МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Листопадова Катерина Андріївна

Трейлер до комп'ютерної гри «Шепіт дрімучого лісу»

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.
_____ К. А. Листопадова

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
старший викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 2
Термінологічний апарат 5
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 7
1.1. Платформер “Ori and the Blind Forest” 7
1.2. Carto 8
1.3. Inside 9
1.4. The Secret of Kells, Wolfwalkers 11
1.5. Princess Mononoke 12
1.6. A Highland Song 13
1.7. Child of Light 15
1.8. Eternal Hope 16
1.9. Forgotton Anne 18
1.10. Don’t Starve Together 19
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 21
2.1. Структура проєкту 21
2.2. Художньо-стилістичне рішення 21
2.3. Цільова аудиторія 22
2.4. Короткий опис технологічного підходу 28
2.5. Етапи виробництва 28
ВИСНОВКИ 28
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 30
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 31
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 38
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 41

ВСТУП

Сучасне суспільство стикається з безпрецедентними екологічними викликами, зумовленими глобальними змінами клімату, знищенням природних екосистем та наслідками людської діяльності. У цьому контексті тема збереження довкілля набуває особливого значення не лише в науковій і соціальній сферах, а й у культурній та креативній індустріях. Гейміндустрія, як потужний засіб комунікації та емоційного впливу, дедалі частіше звертається до сюжетів, що спонукають гравця до роздумів і морального вибору. Через інтерактивні рішення, художні образи та атмосферний наратив можна досягти глибокого емоційного зв'язку з темою, що робить гру ефективним інструментом формування екологічної свідомості [3]. У сучасному медіасередовищі відеоігри розглядаються як нова форма естетичного і філософського висловлювання, що дозволяє не лише розважати, але й формувати відповідальні моделі поведінки гравця. Як засвідчує аналітичний огляд [3], серйозні ігри з екологічною спрямованістю здатні позитивно впливати на екологічне мислення, розвивати емпатію та сприяти ухваленню проекологічних рішень. Особливо актуальним є використання таких ігор у роботі з молоддю, яка найактивніше взаємодіє з цифровими медіа.

Зокрема, трейлери до ігор виконують функцію першого візуального контакту з проєктом, закладаючи основні мотиви, теми і художню мову гри. Дослідження показують, що саме трейлери мають потенціал викликати первинну емоційну реакцію і формувати очікування щодо гри, завдяки композиції кадру, кольоровим акцентам та динаміці образів [1]. Трейлер виступає не лише як рекламний продукт, але й як самостійна художня форма, що передає дух гри. У цьому контексті важливою є ідентичність візуального стилю. Досвід студії *Cartoon Saloon*, зокрема в таких фільмах, як *Wolfwalkers* і *The Secret of Kells*, демонструє, як через стилізовану графіку, натхненну народним мистецтвом, можна створити глибокий зв'язок між аудиторією та темами природи, спадщини й внутрішньої боротьби [2]. Аналіз їхньої

творчості показує, що саме поєднання рукотворної естетики й архаїчних мотивів формує унікальну культурну мову, яка є близькою до гравця й викликає емоційне залучення.

Метою цього дипломного проєкту є створення концепції трейлера до комп'ютерної гри «Шепіт дрімучого лісу» — атмосферної "2D puzzle-adventure", у якій гравець виступає в ролі дріади, що намагається відновити баланс зруйнованої природи. Основні завдання полягають у розробці сюжету, візуальної естетики, геймплейної логіки та наративної структури трейлера, який би передавав ключові мотиви гри: внутрішній конфлікт, моральний вибір, боротьбу за відновлення.

Гра поєднує елементи логічних головоломок, виживання, дослідження світу та етичного прийняття рішень. Елемент виживання проявляється у необхідності підтримувати життєву енергію дріади та уникати заражених територій, які поступово знищують середовище. Гравець управляє енергією дріади, обираючи між природною магією, що очищує, та темною, яка надає силу, але виснажує довкілля. Такий підхід створює напружену моральну динаміку, що поглиблює залучення до теми [3].

У межах жанру *puzzle-adventure* головоломки виступають не лише інструментом геймплейної динаміки, але й важливою наративною складовою. Вони сприяють поступовому розкриттю історії, створюючи у гравця ефект інсайту та емоційного залучення. Згідно з дослідженням C. Fernández-Vara, саме мить розв'язання головоломки — тобто момент раптового осяяння — запускає глибоку когнітивну і афективну реакцію, що підсилює зв'язок гравця з подіями в грі [5]. Такий підхід дозволяє не лише занурити користувача у фентезійний світ, але й поступово формувати емоційну прив'язаність до персонажа та моральних виборів, які той здійснює. У контексті екологічного меседжу *puzzle-adventure* надає гнучкі можливості для вираження етичних дилем через геймплей — рішення щодо очищення, жертви чи знищення — що створює глибше усвідомлення теми.

Фентезійно-містичний сетинг у поєднанні з авторським інді-підходом відіграє вирішальну роль у формуванні унікального емоційного досвіду. Дослідження показують, що високий рівень фантазійного занурення напряму пов’язаний із візуальною естетикою, атмосферністю і моральними викликами, які гра ставить перед гравцем [6]. Саме інді-ігри найчастіше реалізують ці характеристики, пропонуючи нестандартні художні рішення, інтимні теми та філософські підтексти, які відсутні у великобюджетних тайтлах [7]. Це робить інді-середовище ідеальним простором для створення творів, які поєднують соціальну проблематику (зокрема, екологічну) з емоційною виразністю, використовуючи силу атмосфери, музики, кольору та інтерактивного вибору. В умовах зростаючої потреби в культурних формах, що сприяють екологічному усвідомленню, саме інді-підхід дозволяє передавати складні теми через символіку, метафори та персональну історію, створюючи потужний художній ефект.

Актуальність теми полягає в потребі нових культурних форм для висвітлення екологічних проблем і формування екосвідомості в аудиторії через гру як емоційний і доступний медіум. В умовах кліматичних змін, глобальної урбанізації та психологічного віддалення людини від природи особливо важливим стає пошук мистецьких рішень, здатних пробуджувати співпереживання й усвідомлення. Комп’ютерні ігри, як інтерактивна форма мистецтва, здатні не лише розважати, а й навчати, стимулювати емпатію та критичне мислення. Саме поєднання художнього стилю, глибокого сюжету та екологічного підтексту створює потенціал для нової культурної розмови, орієнтованої на молодь.

Досвід таких проєктів, як *Ori and the Blind Forest* [4], підкреслює значення емоційно-атмосферного ігрового світу, який не просто занурює гравця в історію, а формує глибокий моральний зв’язок з нею.

Новизна проєкту полягає у поєднанні екологічного меседжу з геймплейною метафорою вибору між збереженням і руйнуванням. Такий підхід не лише поглиблює вплив сюжету, а й створює інтерактивну моральну

напругу, де вибір гравця має символічне значення. Це дозволяє побудувати більш глибоке емоційне занурення в тему, стимулюючи гравця до співпереживання й усвідомлення екологічної проблематики на особистому рівні.

