МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Логінова Дар’я Владиславівна

Трейлер комп’ютерної гри "Tiny life"

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.
_____ Д. В. Логінова

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент.

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6
1.1. Гра “Little nightmares” 6
1.2. Гра “Silent Hill 2” 7
1.3. Гра “Hades” 7
1.4. Трейлер гри “Hades” 8
1.5. Гра “Little Misfortunes” 9
1.6. Гра “Sunset Hills” 10
1.7. Гра “Rusty Lake. Hotel” 10
1.8. Трейлер гри “Honkai: Star rail” 11
1.9. Новела та донхуа «Благословення небесного урядника» 12
1.10. Гра “Unpacking” 12
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 14
2.1. Концепція роботи та структура трейлеру до гри “Tiny life” 14
2.2. Стилістична концепція трейлеру до гри “Tiny life” 14
2.3. Технічні характеристики та особливості 15
2.4. Звукове рішення 16
2.5. Цільова аудиторія 17
ВИСНОВКИ 18
ЛІТЕРАТУРА 20
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 22
ДОДАТОК ІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 28
ДОДАТОК ІІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 32
ДОДАТОК IV. АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ 36

ВСТУП

У нашій сучасності комп’ютерні ігри стали невід'ємною частиною життя багатьох. Також, популярності набирають саме ігри з психологічним напрямом, в яких підіймаються теми ментального здоров'я, прийняття себе та боротьби зі своїм внутрішнім «я» та світом [9].

Хоррор, як жанр, заглиблюється в людську психіку, досліджуючи такі теми, як страх, смертність, невідоме та надприродне.

Ігри в жанрі «хоррор» цікаві тим, хто захоплюється темами психології та ментальних хвилювань або людям, які шукають шляхи для вивільнення власних емоцій або потребують підтримки, які пережили або проходять зараз через схожі події [6].

Історія нашої гри торкається важливої теми прийняття себе та знаходження свого поклику в житті. Ця проблема є невід’ємною частиною нашого повсякденного життя та кожен хоча б раз стикався з цим. Треба також зазначити, що гра торкається теми, яка зараз є новою для світу й актуальною для багатьох, – теми війни, її наслідків, впливу на психічний та фізичний стан людей.

У грі “Tiny life” жанр хоррору показано в повній мірі: відображаються суспільні страхи, тривоги та табу, створюється лінза (мислення головного героя), через яку ми можемо аналізувати культурні та суспільні норми та цінності. З огляду на вище сказане, *актуальність* обраної теми не викликає сумніву [10].

Мета нашого проєкту – створення трейлеру для комп'ютерної гри “Tiny life” в жанрі психологічного хоррору, який зможе привернути увагу цільової аудиторії. В трейлері буде зазначено деталі сюжету та представлений унікальний геймплей.

Треба зазначити, що трейлери роблять великий внесок у рекламну кампанію гри, та саме через трейлери більшість людей заохочуються купляти

ігри. Гарний трейлер повинен висвітлити сюжет, показати основні технічні моменти, елементи геймплею, а також занурити глядача у світ гри.

Важливість трейлерів для просування продукту та для того, щоб привернути уваги людей, дослідили Єва Вілґас, Елізабет Фонтс, Марта Фернандез та Сара Фернандез-Гінея у роботі «Артефакт чи реклама? Розбираємося з ігровими трейлерами». Також автори детально розписали вплив трейлерів на емоції глядачів [8].

Ед Воланс в своїй статті досліджує місце трейлерів в сучасній ігровій культурі та намагається визначити їх значимість, а саме: чи є трейлери частиною рекламної компанії, чи вони набули художньої ваги та цінності в нашій сучасності [1,6].

Унікальністю проєкту є геймплей, в якому поєднуються елементи різних жанрів ігор, а саме: візуальної новели, пазл-платформера та рольової гри.

Гра використовує багато візуальних засобів для того, щоб занурити гравця в атмосферу гри, зокрема: поєднання 2д і 3д графіки, точність у виборі саунд-ефектів та кольорів для оточення [4].

Також унікальною частиною гри є те, що вона не має одного закінчення. Кожен крок гравця, кількість вирішених квестів і вибір реплік у діалогах впливає на кінцевий результат.

До того ж, як зазначалося, у грі висвітлюється тема війни, як людина проходить через страждання, але унікальним є те, що ця гра висвітлює саме вплив на психологічне здоров’я, показує страшні події через призму звичайного повсякденного життя, коли люди продовжують працювати, вчитися, зустрічатися з друзями. Такий підхід до висвітлення подій, не показує гравцям напряму страждання, сум і страх, а створює постійну атмосферу напруги та стресу. Гравці можуть це відчути, але тільки з ходом гри дізнаються, чому вони це відчували [2].

На нашу думку для кращого розуміння теми дипломної роботи треба дати визначення деяким термінам:

Трейлер – короткий рекламний відеоролик до гри, фільму тощо, що мають на меті зацікавити споживача у продукті медіа, використовуючи для цього різні візуальні техніки та презентуючи деталі сюжету, геймплею, персонажів.

Психологічний хоррор – це жанр, який зосереджений на створенні страху та напруги через емоції, розум та сприйняття гравця, часто використовуючи тривожні теми, ненадійні наративи та відчуття психологічного занепокоєння, а не лише фізичні загрози.

2D і 3D графіка – візуальні техніки виконання, що використовуються для представлення зображень або об'єктів. 2D графіка є плоскою, використовує лише висоту та ширину, тоді як 3D графіка додає глибини для створення реалістичних, об’ємних сцен і зображень.

Геймплей – загальний досвід від ігрового процесу. Він включає в собі механіки й технічні особливості.

Візуальна новела – ігровий жанр, з сюжетною основою, що зосереджений на текстовому оповіданні зі статичними або анімованими візуальними елементами, часто з вибором діалогів, що впливають на сюжет і кінцівку.

Рольова гра (RPG) – ігровий жанр, у якому гравці беруть на себе ролі персонажів, часто зі статистикою, навичками та розвитком сюжету, роблячи вибір, який впливає на ігровий процес та наратив.

Roguelike-екшен – ігровий жанр, що поєднує швидкий бойовий процес з такими функціями, як випадково згенеровані рівні, постійна смерть (permadeath).

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу аналогів були підібрані ігри, що мають схожість в сюжеті, концепції, жанрі чи стилістиці. Основними критеріями були:

- Хоррор-стилістика
- Елементи візуальної новели
- Головоломки
- Психоделічний концепт
- Поєднання 2D і 3D графіки
- Нестандарте ведення сюжетної лінії

1.1. Гра "Little nightmares"[1] (іл. 1.1.) – розроблена компанією Tarsier Studios та видана BANDAI NAMCO Entertaiment у 2017 році. Гра виконана у жанрі психологічного хоррору з елементами дослідництва та головоломки.

Головна героїня – маленька дівчинка, що загубилась у світі страшних монстрів і намагається вибратися звідти, щоб її не з'їли. Головним елементом у геймплеї є вид з третього обличчя в одній площинні. Це робить вигляд, наче героїня подорожує безкінечними тунелями, що додає атмосфери страху та тривожності.

У візуальному стилі переважають темні кольори: приглушені, брудні відтінки коричневого, сірого та темно-зеленого. Основним акцентом є плащ головної героїні у ярко-жовтому кольорі. Також важко не помітити гротескний дизайн персонажів: довгі руки й потворні обличчя, людська текстура та колір шкіри.

