

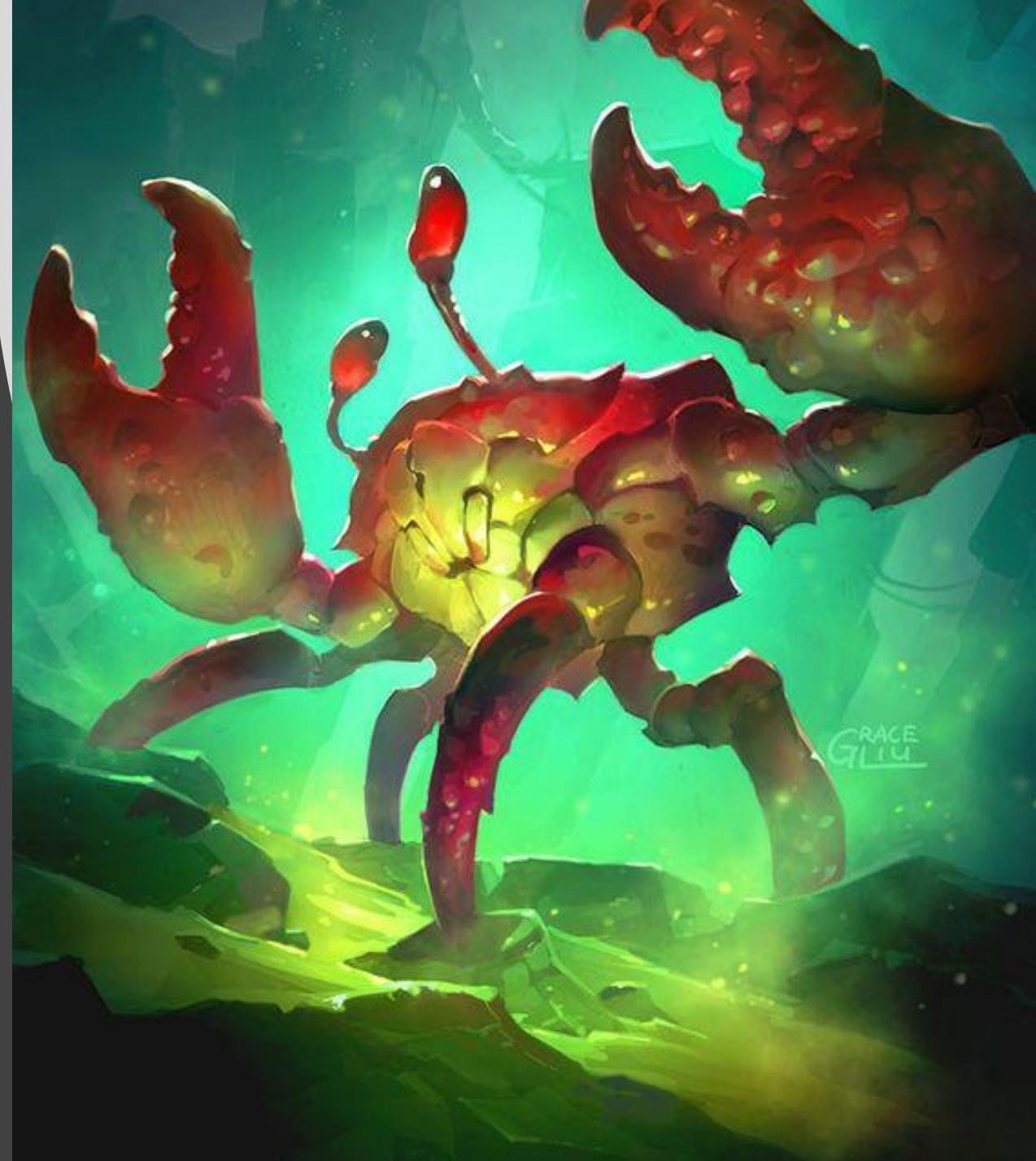


# БРЕНД-ПЕРСОНАЖ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ХАЕЦКАЯ О.О.

**Видеоигра – это синергия,  
которая продолжает жить и  
после выхода из игры.**

**Создание этого синергизма  
требуется использования  
последних технических  
достижений, а также  
специальных умений, опыта и  
чувства стиля.**



**Создавая персонаж, нужно точно знать, каким он будет не только внешне, но и внутренне:**

- Разработать манеру поведения, характер.
- Внутренний мир героя часто отображается во внешности. Поэтому нужно определиться с его особенностями.
- Он будет героическим, нравственно праведным человеком? Хитроумным мошенником? Вонючим троллем? Демоническим существом?