Така механіка, як засвідчено в огляді на *Frontiersin* [3], має потенціал для формування сталих проекологічних настанов завдяки емоційному залученню через гру. Запропонована концепція також відображає сучасні тенденції поєднання художності, емоційності й усвідомленого наративу в ігрових формах комунікації. Вона спирається на кращі практики інді-геймдеву, де естетичний стиль, музика й атмосфера є не фоном, а ключовим інструментом розкриття сенсів. Такий підхід особливо актуальний для залучення молодої аудиторії, відкритої до емоційного досвіду та етичного самовираження [3].

Термінологічний апарат

Геймдизайн — процес створення структури, правил, механік та елементів взаємодії у відеогрі, який формує ігровий досвід користувача. Включає як технічні, так і емоційно-наративні аспекти проєкту.

“Puzzle-adventure” — жанр відеоігор, що поєднує дослідження середовища, розв’язання головоломок і сюжетно-орієнтований геймплей. Зазвичай має повільний темп, високий рівень атмосферності та емоційного занурення.

Трейлер — короткий аудіовізуальний ролик, що презентує майбутній медіапродукт. У контексті ігор виконує функцію формування першого враження, акцентуючи на сюжеті, стилістиці, ключових емоційних меседжах і геймплейних фрагментах.

Екологічна свідомість — здатність людини усвідомлювати цінність природи, розуміти наслідки власної діяльності та робити вибір на користь збереження довкілля. В контексті гри — здатність через інтерфейс і дії персонажа впливати на світ у межах моральної екологічної дилеми.

Моральний вибір — геймплейна механіка, за якої гравець обирає між альтернативами, що мають етичний або філософський наслідок. Такий вибір впливає на перебіг гри, стан середовища або внутрішній стан персонажа.

Символічна візуалізація — метод подання змісту через образи, які мають метафоричне значення. Використовується для створення глибшого естетичного та емоційного враження.

Інтерактивне наративне середовище — середовище у відеогрі, де сюжет розкривається не лише через діалоги, а й через простір, музику, зміну кольору, взаємодію з об’єктами, а також реакції світу на дії гравця.

Геймплей — це загальний ігровий процес, тобто те, як саме гравець взаємодіє з грою: які дії він виконує, які виклики долає, як відчуває динаміку, настрій і ритм гри. Геймплей охоплює механіки, правила, завдання, темп подій і враження, які отримує гравець під час проходження.

Референс — це приклад або зразок, який використовують як орієнтир під час створення власного візуального чи звукового матеріалу. Це можуть бути зображення, відео, звуки чи ігри, що допомагають визначити стиль, настрій або деталі майбутнього проєкту.

Фентезійно-містичний сетинг — це тип художнього світу або ігрового середовища, який поєднує елементи *фентезі* (вигадані реальності з магією, міфічними істотами, альтернативними культурами) та *містики* (таємничість, надприродні сили, езотеричні явища, атмосферу загадки).

Концепт-арт — це візуальне зображення ідеї, створене на ранніх етапах розробки проєкту (гри, фільму, анімації тощо), яке допомагає уявити, як виглядатимуть персонажі, локації, атмосфера чи об'єкти у фінальному продукті. Це не фінальний дизайн, а скоріше творчий пошук стилю, форми й настрою, який служить орієнтиром для всієї команди.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

В якості аналогів наведені трейлери комп'ютерних ігор та інші медіаприклади, які слугували джерелом натхнення для розробки концепції трейлера до проєкту «Шепіт Дрімучого Лісу». Деякі з них мали безпосередній вплив на побудову структури самого трейлера, інші — сформували візуальну мову, стилістичні підходи, геймплейні прийоми чи загальний емоційний настрій. У кожному з прикладів були знайдені художні або технічні рішення, які транслюються у проєкті через анімацію, ритм, композицію або емоційне забарвлення. Особлива увага приділялась роботі з атмосферою, темпоритмом, візуальною метафорикою, а також тим прийомам, які дозволяють занурити глядача у наратив без потреби у текстовому супроводі.

1.1. Платформер "Ori and the Blind Forest"

Гра *"Ori and the Blind Forest"*[1] компанії *"Moon Studios"* — це візуально й емоційно насичений 2D-платформер, що розповідає історію про маленького духа лісу, який намагається відновити рівновагу у світі природи (Іл.1). Трейлер гри побудований за драматургічною моделлю емоційної дуги — від втрати до надії — і вражає гармонією візуального ряду, звуку та ритму монтажу. У технічному аспекті трейлер поєднує геймплейні сцени й анімовані вставки, використовуючи м'які переходи, паралакс-рух і змінну динаміки камери. Завдяки цьому досягається ефект глибини навіть у 2D-просторі. Світло відіграє роль ключового наративного елемента — воно не лише освітлює, а й підкреслює емоційний стан сцени. Звук доповнює цей ефект: музика Гарета Кокера супроводжує розвиток подій, плавно змінюючись відповідно до драматургії трейлера. Художньо гра вирізняється акварельною стилістикою, м'якою палітрою та ефектом розмитих світлових плям. Простір здається живим: дерева, мох, туман — все дихає. Така увага до деталей створює глибоке занурення в атмосферу. Сам ліс — це не фон, а персонаж, що реагує на дії героя.

[1] https://youtu.be/cklw-Yu3moE?si=zVzfzPg3pwKx_6-U

Для проєкту *«Шепіт дрімучого лісу»* трейлер "*Ori"* став основним візуальним і наративним орієнтиром. З нього запозичено ідею гармонійної взаємодії героя з природою, використання світла як символу очищення, а також техніку багатошарового фону. Крім того, саме тут був підмічений ефект «емоційного занурення без слів» — ключовий принцип, на якому базується і трейлер «Шепіту Дрімучого Лісу». Через тонку анімацію та атмосферу "Ori" вдалося показати силу без насильства — і це стало важливою паралеллю з образом дріади у моєму проєкті.

1.2. Carto

"Carto"[2] — пригодницька гра від студії "*Sunhead Games"*, яка поєднує механіку дослідження світу з унікальним геймплейним рішенням — можливістю змінювати карту в реальному часі, щоб просуватися в сюжеті (Іл.2). Трейлер до гри побудований як легка, доброзичлива розповідь про подорож у стилізованому світі, наповненому спокійною атмосферою, магією відкриттів і душевною ніжністю. Незважаючи на простоту візуального стилю, він формує чітке відчуття світу, в який глядач хоче зануритися. З технічної точки зору трейлер "*Carto"* відзначається чітким ритмом і структурою: сцени змінюються поступово, з акцентом на взаємодії персонажа з оточенням, без поспіху. Монтаж плавний, що дозволяє глядачеві роздивитись кожну деталь середовища. У фокусі — взаємозв'язок між картою та ігровим простором. Камера слідкує за рухами дівчинки-Карто, передаючи масштабність її пригод через відкриті пейзажі, емоційний тон яких підкреслюється спокійною музикою з елементами фольклору. Саундтрек легкий, невимушений, викликає почуття безпеки й захоплення.

