МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Гайворонська Альона Сергіївна

Трейлер до комп'ютерної гри "Electronic Souls"

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.
_____ А. С. Гайворонська

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
Старший викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

Вступ 2

Розділ 1. Аналіз аналогів 5

1.1. Трейлер до гри “Blue Prince” 5

1.2. Комп’ютерна гра “Detroit: Become Human” 6

1.3. Анімаційний ролик “SET” 7

1.4. Трейлер до гри “State of Mind” 8

1.5. Анімаційний серіал “Love, Death & Robots” С.1Е.8 “Good Hunting” 9

1.6. Анімаційний серіал “Love, Death & Robots” С.1Е.14 “Zima Blue” 10

1.7. Анімаційний серіал “Love, Death & Robots” С.2Е.2 “Ice” 11

1.8. Анімаційний фільм “The wild robot” 12

1.9. Анімаційний фільм “9” 13

1.10. Трейлер до гри “Inside” 14

Розділ 2. Концепція проєкту 16

2.1. Концепт-ідея. 16

2.2. Структура проєкту. 16

2.3. Технічне рішення. 17

2.4. Аналіз цільової аудиторії. 18

Висновки 21

Література 22

Додаток 1. Аналіз аналогів 23

Додаток 2. Склад Проєкту 29

Додаток 3. Результати опитування 31

Додаток 4. Пошукові ескізи 38

ВСТУП

У світі, де технології все глибше проникають у повсякденне життя, питання пам’яті, втрати та взаємодії з машинами набувають особливого значення. Проєкт “Electronic slouls” досліджує *актуальну* тему сучасності — тонку межу між людським і штучним, між минулим і теперішнім, використовуючи мову візуального сторітелінгу. Через атмосферний трейлер до гри глядач поступово відкриває історію про пам’ять, що зберігається не в словах, а в речах, просторі, тиші Гравець у ролі дослідника стає свідком трагедії, яку можна лише відчути через фрагменти: зламану техніку, залишені речі, уламки пам’яті. *Головне питання:* чи може машина стати сім’єю, якщо вона створена замінити втрату — «коли системи емоційного ШІ імітують такі почуття, як емпатія, співчуття чи любов, постає філософське питання: чи справді ці системи здатні переживати емоції, чи лише спроєктовані таким чином, щоб поводитися ніби вони дійсно переживають?» [1]. *І ще глибше:* чи варто зберігати минуле, яке неможливо повернути? Ця тема додає проєкту філософської глибини, вона є важливою в контексті сучасного дискурсу про штучний інтелект, емоційну прив’язаність до машин а також межу між живим і штучним, що активно досліджується в кіно, літературі та ігровій індустрії. Ерік Герман (Erik Hermann) в своїй статті [3] розглядає питання про емоційний зв’язок людини з штучним інтелектом: «Зростаюча гуманізація додатків штучного інтелекту викликає питання про емоційну прив’язаність і зв’язок споживачів. Іншими словами, чи мають антропоморфізовані помічники ШІ потенціал стати значущими особами в повсякденному житті споживачів?». Гра — це не лише пригода, а інструмент емпатії, саме тому проєкт має емоційне, філософське та культурне значення, адже звертається до тем, які будуть дедалі актуальнішими в найближчому майбутньому.

Новизна проєкту полягає в його інноваційному підході до наративу та взаємодії з ігровим середовищем. Гра використовує альтернативну побудову сюжету, де гравець самостійно відкриває історію, взаємодіючи з деталями

навколишнього світу, без прямих пояснень чи катсцен. Завдяки екологічному сторітелінгу та глибокій атмосфері, вона пропонує емоційний досвід, що змушує гравця замислитися та самостійно інтерпретувати події. Кожен елемент навколишнього середовища — світло, тіні, текстури — не тільки підсилює атмосферу, а й несе в собі частину історії та відіграє важливу роль у розкритті сюжету. Клара Міліч (Milic Klara) в дослідженні — як відеоігри передають постапокаліптичні наративи через просторовий сторітейлінг [2] — зазначає, що постапокаліптичні ігри часто викликають у гравця емоційну прив'язаність до неживих об'єктів: старих листів, іграшок, уламків старого життя. «Через взаємодію з цими об'єктами гравець співпереживає втраченому людству, відчуваючи ностальгію та смуток. Це формує глибший зв'язок із ігровим світом, навіть якщо він неживий або зруйнований.». Тому в своєму проєкті я надаю великої уваги елементам, що передають залишки щасливої родини: дитячи малюнки, відеокасети, фотографії, тощо. Це спрямоване на те, щоб викликати у глядача емоційний зв'язок з історією, та пробудити бажання розкрити причини трагедії, що сталась в цьому будинку.

Сучасні ігри все більше зосереджуються на історіях, які гравець відкриває самостійно, без прямих пояснень. В рамках дослідження, як візуальні елементи відеоігор можуть передавати наратив без використання традиційних діалогів [4], було проведено опитування та інтерв'ю з гравцями, щоб оцінити, як візуальні елементи впливають на їхнє занурення в гру. Результати показали, що гравці часто віддають перевагу самостійному відкриттю історії через дослідження та спостереження, що веде до сильнішого емоційного зв'язку та відчуття впливу на світ гри. Наш проєкт відповідає цьому тренду, пропонуючи атмосферний інтерактивний досвід, де гравець досліджує незвичайний будинок і поступово розкриває його таємниці. Трейлер відповідає цій концепції відсутністю традиційних діалогів та пояснень, атмосфера передається через візуальні образи, звуки і музику, даючи глядачеві можливість самостійно вибудовувати історію. Саме така форма подачі — без діалогів, із наголосом на деталях — дозволяє створити

глибокий емоційний контакт та надати кожному глядачеві можливість інтерпретувати історію по-своєму. У цьому й полягає *задача проєкту*: дати не лише розважальний досвід, а й пробуджувати емпатію, змушувати замислитись і побачити в цифровому просторі відображення реальних переживань і тем нашого часу. Ці елементи в сукупності роблять проєкт новаторським і відкривають нові можливості для інтерактивного наративу в сучасних відеоіграх.

Основні дефініції:

Психологічна драма — жанр, що фокусується на внутрішніх переживаннях героя, його емоційній боротьбі, самоусвідомленні та темах втрати, провини і прийняття.

Перспектива від першої особи — ігровий прийом, коли гравець бачить світ очима персонажа, що дозволяє максимально зануритися в атмосферу і пережити події особисто.

Екологічний сторітелінг (Environmental storytelling) — передача історії через об’єкти, простір та їхній стан без прямих пояснень або діалогів.

PBR (Physically Based Rendering) — метод шейдингу й рендерингу, що забезпечує реалістичну взаємодію матеріалів зі світлом у різних умовах освітлення.

Штучний інтелект (ШІ) — здатність штучних інтелектуальних систем імітувати людські когнітивні здібності.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

У процесі підготовки трейлера до комп'ютерної гри "Electronic Souls" було проведено аналіз візуальних та наративних рішень в інших проєктах близьких за стилістикою, естетикою чи тематикою. Основна увага була зосереджена на роботах, що досліджують теми штучного інтелекту, втрати, відчуження. Було проаналізовано прямі аналоги — трейлери до ігор, а також непрямі, такі як анімаційні ролики схожі за тематикою або стилістикою.

1.1. Трейлер до гри "Blue Prince"

Трейлер до гри "Blue Prince"[1] (іл. 1.1.) 2025 року, розробника "Dogubomb", відображає емоційний шлях персонажа, що шукає свою ідентичність у світі, де технології змішуються з людськими спогадами. Головний герой, який є результатом дослідів у сфері штучного інтелекту, змушений вирішити, хто він насправді, і що таке «життя» для штучно створеної істоти. Атмосфера гри переповнена пошуком правди і боротьбою з власними спогадами — що схоже на теми "Electronic Souls", де основна ідея також зосереджена на відкритті правди через вивчення фрагментів минулого. Однією з центральних тем у "Blue Prince" є пошук істини та самопізнання, де герой стикається зі своїми штучними спогадами і шукає відповіді на питання про своє призначення. У "Electronic Souls" розвинутий через геймплей, де вибір гравця впливає на те, які саме фрагменти історії і спогадів будуть відкриті, і як це змінює сприйняття світу.