Глядя на  
тзображение,  
должна  
считываться  
основная  
информация о  
персонаже.

# Процесс создания: этапы

- Идея.
- Создание раскадровки и черновых эскизов игрового мира, главных героев и процесса игры.
- Детализация процесса игры.
- Объединение всех записей и рисунков в сценарий игры или в техническое задание.
- Моделирование персонажей и создание игрового мира.





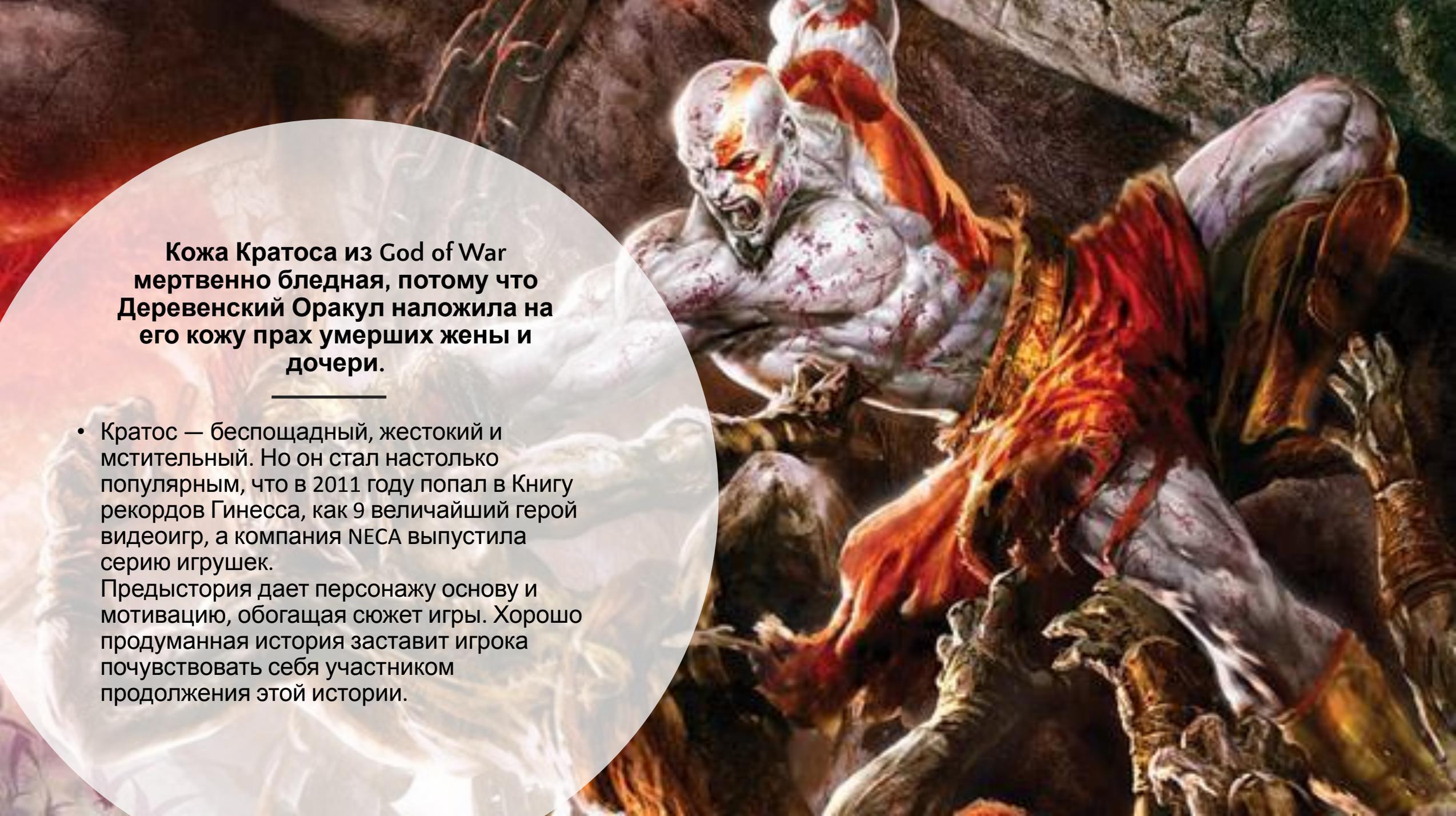
**Технический процесс создания персонажа**