Стилістика трейлера — мальований, декоративний, із теплими кольорами, текстурами акварелі та спрощеними формами. Природа в "*Carto"* — не реалістична, але емоційно зрозуміла. Ліси, озера, будиночки, хмари — усе виглядає затишно, ніби з дитячої книжки. Саме ця візуальна мова — щира,

[2] https://youtu.be/OR8CjIYwmxM?si=IK73XaXsOukmKObD

ніжна, зрозуміла без перекладу — стала референсом для м’яких сцен у моєму трейлері. Колористика “*Carto”* варіюється в залежності від середовища, що відбиває емоційний настрій кожної локації — від яскравих лісів до прохолодних островів. Сюжет “*Carto”* не подає великого драматизму, її трейлер створює відчуття внутрішньої пригоди — не через зовнішні конфлікти, а через поступове зростання, знайомство зі світом, рішення задач і допомогу іншим. У «Шепоті Дрімучого Лісу» ця концепція реалізована в сценах очищення та взаємодії з природою: дріада не бореться, вона лікує, спостерігає, м’яко трансформує світ довкола себе. Важливо, що у трейлері *Carto* значення мають не тільки дії, а й паузи — моменти, коли героїня просто стоїть, дивиться, слухає. Саме в цих паузах виникає глибший контакт гравця (чи глядача) зі світом.

Таким чином, трейлер “*Carto”* не є епічним чи насиченим діями — але він сповнений теплоти, природності й магії дитячого сприйняття. У моєму проєкті ця естетика трансформується у світ дріади, де ліс хоч і сповнений загроз, але водночас зберігає місця спокою, безпечного простору — свого роду «внутрішнього дому». І саме це відчуття, вперше пережите через трейлер “*Carto”*, я прагнула зберегти у власній роботі.

1.3. Inside

Гра *“Inside”*[3] від студії *“Playdead”* — це винятковий приклад того, як мінімалізм у візуальній подачі може створити надзвичайно глибоке емоційне враження (Іл.3). Її трейлер — це не просто демонстрація геймплею, а повноцінне атмосферне висловлювання, де на перший план виходять ритм, мовчання, приглушене світло і постійна напруга. Саме завдяки цій атмосфері *“Inside”* став важливим референсом у створенні візуальної та емоційної структури трейлера до «Шепоту Дрімучого Лісу».

У технічному плані трейлер побудовано на поступовому зануренні в напружений світ гри. Він не використовує озвучення чи діалоги — натомість

[3] https://youtu.be/yDm6PAgNohU?si=JzcKiBo7J8RHuHhp

повністю покладається на зображення, рух і звук середовища. Камера завжди знаходиться збоку, дотримуючись платформенного характеру гри, але за рахунок зміни масштабу, ракурсів і темпу монтажу створюється динамічне враження. Звуковий супровід — це окрема система тривоги й натяку. Шелест, кроки, шум машин, удари, водяні бризки — кожна деталь формує внутрішній психологічний тиск. Художня мова трейлера *"Inside"* будується на стриманій палітрі: відтінки сірого, чорного, інколи червоного, але без відкритих кольорів. Така вибіркова монохромність посилює відчуття тривоги, ізоляції, загрози. Простори часто напівпорожні, що дозволяє візуально акцентувати увагу на персонажі та його русі. Світ "*Inside"* видається глухим, відстороненим, але саме ця «порожнеча» говорить голосно. Вона натякає на масштаб катастрофи, на втрату, на пригніченість. Усе це переноситься не напряму, а через підсвідоме сприйняття глядача.

Особливо цінною у трейлері є ідея «візуального шепоту». Сцени змінюються повільно, з неочевидним ритмом, глядач не знає, чого очікувати. Але саме це створює напругу. Не завдяки подіям, а завдяки їх очікуванню. Цей наративний прийом було адаптовано у «Шепоті Дрімучого Лісу» у сценах заражених територій, де тиша — головне джерело емоції. У такі моменти камера в моєму трейлері також слідкує за героїнею здалеку, залишаючи глядачеві простір для співпереживання. Крім того, механіка подорожі в *Inside* має глибоко символічне значення: рух уперед — це не просто дія, а вияв існування. Це — внутрішній опір, пошук сенсу в безмовному світі. Ця концепція перегукується з дріадою, яка проходить ліс не лише фізично, а й духовно, долаючи втрату й сумнів, очищуючи простір навколо себе і в собі.

Отже, трейлер *"Inside"* вплинув на формування цілого емоційного підходу в проєкті. З нього запозичено тишу як драматургічний засіб, простір як емоційний об'єм, а також ідею, що візуальна простота може мати глибший ефект, ніж словесне пояснення. «Шепіт Дрімучого Лісу» також говорить без слів — через ритм кадру, мовчання, тіні й спокій, що приховує напругу.

1.4. The Secret of Kells, Wolfwalkers

Анімаційні фільми *“The Secret of Kells”*[4] та *“Wolfwalkers”*[5], створені студією *“Cartoon Saloon”*, відзначаються унікальною художньою мовою, що поєднує декоративність, символізм і народне візуальне коріння. У цих роботах природа виступає не лише як тло, а як міфічна сила — жива, сакральна, емоційно насичена (Іл.4,5). Трейлери до обох стрічок виконують функцію короткої візуальної поеми — вони створюють світ, у якому хочеться затриматись, навіть не знаючи сюжету.

Технічно трейлери базуються на послідовному розгортанні композицій, де основний акцент — не на динаміці подій, а на візуальній виразності. Використовується плоска перспектива, орнаментальні лінії, текстури та символи, що підсилюють етнічне звучання візуального ряду. Камера майже статична або повільно рухається у площині, дозволяючи глядачеві роздивитися кожен візерунок, кожну деталь. Монтаж плавний, майже ритмічний, що створює відчуття розповіді, схожої на легенду.

Колористика в трейлерах — насичена, але виважена. Природа показана як магічна сила, що може бути ніжною або загрозливою. Це контрастно-емоційне поле втілюється через кольори: теплі зелені й золоті тони протиставляються темно-синім, бордовим і чорним. Звукове оформлення підсилює національний підтекст: звучать кельтські мотиви, фольклорні інструменти, вокал без слів — усе це створює ефект «пам’яті» й глибокого зв’язку з природою.

Для дипломного проєкту ці трейлери стали прикладом стилістичної цілісності. Ідея «лісу як особистості» — образу, що має голос, історію, міфічну глибину — безпосередньо резонує з образом дріади. Художній підхід *“Cartoon Saloon”* надихнув на використання декоративних форм, плавних обрисів, символічних візерунків, які органічно інтегруються в структуру лісу у «Шепоті Дрімучого Лісу». Естетика трансформованої природи, яка реагує на

[4] https://www.youtube.com/watch?v=7UuUOXfiz9Q
[5] https://www.youtube.com/watch?v=d_Z_tybgPgg

емоції персонажа, теж була адаптована — вона проявляється в зміні кольору, структури й фактури середовища залежно від магічного впливу героїні.