Візуальний стиль трейлера "Blue Prince" мінімалістичний і футуристичний, з висококонтрастними сценами, де персонаж рухається по стерильним, холодним ландшафтам. Темні тони і сині відтінки в поєднанні з неоновим підсвічуванням підсилюють відчуття ізоляції та невизначеності, що ідеально підходить для науково-фантастичної історії. У трейлері застосовано м'яке освітлення для створення контрасту між персонажем і навколишнім

[1] https://www.youtube.com/watch?v=wIrgdM6shNA

середовищем. Звуковий супровід у трейлері мінімалістичний і атмосферний, з повільними, глибокими звуками, що зливаються з тишею навколишнього світу. Звуки і музика допомагають створити відчуття безвиході і одночасно привертають увагу до внутрішнього світу героя, що нагадує способи використання звуку в “Electronic Souls”. Вибір музичних мотивів є важливим для підкреслення емоційної глибини та контексту гри, надаючи значення кожному фрагменту спогадів, які персонаж намагається відновити.

У трейлері для “Electronic Souls” також буде використовуватися прийом вигляду від першої особи, подібно до того, як це зроблено в трейлері до гри “Blue Prince”. Це дозволить створити більш глибоке занурення у світ гри, даючи гравцеві відчуття безпосередньої участі в подіях. Вигляд від першої особи додає особистого досвіду та інтимності, що особливо важливо для підкреслення емоційних моментів, таких як розкриття спогадів чи боротьба з власною ідентичністю.

1.2. Комп’ютерна гра “Detroit: Become Human”

“Detroit: Become Human”[2] (іл. 1.2.) — це інтерактивна гра від студії “Quantic Dream” випущена в 2018 році, яка пропонує гравцям поглиблений досвід у світі, де штучні інтелекти (андроїди) починають усвідомлювати себе і прагнуть свободи. Девід Кейдж, засновник студії “Quantic Dream”, казав: Чесно кажучи, “Detroit” для мене — це радше історія про нас самих, про людей, ніж про машини. Вона ставить багато питань про нашу залежність від технологій і про те, як ми бачимо наше майбутнє, куди ми хочемо рухатися з цим суспільством. Набагато більше, ніж просто майбутнє штучного інтелекту. Але це цікаво, тому що штучний інтелект надихає на питання про нас самих. [7] Гра має глибокий сюжет, який охоплює питання моралі, свободи вибору і етики, що можна порівняти з темами “Electronic Souls”, де технології, штучний інтелект і відчуття людяності є основними складовими. У Detroit: Become Human гравець приймає рішення за кількох персонажів, зокрема за

[2] https://www.youtube.com/watch?v=QD1pbWCJcKQ

андроїдів, кожен з яких стикається з питаннями самоусвідомлення, свободи волі та моральних дилем. Гра використовує механіку інтерактивних діалогів і виборів, що прямо впливають на розвиток сюжету і фінал. Такий підхід дозволяє гравцеві відчути відповідальність за вибір, оскільки кожне рішення може призвести до різних наслідків. У “Electronic Souls” також планується використовувати схожу механіку, де вибір героя, пов’язаний з його взаємодією з роботами або відновленням спогадів, визначатиме розвиток подій.

Звукове оформлення гри — це важливий елемент, який підсилює емоційну напругу. Від спокійних, атмосферних композицій до динамічних треків під час кульмінаційних моментів, музика і звуки в “Detroit: Become Human” допомагають підсилити відчуття емоційного залучення в сюжет. Візуальна складова гри дуже детальна: використовується високоякісна графіка, де кожен персонаж і навколишнє середовище мають глибокі текстури і реалістичне освітлення, що підкреслює атмосферу майбутнього, в якому технології значною мірою визначають життя людей.

1.3. Анімаційний ролик “SET”

Одним із ключових візуальних і технічних референсів для мого дипломного проєкту став 3D анімаційний проєкт “Stop Motion Set”[3] (іл. 1.3.)., створений іспанським художником-аніматором Хав’єром Леоном (Javier Leon) у 2015 році. Незважаючи на те, що він стилізований під стоп-моушн, цей проєкт повністю виконаний у цифровому 3D середовищі з використанням фотореалістичних (PBR) матеріалів і віртуального освітлення. Саме ця гібридна естетика — між реальністю й ручною анімацією — надихнула візуальне рішення мого трейлера.

“Stop Motion Set” має збалансовану кольорову палітру, з переважанням теплих, м’яких тонів, що створюють ефект «анімованої мініатюри». Цей підхід я адаптувала у трейлері, вибираючи матові текстури й розсіяне

[3] https://www.leonstudio.tv/stop-motion-set

освітлення, щоб створити атмосферу ностальгії та штучного світу, в якому живе герой. Матеріали з PBR-текстурами (дерево, пластик, фарба, метал) передані з великою увагою до реалізму — особливо це помітно у дрібних об’єктах на задньому плані, що формують «ручний» вигляд сцени. У нашому проєкті ми також використовували реалістичні матеріали, які стилізують 3D поверхні під об’єкти ручної роботи.

Проєкт “Stop Motion Set” став одним із найцінніших референсів при створенні трейлера до гри “Electronic Souls”. Його унікальна естетика — поєднання цифрової точності з візуальною тактильністю ручної анімації — надихнула на візуальні рішення для проєкту: «зношенні» текстури, камерне освітлення та вигляду від першої особи. Він доводить, що 3D анімація може бути не лише фотореалістичною, а й емоційною, і саме цього ефекту я прагнула у власному дипломному проєкті.

1.4. Трейлер до гри “State of Mind”

Трейлер до гри “State of Mind”[4] (іл. 1.4.), що розроблена німецькою компанією “Daedalic Entertainment” у 2019 році, створює атмосферу напруженого психологічного трилера, який занурює гравця в майбутнє, де людські свідомості можуть бути завантажені в цифровий простір. Гра зосереджена на питаннях реальності, технологій і самоусвідомлення, що схоже на теми “Electronic Souls”, де досліджуються механізми цифрової пам’яті і штучного інтелекту.

Трейлер використовує мінімалістичний підхід до візуального оформлення, акцентуючи увагу на технологічних елементах: механізмах і кібертехнологіях, що створюють відчуття технологічної дистопії. Визуально це виглядає дуже холодно та стерильно, з вражаючими контрастами між темними і світлими елементами. Сюжет трейлера будується навколо персонажа, який шукає правду про свою ідентичність у світі, де межа між реальним і віртуальним стає все більш непомітною. У трейлері

[4] https://www.youtube.com/watch?v=W7dcxuuP3Tk

використовується темне, майже депресивне освітлення, яке підкреслює важкість та ізоляцію світу гри. Це створює напружену атмосферу, в якій гравець відчуває відчуження героя, схоже на емоції, які можуть бути пережиті персонажем у “Electronic Souls”, де з’ясування правди про власне існування і відновлення спогадів є центральною темою. Звукове оформлення трейлера також є важливою складовою, що підсилює загальну атмосферу гри. Мінімалістичний музичний супровід, з важкими і глибокими нотами, створює відчуття невизначеності та зловісності. Звукові ефекти, як і в “Electronic Souls”, використовуються для створення атмосфери глибокого занурення в цифровий або аномальний простір, підсилюючи переживання гравця.

Трейлер робить акцент на психологічний аспект гри, що дозволяє гравцеві зануритися у переживання героя, розслідувати, що сталося з його свідомістю та яке місце він займає в технологічному світі. Це підходить для гри “Electronic Souls”, де кожне розкриття частини історії або спогадів буде прямо впливати на розвиток сюжету і взаємодії персонажів.

1.5. Анімаційний серіал “Love, Death & Robots” C.1E.8 “Good Hunting”

“Good Hunting” (іл. 1.5.) із першого сезону анімаційного серіалу “Love, Death & Robots”[5] (2019), створений за продюсуванням Тіма Міллера (Tim Miller), серія режисована Олівером Томасом (Oliver Thomas) на основі оповідання Кена Лю (Ken Liu), під художнім керівництвом Сон Мін Кіма (Seong Min Kim). В епізоді розкривається тема трансформації і візуального контрасту між органічним і механічним середовищем. Його сюжет демонструє, як світ, наповнений природними та духовними силами, поступово знищується індустріалізацією, колоніалізмом і механікою. Особливу увагу заслуговує візуальна трансформація героїні — від духа-лисиці до кіборга, яка втрачає своє магічне тіло, але водночас знаходить нову силу. Ця сюжетна лінія напряму перегукується з темами “Electronic Souls”, де

[5] [5] https://www.youtube.com/watch?v=wUFwunMKa4E

персонажі (роботи) також є трансформацією чогось людського, втраченого, але збереженого в іншій, неприродній формі. У трейлері планується використати подібну символіку — механічні частини як продовження емоцій, залізо, що тримає пам’ять, техніка, що носить обличчя коханих.

