвых представляет собой сложное и глубокое понятие, которое отражает уникальные культурные традиции и верования народа (ил. 3).

Персонажи для игры были созданы на основе японской мифологии и фольклора [8]. Они имеют глубокую и увлекательную историю, сложный характер и переплетения сюжетных линий. Для их разработки был выбран растровый графический редактор Krita. Работа начиналась с пятен и была закончена покраской и полной детализацией, для передачи глубины каждого персонажа.

Главный герой игры — молодой парень по имени Харуки, который живет в Накацукуни (Земля людей), где магия стала обычным явлением.

Аматэрасу — один из трех ками, рожденных в результате очищения Идзанаги после его попытки освободить свою жену из страны мертвых. Три божества родились, когда он умывался: Аматэрасу из его левого глаза, Цукуеми из его правого глаза и бог бури Сусаноо из его носа.

Уке Моти, богиня еды, устроила большой пир. Хотя она была приглашена, Аматэрасу не смогла присутствовать и поэтому послала своего супруга пойти вместо нее. Он наблюдал,

как Уке Моти начала устраивать пир, но обнаружил, что ее методы были невероятно отталкивающими. Она выплевывает рыбу, рис и оленей изо рта, прежде чем вытащить еду из других отверстий. Бог луны был так напуган ее действиями, что убил ее тут же.

Сусано-но-Микото — японский бог моря и штормов. Он могущественный и неистовый ками-хранитель, часто столь же темпераментен, как и его хаотичные действия. Его битва с драконом Ороги привела к созданию меча Кусанаги-но-Цуруги, одной из частей священных регалий Японии [8].

Амэя является Йорогумо — один из видов екая (демонов), существо из японского фольклора. По рассказам, паук Йорогумо может изменить свой внешний вид и превращаться в прекрасную женщину.

Персонаж по имени Такеши принадлежит к Они. Они — один из самых значительных образов в японской мифологии. Это большие и мускулистые демоны выше ростом даже самого высокого человека, а порой настоящие великаны. Выглядят Они по-разному, но чаще всего их изображают с красной кожей, растрепанными волосами, двумя рогами, а также длинными клыками. Впрочем, встречаются варианты с другими цветами кожи и разным количеством рогов, глаз и пальцев. Одежду Они обычно составляет набедренная повязка из шкуры крупного животного, как правило, тигра. Они вооружены шипованной железной палицей-тецубо. Все Они необычайно могучи и выносливы, а многие из них владеют колдовством. Эти свирепые демоны приносят бедствия и карают грешников (ил. 4).



Ил. 4. Главные герои игры

Логотип для игры сделан в словесном стиле. Словесный логотип — это название, написанное определенным шрифтом [6]. Такой логотип может быть выполнен в виде одного слова или нескольких слов, которые образуют фразу или слоган [4]. Слово «Синто» написано шрифтом, сочетающем острые углы и плавные изгибы, оно выполнено латинским алфавитом. Это придает логотипу уникальность и динамичность. Цвета логотипа минималистичные, а именно белый и синий. Название игры берет свое начало от Синтоизма, что в переводе с японского означает «Путь богов».

Интерфейс в игре — это набор графических элементов и элементов управления, которые предоставляют игроку информацию о состоянии игры, позволяют взаимодействовать с игровым миром и выполнять различные действия [10].

Для проекта был создан дизайн интерфейса в программе Figma, который включает в себя главный экран, меню, настройки, описание персонажа. Также для интерфейса были созданы пиктограммы, которые соответствуют тематике проекта [1].

Главный экран создан в виде одной из локаций, которая стала фоном. Меню выполнено в минималистичном стиле с использованием иллюстрации. Оно в голубых оттенках, с текстом белого цвета, который написан шрифтом Montserrat [6]. Данный шрифт стал основным для всего интерфейса. В меню на главном экране используется прозрачность, ее применение помогает сделать интерфейс более привлекательным и современным. Этот эффект добавляет ощущение слоя и позволяет частично видеть содержимое, находящееся за меню, что создает более глубокий и насыщенный визуальный опыт.

Экран настроек состоит из блоков, которые визуальнo можно разделить на три группы, а именно:

- меню, в котором расположены категории настроек;
- названия элементов управления;
- команды, которые созданы в виде ячеек с латинскими буквами, для индивидуальной настройки управления персонажем [2].

Различные стили элементов интерфейса создают дополнительную визуальную привлекательность [9].

Интерфейс игры выполнен в голубых тонах, с круглыми кнопками [6]. В левом верхнем углу находятся кнопки с информацией о текущих заданиях и подсказках, расположенные над миникартой. В правом верхнем углу экрана находятся кнопки для перехода на страницы персонажа, инвентаря, ежедневных заданий и другие важные параметры. Индикаторы здоровья и выносливости размещены в нижней части экрана, а также в нижнем правом углу находятся активаторы способностей персонажа.

