

«HADES» ПОВЕСТВОВАНИЕ ЧЕРЕЗ ВИЗУАЛЬНЫЕ ОБРАЗЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

В. С. Шарапов

Белорусский государственный университет, г. Минск;

luciandrawarts@gmail.com;

науч. рук. – Н. В. Длотовская

Статье рассмотрены визуальные образы персонажей игры «Hades», и то, как они через особенности построения силуэта, добавления деталей и цвета, раскрывают нам особенности и характеры персонажей. Основная задача – демонстрация средств, которые помогают создавать живой и целостный визуальный образ персонажа в игре «Hades», а также анализ нескольких персонажей из данной игры.

Ключевые слова: компьютерные технологии; Hades; образ; персонаж; силуэт, детали; цвет.

«Hades» можно описать таким жанром как roguelike. Суть жанра roguelike – это путешествия по рандомизированным подземельям почти без сюжета или с полным его отсутствием; игрок сражается и с самим подземельем, и с монстрами внутри, бесконечно повторяя этот процесс, чтобы освоить схемы, содержание и системы, определяющие природу игры, пока не умрёт и не начнёт заново.

На протяжении наших приключений в «Hades» мы встретим большое количество мифологических существ, все они представлены в дружелюбной и модернизированной форме. Но их суперстилизированные портреты раскрывают личность дежурного персонажа, и это очаровывает тем фактом, что у каждого из них есть свои аксессуары, которые добавляют нюансы этой личности.

Когда впервые смотришь на арт составляющую игры, в голове может возникнуть мысль: «Греческие боги для меня никогда не будут прежними». Их телосложения очень атлетичны, под стать древнегреческим канонам о красивом теле, но они очень человечны, и это находит свое отражение в их образах и повадках.

Основой для создания уникального и запоминающего образа всегда служит силуэт, т.к. он всегда считывается человеком в первую очередь. Для создания красивого и запоминающегося силуэта очень важен ракурс рисуемого объекта. Например: лицо человека на силуэте более привлекательным выглядит именно в профиль, а не в фас. Так и в «Hades» все персонажи изображены в выгодном свете, демонстрируя их особенности.

На изображении мы можем видеть мощный силуэт, построенный на основных выразительных деталях, которые бросаются в глаза – это лучи исходящие из силуэта. Они дают нам понимание о его высшей, божественной

ственной сущности, в верхней части силуэта мы можем наблюдать лавровый венок (Рис.1.). Учитывая особенности и зная в каком сеттинге выполнена «Hades», выразительный силуэт молнии, и массы чем-то схожие на грозовые облака отсылают к образу бога грома и молнии Зевса.



Рис. 1. Силуэт Зевса

Если же посмотреть на другой силуэт то, мы увидим их различия с Зевсом (Рис.2.). Он вытянутый, имеет длинный извилистый шлейф, все это добавляет динамики образу. Сильные ноги в выразительном ракурсе показывают, что для этого персонажа, они играют не второстепенное значение. Крылышки на обуви и голове, дополняют этот динамичный образ. И мы сразу же понимаем, что это Гермес.



Рис. 2. Силуэт Гермеса

Следующими выразительными средствами, которые помогают нам строить образы являются детали. Они дают персонажам историю, описывают его без слов. Мы можем отследить подобное на примере бога Ареса (Рис.3.). Сфера Ареса – физические, насильственные и необузданные аспекты войны [1]. При нем есть шлем и три меча, один из которых он уже держит наготове. Лавровый венок имеет черный цвет, символизируя, то, что Арес отнимает жизнь. Эти базовые выразительные детали говорят нам о его намерениях.



Рис. 3. Арес

Если же разобрать другой пример, Афину (Рис.4.). Она имеет гордую осанку, шлем, который встречается на большинстве изображений Афины и щит. Щит является маркером, который помогает считать свойство, которым будет наделять данная богиня игрока, а именно защитными, и отражением. Эти навыки позволяют игроку дольше жить или же дают дополнительную жизнь.



Рис. 4. Афина

Последним же этапом рассмотрим цвет, его стоит добавлять ближе к финальному этапу разработки персонажа, ведь цвет может как дополнить образ, так и разрушить его [5]. Разберем как цвет дополняет образ на примере Артемиды (Рис.5.). Она является богиней охоты, это мгновенно считывается с её образа, она имеет такие атрибуты как лук и стрелы, трофеи с пойманных животных, меховой воротник и рога. Но её приверженность лесному региону говорит и природная цветовая гамма в, которой выполнен персонаж – это зеленый, цвет леса в сочетании с землисто-коричневым.



Рис. 5. Артемида

«Hades» — это замечательная игра, в которую так и хочется погружаться все глубже и глубже. И одной из основных причин этого, является прекрасно выполненная визуальная составляющая, где все элементы работают друг на друга. Визуальные образы персонажей здесь рассказывают историю каждого персонажа, и характеризуют каждого из них как личность, на равне с диалогами.

Библиографические ссылки

1. Кун Н., Мифы Древней Греции. Боги и богини. Москва: Эксмо. 2014.
2. Иоханнес И., Искусство цвета. Москва: Издатель Дмитрий Аронов, 2018.