

Кирило Шевченко
асистент

Валентин Голіус
асистент

Наталія Вергунова
кандидат мистецтвознавства, доцент
Харківський національний університет
міського господарства імені О. М. Бекетова

Амуніція як елемент художньо-образного рішення персонажу у game-дизайні

Анотація. Розглянуто місце амуніції та оздоблення персонажів ігор у процесі створення їх концепцій та образів. Виявлено художні прийоми, що застосовуються у game-дизайні при створенні зразків зброї та екіпірування. Проаналізовано вплив амуніції на сприйняття образу гравцем. Також у статті проаналізовано зв'язок ігрових зразків амуніції із реальними прототипами. Метою дослідження є виявлення можливостей амуніції у створенні художньо-образного рішення персонажів у game-дизайні та особливостей їх практичної реалізації. Методологія дослідження полягає у використанні образно-стилістичного і художньо-композиційного методів, що дозволили розглянути складові елементи амуніції персонажів, їх функціональне призначення, конструктивно-технологічні ознаки та естетичне рішення. Наукова новизна роботи полягає в осмисленні ролі амуніції як елементу ігрового середовища, поглибленні знань про особливості реалізації художніх елементів оздоблення відносно існуючих прототипів. Результати дослідження. У статті проаналізовано вплив амуніції та оздоблення на образ персонажа, його походження, історію. З'ясовано, що із підвищенням потенціалу деталізації образів у контексті зростання потужності персональних комп'ютерів зростає важливість насичення зовнішності персонажів деталями, що візуально збагачують їх зовнішній вигляд.

Ключові слова: амуніція, обладунок, дизайн образу, game-дизайн, дизайн персонажів.

Постановка проблеми. Образ персонажу як у художньому творі, так і в game-дизайні складається із багатьох елементів, що доповнюють одне одного, формують враження та емоції, які цей персонаж викликає. Через особливості людського сприйняття перш за все глядач, а у випадку дизайну ігрового персонажу – гравець, звертає увагу на загальний образ, пропорції тіла, статуру, забарвлення тощо. Однак в сучасному game-дизайні створення впізнаваного образу персонажа за допомогою лише найбільш фундаментальних елементів на кшталт форми, кольорового рішення, пропорцій тощо є достатньо складним, хоча і можливим у випадку використання яскравого та оригінального образу, що звертає увагу на себе навіть без деталізованої проробки. Невід'ємною частиною повноцінного художнього образу для гри є амуніція – елементи зброї, знаряддя, аксесуари та інші дрібні речі, що доповнюють та підкреслюють образ персонажа, його стан у суспільстві всесвіту, походження та інші характеристики..

Огляд джерел, пов'язаних із темою game-дизайну в цілому та рішення образності персонажу зокрема, перш за все продемонстрував актуальність теоретичного дослідження теми ігрового дизайну, особливо у форматі статей. Тематика робіт варіюється від найзагальніших питань дизайну до більш конкретних аспектів діяльності game-дизайнера. Так, стаття Ю. Петровської «Принципи розробки персонажів у рамках гейм-дизайну» розглядає основні етапи створення персонажів гри, причому не лише з позиції безпосередньо засобів художньої виразності, а й з точки зору обмежень технічної сторони розробки гри та обраного стилю [3]. Робота С. Пілюгіної «Використання дизайнерських технологій у гейм-індустрії» також аналізує загальні питання специфіки роботи game-дизайнера у порівнянні із такою у інших сферах дизайну, а також взаємозв'язок game-дизайну із традиційними складовими художньої освіти на кшталт малюнку, живо-

пису, композиції тощо [4].

У деяких роботах підіймається питання місця game-дизайну серед інших сфер дизайну. Прикладом такої роботи може бути стаття Г. Н. Полетаєвої «Етапи розвитку художньо-виразних складових комп'ютерних гор». У ній автор розглядає розвиток ігрового дизайну та його взаємозв'язок із іншими сферами мистецтва – образотворчим, театральним та кіномистецтвом [5]. Питання структурних та формальних змін у іграх у контексті розвитку технічних характеристик комп'ютерів розглянуто Н. Ю. Казаковою [2]. Безпосередньо стосується теми даної статті її ж робота «Основные принципы разработки персонажа в рамках гейм-дизайна», де виявляються, структуруються та аналізуються основні етапи створення ігрових персонажів, художні прийоми і засоби, що використовуються в процесі створення, та різного роду технологічні обмеження, що накладаються цифровим середовищем реалізації проекту [1].

