

**ИССЛЕДОВАНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ  
СОЗДАНИЯ КОЛЛЕКЦИИ ОДЕЖДЫ  
ДЛЯ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ  
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ**



**Выполнила:  
Нифакина Дарья Дмитриевна  
группа 2-МГ-46**

**Руководитель:  
доцент, к.т.н. Моргоева Ирма Юрьевна**

**Санкт-Петербург, 2025**

**Приключение  
Лили**

## Объект исследования

процесс формирования визуального образа персонажа в цифровой интерактивной среде в контексте разработки игровых продуктов

## Предмет исследования

система визуальной персонализации игрового персонажа при помощи костюмов, как средство повышения уровня вовлечения пользователя в игру за счет предоставления ему инструментов для развития креативного, творческого мышления и самовыражения

## Цель исследования

разработка и реализация персонализируемой коллекции одежды для главного героя игрового проекта «Приключение Лили»

## Гипотеза исследования

интеграция персонализируемой коллекции одежды в игровой проект может способствовать повышению вовлечённости игроков в игру, целевой аудиторией которой являются девочки 7–11 лет

## Теоретические задачи

изучить влияние дизайна персонажа и костюма на пользовательский опыт и визуальную идентичность

проанализировать стилизацию игровых героев в зависимости от жанра, платформы и целевой аудитории игры

классифицировать функции одежды и способы персонализации персонажа в видеоиграх, изучить технические особенности создания костюма

## Практические задачи

разработать авторский игровой проект и концепцию персонажа

реализовать игрового персонажа и персонализируемую коллекцию одежды

разработать игровую локацию и создать презентационный видеоролик

## Апробация результатов

сформировать анкету для опроса целевой аудитории

провести опрос целевой аудитории и статистически обработать его результаты

проанализировать результаты анкетирования в контексте гипотезы и целей исследования

## Образ персонажа — основа связи игрока с игрой

✓ Позитивные примеры:

**Aloy (Horizon: Zero Dawn)** — образ сильной, визуально отличимой героини

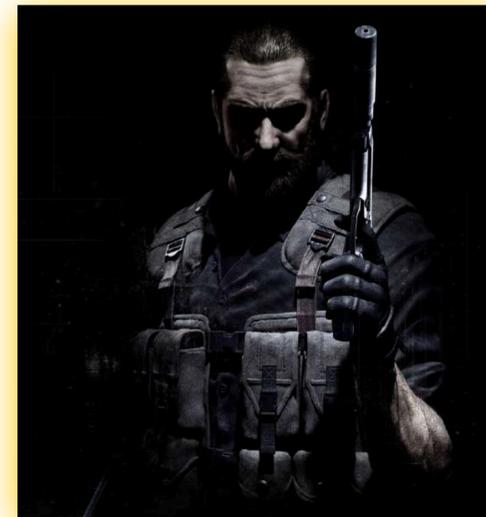
**Link (The Legend of Zelda)** — узнаваемый силуэт, яркий архетип



⚠ Негативные примеры:

**Rogue Warrior** — безликий персонаж, не вызывающий сопереживания

**Mass Effect: Andromeda** — визуально скучные протагонисты, отсутствие индивидуальности



# Роль костюма в образе персонажа

05/21

## Костюм — центральный визуальный элемент образа

✓ Позитивные примеры:

**Bayonetta** — костюм отражает характер, риторику, механику

**Lara Croft (Tomb Raider)** — адаптация костюма с учётом эволюции персонажа



⚠ Негативные примеры:

**Ride to Hell: Retribution** — безвкусный, устаревший дизайн костюмов

**Too Human** — разрозненный стиль костюмов, не вписывающийся в сеттинг



# Влияние выбора жанра, платформы и целевой аудитории видеоигры на дизайн персонажа

06/21

**Согласование визуального стиля, жанра и ожиданий аудитории — основа успешного игрового проекта**

✓ Позитивные примеры:

**Animal Crossing** — образы персонажей идеально адаптированы под casual-геймеров

**Genshin Impact** — стилистика и платформенная оптимизация способствуют охвату широкой аудитории

⚠ Негативные примеры:

**Balan Wonderworld** — визуальный стиль вызвал непонимание, не соответствовал ожиданиям аудитории

**Babylon's Fall** — неправильный выбор жанра и визуальной стилистики под кооперативный сервис



# Классификация функций одежды в видеоиграх

07/21

**Эстетическая функция**  
(Final Fantasy XV)



**Повествовательная функция**  
(The Witcher 3: Wild Hunt)



**Механическая функция**  
(The Legend of Zelda: Breath of the Wild)



**Социально-коммуникативная функция**  
(Fortnite)



**Образовательная функция**  
(Style Savvy: Fashion Forward)



# Классификация способов персонализации персонажей с помощью одежды в видеоиграх

08/21

Предоставление игроку выбора из набора готовых образов (Overwatch 2)