Також важливо звернути увагу на стилі архітектури, а саме: сильно перебільшені масштаби, світ, що здається покрученим і неправильним, двері, що нікуди не ведуть, криві коридори, вежі з меблів та нестійкі платформи. Головна героїня на фоні цього виглядає крихітною. Всі ці елементи посилюють відчуття знаходження у дитячому кошмарі.

З цієї гри корисним для нашого проєкту став візуальний стиль, принципи використання освітлення та звуку для створення моторошної, містичної

[1] https://en.bandainamcoent.eu/little-nightmares/little-nightmares

атмосфери. Вдале комбінування елементів дозволило розробникам зробити лякаючий простір зі страшними монстрами та чудернацькою архітектурою, але залишити відчуття, що гравець знаходиться у дитячому кошмарі.

1.2. Гра "Silent Hill 2"[2] (іл. 1.2.) була розроблена Bloober Team SA та видана KONAMI у 2024.

Головний герой, Джеймс Сандерленд, отримує листа від покійної дружини Мері, в якому вона просить зустрітися з нею в містечку Сайлент-Гілл. Сповнений надій, він прибуває до туманного міста, де реальність починає спотворюватись, а жахи матеріалізуються у вигляді чудовиськ.

Геймплей поєднує дослідження, головоломки та боротьбу з монстрами. Головоломки засновані на літературі та символізмі.

Атмосфера та візуальний стиль робить «Silent Hill» впізнаваним серед інших хоррор-ігор: туманне оточення, майже порожній світ з побитими інтер'єрами. У візуальному виконанні переважає наявність густого туману та темряви, що обмежує видимість та створює відчуття ізоляції. Сюрреалістичний вигляд архітектури, постапокаліптичний сеттінг та монстри, що символізують травми головного героя, створюють потрібну атмосферу та занурюють гравця в гру.

Важливим аспектом для створення ігри жанру психологічний хоррор є змога встановити баланс між фізичним жахіттям та психічним, з чим розробники цієї гри гарно впорались та, як наслідок, проєкт збирає велику кількість позитивних відгуків.

1.3. Гра "Hades"[3] (іл. 1.3.) – це ізометричний roguelike-екшен, розроблений студією Supergiant Games і випущений у 2020 році. Гра отримала безліч нагород завдяки своїй динамічній бойовій системі, унікальному стилю, насиченому сюжету та незвичній подачі міфології.

Головний герой – Загрей, син Аїда, який прагне втекти з підземного царства, щоб дізнатися тайну свого походження та знайти свою матір. Під час

[2] https://silenthill.fandom.com/wiki/Silent_Hill_2
[3] https://hades.fandom.com/wiki/Hades_(game)

спроб втекти він починає отримувати повідомлення від богів Олімпа, які допомагають йому та надають свої благословення.

Геймплей дуже різноманітний, але варто зосередитися на елементах візуальної новели, що також присутні в грі. Зокрема діалогова система подається в цьому стилі: персонажі стоять перед гравцем, текст з'являється внизу екрану. Також акторське озвучення робить персонажів живими, персонажі мають статні портрети й змінюються в залежності від емоцій.

Треба зазначити різноманіття реплік персонажів. У кожній новій спробі діалоги не повторюються, що додає ефекту «живого світу». Наприклад, якщо Загрей довго не спілкується з Мегерою (один із босів гри), вона може зробити холодний коментар про це.

Важливим елементом є те, що сюжет подається нелінійно. Він поступово розкривається після кожної спроби в течі та тільки в тому випадку, якщо гравець починає діалоги з персонажами. Деякі діалоги стають доступними тільки після певних дій або розвитку стосунків.

Для нашого проєкту корисним стало слідкування за побудовою діалогів та будуванням стосунків з персонажами. Від кількості взаємодій та подарунків залежить подальше ставлення персонажів до головного героя. Корисним стало спостереження за діалоговими вікнами, їх оформленням та зображеннями персонажів. Кожен має по декілька зображень, що заміняли одне одного, коли потрібно було показати іншу емоцію. Кожна з них має звуковий ефект, що також додає позитивного враження під час ігрового процесу.

1.4. Трейлер гри "Hades"[4] (іл. 1.4.) – був випущений у 2020 році та розміщений на платформі YouTube.

Умовно трейлер поділений на дві частини. Першою частиною є анімація, в якій ми знайомимося з головним героєм, що прагне вирватися з підземного світу. Ця сцена дуже динамічна, показує Загрея, що б'ється з Гідрою в Асфодеї, використовуючи різні техніки та допомогу бога Зевса. У кінці цієї частини Гідра

[4] https://www.youtube.com/watch?v=91t0ha9x0AE&ab_channel=IGN

влучає у Загрея та він виходить з річки Стікс, що означає провал чергової спроби. Але герой не виражає смутку, він готовий битися далі.

Стиль анімації дуже динамічний та схожий на аніме. Яскраві кольори, потужний музичний супровід привертають увагу й додають цікавості картинці.

Друга частина показує основний геймплей. В ній зазначається все: бойові особливості (зміни зброї, техніка ведення бою, атаки благословеннями, зміна локацій), взаємодія персонажів (діалоги з жителями Підзем'я, босами та богами, а також передача предметів та будування відносин).

Трейлер до гри «Hades», на нашу думку, здатен справити яскраве враження на глядача. Така будова оповідання є цікавою, включення динамічної 2D анімації є унікальним елементом, що надає трейлеру індивідуальності на ринку ігор.

Для нашого трейлеру була взята схожа структура побудови, з динамічною візуалізацією бою та геймплею через анімацію, а вже в другій частині - презентація геймплею.

1.5. Гра "Little Misfortunes"[5] (іл. 1.5.) – пригодницька відеогра 2019 року, розроблена та видана незалежною шведською студією Killmonday Games.

Гравець починає гру в кімнаті дівчинки на ім'я Нещастя, де оповідач, містер Голос, розповідає вам, що Нещастя помре сьогодні. Тоді Нещастя починає розмовляти з містером Голосом, і він спокушає дівчинку зіграти в його гру та виграти вічне щастя для неї та її матері.

Геймплей побудований у перспективі 2,5D, де гравець може рухатися лише вперед або назад. У певні моменти гри гравець повинен зробити вибір за Нещастя, що може викликати кат-сцени. Гра запропонує гравцеві керувати рукою Нещастя для виконання певних дій або гри в міні-ігри.

Також хотілося б зазначити деякі технічні аспекти гри, такі як обмеженість дій та не дуже рухлива анімація. У гравця є базові кнопки керування: ходити, дослідити об'єкт і застосувати предмет. Така обмежена

[5] https://killmondaygames.com/little-misfortune/

кількість дій дає можливість повністю заринутися у сюжет і зосередитися на рішенні проблем, що постають перед дівчинкою.

1.6. Гра “Sunset Hills”[6] (іл. 1.6.) – була розроблена та видана студією Cotton Games у 2024 році.

«Sunset Hills» – це мальована від руки гра-головоломка в стилі роману про подорожі письменника Ніко після його звільнення з армії. Подорожуючи потягом до кожного міста, щоб відвідати своїх колишніх товаришів, гравець зустрічається з різними людьми та подіями, дізнається про життя, розв'язуючи головоломки на своєму шляху. Возз'єднуючись, герої згадують про свій минулий досвід на війні, розплутують війну та минуле Ніко, і поступово розкривають справжню мету подорожі Ніко.