Окрім візуального стилю, важливою складовою є психологічний ефект трейлерів *“Cartoon Saloon”*. Вони викликають не просто цікавість, а відчуття дотику до казки, до глибшого сенсу. Саме цю атмосферу — напівміфічного, емоційно теперішнього простору — я намагалася відтворити у власному трейлері, де природа не просто оточує персонажа, а говорить з ним мовою кольору, лінії й тиші.

1.5. Princess Mononoke

Анімаційна стрічка *“Princess Mononoke”* [6] студії *“Studio Ghibli”* (режисер — Хаяо Міядзакі) є одним із найглибших прикладів розкриття теми взаємодії людини і природи у форматі візуального мистецтва (Іл.6). Цей фільм надихнув на формування ідейного та стилістичного підґрунтя проєкту «Шепіт Дрімучого Лісу», а трейлер «Мононоке» — на побудову атмосфери епічної, але інтимної подорожі героя (чи героїні) у середовищі, що є живим учасником подій.

З технічного боку трейлер фільму подає світ через чергування широких панорам лісу, кадрів зіткнень, емоційних портретів та моментів тиші. Камера повільно рухається по пейзажу, затримуючись на деталях — струмку, дереві, моху — аби глядач відчув текстуру й глибину цього світу. Водночас є сцени з раптовою динамікою — коли духи нападають, коли відбувається руйнування або боротьба. Така черговість ритмів створює драматичну напругу, яку я частково перенесла у свій трейлер, чергуючи м’які сцени з темнішими й більш загрозливими моментами зараження лісу.

Візуальна стилістика фільму — надзвичайно деталізований і теплозабарвлений. Пейзажі виглядають майже живописно: кожна травинка, гілка чи тінь промальовані з любов’ю. Ліс у фільмі — повноцінний персонаж. Він дихає, спостерігає, реагує. Це відповідає концепції дріади у моєму проєкті

[6] https://youtu.be/vf6c6n35wr4?si=AwYsfko1-tBksNRA

— вона не окрема істота, а частина лісу, його втілення. У трейлері *"Princess Mononoke"* природа не є нейтральною — вона бореться, захищає, зцілює, і цей образ став основою для драматичного відношення між магією дріади і світом, що її оточує. Особливої уваги заслуговує також звуковий супровід трейлера. Саундтрек Джо Хісайші складається з оркестрових тем, у яких поєднано спокій і героїку. Музика не лише супроводжує події, а й формує емоційне підґрунтя сцен: вона задає тон взаємин між людиною й лісом. У моєму проєкті ця ідея була адаптована через зміну музичного тону залежно від дій дріади — від дзвінких, м'яких тем до приглушених, дисонуючих звуків у заражених зонах.

Важливо підкреслити також ідеологічний аспект фільму. *"Princess Mononoke"* не дає однозначних відповідей. Природа і цивілізація тут не подані як «добро» і «зло», а як складні, багатогранні сили. Цей моральний багатошаровий конфлікт став натхненням для основної ідеї вибору у моєму трейлері: дріада має силу як очищення, так і руйнації — і тільки від її вибору залежить, що стане з лісом.

Таким чином, трейлер *"Princess Mononoke"* став референсом не лише візуальним, а концептуальним. Його повільний темп, увага до природи, глибина музики та філософська двозначність були враховані у розробці дипломного проєкту «Шепіт Дрімучого Лісу» як приклад глибокої естетичної і моральної рефлексії через засоби анімації.

1.6. A Highland Song

Гра *"A Highland Song"*[7], розроблена студією *"Inkle"*, є прикладом тонкого балансу між ігровою динамікою та емоційно насиченим візуальним оповіданням (Іл.7). В її трейлері поєднано ілюстративний стиль з плавною анімацією, елементами атмосферного саундскейпу та камерної історії про подорож і втечу до природи. Основна мета трейлера — не розкрити геймплей

[7] https://youtu.be/m5D6ZKMGEzs?si=7ZBV62qOECWVbDCm

повністю, а передати настрій, зв’язок із пейзажем і внутрішній стан персонажа, що збігається з концепцією дипломного проєкту.

Технічно трейлер вирізняється кінематографічною структурою. Камера не статична — вона рухається горизонтально вздовж мальованого ландшафту, слідуючи за персонажем, що біжить, долає перешкоди, ховається, зупиняється. Простір «дихає» через рух хмар, дощу, рослинності, світлові ефекти, зміну дня й ночі. Така побудова кадру створює відчуття подорожі як ритмічного танцю з природою — кожен рух має своє емоційне навантаження.

З художнього боку *“A Highland Song”* послуговується стилізованою графікою, де ілюстративність превалює над реалістичністю. Природа — гори, поля, дощ, вітер — зображена через м’які текстури, гру світлотіні та акценти кольору. Паліртра стримана: темні сірі, зелено-блакитні, насичені сині й землисті тони передають меланхолійність шотландського ландшафту. Цей підхід дозволяє глядачу зануритись у настрій простору без перенасичення деталями — увага сконцентрована на відчуттях, а не на об’єктах.

Музика в трейлері — одна з головних опор емоційного впливу. Використання живих інструментів (гітара, скрипка) у поєднанні з природними звуками (вітер, дощ, кроки) створює відчуття самотності, ніжності й внутрішнього шляху. Саундтрек не розвивається швидко — він розгортається плавно, дозволяючи кожному кадру «відлунювати» емоційно. Це надає цілісності і допомагає зберігати темп трейлера на рівні глядацького співпереживання.

У проєкті *«Шепіт дрімучого лісу»* трейлер *“A Highland Song”* надихнув на кілька ключових рішень. По-перше, ритм руху персонажа в просторі — коли кадр змінюється не лише візуально, а емоційно — був адаптований для подорожі дріади. По-друге, природне середовище у трейлері функціонує як дзеркало внутрішнього стану — саме такий підхід реалізується і в «Шепоті Дрімучого Лісу», де стан лісу змінюється відповідно до дій героїні. По-третє, музична структура трейлера, що сплітається з дією, а не накладається поверх неї, стала прикладом для побудови звукового ряду дипломного проєкту.

Трейлер *“A Highland Song”* не намагається пояснити — він дозволяє відчути. І саме це стало основним принципом при створенні атмосфери у власному відео. Тут важлива не лише краса, а зв’язок: між рухом і ритмом, між природою і настроєм, між глядачем і простором на екрані.

1.7. Child of Light

“Child of Light”[8] — гра від студії *“Ubisoft Montreal”*, що поєднує елементи пригодницької RPG, поезії та живописної естетики (Іл.8). Це візуальна казка про дівчинку Аврору, яка опиняється у чарівному світі Лемурія, щоб повернути світло та відновити гармонію. Трейлер до гри демонструє ліричну естетику, геймплейні сцени та наративний ритм, де основними рушіями є образи, музика й тонке емоційне наповнення. Саме тому він став прикладом для створення відповідної атмосфери у «Шепоті Дрімучого Лісу».