Монтаж у “Good Hunting” дуже ритмічний: чіткий поділ між двома епохами, контрастна подача до — й післятрансформаційного стану, — усе це створює сильний драматичний ефект. У трейлері “Electronic Souls” також планується використати цю техніку: переходи між реальністю й фрагментами минулого, наприклад, через ефекти перегляду відео, уламки старих речей, кадри з сімейного життя, що контрастують з механічною тишею теперішнього. Саунд-дизайн і музика в “Good Hunting” підкреслюють емоційні моменти без надмірної мелодраматичності — лише тонка електроніка, дзвін сталі, що бринить у тиші. Саме така звукова атмосфера передбачена і для трейлера “Electronic Souls” — мінімум музики, максимум шороху пам’яті, лаконічні голоси, емоція в тиші.

1.6. Анімаційний серіал “Love, Death & Robots” C.1E.14 “Zima Blue”

Питання ідентичності, сенсу творчості та меж людського і машинного набуває особливої виразності в епізоді “Zima Blue” (іл. 1.6.) із першого сезону анімаційного серіалу “Love, Death & Robots” (2019). Режисер Роберт Валлі (Robert Valley) інтерпретує однойменне оповідання Аластера Рейнольдса (Alastair Reynolds) через стильну графічну мову з мінімалістичним кольоровим кодом, що підкреслює філософський характер оповіді. Центральною темою стає повернення героя — постлюдського художника — до власного початку: від гіперінтелектуального створіння до простої автоматизованої машини, що колись прибирала басейн. Ця історія перегукується з ключовою ідеєю трейлера “Electronic Souls” — пошуком первинного сенсу існування в умовах повної технічної трансформації.

Епізод “Zima Blue” — це візуально і змістовно сильна притча про пошук істини через відмову від накопиченого і складного на користь простоти. Головний герой — постлюдський художник Зіма, котрий створює

масштабні космічні інсталяції, що стають дедалі абстрактнішими. Із розвитком сюжету глядач дізнається, що Зіма — не просто митець, а штучний інтелект, який еволюціонував із простої машини, що колись мила басейн. Його повернення до початкової функції стає актом найвищої правди. Цей сюжет напряму резонує з тематикою “Electronic Souls”. Тут так само присутня дилема ідентичності: ким є штучні створіння, якщо вони мають пам’ять, емоції, або були створені для того, щоб когось замінити? І якщо людина переносить себе в машину — чи вона все ще людина, чи вже інший організм? Як і Зіма, герої “Electronic Souls” не просто функціональні об’єкти — вони шукають сенс у межах заданої системи, іноді вириваючись за її межі.

Звуковий супровід епізоду стриманий, з фокусом на відчуття простору, емоційного вакууму, що поступово наповнюється змістом. Такий самий підхід планується і в “Electronic Souls” — акцент не на музичних темах, а на тиші, шумі середовища, електронному тріску, що передає внутрішній стан.

1.7. Анімаційний серіал “Love, Death & Robots” C.2E.2 “Ice”

Епізод “Ice” (іл. 1.7.) з другого сезону серіалу “Love, Death & Robots” (2021)[6], режисований Робертом Валлі (Robert Valley) за оповіданням Річа Ларсена (Rich Larson), вражає експресивною візуальною подачею та темами, що розгортаються навколо тілесної трансформації та потреби адаптації в жорстокому середовищі. Сюжет обертається навколо двох братів на віддаленій колонізованій планеті: один — генетично модифікований і надлюдськи витривалий, другий — «звичайний», вразливий, чужий у суспільстві, де інакшість дорівнює слабкості. Ця історія резонує з темою “Electronic Souls”, де межа між природним і штучним постає не лише як візуальна, а як екзистенційна: що робить нас «своїми»? Як функціонувати у світі, де твоє тіло або свідомість не відповідають нормі? В обох випадках герої опиняються у середовищі, що вимагає або повної трансформації, або мужності залишитися собою. Кульмінаційна сцена перегонів з «китовими

[6] https://www.youtube.com/watch?v=AUaXtfAFva8

істотами» — вражаюча метафора сили природи, що може знищити будь-яку форму життя, незалежно від її модифікацій. Особливо сильним елементом у “Ісе” є почуття братерства, яке стає головною емоційною опорою. У трейлері “Electronic Souls” схожим чином акцентує на зв’язку персонажа з втраченими близькими — родиною, дитиною, або власним попереднім «Я», яке зберігається лише у вигляді ехо, записів чи зображень.

Візуальна стилістика “Ісе” має особливе значення: це майже мальована вручну графіка, з розтягнутими пропорціями тіл, контрастними кольорами, що створюють ілюзію графічного роману в русі. Такий художній прийом підкреслює напругу між реальністю та її відображенням — подібно до того, як у “Electronic Souls” цифрова свідомість намагається вхопити уламки реального минулого у вигляді спогадів, фрагментів образів, візуальних спалахів. Звуковий супровід епізоду стислий і ритмічний, підсилює атмосферу надлюдської напруги та очікування небезпеки, що постійно зростає.

1.8. Анімаційний фільм “The wild robot”

“The Wild Robot”[7] (іл. 1.8.) — це філософсько-емоційна історія про робота на ім’я Роз, який прокидається на безлюдному острові після корабельної аварії. Рижесером проєкту є Кріс Сандерс (Chris Sanders) по мотивам книги Пітера Брауна (Peter Brown), студія “DreamWorks Animation”, рік випуску — 2024. Позбавлений інструкцій, соціального середовища і сенсу існування, Роз поступово вчиться співіснувати з дикою природою та її мешканцями. Через просту оповідь фільм торкається глибоких тем — що таке «бути живим», як формується свідомість, і чи здатна машина до любові, співчуття, материнства. Цей сюжет надзвичайно резонує з ідеями “Electronic Souls”, де роботизовані чи цифрові істоти зберігають, шукають або імітують людські риси, спогади, емоції. В обох історіях йдеться не про технічний розвиток, а про емоційне пробудження та пошук себе в неприродному

[7] https://www.youtube.com/watch?v=67vbA5ZJdKQ

контексті. І Роз, і герої нашого трейлера — це істоти, які переживають кризу ідентичності та відкривають для себе поняття турботи, втрати й належності. Також важливою є тема неприйняття й інтеграції: робот, який спочатку викликає страх у тварин, поступово здобуває довіру, вчиться співпереживати і навіть стає «матір'ю» осиротілому пташеняті. Такий сюжет відображає емоційний потенціал штучної істоти, як і в "Electronic Souls", де персонаж, можливо, вже не людина — але не перестає відчувати.

Візуально фільм оформлено у делікатному стилі з м'якими формами, текстурами, схожими на ілюстрації дитячої книжки, та природними кольорами — зелень лісу, блакить неба, насичені землисті тони. Ця стилізація створює контраст із металевою природою головної героїні, підкреслюючи її чужість, але поступово — і її інтеграцію в світ природи. У звуковому оформленні фільму переважає спокійна оркестрова музика, природні шуми — вітер, дощ, шелест трави, що надає наративу споглядальності. Цей підхід до звуку — як засобу створення атмосфери — є і в нашому проєкті, де через природні фонові елементи створюється відчуття зануренності в історію трейлеру.

1.9. Анімаційний фільм "9"

Анімаційний повнометражний фільм "9"[8] (іл. 1.9.) — це візуально виразна та емоційно напружена історія про штучних істот, які намагаються вижити у світі після знищення людства. Створені вченим, який вклав у них частинки власної душі, ці істоти намагаються зберегти залишки життя, культури та сенсу у тотально зруйнованому технологічному середовищі. Режисер Шейн Річерд Екер (Shane Richard Acker), створений фільм студіями "Focus Features" та "Relativity Media" у 2009 році.

Центральна ідея — відновлення людяності через уламки технологій, пошук сенсу у середовищі, де немає вже ні творця, ні наглядача — дуже близька до теми "Electronic Souls". І в "9", і в нашому проєкті постає питання:

[8] https://www.youtube.com/watch?v=_qApXdc1WPY

чи можлива свідомість без тіла, і що лишається від особистості після цифрової чи технологічної реплікації. Сюжет обертається довкола головного героя — ляльковоподібного створіння з номером «9», який поступово розкриває природу свого походження та справжній масштаб трагедії. Цей пошук правди — детективний елемент у постапокаліптичному сеттингу — віддзеркалює структуру “Electronic Souls”, де гравець так само поступово розкриває фрагменти історії через візуальні, звукові та предметні підказки. Ключовим мотивом є жертва заради пам’яті та продовження, коли герої свідомо віддають себе, аби інші могли жити. У “Electronic Souls” цей мотив з’являється в образі персонажа, який залишив частину себе щоб залишится у «світі» своїх близьких.