# Предыстория

---

- Предыстория важна для персонажа. Она предоставляет ему мотивацию, объясняет почему он так, а не иначе поступил в определенной ситуации. Особенно это важно, если жизнь персонажа продолжится в комиксах или мультфильмах.
- Произвольное присвоение поступков не приведет к хорошему образу. Важно обосновать поведение вашего персонажа. Предыстория и глубокое погружение в психологию героя игры объясняют отношения с другими персонажами. Мир, в котором живет и взаимодействует персонаж, должен каким-то образом подсказывать его личность и поведение.





**Кожа Кратоса из God of War мертвенно бледная, потому что Деревенский Оракул наложила на его кожу прах умерших жены и дочери.**

---

- Кратос — беспощадный, жестокий и мстительный. Но он стал настолько популярным, что в 2011 году попал в Книгу рекордов Гинесса, как 9 величайший герой видеоигр, а компания NECA выпустила серию игрушек. Предыстория дает персонажу основу и мотивацию, обогащая сюжет игры. Хорошо продуманная история заставит игрока почувствовать себя участником продолжения этой истории.

# ТОП САМЫХ УСПЕШНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ, СОЗДАННЫХ ИГР

---

- Анимационные персонажи окружают нас везде: в интернете, компьютерных играх, с экранов телевизоров, рекламных бигбордов, афиш кинотеатров и даже упаковок еды.
- Они всегда радуют глаз, нарушают всевозможные законы физики и пробуждают внутреннего ребенка даже в самом черством человеке. Но самое главное – они приносят деньги. Много денег. И чем больше они популярны, тем больше денег они приносят.



# Марио

---

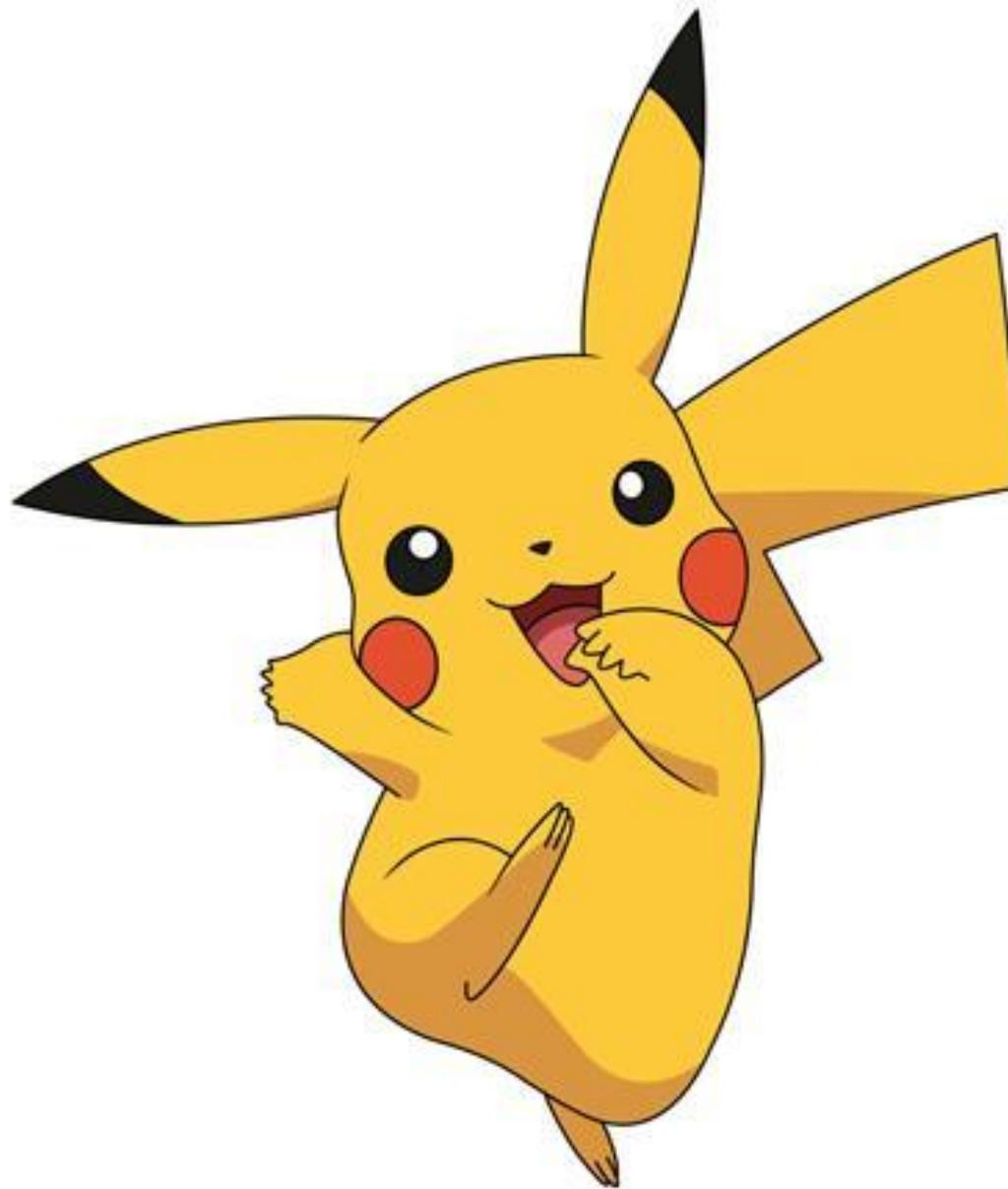
- Водопроводчик с итальянскими корнями впервые появился в Donkey Kong. Спустя несколько лет он обзавелся собственной аркадой, а заодно и братом по имени Луиджи. За ней последовал ряд продолжений в абсолютно разных жанрах, несколько мультсериалов, комиксов и даже фильм.
- Франшиза стала самой коммерчески успешной игровой франшизой за всю историю (свыше полумиллиарда проданных игр!), а сам Марио – самым узнаваемым игровым персонажем и символом всей Nintendo, чьих фанатов даже принято называть марио-боями.