У технічному плані трейлер “*Child of Light”* балансує між нарративною подачею й демонстрацією геймплею. Використовується плавна 2.5D-анімація, м’які трансформації фону, легкий паралакс-рух, що надає простору глибини. Камера не статична, а повільно переміщується слідом за персонажем, відтворюючи ритм польоту, ходьби чи діалогу. Трейлер часто використовує ефект «світлового напрямку» — об’єкти в кадрі підсвічуються в залежності від емоційної напруги моменту. Це підсилює ефект занурення та допомагає розповісти історію через настрій, а не події.

Художньо “*Child of Light”* — це акварельний всесвіт: кожен кадр виглядає як ілюстрація до казкової книги. Палітра м’яка, пастельна, з перевагою ніжно-блакитних, рожевих і золотих тонів. Оточення живе, але не перевантажене деталями — головне враження створюється через текстуру, кольори та світло. Герої виглядають тендітно, рухаються легко, а їхня взаємодія з простором — майже хореографічна. Така естетика надихнула на формування візуального образу дріади: ніжної, світлої, але глибокої у своєму

[8] https://youtu.be/PaxrIFlc6E4?si=ggwsqhcbjPzdOePn

внутрішньому конфлікті. Звуковий супровід трейлера — це мінімалістичний, але дуже емоційний саундтрек, написаний Кеї Йошидою (Cœur de Pirate). Музика м'яко вплітається у візуальний ритм, підсилюючи моменти відкриття, страху або краси. Вона звучить не як фон, а як частина наративу, надаючи подіям емоційної глибини. Цей прийом я використала у власному трейлері: музика у «Шепоті Дрімучого Лісу» змінюється залежно від стану лісу, відображаючи шлях очищення й внутрішнього зцілення. Особливо важливим у трейлері є поетичне відчуття магії. Тут відсутній агресивний конфлікт, немає поспіху чи надмірної динаміки — замість цього присутній простір для роздумів, для краси, що розкривається поступово. Саме цю м'якість, відчуття «душевного шепоту» я прагнула передати у власному відео. Трейлер "*Child of Light"* став прикладом, як можна створити світ, що надихає, не залякує, і водночас залучає глядача до глибших переживань.

Таким чином, цей аналог відіграв ключову роль у формуванні візуальної мови й емоційної стилістики проєкту «Шепіт Дрімучого Лісу». Через світло, поетичність та інтимний настрій трейлер "*Child of Light"* доводить, що навіть в інтерактивному середовищі можливо створити казку для дорослих — тендітну, чутливу й змістовну.

1.8. Eternal Hope

"Eternal Hope" [9]— це індігра від студії *"Doublehit Games"*, яка поєднує у собі елементи платформера, пригодницької гри та психологічного сторітелінгу (Іл.9). Головна сюжетна лінія зосереджується на темах втрати, кохання, смерті та духовного відродження. Гравець керує персонажем на ім'я Тібо, який подорожує між двома світами, намагаючись віднайти душу своєї коханої. Трейлер гри вирізняється м'якою атмосферністю, сумним але надійним тоном, візуальною стриманістю та глибоким емоційним впливом, що робить його релевантним прикладом для дипломного проєкту.

[9] https://youtu.be/bApyOn4hWfI?si=VTrN6hPXnYSuqolV

З технічної точки зору трейлер *“Eternal Hope”* має класичну структуру емоційної побудови: спочатку демонструється побутова частина, яка швидко змінюється на катастрофічну подію, а далі — на шлях відновлення через внутрішній і зовнішній рух персонажа. Камера слідує за героєм збоку, фіксуючи як його мандрівку, так і трансформації світу. Освітлення змінюється залежно від контексту: світлий, пастельний фон змінюється на темніший, коли герой переходить у паралельний світ. Саундтрек м’який, з повільним ритмом і крихкими інструментальними партіями (фортепіано, струнні), що підсилюють стан самотності, туги та надії.

Візуально гра виконана в стилістиці ручної 2D-анімації з обмеженою кількістю кольорів. Здебільшого використовуються сині, фіолетові та чорні відтінки з окремими яскравими акцентами. Простір не деталізований, але дуже настрійовий: темні гори, хмари, тіні, які ніби дихають. Така художня економія дозволяє глядачеві сфокусуватись на ключовому — переживанні персонажа. У трейлері ця стратегія реалізується через візуальний мінімалізм і глибоку музичну та сюжетну експресію.

Цей аналог має прямий вплив на «Шепіт Дрімучого Лісу» як у плані емоційного темпу, так і в ідеї «двох світів»: заражений ліс і очищена територія у моєму проєкті мають віддзеркалювати внутрішній стан дріади — її втому, біль, надію. Як і в *“Eternal Hope”*, трейлер «Шепіт Дрімучого Лісу» не демонструє чіткої лінійності сюжету, натомість дає глядачеві можливість інтуїтивно зчитати метафору шляху: через образи, ритм і колористику. Особливою натхненною точкою стало використання світла в темряві — коли навіть у найбільш безпросвітній сцені маленьке сяйво веде героя вперед.

Ще один важливий аспект — паузи. У трейлері *“Eternal Hope”* є моменти, коли герой просто стоїть, дивиться вперед, або йде повільно, не поспішаючи. Це відчуття «зупинки часу» стало ключовим у сценах дипломного трейлера, де дріада перебуває в точці вибору: рушити вперед чи відступити, очистити чи знищити, втратити себе чи зберегти ліс.

Таким чином, трейлер *“Eternal Hope”* вплинув на проєкт «Шепіт Дрімучого Лісу» не лише естетично, а й драматургічно. З нього я запозичила підхід до тиші як музичного елементу, до темряви як простору для світла, і до втрати як мотивації для зцілення. Все це — емоційна основа, яка перетворює звичайну подорож у метафору внутрішньої трансформації.

1.9. Forgotton Anne

Гра *“Forgotton Anne”* [10], створена студією *“ThroughLine Games”*, є прикладом синтезу анімаційного стилю та інтерактивного наративу, що створює цілісний, майже кінематографічний досвід (Іл.10). Її трейлер вражає візуальною витонченістю, поєднанням класичної 2D-анімації та емоційно глибокого контексту. Цей проєкт обрано як референс не лише через художній стиль, але й через тонке розгортання атмосфери світу, що ніби живе окремим, чуттєвим життям.

З технічного боку трейлер *“Forgotton Anne”* вибудовується за моделлю поступового занурення. Спочатку глядачеві демонструється світ — фантазійний, але наповнений логікою та глибоким сенсом. Плавна анімація, зміни ракурсів і кінематографічне використання освітлення створюють ефект органічної взаємодії гравця з середовищем. Значну роль відіграє також звук: делікатна музика супроводжує внутрішні моменти героїні, тоді як фонові шуми (кроки, механізми, пориви вітру) формують тактильність віртуального світу.