Візуальний стиль фільму — темний, запилений, з текстурованими тканинами, іржею, уламками технологій, — створює атмосферу загиблого світу, де все має матеріальну пам’ять. У “Electronic Souls” подібний ефект досягнутий через лоу-полі моделі з процедурними матеріалами, що передають занедбаність, спустошення, стерильність, з якої прориваються людські елементи. Окремої уваги заслуговує звукова палітра фільму: звук металу, механічного шелесту, слабких голосів створює глибоке відчуття самотності та покинутості, яке добре поєднується з інтонацією трейлера “Electronic Souls”, де звукова доріжка несе більшу емоційну вагу, ніж діалоги.

1.10. Трейлер до гри “Inside”

Трейлер до гри “Inside”[9] (іл. 1.10.), розробленої компанією “Playdead” (2016р.), є чудовим прикладом того, як можна передати глибокі психологічні теми через мінімалізм у візуальному та аудіальному оформленні. Головним героєм є безіменний хлопчик, який рухається крізь темний, пригнічений світ, де кожен крок нагадує боротьбу за виживання. Трейлер зосереджений на створенні напруги через відеоігрову анімацію, яка підкреслює ізоляцію персонажа та безвихідність ситуації.

[9] https://www.youtube.com/watch?v=yDm6PAgNohU

У контексті трейлеру гри “Electronic Souls”, трейлер “Inside” використовується як приклад для побудови атмосфери відчуженості, ізоляції, а також постійного відчуття небезпеки, що поступово зростає з кожним моментом. Цей відчуток можна передати через темний дизайн і композицію простору, де світло і тінь обрамлюють персонажа, створюючи атмосферу безнадії та боротьби за існування. Візуальний стиль гри простий, але ефективний: темне освітлення, мінімалістичні лінії, приглушені кольори, що використовуються для створення контрасту між персонажем і навколишнім середовищем. У трейлері ці елементи працюють на підвищення напруження, змушуючи глядача відчувати обмеження свободи та постійний контроль з боку невідомого зовнішнього світу. Подібний підхід застосовується і в “Electronic Souls”, де контраст між холодним, стерильним середовищем лабораторії і теплими, емоційно насиченими спогадами героя створює відчуття боротьби між механічною й людською сутністю. Звуковий супровід трейлера “Inside” грає ключову роль у створенні атмосфери: він спокійний, але зростає в напрузі під час кульмінаційних моментів. Такий підхід використовується й в “Electronic Souls”, де звукові ефекти відображають відчуження або внутрішній конфлікт персонажа через емоційно насичені звуки або тихі спогади.

Трейлер Inside чудово демонструє, як через мінімальні засоби можна побудувати глибоку емоційну напругу і візуально передати внутрішній конфлікт героя.

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепт-ідея.

У цьому розділі подано обґрунтування творчої ідеї проєкту, його жанрові та стилістичні особливості та розкрито ключові концепти, що формують основу візуального та змістового наповнення трейлера. А також визначено основні художні засоби, що використовуються для передачі наративу, атмосфери та емоційного впливу на глядача.

Жанр: Психологічна драма від першої особи.

Сюжет: Гравець опиняється в старому закинутому будинку. Пилюка на підлозі, потріскані фото в рамках — усе навколо говорить про те, що тут давно не було життя, але водночас у кожній деталі відчувається щось знайоме, наче відгомін давно забутих спогадів. У процесі дослідження кімнат він знаходить речі, документи, уривки листів, старі відеозаписи. Через ці фрагменти минулого гравець поступово збирає картину подій, що колись відбулись у цих стінах. Герой розкриває все більше подробиць — про родину, стосунки, рішення, які змінили чиєсь життя. З кожною новою знахідкою стає зрозуміло, що між цим місцем і головним героєм є глибокий зв’язок, хоча спочатку це не очевидно. Та справжній сенс усіх подій відкривається лише тоді, коли минуле стає цілим. І тоді постає головне питання: чи готовий він прийняти правду?

Особливості: Перспектива від першої особи: забезпечує глибоке занурення в атмосферу гри; емоційний наратив: сюжет акцентує увагу на внутрішніх переживаннях героя, його боротьбі з власними страхами та почуттям провини.

2.2. Структура проєкту.

1. Експозиція: Герой підходить до старого будинку, освітлюючи шлях ліхтариком. Він оглядає зарослe подвір’я, зауважує гойдалку, що скрипить на вітрі, і, подолавши вагання, заходить усередину.

2. Зав'язка: Усередині будинку герой виявляє безлад: порожні пляшки, консерви. На холодильнику він знаходить дитячий малюнок родини та календар із відміченою датою «11.08.» і написом «відпустка». Це пробуджує в ньому цікавість і спонукає досліджувати далі.

3. Розвиток дії: Він заходить до кімнати батьків, де серед безладу знаходить газету з новиною про аварію. Спогади про календар із відміченою датою спливають у його свідомості. У дитячій кімнаті, що збереглася в ідеальному порядку, герой бачить новеньку шкільну форму, малюнки на стінах і плюшевого ведмедика на ліжку. Це додає емоційної глибини його пошукам. На першому поверсі він знаходить біля телевізора кілька касет. Вибравши одну з написом «липень 1981», герой переглядає сімейне відео, де мати гойдає доньку на тій самій гойдалці, яку він бачив на подвір'ї. Чергування кадрів з відео та реальності підсилює відчуття втрати та ностальгії.

4. Кульмінація: Герой знаходить гараж, а в ньому — двері, що ведуть до прихованої лабораторії. Усередині він бачить записи, креслення та різні деталі, які натякають на наукові експерименти.

5. Розв'язка: Герой помічає дві закриті капсули. Торкнувшись сенсора, він їх активує. Капсула відкривається, і з неї виходить робот, який, дивлячись на героя, простягає руку та промовляє: «Я скучила».

2.3. Технічне рішення.

Проєкт створений з використанням сучасних 3D технологій, що дозволяють створити високоякісну графіку, реалістичні матеріали та фізику взаємодії, що посилює занурення в гру. Система освітлення в реальному часі дозволяє створити атмосферу, що змінюється залежно від руху гравця, часу доби або емоційної напруги сцени. М'які тіні, ефекти глобального освітлення та об'ємне світло підсилюють відчуття простору та напруги. Реалістичні матеріли (PBR) комбінуються з процедурними, створюючи гнучку систему, де фізично точні властивості поверхні (відбивання, шорсткість, металевість) поєднуються з алгоритмічно згенерованими деталями для досягнення високої

якості й варіативності текстур без значного навантаження на пам’ять. *Процедурне текстурування* – це метод створення текстур для комп’ютерної графіки, де зображення генерується алгоритмічно, а не на основі готових бітових зображень (текстур). На відміну від звичайних растрових текстур, процедурні текстури створюються за допомогою математичних формул і функцій, які визначають колір, форму та інші властивості пікселів самої текстури. Це дозволяє генерувати різноманітні текстури з високим рівнем деталізації без необхідності зберігання великих обсягів даних так як зберігатися вони будуть у вигляді фомул [6]. *Physically Based Rendering* (PBR) – це метод затінення в комп’ютерній графіці, метою якого є імітація фізичної поведінки світлового променя та його взаємодії з матеріалами для досягнення фотореалістичного зображення. Він використовує алгоритми, засновані на фізично точних формулах, для відтворення реальних матеріалів, що призводить до створення цілісних та фотореалістичних середовищ [5]. Завдяки цьому дерево, метал, скло чи тканина виглядають правдоподібно у різних умовах освітлення. Пил у повітрі, м’який туман та відблиски світла підсиляють атмосферу загадковості й занедбаності простору. Елементи середовища реагують на присутність гравця: відчиняються двері, падають предмети, змінюється положення об’єктів. Суміш цих прийомів створює відчуття живого простору та поглиблює занурення.

2.4. Аналіз цільової аудиторії.

Під час роботи над проєктом було проведено опутивання, в якому прийняло участь 73 особи. Це дало змогу сформувати уявлення про цільову аудиторію та її сприйняття ігрового наративу, візуального стилю й емоційного змісту. Переважну частину респондентів становлять молоді люди віком від 18 до 24 років (72,6%), ще 17,8% — віком 25–34 роки (іл. 3.1.). Це свідчить про фокус на поколінні, що виросло з іграми та має сформовані естетичні й емоційні очікування. Більшість опитаних — жінки (82,2%) (іл. 3.2.). Щодо соціального статусу(іл. 3.3.) — 32,9% респондентів ідентифікували себе як

студенти, ще 28,8% працюють, а 19,2% поєднують навчання і роботу, що свідчить про активну молоду аудиторію.