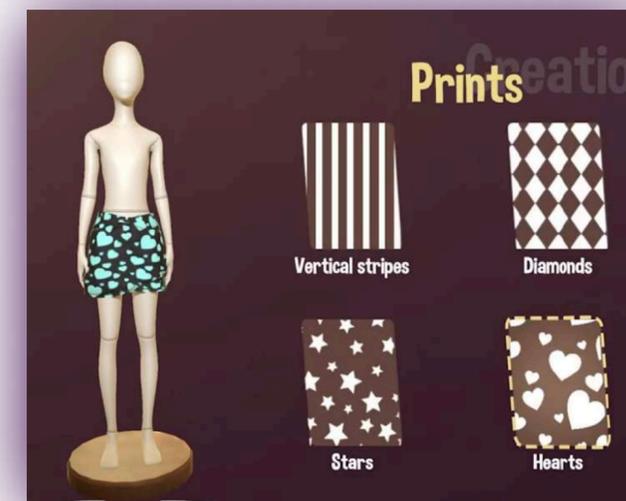
Использование модульной сборки образа из отдельных элементов одежды: верха, низа, обуви и аксессуаров (The Sims 4)



Изменение цвета одежды и декоративных элементов (Animal Crossing: New Horizons)



Применение декоративных элементов (My Universe: Fashion Boutique)



# Выбор целевой аудитории, жанра, тематики и платформы авторского игрового проекта

09/21

## Целевая аудитория: девочки 7–11 лет

Согласно исследованию Entertainment Software Association (ESA) 2023 года, 82% детей младше 18 лет в США играют в видеоигры, причём 45% игроков идентифицируют себя как женщины.

## Жанр: приключенческая игра (action-adventure)

По данным Statista за второй квартал 2024 года, 48% игроков по всему миру играли в приключенческие игры, что делает этот жанр вторым по популярности после шутеров.

## Тематика: фэнтезийный мир цветочных фей

Тематика фэнтезийных миров с элементами природы и магии традиционно привлекает девочек младшего школьного возраста, что подтверждается успехом таких проектов, как LEGO Friends, продажи которого в 2012 году превзошли ожидания, утроив продажи среди девочек.

## Платформы: ПК и мобильные устройства

Согласно отчёту Newzoo за 2023 год, мобильные игры составляют 49% мирового игрового рынка, а ПК-игры демонстрируют стабильный рост, увеличившись на 5,3% по сравнению с предыдущим годом.

# Авторский игровой проект

10/21

**Целевая аудитория:** девочки, возраст 7-11 лет.

**Жанр:** action adventure, от третьего лица.

**Платформы:** ПК, mobile.

**Движок:** Unreal Engine 5.

Главная героиня, за которую играет пользователь, это юная цветочная фея, которой нужно пройти испытание, чтобы получить свои первые крылья и научиться летать.

Действие происходит в фэнтезийном стилизованном мире цветочных фей, полном больших разнообразных цветов, за которыми ухаживают феи и которые поддерживают магическую силу мира.

Исследуя мир, героине предстоит выполнять новые задания, собирать ресурсы, чтобы получить новые способности, наряды, крылья.



# Приключение Лилли

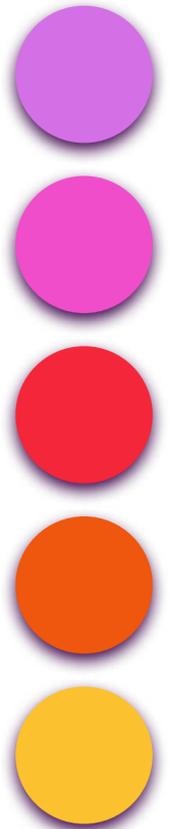
# Концепция коллекции одежды

11/21

Коллекция одежды для героини Лили построена, опираясь на логику визуального комбинирования.