Стилістично гра витримана у м’яких, пастельних тонах з теплими тінями та багатою деталізацією. Кожна локація — це не просто простір, а візуальний розповідач. У трейлері акцент зроблено на переміщенні персонажа через складні, метафоричні ландшафти — фабрики пам’яті, кімнати забутих речей, магічні зали. Ці візуальні образи створюють асоціативний зв’язок із емоційними станами — відчуттям втрати, надії, пошуку себе. Камера часто

[10] https://youtu.be/-RFpGSvjyfY?si=nR9wJH7ovF-4kAXj

підкреслює самотність героїні, змінюючи масштаби: від великих планів її обличчя до віддалених кадрів серед пустельного простору.

Вплив трейлера *“Forgotton Anne”* на дипломний проєкт полягає у кількох ключових елементах. По-перше, використання анімації як засобу емоційного вираження — без зайвих діалогів, через погляд, рух, пластику тіла. Саме це принципово для дріади у моєму трейлері: вона мовчазна, але її взаємодія з простором говорить більше, ніж слова. По-друге, ідея "оживленого світу", де предмети й місця мають свій емоційний підтекст — аналогічно до лісу у «Шепоті Дрімучого Лісу», де природа пам’ятає, реагує і має свою історію. По-третє, ритм трейлера — повільний, але насичений сенсом — став прикладом для побудови сцен очищення й трансформації у дипломного трейлеру.

Окремої уваги заслуговує настрій. *“Forgotton Anne”* створює атмосферу втраченої, але живої магії. Цей настрій перегукується з проєктом «Шепіт Дрімучого Лісу», де дріада мандрує через напівмертвий, але не остаточно загублений світ. Ліс, як і предмети у *“Forgotton Anne”*, не мовчить — він чекає. І саме цей ефект — очікування, тиші й прихованої емоції — став для мене важливим інструментом у створенні трейлера.

1.10. Don’t Starve Together

“Don’t Starve Together”[11]— кооперативна версія популярної survival-гри *«Don’t Starve»*, розроблена студією *“Klei Entertainment”* (Іл.11). У центрі гри — виживання у жорстокому, але стилізовано мальованому світі, сповненому дивних істот, магії та циклів природи. Незважаючи на акцент на механіках виживання, гра пропонує глибоку метафору взаємозв’язку з природою, її ресурсами, ритмами та непередбачуваністю, що робить її цінним аналогом для дослідження теми взаємодії людини (чи істоти) з живим середовищем.

Трейлери *“Don’t Starve Together”* демонструють унікальний підхід до презентації світу через кінематографічні кат-сцени, змонтовані з ігрових

[11] https://youtu.be/fXP4_2qRHng?si=SVVXP639z3TjnIE5

кадрів і анімацій. Камера статична або плаваюча, з акцентом на простір і взаємодію персонажів з середовищем. Ритм монтажу відповідає зміні дня і ночі, небезпекам, що з'являються, і драматичному тону гри. Саундтрек грає важливу роль — це оркестрові, трохи готичні, музичні теми, що створюють атмосферу постійної напруги, поєднаної з іронічним відтінком.

Візуально гра натхненна стилістикою Тіма Бертона: мальований 2D-дизайн з акцентом на тонкі лінії, контрастні тіні та стилізовані персонажі. Усе довкола — від дерев до істот — має виражену гротескну форму, яка одночасно і чарівна, і зловісна. Колористика приглушена: домінують землисті, сіро-блакитні тони, які підсилюють відчуття холодного, негостинного світу. Саме це оформлення стало одним із джерел натхнення для побудови моментів напруги у «Шепоті Дрімучого Лісу», де заражений ліс може мати схожі якості — деформовані силуети, темні плями, візуальний дискомфорт.

Одна з головних емоцій, яку викликає трейлер *"Don't Starve Together"*, — це постійна тривога. Гравець завжди перебуває у пошуку їжі, тепла, безпеки, що в поєднанні з циклом зміни дня і ночі формує досвід виживання, залежного від ритмів природи. Цей стан вразливості, коли від середовища залежить життя героя, став ідейною опорою для внутрішнього конфлікту дріади в моєму проєкті: чи природа є союзником, чи вона також випробовує?

Ще один важливий момент — кооперація. У *"Don't Starve Together"* вижити можна лише у співпраці, і це вводить важливу соціальну ноту: екологічна стабільність можлива лише завдяки колективним зусиллям. Цю ідею було враховано у внутрішній метафорі проєкту, де дріада очищує ліс не заради себе, а заради його відновлення — як частини великої екосистеми.

"Don't Starve Together" став джерелом візуального та наративного підходу до зображення природи як сили, що несе як ресурси, так і небезпеку. Особливості художньої мови, музичного супроводу, ритмічної побудови трейлера, а також метафоричний сенс взаємозалежності між героєм і середовищем — усе це знайшло відображення у концепції «Шепоту Дрімучого Лісу».

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

«Шепіт Дрімучого Лісу» — це 2D атмосферна гра з фокусом на логічні головоломки, емоційну розповідь та теми екології, балансу і вибору. Гравець виступає в ролі дріади — духа лісу, який намагається врятувати природу, знищену темною магією. Щоб повернути лісу життя, вона повинна знайти фрагменти зруйнованого магічного серця, очищати заражені території, взаємодіяти з природою та приймати важливі моральні рішення. Проєкт поєднує елементи поетичного сторітелінгу, головоломок, дослідження світу й стратегії. Кожна дія гравця безпосередньо впливає на стан і вигляд ігрового світу. Атмосфера створюється завдяки контрасту між занепалим і живим лісом, а також через звук, кольори та метафоричну мову анімації.

2.1. Структура проєкту

1. Трейлер гри – ключовий арт-об’єкт, який передає атмосферу, сюжет і унікальні механіки гри.

2. Концепт-арт та ілюстрації – розробка візуального стилю (персонажі, середовище, зараження, чистота, магічні ефекти).

3. Геймплейні вставки – анімовані сцени з елементами управління, що показують процес очищення, взаємодії та трансформації світу.

4. Логотип і слоган гри – завершальний кадр трейлера, який формує візуальну ідентичність проєкту.

2.2. Художньо-стилістичне рішення

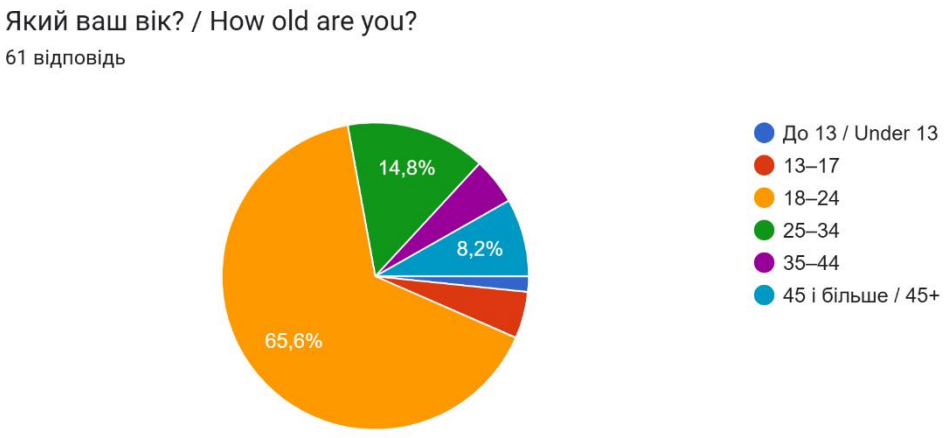
Графічна стилістика — ручна 2D-анімація з м’якими кольорами, натхненний роботами Studio Ghibli, Nomada Studio (Gris, Neva) та Tomm Moore. Світ лісу — це живий організм, де навіть каміння й дерева мають свою історію. Елементи зараження подаються через темні текстури, зламану

геометрію, деформацію форми. У трейлері поєднуються живописні фони з динамічними шарами: дріада рухається через ліс, взаємодіє з середовищем, її магія оживляє простір. Камера використовується як інструмент трансформації: повільні наїзди, панорами та переходи в мікросцени, що розкривають деталі.