Окрім дослідницьких робіт, присвячених суто тематиці game-дизайну, в аспекті аналізу ролі амуніції та її художнього образу також корисними є джерела, що містять інформацію власне про знаряддя солдат, їх зброю, захисні засоби тощо. Такі джерела мають більш прикладний характер та використовуються частіше для, наприклад, пошуків аналогу ігрового елемента в реальному світі, однак від цього не втрачають бодай і ситуативну, проте актуальність, дозволяючи в разі потреби звертатись до них для створення більш достовірного образу. У якості прикладу такого видання можна навести книгу Ч. Фолкса «Средневековые доспехи. Мастера оружейного дела» [7], яка може слугувати джерелом інформації при аналізі формоутворення та оздоблення елементів амуніції часів Середньовіччя, або каталог за авторством С. В. Grafron «Arms and armor: a pictorial archive from nineteenth-century sources» [8].

Виклад основного матеріалу. З огляду спрямованості статті на аналіз амуніції як складового елемента образу, слід перш за все визначити, що для game-дизайну визначення образності має приблизно схожий із загальноживим трактуванням цього слова

зміст. Якщо в мистецтві образом називають особливу форму відтворення та осмислення навколишньої дійсності, то і в контексті образу персонажу гри подібне відтворення реальності або вигаданого світу створює певні контексти всередині гри з одного боку та відображає творчий задум автора з іншої. Сполгаючи такий образ та зчитуючи його емоційне та інформативне наповнення, людина формує власне враження та відношення до того чи іншого явища, персонажу, середовища тощо.

Образ персонажа у грі може базуватись як на візуальному рішенні, так і доповнюватись елементами історії, кат-сценами та іншими додатковими елементами. Важливою частиною візуального рішення, що формує образ наряду із статуєю, мімікою, освітленням, кольорово-фактурним рішенням, може бути амуніція. Тут справедливим буде зауваження, що взагалі-то вона відноситься до другорядних елементів образу, а отже, не має чинити суттєвого впливу на загальний вигляд. Однак по-перше, і в ролі другорядного елемента оздоблення персонажу може чинити суттєвий вплив на сприйняття його образу, а, по-друге, за певних умов амуніція може стати ключовим компонентом образного рішення, потіснивши або ставши поруч із першочерговими елементами.

Аналізуючи питання ролі амуніції у створенні художнього образу слід перш за все визначити межі речей, які ми відносимо до амуніції. Якщо звернутись до словників, то визначення цього слова буде трактуватись подібним чином – «Сукупність речей (крім одягу і зброї), що становлять спорядження військовослужбовця, а також військового спорядження коня [6, с.40]». Що характерно, у різні часи до складу амуніції входив також і головний убір, що за всіма ознаками може бути віднесений до одягу, або ранець, який з певними умовностями також можна назвати елементом костюму. Більш точно трактування складу амуніції зазвичай містить відповідна документація, однак в рамках дослідження амуніцією буде називатись узагальнено і зброю, і допоміжні елементи. Це пов'язано із тим, що у game-дизайні ці елементи не мають принципової різниці з

точки зору ведення їх обліку, натомість можуть класифікуватись авторами згідно з їх художнім баченням, хоча, наприклад, у грі, присвяченій військовим діям із великим упором на реалізм подібна строгість класифікації може бути доречною та працювати на створення атмосфери. У ігровому процесі елементи знарядження набувають нової ролі всередині гри, і оскільки ця роль може мати розбіжності із реальним життям, намагання суворо класифікувати елементи амуніції не є доцільним. Перифразуючи визначення зі словника, в контексті даного дослідження амуніцією можна вважати будь-який елемент оздоблення персонажу, окрім безпосередньо одягу. Ситуацію можуть дещо заплутати елементи амуніції, що при створенні образу заміщують собою одяг – так, у образу лицаря для гри в історичному жанрі обладунки фактично виконуватимуть роль одягу, хоча в теорії відносяться до амуніції. Те ж саме можна віднести до роботизованих костюмів, різного роду екзоскелетів, що мають значне поширення у сетингу (від англ. *setting* – середовище, обстановка) кіберпанку або технофентезі. У деяких випадках їх роль у створенні образу є провідною, хоча вони так само знаходяться між одягом та амуніцією. Однак з огляду на те, що подібні елементи все ж виконують інші, ніж одяг, функції, надалі цей аспект класифікації буде опущено.