Ставлення до відеоігор у респондентів неоднозначне, однак загалом помірно позитивне: щодня грають 19,2%, ще 17,8% — кілька разів на тиждень, 23,3% — іноді, і лише 8,2% не грають узагалі (іл. 3.4.). Ці дані демонструють, що навіть серед менш активних гравців ігри залишаються важливим джерелом досвіду та рефлексії. 50,7% респондентів уже знайомі з іграми, де сюжет розкривається через дослідження простору, предметів та фрагментів минулого — без класичних діалогів. Ще 31,5% не пробували, але хотіли б, тобто загалом 82,2% відкриті до ігор, побудованих на атмосферному дослідженні замість прямої розповіді (іл. 3.5.). Це ключовий показник на користь обраної форми наративу.

Емоційна глибина має величезне значення для аудиторії: 57,5% вважають її “скоріше важливою”, а 38,4% — “дуже важливою”. Лише 4,1% не надають цьому особливого значення (іл. 3.6.). Подібна тенденція підкріплюється й тим, як респонденти сприймають ідею технологічного відтворення втрачених близьких (іл. 3.7.): 54,8% обрали варіант “це цікаво з філософської точки зору”, ще 35,6% відповіли “так”. Отже, понад 90% аудиторії зацікавлені у темі втрати, пам’яті та штучного відтворення емоційного зв’язку — ядра сюжету гри “Electronic Souls”. Подібно, понад 87% (54,8% — “іноді”, 32,9% — “часто” (іл. 3.8.)) задумувались над тим, чи може машина відчувати або емоційно нагадувати людину. Це відкриває глибоку філософську перспективу, яка вже резонує з очікуваннями гравців.

Особливу увагу варто звернути на ставлення до трейлерів. 35,6% часто переглядають трейлери до гри, ще 30,1% роблять це іноді, а 12,3% — завжди (іл. 3.9.). Це свідчить про те, що трейлер — важливий інструмент для зацікавлення аудиторії. Найбільший вплив на враження від трейлера мають візуальний стиль, атмосфера та тематика — саме ці категорії найчастіше зустрічаються в поєднаннях у відповідях (іл. 3.10.). Емоційне візуальне

оформлення, а не лише динаміка чи геймплей, є головним інструментом привернення уваги.

На завершення, сценарний підхід до трейлера, в якому гравець досліджує покинутий будинок після трагедії без жодних діалогів, викликав інтерес у 54,8% респондентів, які зазначили, що люблять атмосферні історії. Ще 39,7% додали, що це їх може зацікавити, якщо подача буде візуально цікавою (іл. 3.11.). Таким чином, майже 95% відкриті до трейлерів із глибокою атмосферною подачею через зображення, звук і деталі простору.

Висновок: Отримані результати підтверджують доцільність створення трейлера, який акцентує увагу на атмосфері, візуальній мові та емоційній глибині. Аудиторія позитивно сприймає наративи через дослідження простору, схильна до рефлексії та філософських тем, і зацікавлена у нових формах подачі без традиційних діалогів. Це створює міцну основу для просування проєкту "Electronic Souls" саме у форматі емоційного, естетично витриманого трейлера.

ВИСНОВКИ

Проєкт «Трейлер комп’ютерної гри “Electronic Souls”» є не лише важливим етапом у розробці гри, а й ключовим елементом її маркетингової стратегії. Ідея трейлера полягає в тому, щоб за допомогою візуальних і технічних засобів максимально глибоко занурити гравця в атмосферу гри, створюючи ефект реальної присутності через перспективу від першої особи. Це дозволяє гравцеві пережити сюжет та емоції персонажа, а також створює сильну емоційну прив’язаність до світу гри. Трейлер передає дух гри через емоційну атмосферу, що забезпечує інтуїтивне розуміння сюжету і стимулює інтерес до гри. Одним із важливих аспектів є те, що трейлер закладає основу для відкритого фіналу гри, не розкриваючи всіх деталей, що залишає місце для подальших здогадок і спонукає гравця шукати відповіді в процесі гри.

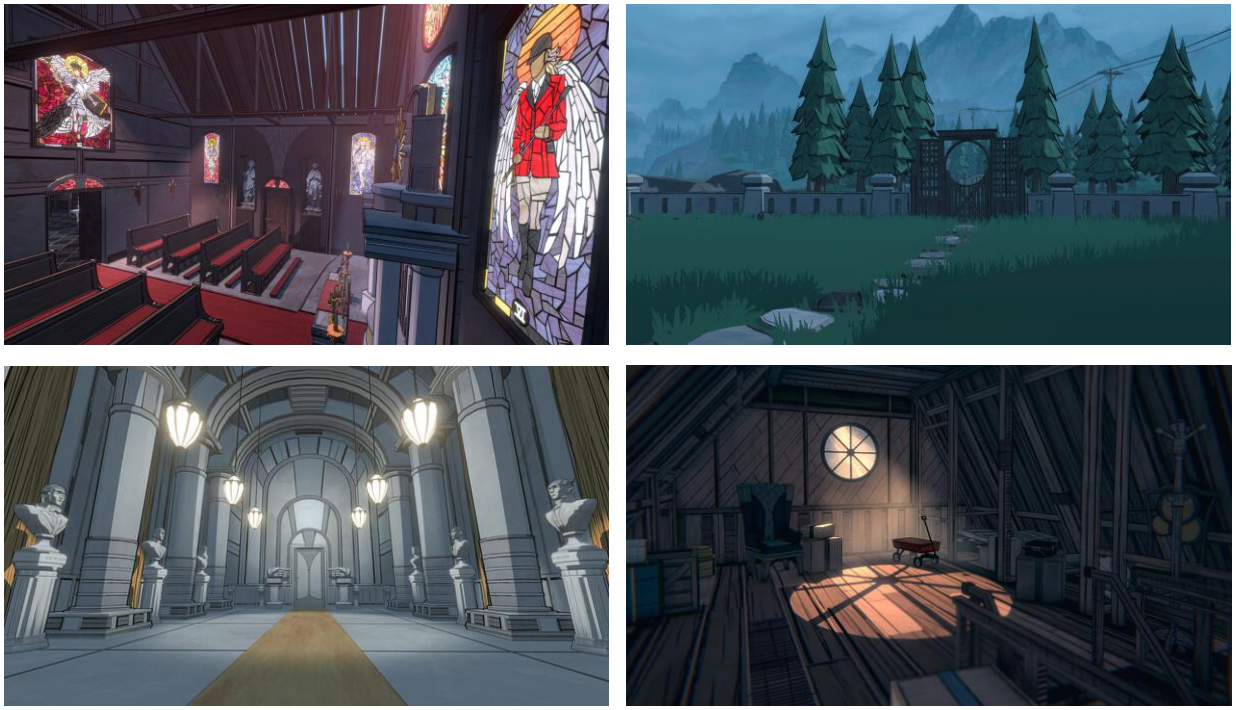
Основний акцент трейлера робиться на візуальних ефектах, які використовують PBR-матеріали для досягнення реалістичного освітлення та текстурування, що в свою чергу підкреслює реалістичність ігрового середовища. Оскільки “Electronic Souls” зображує світ, що пережив трагедію, важливо через візуальні елементи передати атмосферу руйнування, безнадійності та таємничості, які граються на контрасті з надією, що залишилася у персонажа. Це дозволяє гравцеві не просто спостерігати за сюжетом, але й відчути себе частиною цього світу, що сприяє глибшому зануренню в гру.

Завдяки поєднанню інноваційних візуальних рішень і технічних аспектів, трейлер стане ефективним інструментом презентації гри, що допоможе залучити гравців і зацікавити їх у подальшому знайомстві з ігровим світом “Electronic Souls”. Цей трейлер є важливим елементом не лише для презентації гри, але й для створення емоційного зв’язку з аудиторією, що сприятиме підвищенню інтересу до гри і її популяризації на ринку.

ЛІТЕРАТУРА

1. Eva Weber-Guskar. How to feel about emotionalized artificial intelligence? When robot pets, holograms, and chatbots become affective partners. *Springer Nature*. веб-сайт. URL: https://link.springer.com/article/10.1007/s10676-021-09598-8 (дата завернення 25.04.2025)
2. Milic Klara. Post-apocalyptic Narrative of Metro: Last Light and Fallout: New Vegas. *University of Zadar Institutional Repository*: веб-сайт. URL: https://repozitorij.unizd.hr/en/islandora/object/unizd:8317 (дата завернення 25.04.2025)
3. Erik Hermann. Anthropomorphized artificial intelligence, attachment, and consumer behavior. *Springer Nature*: веб-сайт. URL: https://link.springer.com/article/10.1007/s11002-021-09587-3 (дата завернення 26.04.2025)
4. Chengyue Jin (Kimi). Game narrative conveyed through visual elements indigital games. *Digitala Vetenskapliga Arkivet*. веб-сайт. URL: https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1576377/FULLTEXT01.pdf (дата завернення 26.04.2025)
5. Ina Iontcheva. What Is PBR (Physically Based Rendering)? A complete guide. *Chaos.* веб-сайт. URL: https://www.chaos.com/blog/what-is-pbr-physically-based-rendering-a-complete-guide (дата завернення 06.05.2025)
6. Букатов Д.В., Колодінська Я.О. Порівняння seexpr з іншими мовами для процедурного текстурування. DOI: 978-966-301-266-7/1.2024.17. веб-сайт. URL: https://irback.e-u.edu.ua/server/api/core/bitstreams/92e9627a-a915-42d9-910f-e32fb3015e9c/content (дата завернення 07.05.2025)
7. Dean Takahashi. David Cage interview: Researching Detroit: Become Human’s back story of rogue AI. *GamesBeat*. веб-сайт. URL: https://venturebeat.com/games/david-cage-interview-researching-detroit-become-humans-back-story-of-rogue-ai/ (дата завернення 08.05.2025)

ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Трейлер до гри “Blue Prince”, 2025 рік.