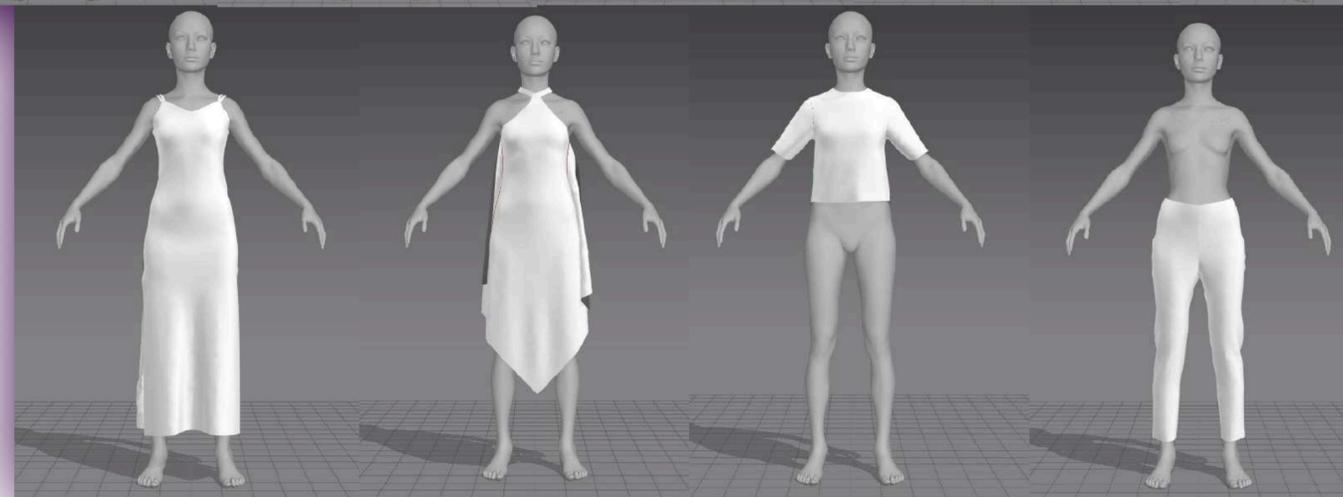
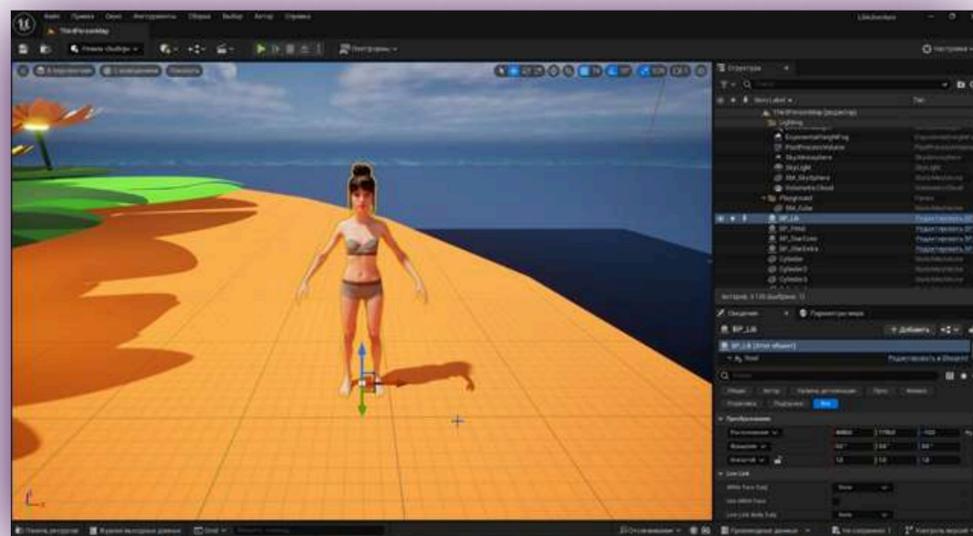
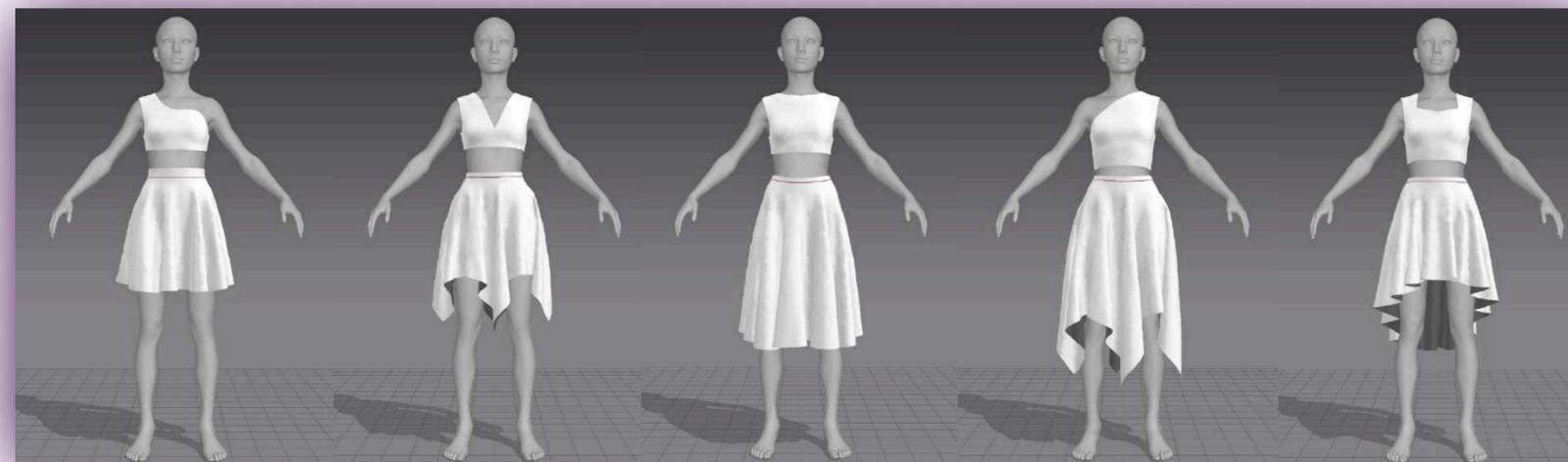
В её состав входят 5 топов, 5 юбок, 1 пара брюк, 1 футболка и 2 платья.

При разработке базовых элементов одежды учитывался принцип взаимной совместимости: топы, юбки, штаны и футболка спроектированы таким образом, чтобы каждый из них гармонично сочетался между собой.