2.3. Цільова аудиторія

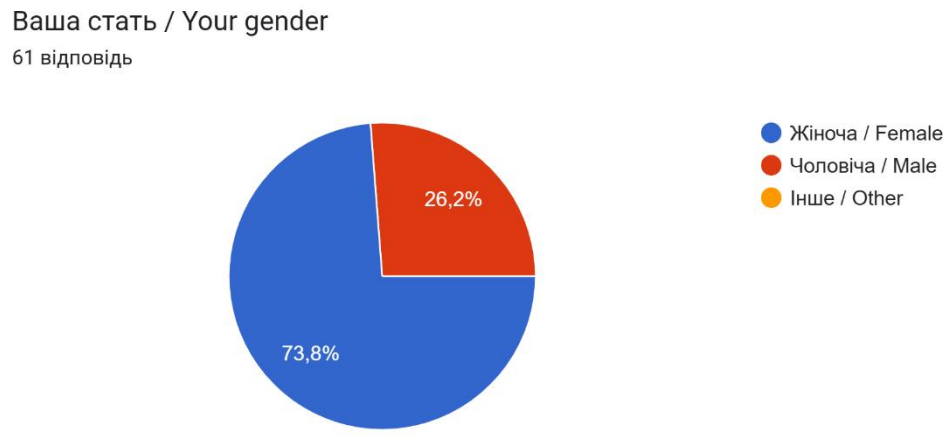
Для виявлення цільової аудиторії було проведено опитування потенційно зацікавлених осіб різного віку: школярів, студентів і професійних фахівців (людей, які вже працюють). Загальна кількість респондентів дозволила сформувати уявлення про портрет аудиторії, якій потенційно може бути цікава комп'ютерна гра «Шепіт дрімучого лісу».

Аналіз статистичних даних показав, що основна частина опитаних належить до вікової групи *18–24 роки*, тоді як менша частка припадає на вік *25–34 роки*. Це свідчить про те, що значна частина молодої аудиторії виявляє зацікавленість до міфологічних сюжетів та атмосферних ігор, побудованих на магічних механіках і темі збереження світу.

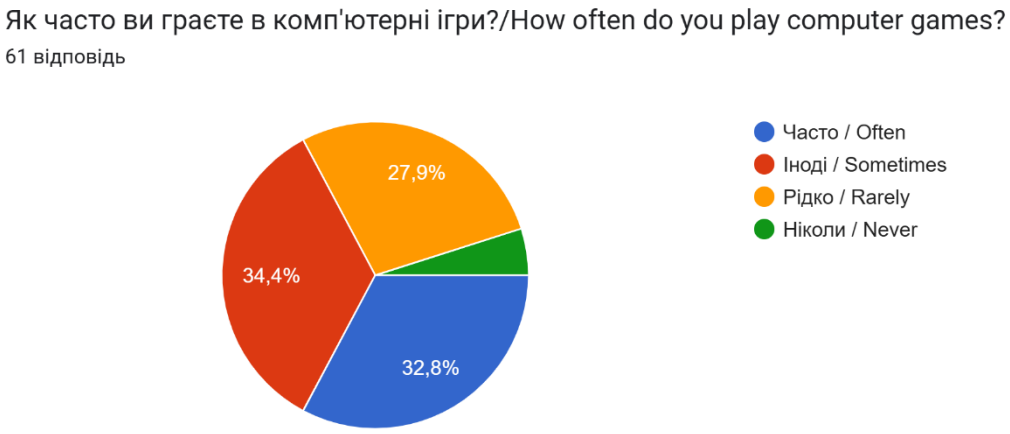




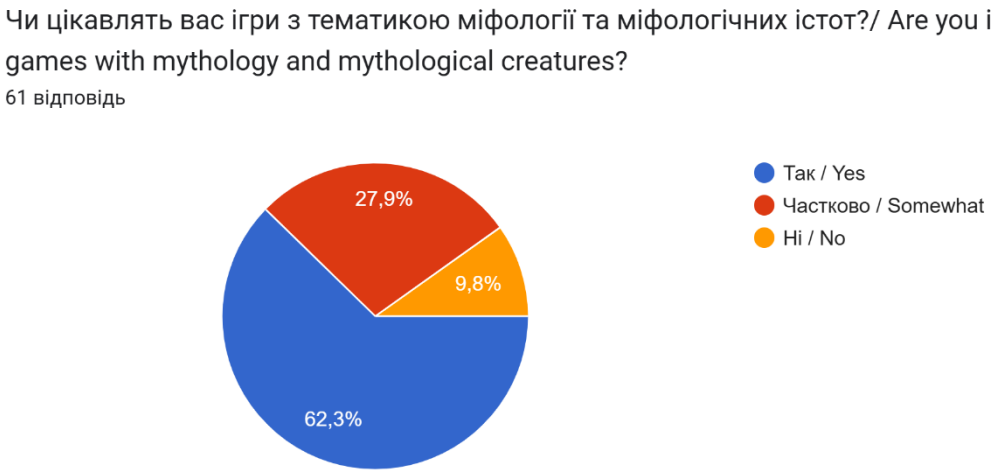
Опитування також показало, що більшість респондентів становлять *жінки*, хоча *чоловіки* також виявили інтерес до запропонованої тематики. Такий розподіл свідчить про те, що подібні проєкти можуть викликати зацікавлення у представників різних статей. Водночас, серед жінок зафіксовано дещо вищий рівень залученості. Це дозволяє зробити попередній висновок про потенціал гри для обох аудиторій, із помірним акцентом на жіночу частину гравців.



За частотою гри в комп’ютерні ігри більшість респондентів вказали, що грають *часто або іноді*. Тобто йдеться не лише про активних геймерів, а й про тих, хто може обирати гру на основі емоційного враження, атмосфери чи візуального стилю.



Більшість опитаних висловили зацікавленість у відеоіграх із *міфологічною тематикою* та присутністю *міфічних істот*, що підтверджує актуальність обраного фентезійно-містичного сетингу. Найбільш популярними жанрами серед респондентів виявилися *пригодницькі ігри, головоломки та казуальні проєкти*. Такий вибір жанрових уподобань добре відповідає концепції гри «Шепіт дрімучого лісу», яка поєднує елементи *дослідження, загадковості та емоційного занурення*.