Іл. 1.2. Комп’ютерної гра “Detroit: Become Human”, 2018 рік.



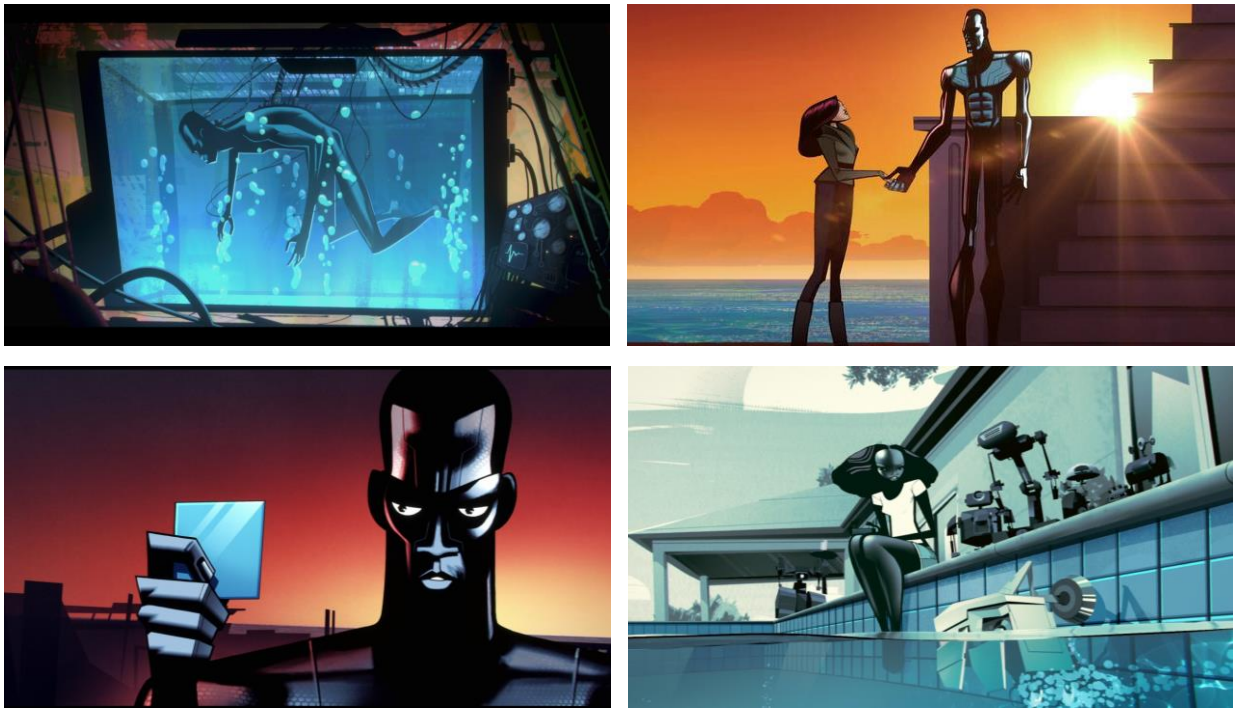
Іл. 1.3. Анімаційний ролик “SET", 2015 рік.



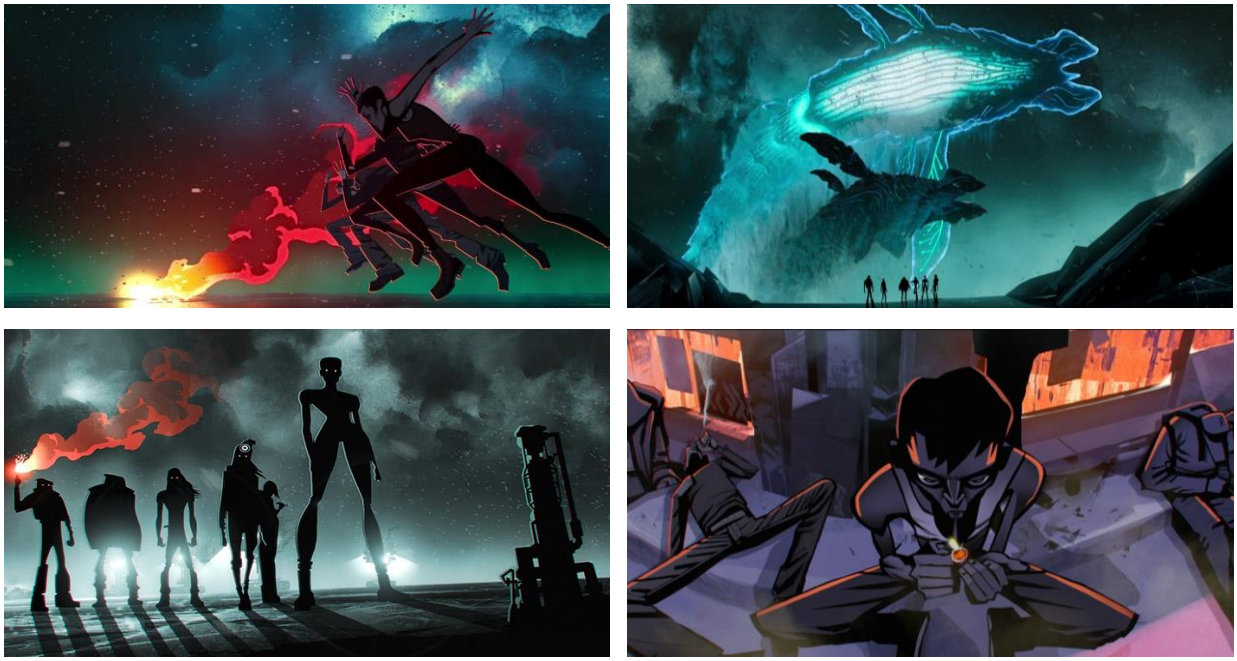
Іл.1.4. Трейлер до гри “State of Mind”, 2018 рік.



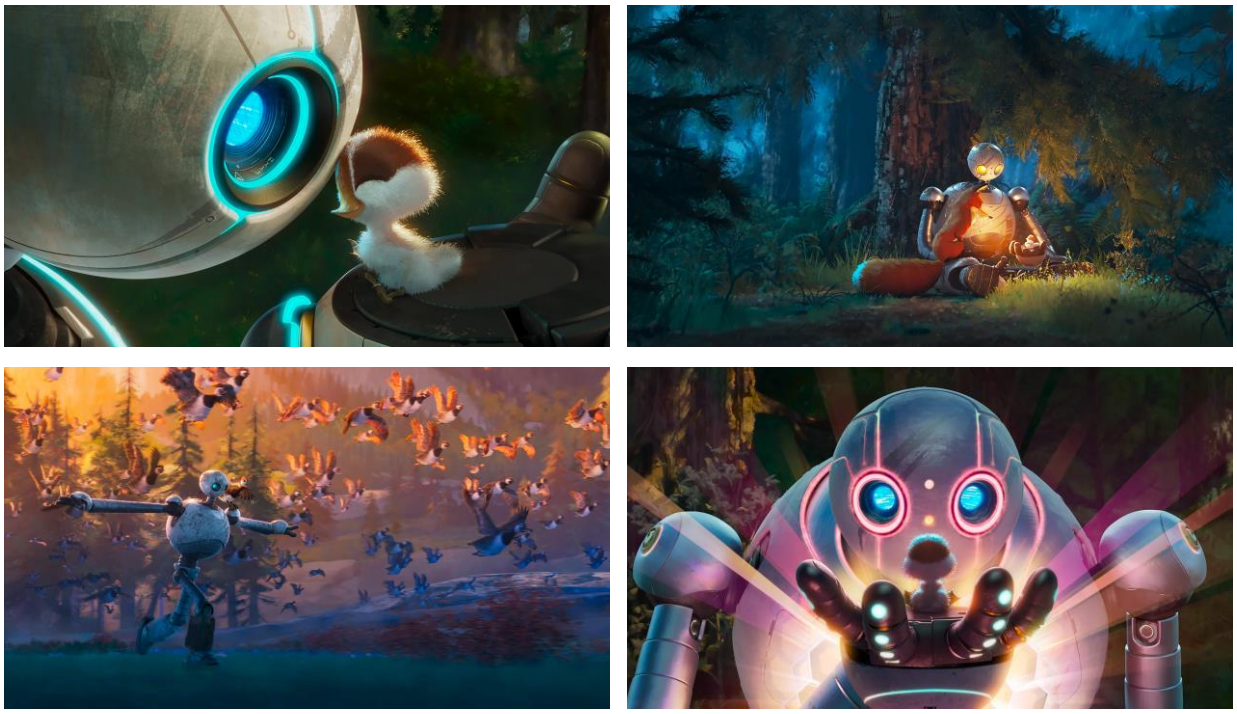
Іл. 1.5. Анімаційний серіал “Love, Death & Robots” C.1E.8 “Good Hunting”, 2019 рік.