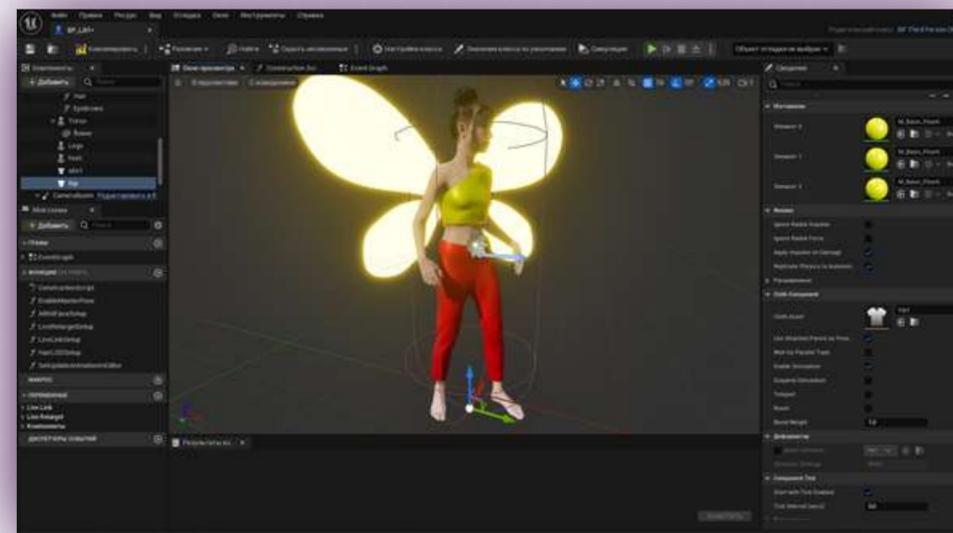
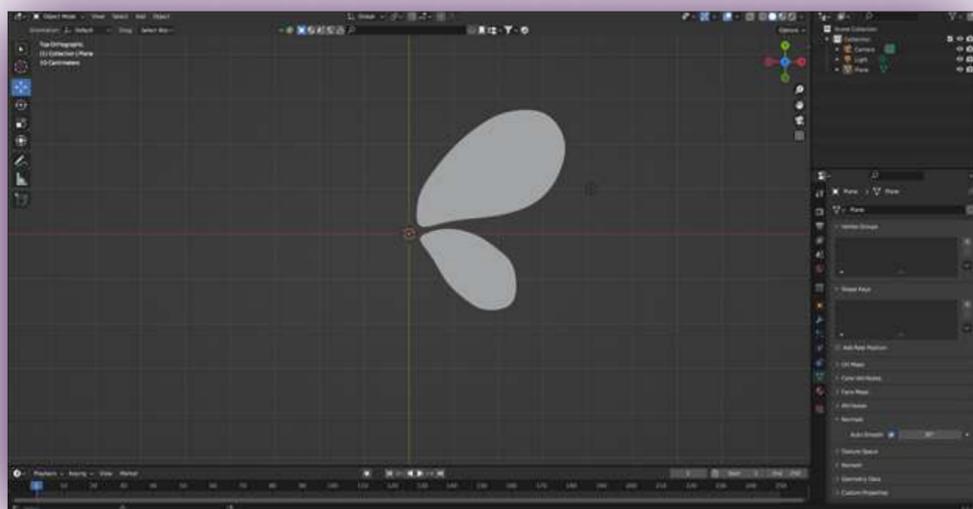
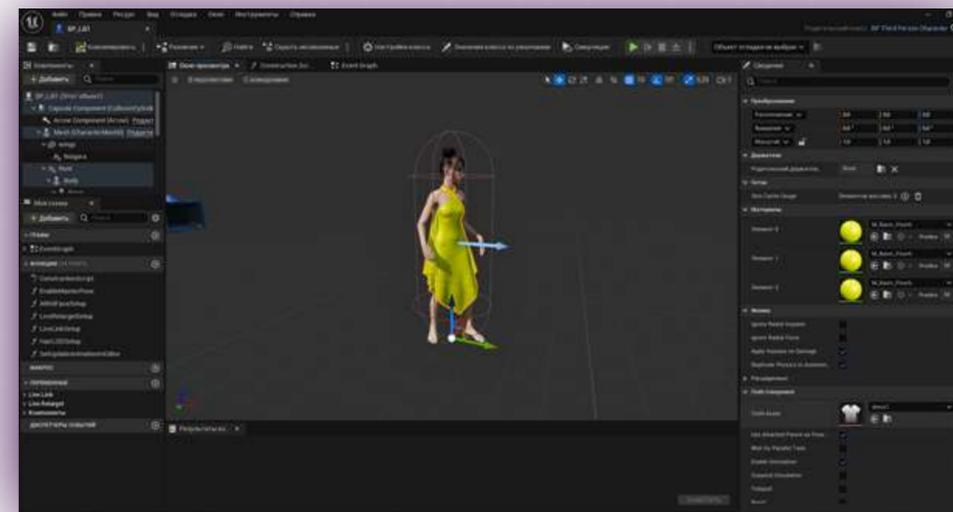
# Процесс практической реализации персонажа и коллекции одежды