У грі присутня кольорова графіка, що поєднує у собі 2D персонажів і 3D оточення. Яскраві будинки, переважні теплі кольори та багато деталей у фонах додають атмосфери затишку.

Гра поєднує класичні механіки point-and-click з елементами пригодницького квесту. Взаємодія з об'єктами та персонажами відбувається через натискання на них, що дозволяє розв'язувати головоломки та просуватися по сюжету.

Гра містить численні головоломки, які зазвичай пов'язані з лінією "fetch-квестів" – отримання одного предмета для отримання іншого. Наприклад, потрібно отримати магніт, щоб дістати ключ, який відкриває доступ до іншого предмета, необхідного для виконання завдання. Ці головоломки інтегровані в сюжет і часто вимагають уважного дослідження оточення та взаємодії з різними об'єктами. Аналіз цього аспекту гри став важливим для нашого проєкту.

1.7. Гра “Rusty Lake. Hotel”[7] (іл. 1.7.)

«Rusty lake» – це серія ігор від однойменного видавця, що виходить з 2015 року. Об’єднані одним стилістичним оформлення, ігри висвітлюють різні сюжети, де гравець приймає участь та стає головним протагоністом історії або медіатором між персонажами й подіями, занурюючись у загадки минулого.

---

[6] https://store.steampowered.com/app/1791590/Sunset_Hills/?curator_clanid=44791929
[7] https://rusty-lake.fandom.com/wiki/Rusty_Lake_Hotel

Усі ігри виконані у мальованому 2D стилі, але перехід між елементами простору надає відчуття знаходження у 3D просторі.

У грі «Rusty lake. Hotel» гравець працює помічником керівника готелю, та приймає п’ять гостей, що постають у вигляді антропоморфних тварин. Гості отримують витончений прийом, кожному гостю присвячений один вечір з особливою вечерею. Але в кінці вечері один з гостей помирає та його подають як страву на наступний день.

Ігри серії «Rusty lake» має багато символізму: теми смерті, переродження та духовного очищення висвітлюються через сюрреалістичну оптику. Наприклад, гості – уособлення людських якостей та гріхів, керуючий готелем символізує духовного провідника, а озеро (Rusty lake) – колективне несвідоме.

Також, зазначається теорія, де людство існує у «Самсарі» – концепції, згідно з якою душа проходить через нескінченний цикл народжень та смертей, поки не досягне просвітлення. У всесвіті ігор персонажі часто повертаються в інших образах або в ілюзіях і спогадах.

Ретельний аналіз підходу розробників до вкладання сенсу в символи та події допомогли нашому проєкту набути унікальних деталей.

1.8. Трейлер гри “Honkai: Star rail”[8] (іл. 1.8.)

Гра «Star rail» була розроблена компанією HoYoverse у 2023 році. Це рольова пригодницька гра, в якій дія відбувається у відкритому космосі. Гравець подорожує між планетами та світами, допомагаючи місцевим, та дізнається правду про своє походження.

Трейлери гри випускаються раз на місяць, тому що сюжет продовжує оновлюватися у реальному часі. Вони сповнені багатьма яскравими елементами та діляться на три частини: показ моментів з сюжету до наступного оновлення, презентація нових персонажів, їх навичків, нові механіки та івенти. Перша та друга частини насичені музикою, ефектами та голосовим супроводом. Головна мета – привернути увагу до нового та цікавого. Третя частина є своєрідним доповненням основної частини. На екран додається рамка та під супровід легкої

[8] https://hsr.hoyoverse.com/en-us/

фонової музики показуються технічні оновлення: нові ігрові механіки в бою та міні-іграх, івенти та геймплей. Аналіз оформлення другої частини трейлеру став корисним для нашого проекту, а деякі елементи були адаптовані під трейлер гри «Tiny life».

1.9. Новела та донхуа «Благословення небесного урядника»[9] (іл. 1.9.)

«Благословення небесного урядника» – це серія з шести книг китайської письменниці Мосян Тунсю, в яких сюжет заснований на китайській міфології та концепції вдосконалення й піднесення до Небес. У 2020 році стартував вихід аніме від китайських розробників (донхуа), що принесло книгам великої популярності. У 2024 році почався переклад серії українською мовою.

Головний герой, Сє Лянь, – принц процвітаючого королівства, відомий своєю красою та силою. Його здібності були такими вагомими, що у віці 17 років він підноситься до Небес. Але безпосередній сюжет починається через 800 років після цієї події. Читач дізнається, що божественний статус Сє Лянь падав з небес двічі та повертався на Небеса тричі. В нього не залишається ні достатку, ні послідовників, і він отримує статус бога сміття та невдачі.

Структура оповідання історії стала корисним для нашої гри. Вона не є лінійним і насиченим сценами з минулого. Події розбиті на маленькі частини та розкидані по сюжету. Через це багато деталей стають зрозумілими в кінці сюжету й при другому читанні.

Було проведено детальний аналіз побудови сюжетної лінії. Нелінійність та нетипічна побудова наративу зробила наш проєкт більш цікавим для сприйняття.

1.10. Гра “Unpacking”[10] (іл. 1.10.) – розроблена студією Witch Beam і видана Humble Games у 2021 році. Це пазл-гра, в якій головною та єдиною механікою є розпакування речей. Гра виконана у піксельніій стилістиці без використання яскравих кольорів, що робить вигляд милим, домашнім, комфортним і привертає увагу гравців.

[9] https://heaven-officials-blessing.fandom.com/wiki/Heaven_Officials_Blessing_Wiki
[10] https://www.unpackinggame.com/

Гра має чіткий лінійний сюжет: гравця занурюють у життя дівчинки-дизайнерки з малого до похилого віку. Допомагаючи розкладати речі на новому місці, гравець дізнається деталі з її життя, бачить улюблені іграшки, слідкує за розвитком стилю художниці, за життям в гуртожитку та відносинами. Розробники надали можливість детально розібрати життя головної героїні. Наприклад, гравець дізнається, що дівчина знаходиться в аб'юзивних стосунках, коли в'їжджає до його квартири. Для речей не має вільного місця, а «правильне» розташування диплому – під ліжком.

Корисним для нашого проєкту стало спостереження за ігровим процесом. Він показав, що навіть з використанням простої ігрової механіки можна розказати цілісну історію.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура трейлеру до гри “Tiny life”

Завдання нашого дипломного проєкту полягає у створенні анімаційного трейлеру з метою привернути увагу до гри “Tiny life” з використанням різних художніх прийомів і рекламних засобів. Ми прагнули розповісти майбутнім гравцям сюжет через ілюстрування зав’язки історії гри та презентацію ігрових механік і геймплею.

Історія розповідає про молоду дівчинку-художницю, що працює онлайн в Україні у 2025 році та живе звичайне щоденне життя. Психологічний стан дівчини сильно постраждав, їй починають снитися дивні речі, ніби вона вночі гуляє своїми думками та спогадами, аналізуючи події минулого й приймаючи рішення на майбутнє. Свої сни вона ретельно занотовує в особистий щоденник, другий за все її життя.

Трейлер умовно поділяється на 2 частини: кат-сцена та геймплей. Кат-сцена має на меті візуалізувати мандрівки снами, щоб привернути увагу до сюжету історії, розгадати, чому дівчинка почуває себе таким чином і що насправді відбувається навколо. Друга частина висвітлює технічну сторону гри: як будь-які прийняті рішення під час діалогів та ігор будуть впливати на фінальний результат. Також невеликий час приділено презентації міні-ігор та пазлів, що зустрічаються впродовж гри, а також системі діалогів і вибору відповідей.