Іл. 1.6. Анімаційний серіал “Love, Death & Robots” C.1E.14 “Zima Blue”, 2019 рік.



Іл. 1.7. Анімаційний серіал “Love, Death & Robots” C.2E.2 “Ice”, 2021 рік.



Іл. 1.8. Анімаційний фільм “The wild robot”, 2024 рік.



Іл. 1.9. Анімаційний фільм “9”, 2009 рік.



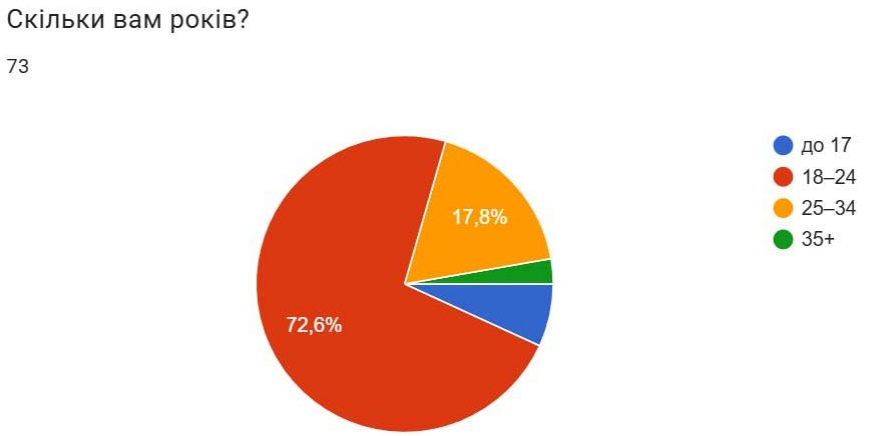
Іл. 1.10. Трейлер до гри “Inside”, 2016 рік.

ДОДАТОК 2. СКЛАД ПРОЄКТУ

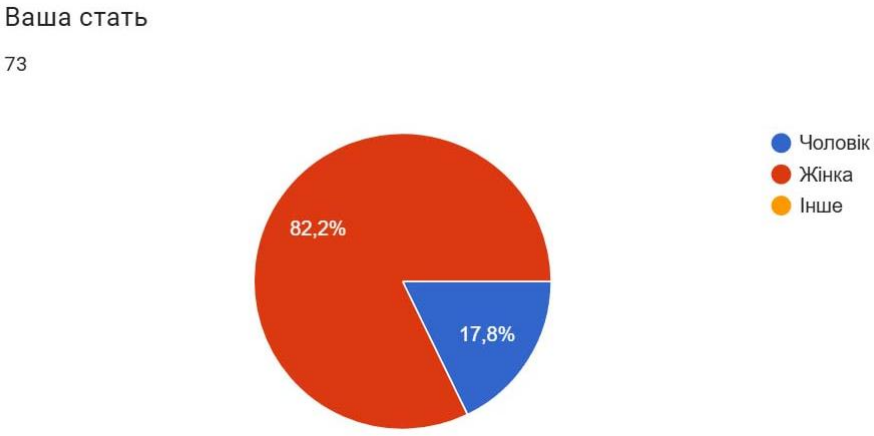


Іл. 2.1. Сторіборд.

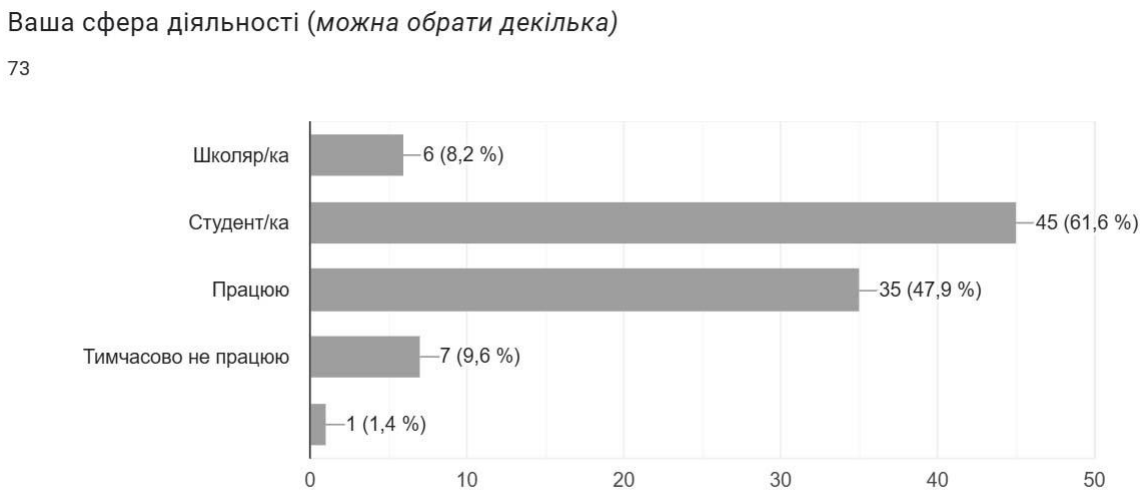
ДОДАТОК 3. РЕЗУЛЬТАТИ ОПИТУВАННЯ



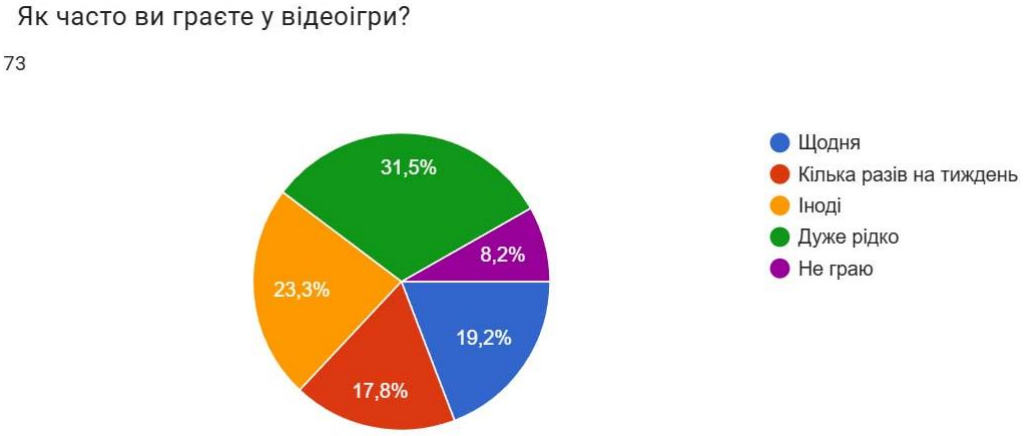
Іл. 3.1. Результати опитування.



Іл. 3.2. Результати опитування.



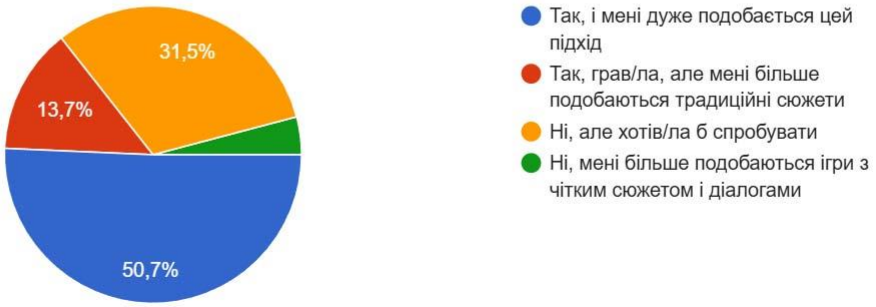
Іл. 3.3. Результати опитування.



Іл. 3.4. Результати опитування.