Интерфейс описания персонажа выполнен в голубых тонах, что создает атмосферу спокойствия и мистики. В верхней части экрана расположена общая информация о персонаже, его имя и тип [3]. Ниже находятся характеристики персонажа, такие как сила, здоровье, скорость, защита, критический урон и т. д. Следующий блок содержит информацию о навыках персонажа, их уровне развития и специализации. Затем правее идет раздел с информацией, посвященный истории персонажа, его оружию и реликвиям. В правой части экрана находится изображение персонажа, а в крайней левой части, раздел с выбором всех персонажей [2].

В проекте осуществлена попытка создания узнаваемого образа, отражающего уникальность японской мифологии. В логотипе используется слово, которое имеет большое значение и вызывает ассоциации с Японией, подчеркивая культурную аутентичность проекта. Выбранная цветовая гамма задает стилистические особенности графического стиля игры, создавая визуальнo привлекательную и гармоничную атмосферу. Полученная графическая концепция игры обладает большим потенциалом для дальнейшего развития и коммерциализации.

ЛИТЕРАТУРА

1. Белевец А. Л. Эргономические особенности навигации веб-сайта / А. Л. Белевец, Н. Н. Самутина // Наука. Технологии. инновации. Материалы Международного фестиваля креативных индустрий. Челябинск, 2023. С. 27–30.
2. Нестерович Н. Д. Анализ навигации и композиционного строения страниц сайтов интернет-магазинов / Н. Д. Нестерович, Н. Н. Самутина // Материалы и технологии. 2022. № 2 (10). С. 82–90.
3. Попова А. В., Нестерович Н. Д. Принципы юзабилити современного дизайна веб-сайта для филиала «Витебскводоканал» УП «Витебскоблводоканал» / А. В. Попова, Н. Д. Нестерович // Тезисы докладов научно-практической конференции «Юзабилити в дизайне — дизайн для человека» / СПГХПА им. А. Л. Штигица, Санкт-Петербург, 2022. С. 16–17
4. Попова А. В., Павловская Е. И. Проектирование логотипа для витебского зоологического парка / А. В. Попова, Е. И. Павловская // Материалы докладов 55-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов: в 2 т. / УО «ВГТУ». Витебск, 2022. Т. 2. С. 182–185.
5. Попова А. В., Павлючик Д. С. Журнал Contributor для стилиста как область fashion-индустрии / А. В. Попова, Д. С. Павлючик // Материалы и технологии / УО «ВГТУ». Витебск, 2023. С. 49–53.

6. Попова А. В., Рязанов В. О. Анализ концепций логотипа как основной константы фирменного стиля для ООО «Мединсофт» / А. В. Попова, В. О. Рязанов // Материалы докладов 55-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов: в 2 т. / УО «ВГТУ». Витебск, 2022. Т. 2. С. 157–159.
7. Попова А. В., Рязанов В. О. Особенности процесса проектирования фирменного стиля для IT-компании «Мединсофт» / А. В. Попова, В. О. Рязанов // Сборник материалов Международной научно-технической конференции «Дизайн, технологии и инновации в текстильной и легкой промышленности (Инновации-2022)»: в 3 т. / ФГБОУВО «РГУ имени А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)». Москва, 2022. Т. 3. С. 230–233.
8. Попова А. В., Якухин Д. Э. Комиксы как вид искусства / А. В. Попова, Д. Э. Якухин // Материалы докладов 55-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов: в 2 т. / УО «ВГТУ». Витебск, 2022. Т. 2. С. 154–156.
9. Самутина Н. Н. Анализ юзабилити web-сайтов интернет-магазинов / Н. Н. Самутина, А. Л. Белевец // Юзабилити в дизайне — дизайн для человека. Тезисы докладов научно-практической конференции. Науч. редакторы, сост. О. Ф. Никандрова, О. В. Петрухина. Санкт-Петербург, 2022. С. 27–28.
10. Шинвизе А. А. Анализ эргономики интерфейса туристических приложений / А. А. Шинвизе, Н. Н. Самутина // Тезисы докладов 55-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов. Тезисы докладов. Витебск, 2022. С. 186–187.

Сведения об авторах:

Попова Александра Владимировна, доцент, кафедра дизайна и моды, Витебский государственный технологический университет; sashka_20@mail.ru.

Popova Alexandra Vladimirovna, Associate Professor, Department of Design and Fashion, Vitebsk State Technological University; sashka_20@mail.ru.

Бойко Алена Александровна, 5 курс, кафедра дизайна и моды, Витебский государственный технологический университет; sashka_20@mail.ru.

Boyko Alena Aleksandrovna, 5th year student, Department of Design and Fashion, Vitebsk State Technological University; sashka_20@mail.ru.