Треба зазначити, що при створенні ігрового трейлеру для нас було важливо досягнути балансу між анімованим роліком та трейлером, адже, не зважаючи на кат-сцену, трейлер повинен залишатися рекламою до гри, а не її доповненням. Вдале поєднання візуальної естетики, музичного супроводу та ігрових механік має значно підвищити інтерес аудиторії до нашого проєкту.

2.2. Стилістична концепція трейлеру до гри “Tiny life”

Візуальна часина поєднує в собі елементи 2D і 3D графіки. Анімація у першій частині трейлеру має 2D стилістику та характеризується динамічними рухами. Друга частина представляє глядачеві геймплей, в якому було поєднано

3D елементи фону та оточення з 2D текстурами, що надає трейлеру та грі унікального цікавого вигляду. Чималий внесок роблять кольори та освітлення. Впродовж сюжету, ураховуючи кожне рішення гравця, загальна тональність та освітлення гри змінюється: світлішає, якщо героїня поступово розбирається у собі, або темнішає та контрастність спадає, якщо навпаки.

Упродовж ролика стилістично відокремлюється повсякденне життя та сни. Побут виконаний у сірих кольорах, без динамічних рухів анімації та незвичних оку предметів. У снах з'являється магічне освітлення, незвичайна архітектура: великі шафи та нескінченні коридори. Деякі предмети побуту набувають життя: малюнки, що телепортуються та змінюють колір, книжки, які розмовляють. Також у снах з'являються маленькі робітники – феї, які працюють над упорядкуванням і систематизацією даних й підбором рішень. Такі візуальні рішення та контрасти відокремлять повсякденне життя, зроблять його нудним і важким для глядача, що в подальшому буде наводити гравця на роздуми про взаємодію двох світів і як вони можуть співіснувати у реальному житті.

Взагалі, мета трейлеру – залишити глядача у роздумах і зробити з головної героїні персонажа, з яким кожен зможе асоціювати себе та відчути симпатію. Адже у всіх людей є проблеми морального вибору та складні періоди життя.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Процес створення трейлера до гри «Tiny life» відбувався за допомогою програм Clip Studio, Blender та Adobe After Effects.

Clip Studio була використана на таких етапах:

- Створення концептів та початкових ілюстрацій;
- Розробка персонажів та оточення, об'єктів гри;
- Створення сторіборду та ключових сцен анімації;
- Анімація кат-сцени першої половини трейлеру;
- Створення текстур для архітектури гри та її об'єктів.

Використання Clip Studio дозволило створити стилізовану яскраву графіку та динамічну анімацію для трейлеру гри «Tiny life».

Blender був потрібен для створення контенту для другої частини трейлеру:

- Створення 3D бази для ігрового оточення та текстур з Clip Studio;
- Анімація персонажа у побудованому просторі.

Використання Blender допомогло створити геймплей для другої частини трейлеру, полегшило проблему використання перспективи та промальовування деталей в анімаціях персонажів.

Adobe After Effects застосовувався на фінальних етапах створення трейлеру:

- Поєднання всіх матеріалів, які були розроблені в інших програмах, розміщення їх у послідовності для створення єдиної композиції;
- Додавання спецефектів: застосування кольорової корекції, звукових ефектів, анімованих ефектів;
- Звукове оформлення: додавання музики, налаштування балансу та рівнів звуку для оптимального сприйняття.

Використання Adobe After Effects дозволило надати трейлеру «Tiny life» завершеного, цілісного й професійного виду, об’єднавши 2D і 3D елементи, відеоматеріали та звук в одне відео.

2.4. Звукове рішення

Звукове оформлення відіграє важливу роль у створенні атмосфери для занурення гравця в сюжет. Звукові ефекти також є важливою частиною сюжету. Тиша на початку трейлера показує самотнє життя, чути тільки, як героїня пише щось у своєму щоденнику, а потім лягає спати. Звуки побуту без музичного супроводу надають відчуття спокою, рівноваги та завершеного дня. Коли починається частина сну, на фон додається музика, символізуючи те, що героїня перенеслась думками кудись у неіснуюче місце.

Важливим звуковим елементом кат-сцени є буркотіння, розмови протягом епізодів коли головна героїня перебуває у сні. Це показує, що в середині нашого мозку діяльність ніколи не закінчується, вона насправді в кілька разів більша й динамічна, ніж ми собі можемо уявити.

2.5. Цільова аудиторія

З метою дослідження актуальності теми та визначення потреб аудиторії було проведено онлайн-опитування людей різних вікових категорій. Переважна більшість опитаних – молодь віком 18-25 років. Тільки 10,3% опитаних не цікавилися відеоіграми.

Після проведення аналізу ми визначили, що більше половини опитаних (65,5%) регулярно грають у відеоігри, а ще 27,6% – рідко. Водночас 41,4% зазначили, що для них є обов'язково важливим ознайомитися з трейлером перед початком ігри, а 55,2% – періодично їх дивляться.

Проведення опитування також показало що переважній більшості подобаються жанри психологія та хоррор (69%), та частина тільки частково в них зацікавлена (27,6%). Також 69% опитаних показали зацікавленість у іграх-пазлах та головоломках. На питання чи подобається гравцям наявність філософських та психологічних роздумів та тем у іграх 89,7% відповіли позитивно. Також 86,2% опитаних зазначають, що стикались з психологічними переживаннями у житті, а 75,9% – з проблемами вираження емоцій. Ці дані підтверджують актуальність обраного жанру для нашого проєкту.

Дослідження показали, що 72,4% опитаних зацікавлені у візуальній складовій, 86,2% звертають увагу на геймплей, а для 65,6% є важливим сюжетна лінія. У візуальному виконанні більшість (62,1%) надають перевагу поєднанню 2D і 3D технік.

Отже, після аналізу результатів опитування, можна підтвердити, що: для більшості трейлери є важливим аспектом ігрового досвіду, тема психології та хоррору є цікавою для аудиторії, опитаним подобається, коли у сюжеті підіймаються теми філософії, морального вибору, переживань. Також можна зазначити доречність обраного стилю виконання – для багатьох поєднання різних технік та синтез 2D і 3D є однією з причин зацікавитися грою.

ВИСНОВКИ

Обрана нами тема дипломного проєкту зосереджується на демострації повсякденних проблем і переживань, складнощів вибору тощо. Через призму головної героїні наратив торкається соціальних, історичних та тем морального вибору. У гравця є можливість аналізувати суспільні та культурні норми та цінності, що є надзвичайно актуальним у нашому сучасному житті, де люди вже звикли жити одним днем, не будувати планів на майбутнє та занурюватися у важку рутину повсякдення.

У своїй роботі ми приділили значну увагу аналізам ігор зі схожими візуальним стилем чи стилем оповідання. Також зупинилися на аналізі деяких трейлерів для того, щоб визначити сильні та слабкі сторони, зробити трейлер до гри “Tiny life” збалансованим, насиченим і професійним, уникаючи типових помилок.