Чи грали ви в ігри, де головний герой відкриває сюжет через дослідження предметів, простору та фрагментів минулого — без традиційних діалогів чи катсцен, або з їх мінімальною кількістю?

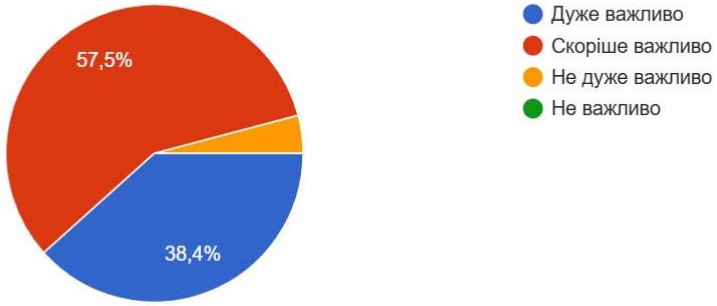
73



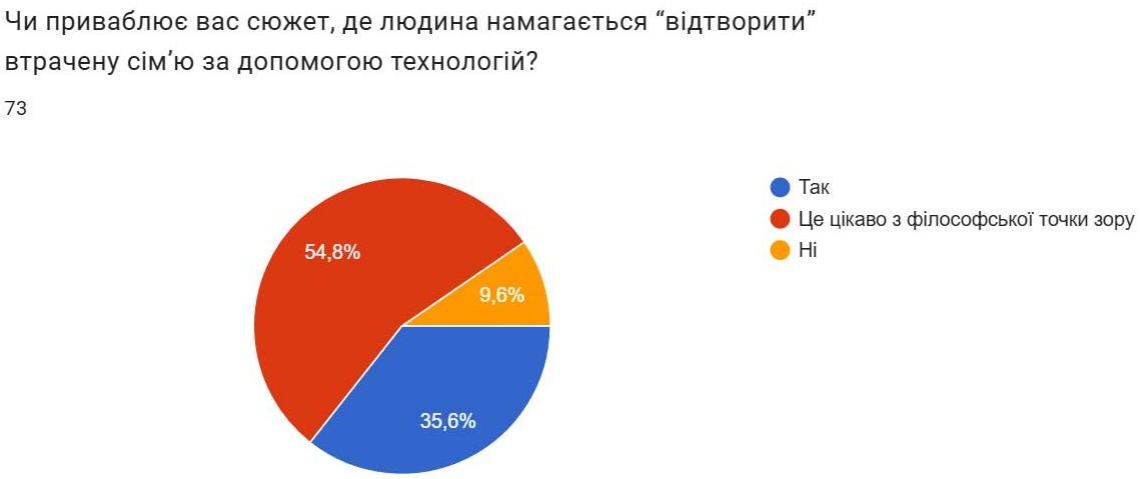
Іл. 3.5. Результати опитування.

Наскільки важливо для вас, щоб гра змушувала задуматися або викликала сильні емоції?

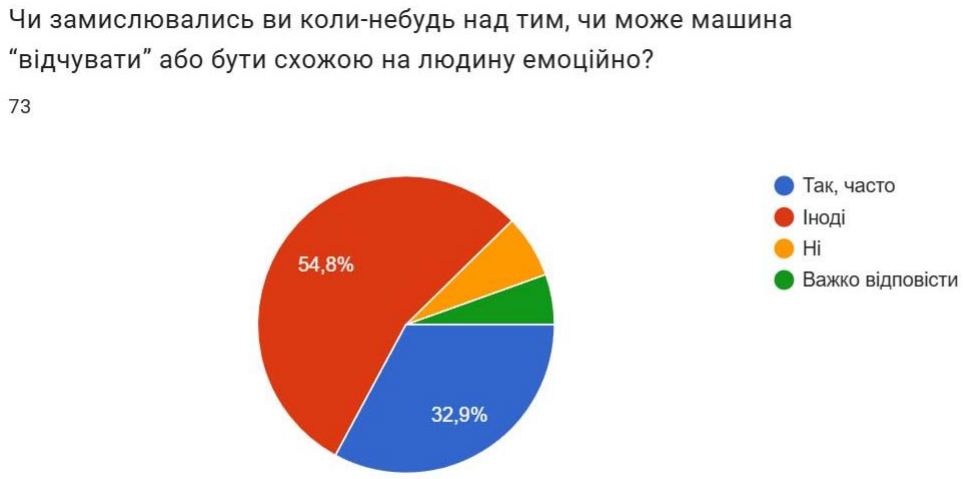
73



Іл. 3.6. Результати опитування.



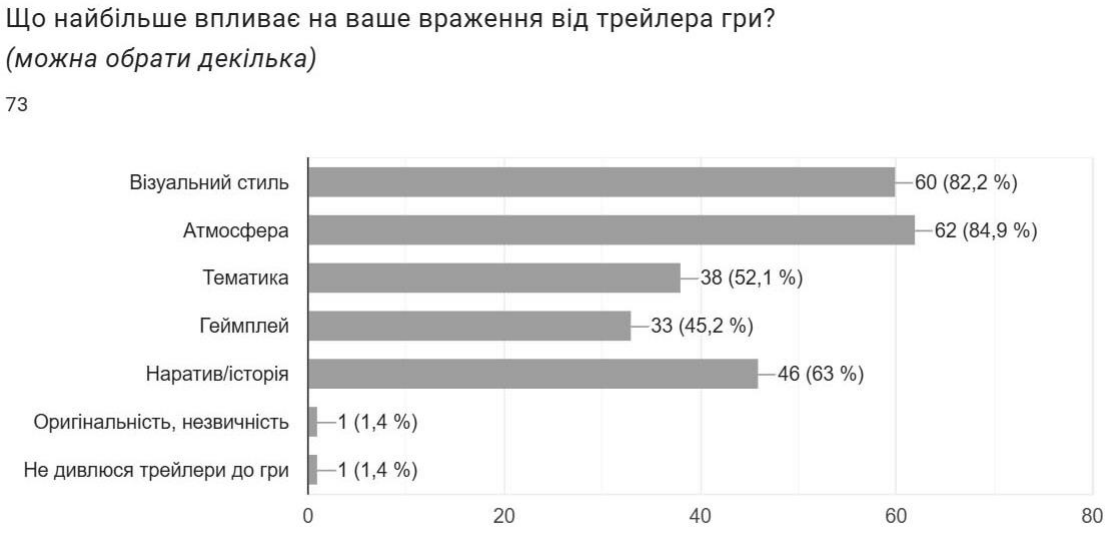
Іл. 3.7. Результати опитування.



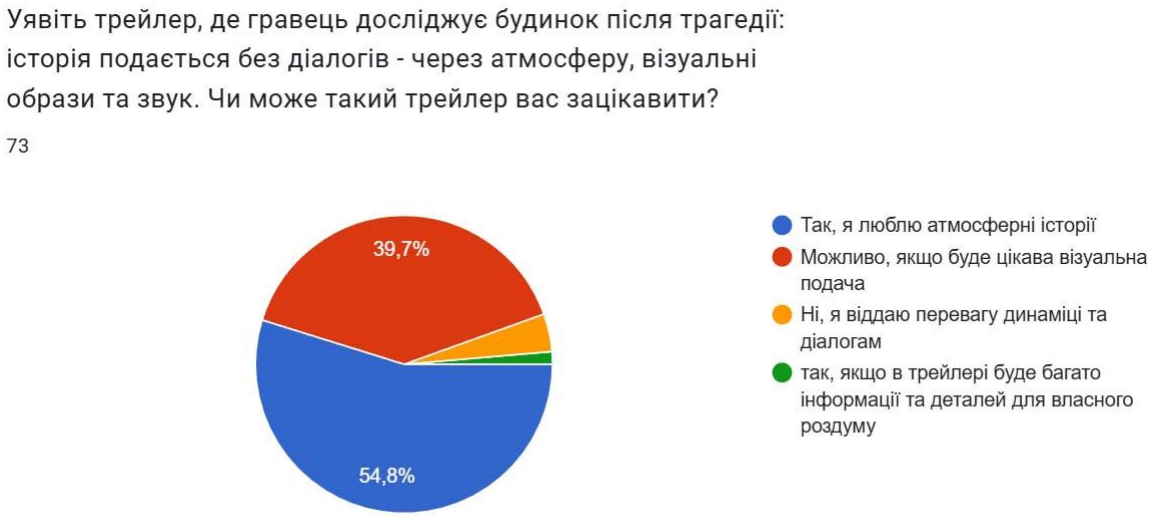
Іл. 3.8. Результати опитування.



Іл. 3.8. Результати опитування.



Іл. 3.10. Результати опитування.



Іл. 3.11. Результати опитування.

ДОДАТОК 4. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