12/21



# Процесс реализации декоративных элементов и интеграции всех компонентов в игру

13/21



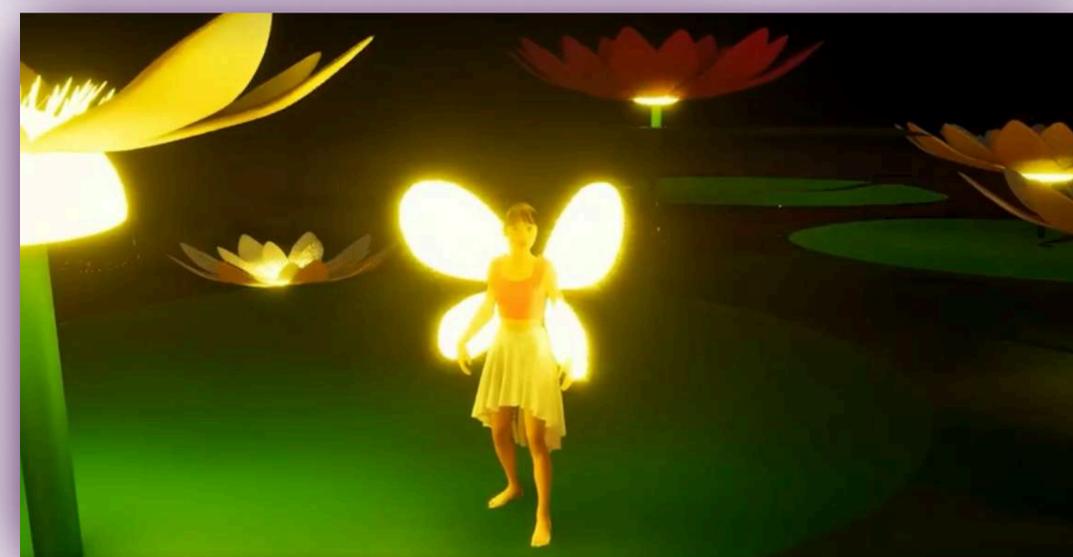
# Демонстрация персонажа и коллекции одежды в игре

14/21



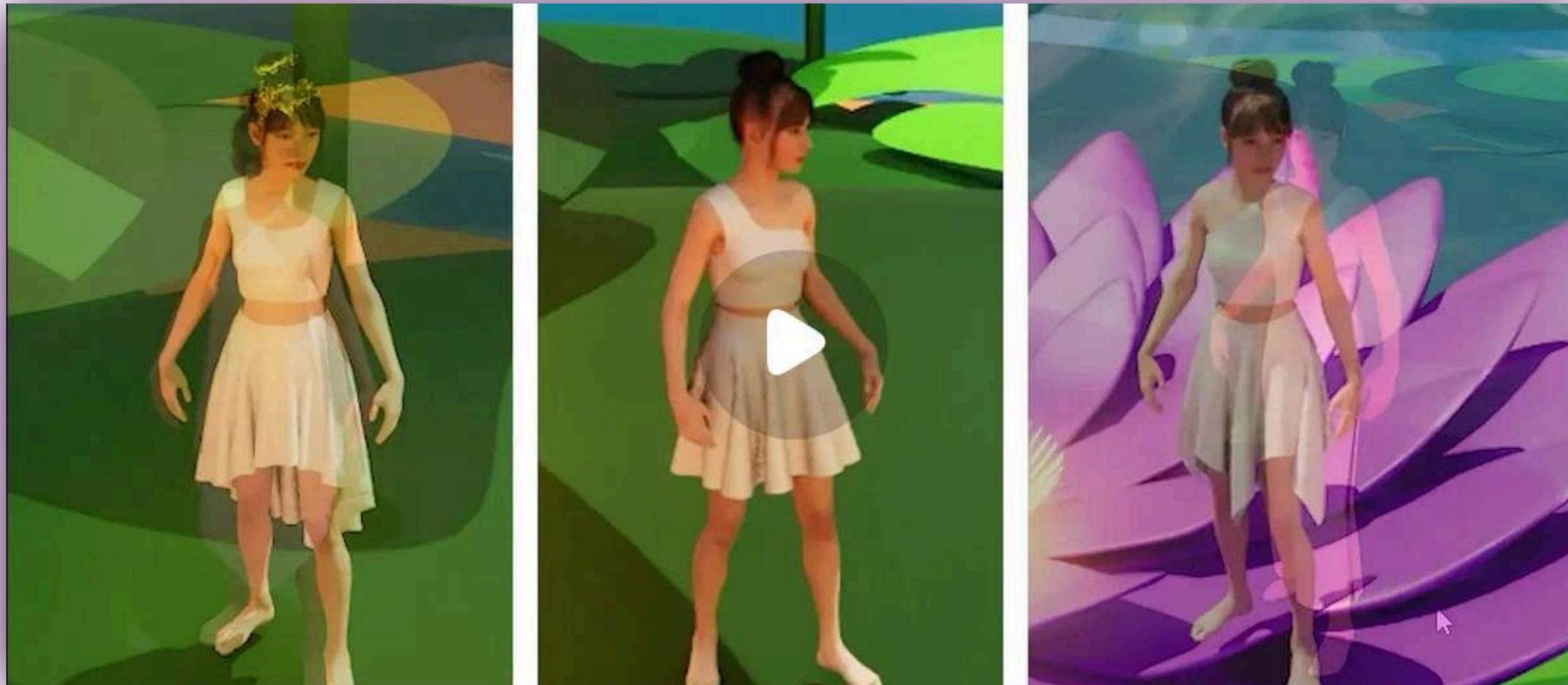
# Практическая реализация игровой локации для демонстрации коллекции одежды

15/21



# Практическая реализация видеопрезентации игрового проекта

16/21



[Приключение Лили\\_видеоролик.mp4](#)

# Формирование анкеты для опроса целевой аудитории

17/21

Раздел 1: Вопросы для ребёнка (7–11 лет)

Сколько тебе лет? \*

7  
 8  
 9  
 10  
 11

Ты любишь играть в игры?