Одним з визначних аспектів нашого трейлеру стало поєднання 2D анімації та геймплею, що суміщає в собі 2D і 3D техніки виконання. Ми гармонійно поєднали це із звуковим супроводом і наративом для того, щоб кожен глядач міг уособити себе з головною героїнею, зрозуміти її життя зі своєї точки зору. Такий підхід розширює цільову аудиторію гри. Поєднання звичайного побуту та життя з чимось містичним базуючись на принципах психології, ми сподіваємось залучити більшу аудиторію.

Особливу увагу приділено візуальному та аудіо оформленню трейлера. Використання Clip Studio, Blender та Adobe After Effects допомогло створити якісну професійну картинку, динамічну анімацію зі стилізованою графікою, з незвичним поєднанням 2D і 3D графіки у геймплеї, а також з емоційним звуковим супроводом.

Разом з тим, у нашій роботі було виявлено кілька аспектів, що можуть потребувати особливої уваги. Зокрема, існує ризик перенавантаження трейлеру інформацією, її сумбурне подання, що може ускладнити розкриття основної ідеї глядачами.

Загалом, дипломний проєкт про створення трейлера до гри “Tiny life” демонструє креативний підхід до візуальної частини, показує нестандартне залучення тем психології та незвичну побудову наратива історії.

ЛІТЕРАТУРА

1. Eva Villegas, E. F.-G. (28 November 2023 р.). Visual Attention and Emotion Analysis Based on Qualitative Assessment and Eyetracking Metrics–The Perception of a Video Game Trailer. Sensors. (Дата звернення: 16.03)
2. Kirchhofer, G. (2016). Why Are Horror Games Appealing. Hamburg: Anchor Academic. (Дата звернення: 14.04)
3. Little Misfortunes Wiki . (без дати). Отримано з Fandom Wiki: https://littlemisfortune.fandom.com/wiki/Little_Misfortune_Wiki (Дата звернення: 18.04)
4. Ollila, J. (2023). Character Creation: Comparison of 3D and 2D Video Game Graphics Workflow. THESEUS. (Дата звернення: 05.04)
5. Silent Hill 2. Wiki. (без дати). Отримано з Fandom Wiki: https://silenthill.fandom.com/wiki/Silent_Hill_2 (Дата звернення: 18.04)
6. Therrien, C. (2009). Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games. у B. Perron, Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play (сс. 26-43). North Carolina: McFarkand Company. (Дата звернення: 07.04)
7. Vollans, E. (2021). Paratexts and Presence in Games. у G. S. Benjamin Beil, Paratextualizing Games: Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play (сс. 319-340). Berlin: Deutsche Netionalbibliografie. (Дата звернення: 16.03)
8. Vollans, E. (2023). Artefact, advert, or advertising? Getting to grisp with game trailers. у E. V. Regina Seiwald, (Not) In the Game: History, Paratexts, and Games (сс. 161-175). Berlin: Deutsche Netionalbibliografie. (Дата звернення: 16.03)

9. Комп`ютерні игр і мультимедія як іноваційний підхід до комунікації. (2024). IV всеукраїнська науково-технологічна конференція молодих вчених, аспірантів та студентів, (сс. 19-28). Одеса. (Дата звернення: 23.04)

10. Чміль Г., В. М. (22 Січень 2019 р.). До питання хоррор як жанру сучасного екранного простору. Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудівізуальне мистецтво і виробництво., сс. 165-172. (Дата звернення: 23.04)

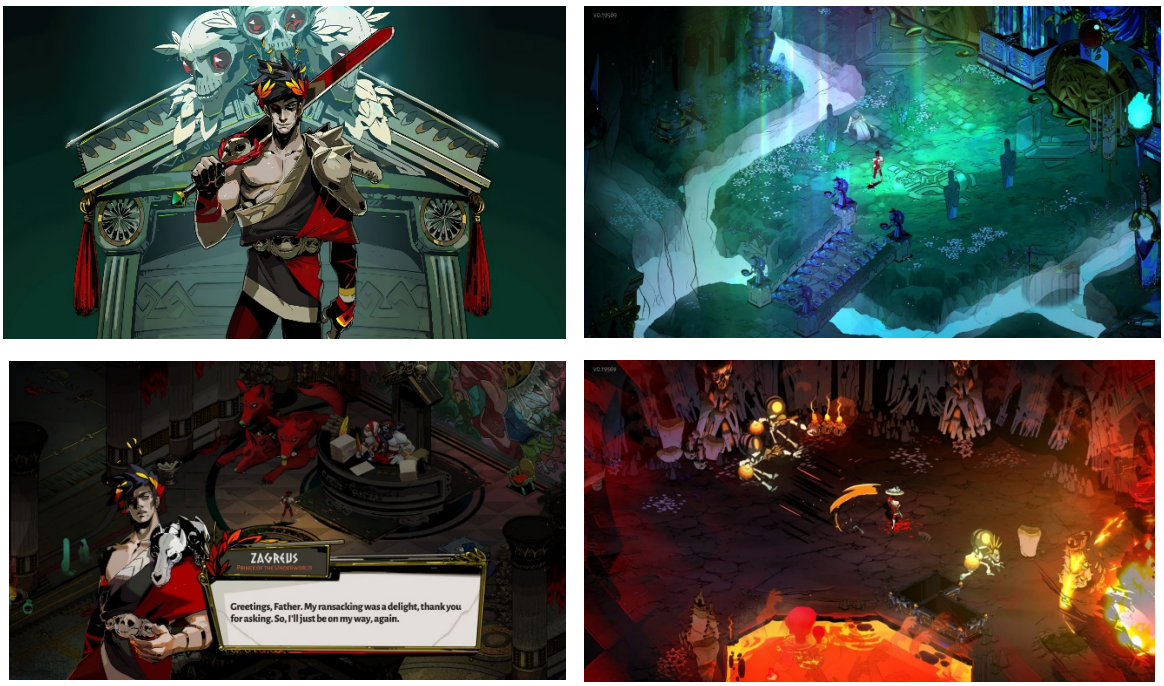
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Гра «Little Nightmares», 2017