# Пикачу

---

- Пикачу – настоящий символ японской культуры и самый узнаваемый герой франшизы «Покемон», которая, как и «Марио», была придумана в Nintendo.
- Как и остальные покемоны, Пикачу впервые появился в 1996 году в игре для Game Boy, а спустя год – в одноименном аниме, в котором стал первым покемоном, найденным главным героем.



# Angry Birds

- Самой популярной среди всех мобильных игр является франшиза «Angry Birds», количество скачиваний которой еще в 2015 году достигло отметки в три миллиарда. Суть игры не самая сложная – нужно просто сбивать птицами дома свиней. В чем перед создателями провинились свиньи? Ни в чем, просто разрушать пустые дома было бы довольно глупо, поэтому было решено изобрести образ врага.
- Как нельзя кстати Европу тогда терроризировал свиной грипп. В 2009 году игра впервые появилась в AppStore, а спустя год ее скачали уже 50 миллионов людей.



## Видеоигры и их влияние на модную индустрию

---

- Связь между гляцем и видеоиграми немного теснее, чем может показаться на первый взгляд.
- Примеров достаточно много и отрицать влияние индустрии не приходится.



# Uniqlo x Nintendo



- В 2017 году японская сеть розничной одежды Uniqlo совместно с основателем серии игр про Марио Сигэру Миямото объявили творческий конкурс, в котором мог принять участие абсолютно каждый человек из любой точки мира.
- Суть мероприятия заключалась в том, чтобы придумать и воплотить в жизнь дизайн футболки по мотивам одной из популярных серий Nintendo (всего на выбор было предложено 10 франшиз, включая Зельду, Splatoon и Metroid).



# Vans x Nintendo

- Вдохновением послужили 4 легендарных серии большой N: Super Mario Bros., Duck Hunt, Donkey Kong и The Legend of Zelda.
- Коллекция от Vans была рассчитана как на взрослых, так и на детей, а ее презентация состоялась на специальном мероприятии, организаторы которого приготовили гостям лекцию об истории восьмибитных игр.





# Final Fantasy

- В 2012 году персонажи игры Final Fantasy XIII-2 предстали на страницах модного журнала Arena Homme+ в одежде от Prada.
- И хотя сама одежда, как и носившие ее герои, были созданы с помощью компьютерной графики, все модели имели реальный прототип.
- Выбор Final Fantasy для демонстрации коллекции главный редактор журнала объяснял тем, что «Последняя фантазия» является игрой с одними из самых стильных персонажей в индустрии.

**ПОКА  
ЧТО НА  
ЭТОМ  
ВСЁ**