Да  
 Нет

Какие игры тебе нравятся больше всего?

Приключения  
 Одевалки  
 Фантазийные миры  
 Игры, где можно бегать и исследовать  
 Игры, где можно собирать предметы  
 Игры, где можно летать  
 Другое: \_\_\_\_\_

Понравилась ли тебе главная героиня – фея Лили?

1 2 3 4 5

Совсем не понравилась      Очень понравилась

Понравилась ли тебе её наряды?

1 2 3 4 5

Совсем не понравились      Очень понравились

Хотелось бы тебе собирать предметы, чтобы открывать новую одежду и украшения?

Да  
 Скорее да  
 Не знаю  
 Скорее нет  
 Нет

Было ли понятно, что можно украшать одежду цветами, которые собираются из лепестков?

Да  
 Немного  
 Нет

Что тебе понравилось больше всего?

Бегать по волшебному миру  
 Менять одежду  
 Украшать одежду цветами  
 Собираение лепестков и звёзд  
 Получение крыльев  
 Полёт  
 Другое: \_\_\_\_\_

Раздел 2: Вопросы для родителя

Как вы оцениваете визуальный стиль игры для детей 7–11 лет?

1 2 3 4 5

Совсем не подходит      Идеально подходит

Насколько игра кажется вам визуально привлекательной для ребёнка?

1 2 3 4 5

Совсем не привлекательна      Очень привлекательна

Насколько вам важно, чтобы ребёнок мог самостоятельно создавать образы в игре?

1 2 3 4 5

Совсем не важно      Очень важно

Как вы оцениваете идею персонализации одежды через декоративные элементы (например, цветы)?

Не вижу смысла  
 Нейтрально  
 Это полезно для развития  
 Очень интересно и полезно

Как вы оцениваете систему "собери – получи одежду" и "оформи сам"?

Это утомительно  
 Это интересно  
 Это развивает мышление  
 Это развивает креативность  
 Это помогает ценить результат

Как вы считаете, может ли такая игра развивать творческое мышление у детей?