Іл. 1.2. Гра «Silent Hill 2», 2024



Іл. 1.3. Гра «Hades», 2020



Іл. 1.4. Трейлер до гри «Hades», 2020



Іл. 1.5. Гра «Little Misfortunes», 2019



Іл. 1.6. Гра «Sunset Hills», 2024



Іл. 1.7. Гра «Rusty Lake. Hotel», 2015



Іл. 1.8. Трейлер до гри «Honkai: Star rail», 2023



Іл. 1.9. Новела та дунхуа «Благословення небесного урядника», 2018, 2020



Іл 1.10. Гра «Unpacking», 2021

ДОДАТОК ІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ



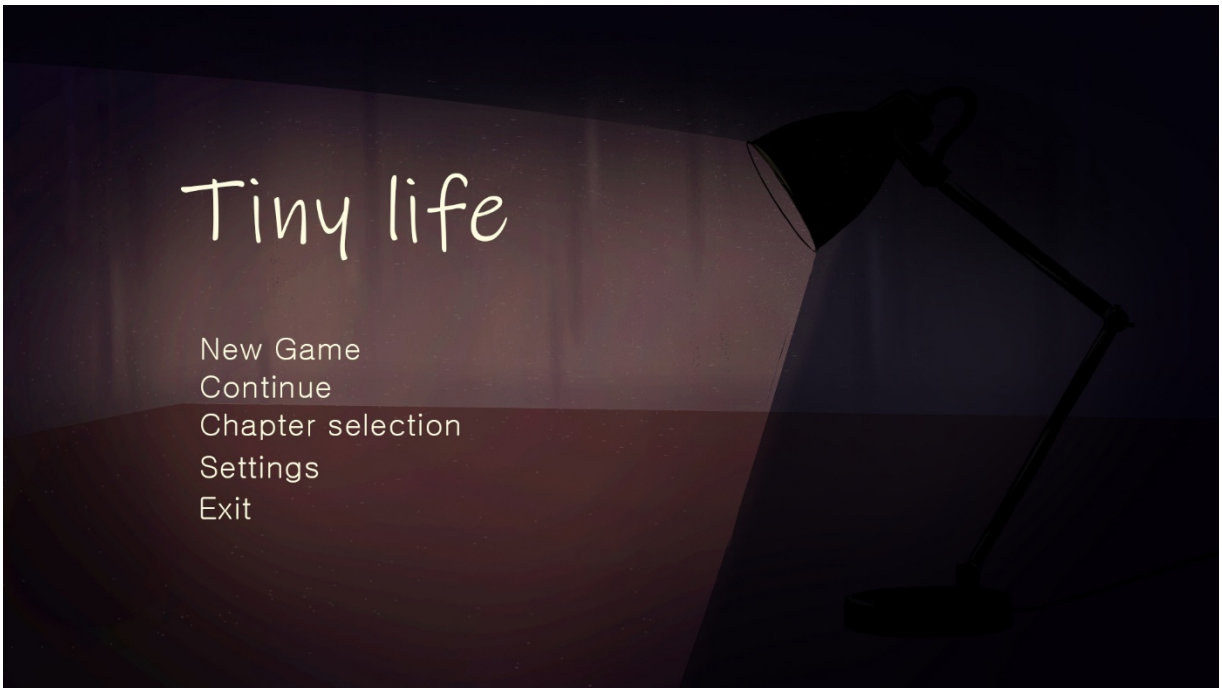
Іл. 2.1. Щоденники



Іл. 2.2. Щоденники у грі



Іл. 2.3. Кімната



Іл. 2.4. Початковий екран

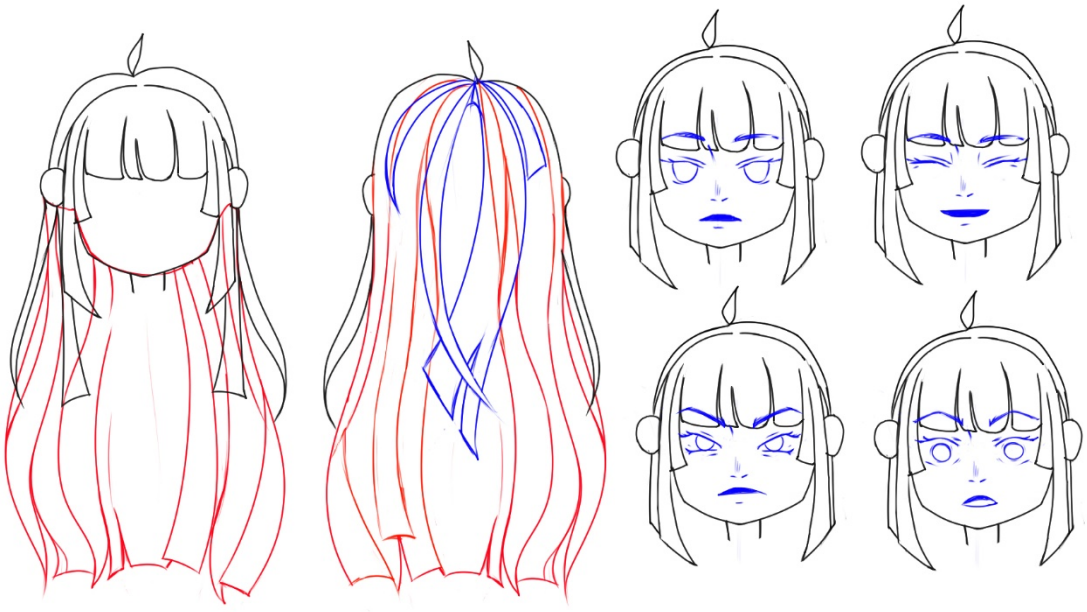


Іл. 2.5. Сторіборд

ДОДАТОК ІІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