У ігрових реаліях амуніція найчастіше асоціюється із персонажами військової спеціалізації або суміжних сфер. Подібний вплив на формування образу базується на особливості людського сприйняття, адже наявність спеціалізованих елементів, що є сталою частиною зовнішності персонажа, передбачають належність персонажа до певної категорії із її характерними рисами. Таким чином, навіть сама наявність будь-яких елементів амуніції без розглядання їх формоутворення, кольору та фактури вже відокремлює персонажа із ряду «статистів». Це можна вважати свого роду першим рівнем впливу амуніції на образ лише тільки фактом своєї наявності.

Амуніція як елемент образу персонажу не обов'язково повинна мати незмінний характер у грі – можливість отримання її нових

елементів є дуже важливою частиною ігрового процесу, наприклад, ігор у жанрі шутеру (від англ. *shooter* – стрілець). Елементи оздоблення можуть не лише доповнювати процес гри новими можливостями, а й змінювати образ персонажу, характеризуючи зміни його стану протягом гри. В такому випадку мова зазвичай йде про так звані «гілки» персонажів – етапи розвитку одного і того самого персонажу, що у ході ігрового процесу підвищує свої вміння та навички. Амуніція може виступати свого роду індикатором подібних змін, набуваючи нових форм та можливостей у процесі гри. Тут важливим елементом є збереження візуальної впізнаваності персонажа, можливості візуально розуміти його належність до тієї чи іншої фракції, угруповання тощо. Проте слід звернути увагу, що нові елементи амуніції повинні доповнювати образ, а не повністю його замінити – адже в такому випадку доцільнішим буде створення нового персонажу, аніж спроби повернути до впізнаваного образу героя, що зазнав таких докорінних змін в образі.

За допомогою амуніції також можлива реалізація сторітеллінгу у грі – візуальної розповіді про походження персонажа у всесвіті гри, його належності до того чи іншого угруповання чи клану, його звички та манери. Причому подібна ідентифікація не обов'язково полягає суто у нанесенні знаків відмінності, емблем, шевронів тощо. Образні рішення можуть формуватися за рахунок характеру амуніції – чи є вона новою або зображена після тривалого періоду експлуатації, використовується вона в стандартній комплектації чи змінювалась шляхом доробок власноруч тощо, зрештою – чи підходить вона за розміром своєму володарю чи ні. У якості прикладу такої ідентифікації можна навести образи членів угруповань із серії ігор S.T.A.L.K.E.R. – так, військові серед них відрізняються стандартизованою комплектацією згідно армійських норм, одяг та екіпіровка бандитів свідчать про те, що перед гравцем угруповання, що не має централізованого забезпечення, а бійці угруповання «Моноліт» мають амуніцію та зброю, яку можуть отримати лише члени цього угруповання (Рис. 1). Людина у процесі гри може зчитувати таку

інформацію та формувати власне уявлення передісторію цих персонажів, їх навички та вміння тощо. Такий підхід впливає на гравця одразу на двох рівнях – на рівні сприйняття амуніції як безпосереднього елементу образу та на рівні сприйняття передісторії персонажа, його становлення та походження. Гравець через подібні деталі дізнається про певні елементи історії, не читаючи її при цьому напрому, а сприймаючи інформацію за допомогою візуального оповідання.

Характерним прийомом, що використовується для створення образу в контексті амуніції персонажу, є гіперболізація – навмисне збільшення розмірів зброї, обладунків або зміна їх пропорцій. Особливої популярності такий прийом набув у жанрі фентезі, що є логічним – жанри, що більш – менш тяжіють до реалізму, навряд чи виграють від демонстрації гротескно збільшеної зброї. Подібна гіперболізація інколи доводить до того, що зображена на персонажі амуніція, існуючи в реальному житті, просто не дозволила б йому рухатись через свої розміри та пропорції відносно людського тіла. Те ж саме стосується і зброї – більшість її елементів у тому ж всесвіті Warcraft має розміри, за яких звичайна людина навряд чи змогла би просто відірвати її від землі. Однак подібні гіперболи мають право на існування в умовах специфічного жанру та відповідної стилістики.