Нет  
 Возможно  
 Да  
 Однозначно да

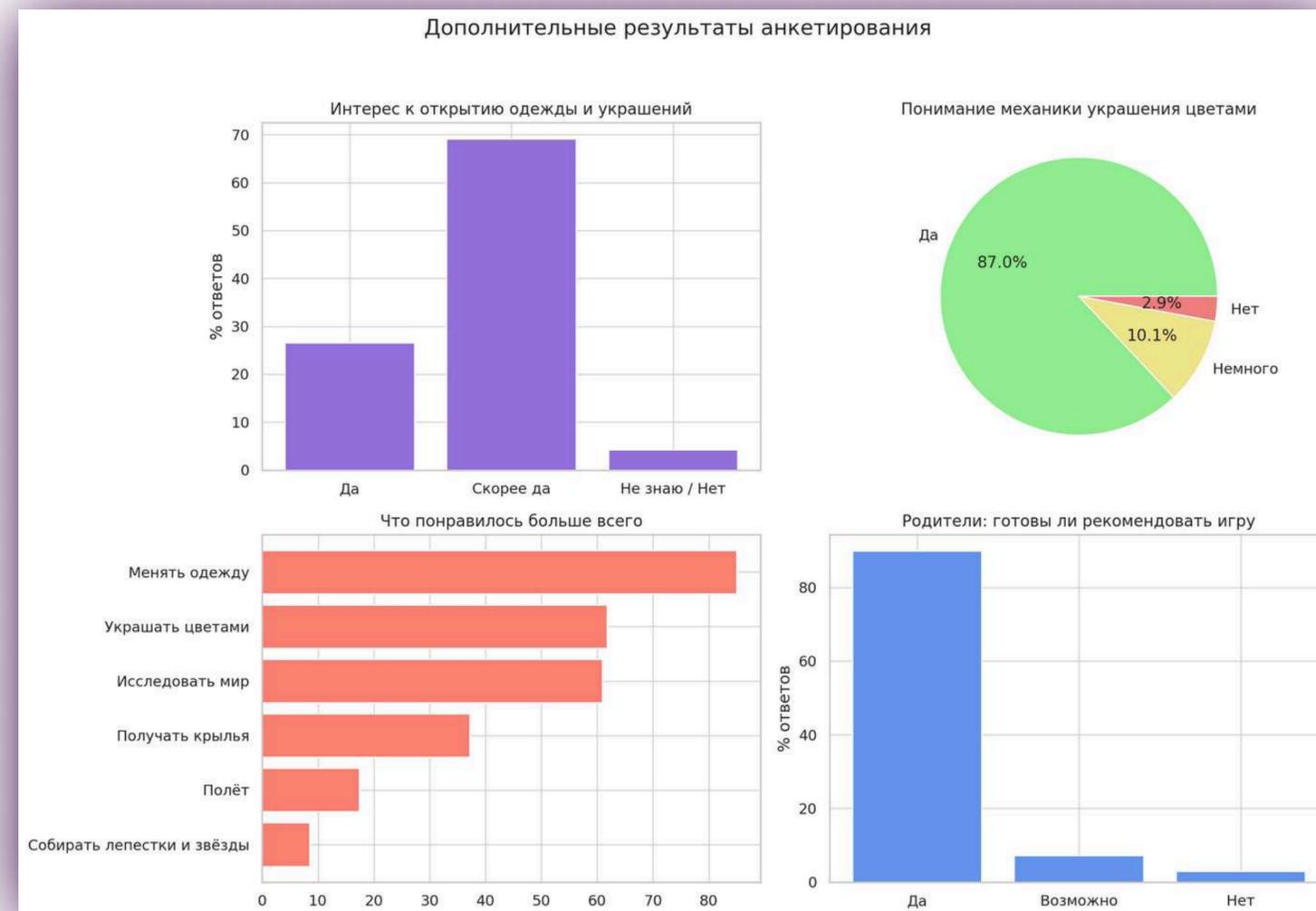
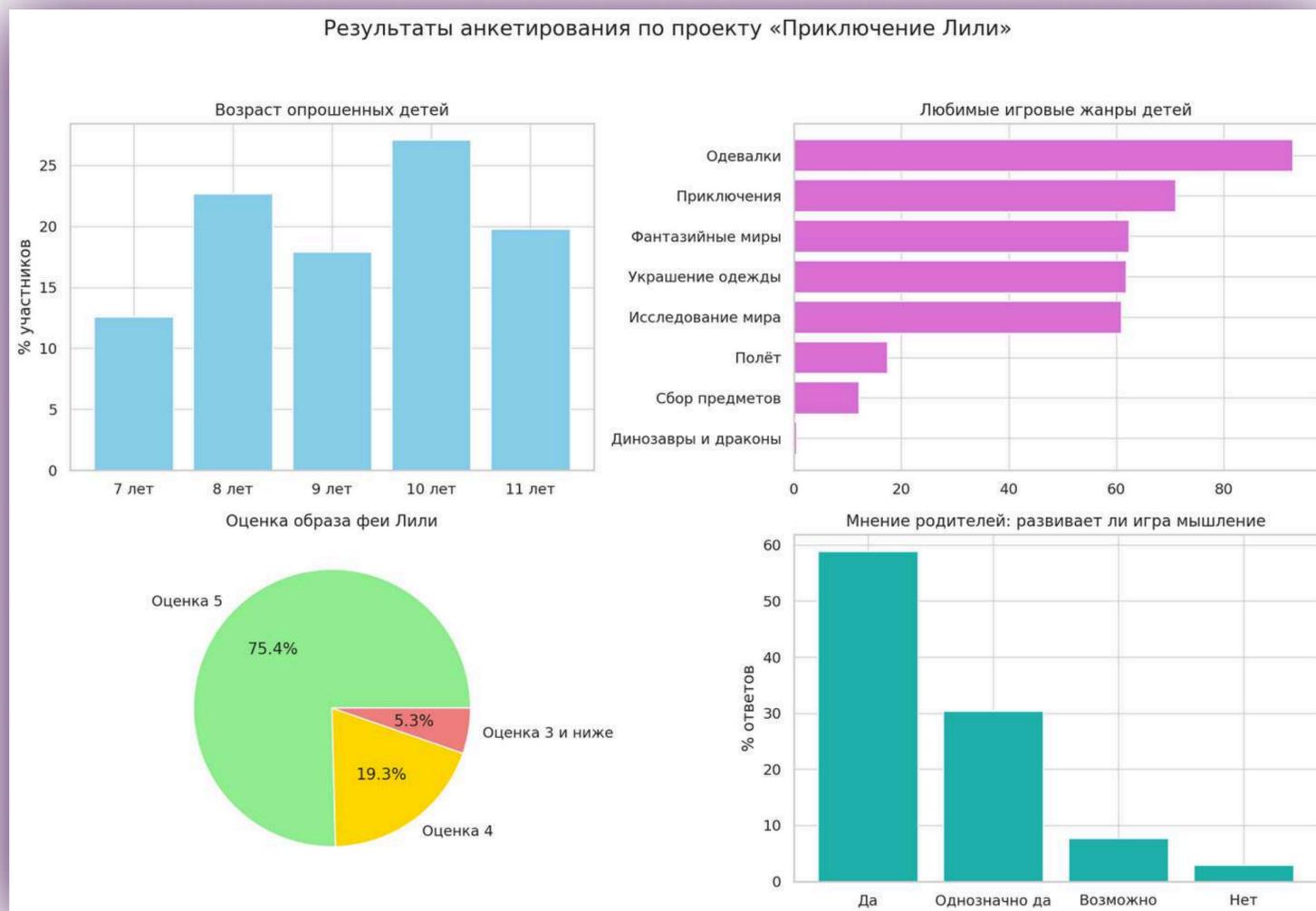
Готовы ли вы рекомендовать такую игру своему ребёнку?