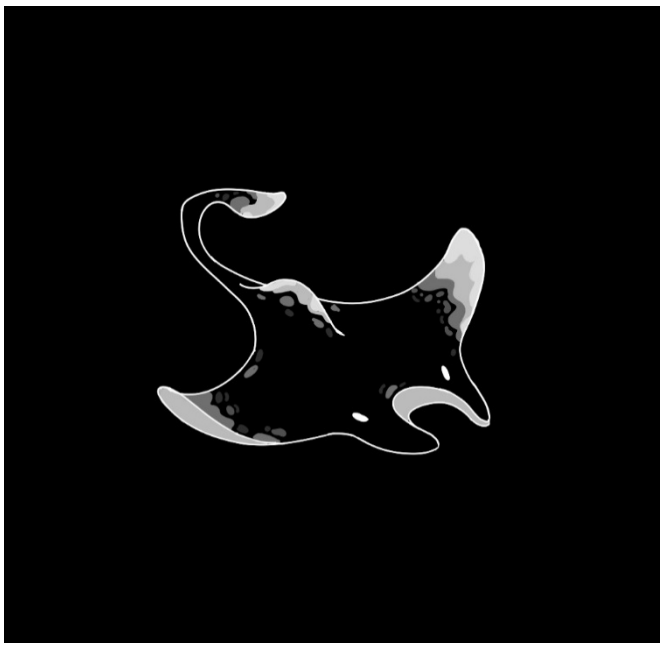
Іл. 3.1. Розробка дизайну персонажу



Іл. 3.2. Пропрацьовка емоцій



Іл. 3.3. Кадри пошуку аніматік

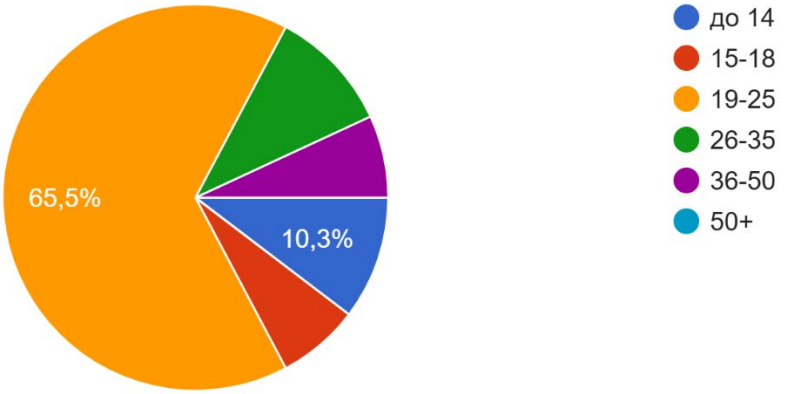


Іл. 3.5. Пошук логотипу

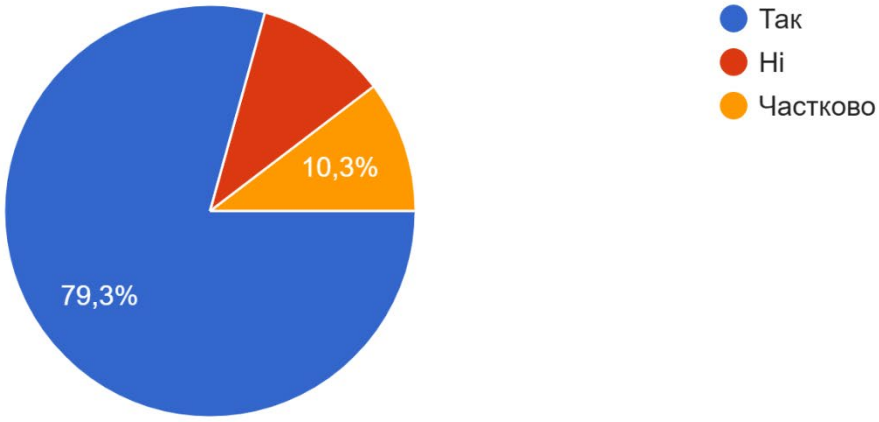


Іл. 3.6. Пошуки стартових екранів

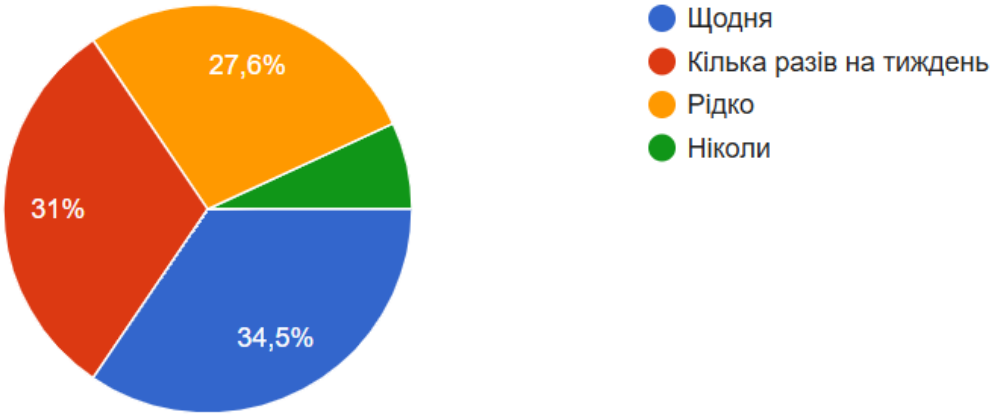
ДОДАТОК IV. АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ



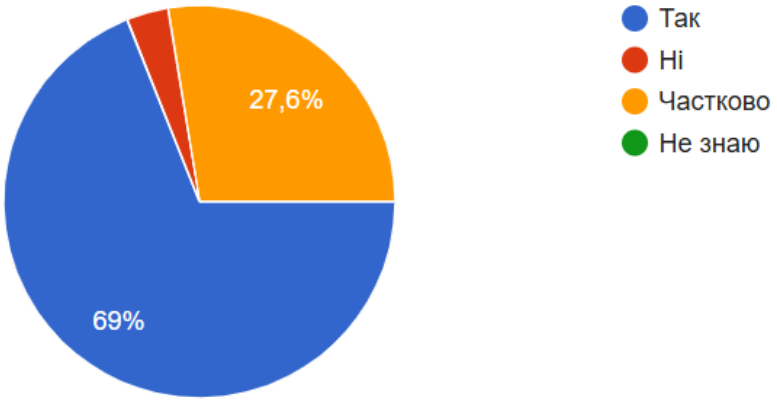
Іл. 4.1. Скільки вам років?



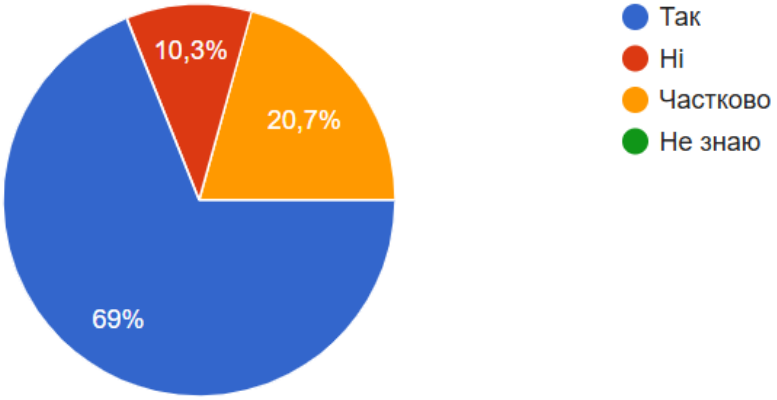
Іл. 4.2. Чи цікавитесь ви комп’ютерними іграми?



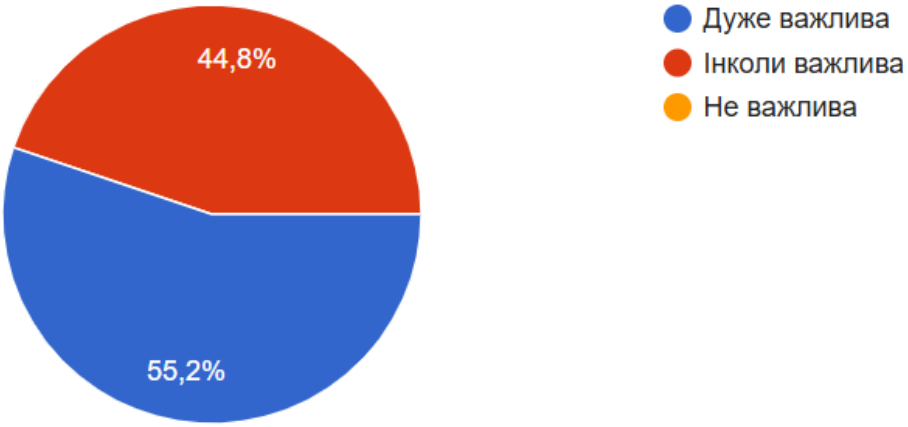
Іл. 4.3. Як часто ви граєте в комп’ютерні ігри?



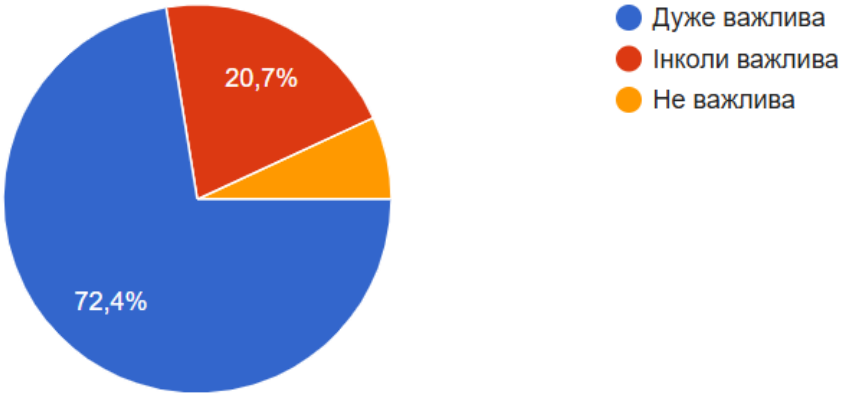
Іл. 4.4. Чи подобаються вам жанри психологія та хоррор?