Ще одним спірним елементом з точки зору реалізму є формоутворення та декорація зброї у фентезійних сетингах. Оскільки форма та характер зброї не передбачають, що її коли-небудь візьмуть у руку реальні воїни, то творча свобода game-дизайнера інколи призводить до появи зброї, форма та устрій якої вступають у протиріччя як із зручністю її використання, так і з її ефективністю в бою. Більш того, розвиток фентезі як жанру та ігор у такому сетингу призвів до того, що в game-дизайні сформувався певний типаж для кожного виду зброї, що характеризує її основні параметри. Так, бойовий молот практично в усіх іграх має однакові характеристики – гіпертрофовано велика ударна частина із монолітною конструкцією, нетиповий для такого типу зброї дворучний хват, а також пласка ударна частина, більш характер-

на для ковальських молотів. Усі ці елементи роблять подібну зброю в реальному бою неефективною та складною у використанні, однак в умовах ігрового всесвіту подібний підхід може виправдовуватись декількома факторами. По-перше, персонаж гри у вигаданому всесвіті не зобов'язаний відповідати фізичним та антропологічним параметрам звичайної людини; по-друге, використання реалістичної зброї, що строго співпадає із історичними прототипами, неминуче призведе до уніфікації персонажів за антропометричними параметрами, і різниця між, наприклад, орками та людьми буде виражатись лише в рамках «усередненої» статури та рис обличчя. Такий підхід, в свою чергу, руйнує образну виразність персонажів, виражену за допомогою різниці у зрості та статури, що для жанру фентезі може стати серйозним ударом по атмосфері гри. Таким чином, у випадку неісторичних сетингів ігор, відмова від реалістичності зображення на користь виразності образу може бути скоріше перевагою, аніж недоліком. Формоутворення тієї ж зброї із задіянням усього арсеналу засобів виразності дозволяє створювати набагато цікавіші образи, що за своїм зовнішнім виглядом здатні скласти конкуренцію детально проробленому та деталізованому оточенню у грі.

Аналізуючи такий аспект формоутворення на прикладі тих самих мечей, можна побачити, що орієнтування у формоутворенні суто на конструкційні та функціональні потреби створить вельми ординарний, хоча можливо і достовірний з точки зору зброярства образ. Доповнення ж конструкції меча вигинами та змінами перетину леза, декорацією гарди та ефесу створює впізнаваний образ, що може стати окремим елементом гри нарівні з персонажем. У якості прикладу можна навести Фростморн із всесвіту Warcraft – його аналіз з точки зору доповнення образу його власника, Короля-ліча, наочно демонструє можливості амуніції у підкресленні та посиленні образу (Рис.2, 3). Загальна форма клинка повторює виступи та шипи на обладунку Короля, декоративні елементи у вигляді черепів підтримують характерний потойбічний образ персонажа, а агресивний характер леза із численними вигинами, загостреннями під-

креслює те, що Король-ліч є антагоністом у грі. Рунічні надписи та візерунки доповнюють меч деталями. З точки зору практичного використання такий меч був би досить мало-ефективною зброєю через свою конструкцію, однак образність його рішення робить його впізнаваним елементом гри, що підкреслює характер свого власника, його уподобання та погляди.

Із обладунками ситуація схожа – зазвичай для посилення образу могутнього воїна дизайнер збільшує розміри наплічників, кіраси, шолома, створюючи враження могутньої статури, характерної для фізичного розвиненої людини. Такий підхід зазвичай потребує також певного образно-об'ємного рішення для усіх інших елементів амуніції, адже звичайна людська голова в таких пропорціях стає замалою. Однак при певних умовах подібна диспропорція постаті також може слугувати елементом виразності. Наочним прикладом такої диспропорції можна назвати силову броню із всесвіту Warhammer 4000, яка є свого роду втіленням концепції гіперболізованого образу – наплічники та кіраса цієї броні, а також елементи броні ніг у своїх пропорціях максимально вибиваються із звичних для людини пропорцій, а загальний образ воїна у грі стає більш загрозливим та агресивним (Рис.4). Додаткової виразності такий обладунок набуває на контрасті із звичною людською статурою, яка на його тлі сприймається слабкою та тендітною. Однак подібний підхід вимагає осмисленого використання, і якщо у всесвіті Warhammer конструкція має співпадаюче із умовами всесвіту пояснення, то надмірне використання подібної диспропорційності або її гіперболізація без належним чином продуманої легенди може суттєво зменшити реалістичність ігрового середовища.