Нет  
 Возможно  
 Да

Ваши комментарии и пожелания

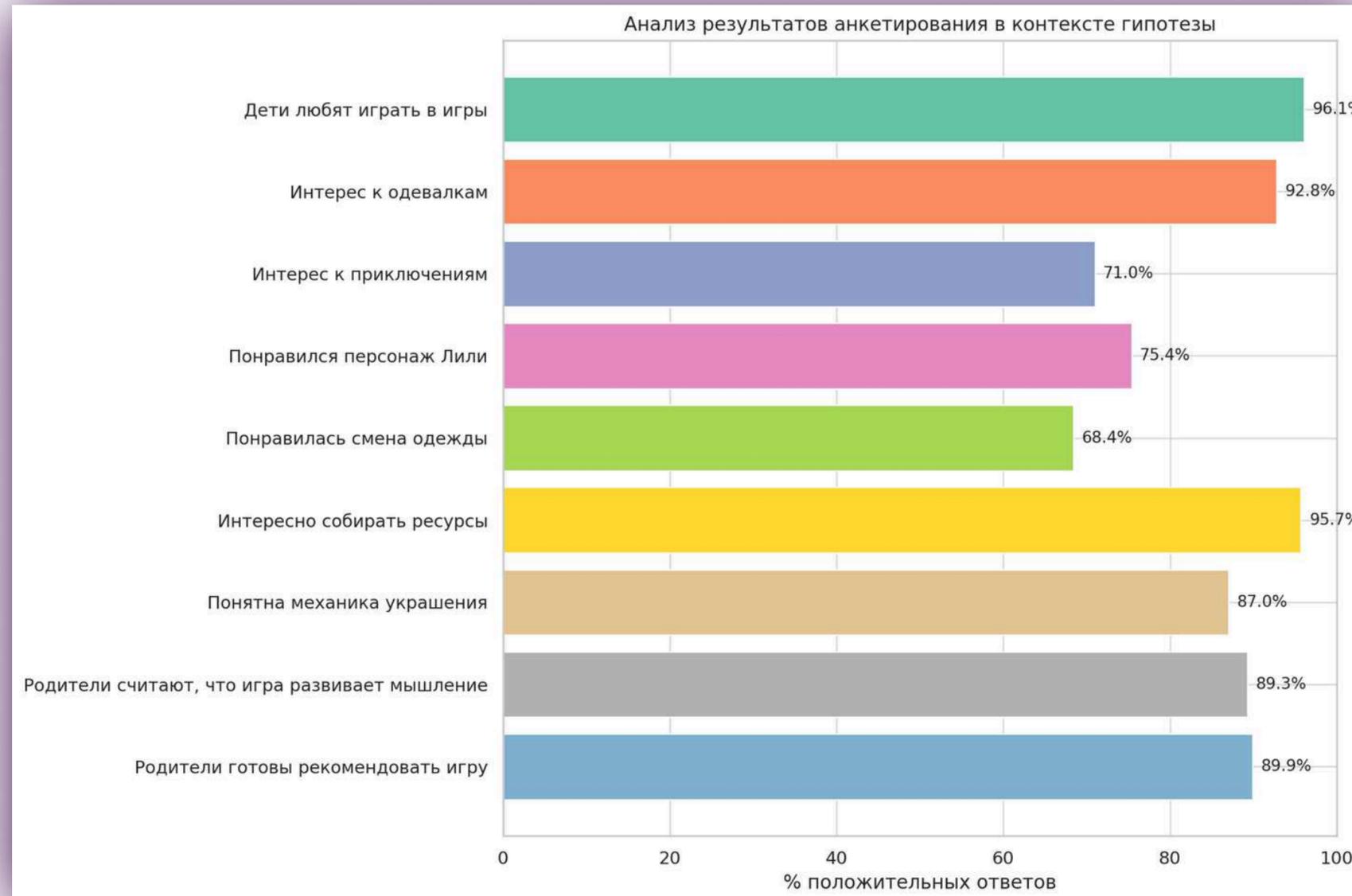
Мой ответ \_\_\_\_\_

# Проведение опроса и статистическая обработка результатов анкетирования



# Анализ результатов анкетирования в контексте гипотезы и целей исследования

19/21



Проведённое исследование подтвердило, что **система персонализации костюма игрового персонажа способствует росту вовлечённости, самовыражению и развитию креативности у игроков младшего возраста.**

В ходе работы разработан и реализован полный цикл проекта — от теоретического анализа до цифровой реализации и пользовательского тестирования.

Апробация с участием целевой аудитории показала высокую заинтересованность в механике персонализации и положительное восприятие визуального образа героини.

Разработанная коллекция и игровые механики могут быть применены в детских играх, образовательных продуктах и проектах в сфере цифровой моды.

**По результатам работы опубликована статья:**

**Нифакина Д.Д., Моргоева И.Ю.  
Использование трансмедийных модных продуктов и дизайна образа персонажа в продвижении видеоигр // СПбГУПТД, 2024.**

**Благодарю за внимание!**