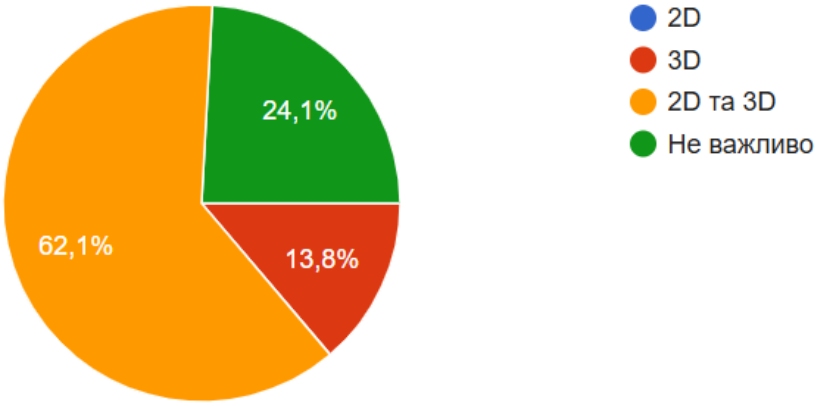
Іл. 4.5. Чи цікавлять вас ігри-пазли та головоломки?



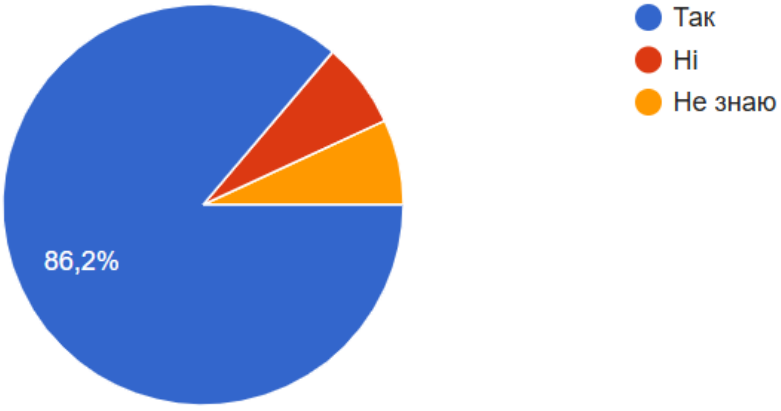
Іл. 4.6. Наскільки вам важлива сюжетна частина гри?



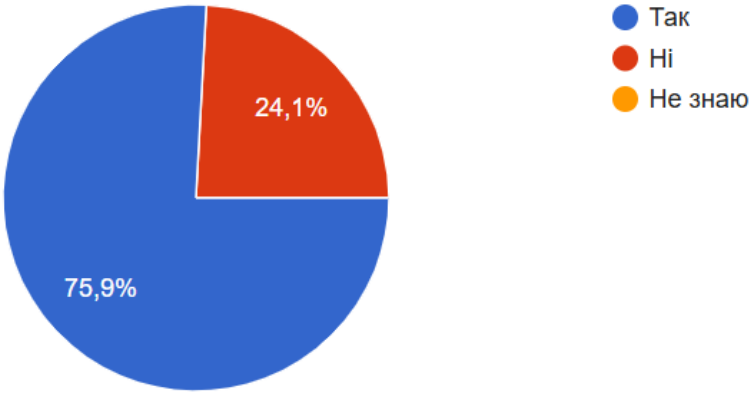
Іл. 4.7. Наскільки для вас важлива візуальна складова?



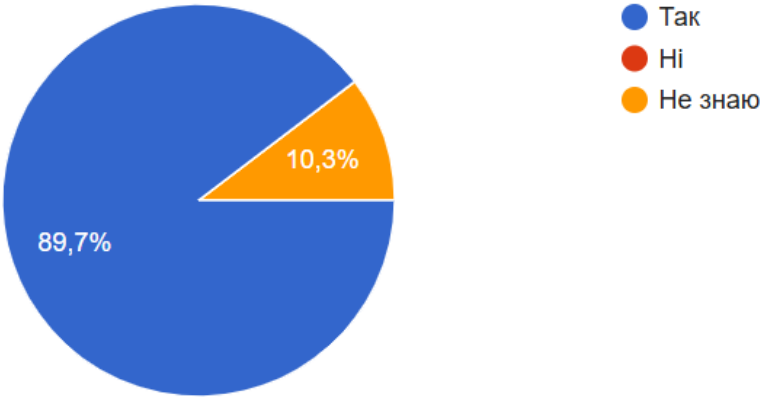
Іл. 4.8. Якому стилю візуального виконання ви віддаєте перевагу?



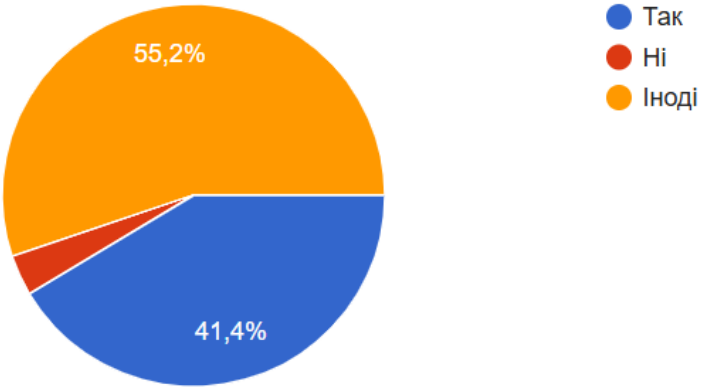
Іл. 4.9. Чи стикались ви з психологічними переживаннями та проблемами у життя?



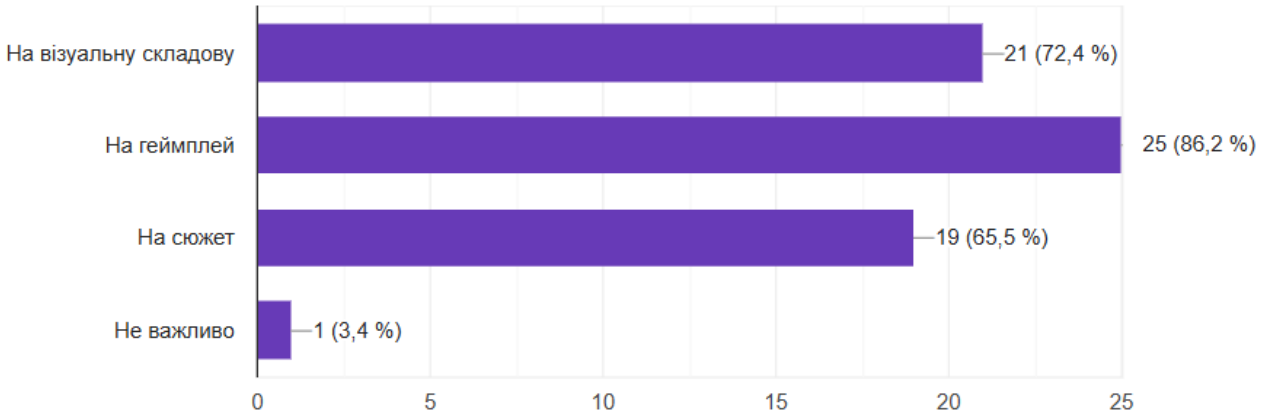
Іл. 4.10. Чи стикалися ви коли-небудь з проблемами вираження емоцій?



Іл. 4.11. Чи подобається вам, коли в іграх підіймаються філософські та психологічні питання?



Іл. 4.12. Чи дивитесь ви трейлери перед тим як почати грати?



Іл. 4.13. На що ви звертаєте більше всього уваги в трейлерах до ігор?