Інакше виглядає ситуація для ігор, в основі яких покладено реальні події та які в багатьох аспектах орієнтуються на них – особливо це стосується стратегій, де історичний жанр є вельми популярним. В такому випадку історична достовірність або бодай орієнтування у загальних рисах на зразки зброї та оздоблення відповідної епохи слугуватимуть посиленню враження від реалістичнос-

ті гри. Звісно, подібний підхід дещо зменшує можливості game-дизайнера, змушуючи його рахуватись з історичним контекстом, однак навіть у такій ситуації досягнення виразності за рахунок декоративних елементів, візерунків на зброї та знарядді, елементів декору одягу дозволяє створювати впізнавані образи.

За допомогою амуніції у game-дизайні також можливе розділення персонажів за рівнями розвитку. Подібний засіб відображення ігрового прогресу є вельми популярним на сьогоднішній день через низку причин. Перш за все це можливість створення нових образів без кардинальної переробки основного персонажу. Шляхом використання базової постаті із додаванням їй нової зброї, елементів захисту, одягу та іншого можна отримати цілу лінійку підвидів одного персонажа, більш відому у ігровому середовищі як «гілка розвитку». Так само амуніція може грати велику роль у розділенні персонажів на різні класи, види, фракції тощо. У такому випадку характер амуніції інформує гравця про те, яку тактику найкраще обрати для взаємодії із обраним персонажем. Обрана ж тактика накладає відбиток на формоутворення елементів амуніції, надаючи їй більш агресивний характер у разі обрання тактики наступу, або ж навпаки, демонструючи оборонний характер. Різниця у форм-факторі для таких елементів може базуватись на загальних принципах сприйняття форми – атакуючий елемент має більш гострі кути, «агресивніші» геометричні форми, у той час як оборонний елемент тяжіє до більш плавних форм без різких переламів, загострених виступів із шипами тощо.

Висновки. Амуніція є важливою частиною образу ігрового персонажа, що здатна як доповнювати створений іншими засобами виразності образ, так і в певних умовах формувати його самостійно. Деталізація та наповненість образу грають важливу роль у сприйнятті образу героя, надаючи йому унікальності та впізнаваності серед інших персонажів гри. Існуючі ігрові всесвіти та сесинги формують власні вимоги до характеру оздоблення персонажу, що можуть коливатись від суворого дотримання історичних

аналогів до фантастичних елементів за межами сучасних технологічних можливостей. Також елементи амуніції можуть виступати як засобу сторітеллінгу, розкриваючи деталі історії, висвітлюючи передумови подій та вказуючи на шляхи, якими персонаж добрався до поточного стану. Задля посилення цілісності образу стилістичне рішення амуніції значною мірою має спиратись на закладені у основу образу ідеї та концепції, доповнюючи та підтримуючи їх. Перекликання елементів амуніції із формотворчими рішеннями героя гри одночасно надає їй індивідуальності та гармонізує із загальним рішенням героя. Також у рамках певних сетингів на кшталт фентезі доцільним є використання таких засобів виразності, як гіперболізація та декорування елементів оздоблення, з метою підсилення візуального враження у гравця. Сучасні можливості тривимірного моделювання дозволяють досягати високого рівня деталізації, завдяки чому загальний образ персонажа сприймається набагато реалістичніше.

1. Казакова Н. Ю. Основные принципы разработки персонажа в рамках гейм-дизайна. КемГУКИ 35/2016, 146 – 157 с.
2. Казакова Н. Ю. Парадигма развития гейм-дизайна как вида проектной деятельности на основании этапов развития аппаратной части. Вестник КемГУКИ 35/2016, 134 – 145 с.
3. Петровская Ю.Р., Билинkevич О., Кузьмич В.И. Принципы разработки персонажей в рамках гейм-дизайна. Modern Engineering and Innovative Technologies, 1(07-01), 2017.33–38 с. URL: <https://doi.org/10.30890/2567-5273.2019-07-01-008> (дата звернення: 28.10.2021).
4. Пілюгіна С. А. Використання дизайнерських технологій в гейм-індустрії. Час мистецької освіти. Теорія і методика виховання художньо-обдарованої особистості у закладах мистецької освіти : зб. ст. VII Всеукр. наук.-практ. конф., 17–18 жовт. 2019 р. : [у 2-х ч.] / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Харків: ХНПУ, 2019. Ч. 2.17–24 с.
5. Полетаева Г.Н. Этапы развития художньо -виразних складових комп'ютерних ігор. Art and Design №4, 2019. 91 – 98 с.
6. Словник української мови: в 11 тт. АН УРСР. Інститут мовознавства; за ред. І. К. Білодіда. Київ: Наукова думка, 1970—1980. Т. 1. 799 с.
7. Средневековые доспехи. Мастера оружейного дела. Пер. с английского Т.Е. Любвской – Москва: ЗАО Центрполиграф, 2006. 207 стр.
8. Arms and armor: a pictorial archive from nineteenth-century sources selected and arranged by Carol Belanger Grafron. New York: Dover publications, Inc. 1995,119 p.

References:

1. Kazakova N. Y. (2016) Osnovnyie printsipyi razrabotki personazha v ramkah geym-dizayna, KemGUKI, 35, 146 – 157.
2. Kazakova N. Y. (2016) Paradigma razvitiya geym-dizayna kak vida proektnoy deyatel'nosti na osnovanii etapov razvitiya apparatnoy chasti. KemGUKI, 35, 134 – 145.
3. Petrovskaya Yu.R., Bilinkevich O., Kuzmich V.I. (2017) Printsipyi razrabotki personazhey v ramkah geym-dizayna. Modern Engineering and Innovative Technologies, 1(07-01), 33–38. <https://doi.org/10.30890/2567-5273.2019-07-01-008>
4. Pilyugina S. A. (2019) Viktoristannya dizaynerskikh tehnologiy v geym-Industriyi. Chas mistetskoy osviti. Teoriya i metodika vihovannya hudozhno-obdaranoyi osobistosti u zakladakh mistetskoy osviti : zb. st. VII Vseukr. nauk.-prakt. konf., 17–18 zhovtnya [2 parts], Kharkiv: H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University, 17-24.
5. Poletaeva G.N. (2019) Etapi rozvitku hudozhno -viraznih skladovih komp'yuternih igor. Art and Design #4.
6. Slovyuk ukrainskoi movy: v 11 tt. (1970) AS URSR. Instytut movoznavstva; za red. I. K. Bilodida. Kyiv: Naukova dumka, 1970—1980. V. 1. 799 s
7. Srednevekovyie dospehi. Mastera oruzheynogo dela. (2006) Per. s angliyskogo T.E. Lyubovskoy. Moscow: Publisher ZAO Tsentrpoligraf.
8. Arms and armor: a pictorial archive from nineteenth-century sources selected and arranged by Carol Belanger Grafron (1995). New York: Publisher Dover publications, Inc

ANNOTATION.

Shevchenko K., Holius V., Vergunova N. Ammunition as an element of the artistic and figurative solution of the character in game design. The place of ammunition and decoration of game characters in

the process of creating their concepts and images are considered. The artistic techniques used in game design in the creation of samples of weapons and equipment are revealed. The influence of ammunition on the viewer 's perception of the image is analyzed. The article also analyzes the relationship between game samples of ammunition and ammunition in real life. The objectives of this study are to identify the possibilities of ammunition in creating an artistic and figurative solution of characters in game design and features of their practical implementation. Methods. The research methodology consists in the use of figurative-stylistic and artistic-compositional methods, which allow to consider the constituent elements of the characters' ammunition, their functional purpose, constructive-technological features and aesthetic solution. The scientific novelty of the work lies in the meaningful role of ammunition as an element of the game environment,

the deepening of knowledge about the peculiarities of the implementation of artistic elements of decoration in relation to existing prototypes. Results. The article analyzes the influence of ammunition and decoration on the image of the character, his origin, history. It has been found that with the increasing potential of image detail in the context of increasing the power of personal computers, the importance of saturating the appearance of the characters with details that visually enrich their appearance increases.

Keywords: ammunition, armor, image design, game design, character design.