Інді-ігри викликають значний інтерес у аудиторії – більшість респондентів або *часто*, або *іноді* грають у незалежні проєкти. Це особливо важливо для просування авторської гри без великого видавця.

Ви граєте у незалежні інді-ігри? / Do you play indie games?
61 відповідь



Треба зазначити що респонденти проявили достатній інтерес до атмосфери та валивість візуального стилю: майже всі вказали, що він для них *важливий або дуже важливий.* На запитання, що найбільше приваблює у грі, більшість назвала *сюжет, атмосферу, візуальний стиль та ігровий процес.*

Наскільки для вас важлива художня стилістика гри? / How important is the visual style of a game to you?
61 відповідь

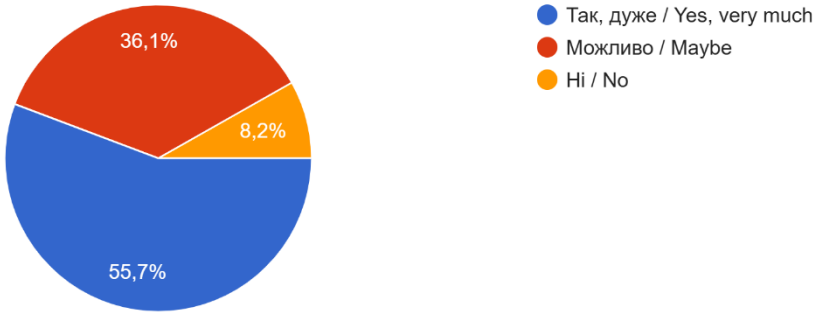




На запитання щодо інтересу до гри з *темами природи, самопожертви та балансу між добром і злом* більшість респондентів обрали варіанти «так, дуже» та «так», що свідчить про високу зацікавленість у подібному сюжетному наповненні. Також позитивну реакцію викликала ідея гри з *магічною атмосферою лісу, драматичним розвитком подій та мотивами самопожертви* — найбільша частка опитаних знову обрала відповідь «так, дуже».

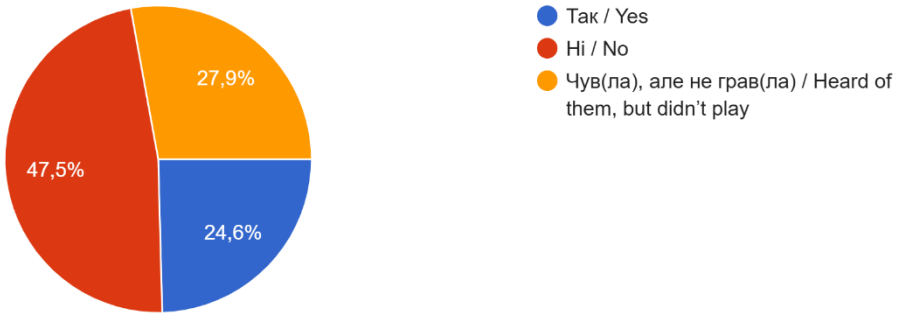


Чи зацікавила б вас гра з магічною атмосферою лісу, драматичною історією та елементами самопожертви? / Would you be interested in a game ...re, dramatic story, and themes of self-sacrifice?
61 відповідь



Також значна частина опитаних грала або чула про такі ігри, як *Ori and the Blind Forest, Gris, Inside* — проєкти, що стали еталонами емоційно-атмосферного наративного жанру. Це відкриває можливість позиціонувати «Шепіт дрімучого лісу» як продукт, орієнтований на поціновувачів подібної стилістики.

Чи грали ви в такі ігри, як Ori and the Blind Forest, Gris, Don't Starve Together або Inside? / Have you played games like Ori and the Blind Forest, Gris, or Inside?
61 відповідь



Таким чином, опитування дозволило сформувати чіткий образ цільової аудиторії гри: це молоді, емоційно відкриті люди віком 18–24 роки, які цінують атмосферу, художній стиль, сюжет і фентезійну тематику. Проєкт має високий потенціал залучити прихильників інді-ігор та візуально насичених наративів.

2.4. Короткий опис технологічного підходу

Програми та інструменти:

— Adobe After Effects – для створення трейлера, анімації персонажів, магії та інтерактивних вставок;

— Adobe Photoshop / Procreate – для створення концепт-артів, ілюстрацій, бекграундів та текстур;

— Adobe Illustrator – для логотипу, UI-елементів і графічної айдентики;

— Unity (опціонально) – для імітації геймплейних механік у трейлері.

2.5. Етапи виробництва

1. Препродакшн: сценарій, розкадровка, стилістичний мудборд.
2. Візуальна розробка: створення персонажів, середовища, ключових кадрів.
3. Анімація: композиція сцени в After Effects, покадрова анімація, ефекти.
4. Звук та озвучення: звук природи, музика, голосові вставки.
5. Фінальна збірка: монтаж, титри, експорт трейлера.

ВИСНОВКИ

У процесі виконання дипломного проєкту було здійснено глибокий аналіз сучасного стану екологічної тематики у візуальному мистецтві та геймдизайні. Розглянуто вплив інтерактивного медіа на формування екологічної свідомості глядача, а також визначено специфіку емоційного залучення через художні прийоми. Зокрема, у вступі окреслено актуальність теми збереження природи у контексті сучасної культурної продукції та значення ігрової форми як інструменту комунікації складних соціальних і

філософських тем. Визначено, що гейміндустрія здатна не лише розважати, а й сприяти осмисленню етичних виборів, формувати емпатію до навколишнього світу.

У ході аналізу аналогів було вивчено ряд прикладів відеоігор, анімаційних проєктів та трейлерів, які поєднують в собі технічну віртуозність, художню глибину та сильну емоційну складову. Було розглянуто як безпосередні трейлери (наприклад, *Ori and the Blind Forest*, *Forgotton Anne*, роботи *Cartoon Saloon*), так і проєкти, що вплинули на стилістику або структуру геймплейного наративу (*Inside*, *Erascape*, *Eternal Hope*). Детальний аналіз дозволив відокремити ключові прийоми побудови емоційно-залученого середовища, вираження через світло, ритм, звук і взаємодію з простором.

Розроблена концепція трейлера до гри *«Шепіт Дрімучого Лісу»* продемонструвала можливість інтеграції художніх, емоційних і механічних елементів у цілісне візуально-наративне рішення. Через поєднання ручної анімації, змінного колористичного ряду, метафоричної трансформації середовища та теми вибору, проєкт втілює ідеї духовного балансу, екологічної відповідальності й естетичного впливу. Практична цінність концепції полягає у тому, що вона демонструє спосіб створення трейлеру не як виключно рекламного продукту, а як самостійної форми візуального мистецтва, що може передати ідею гри ще до її реалізації.

У результаті проєкту було досягнуто головну мету — створення концепту трейлера, який формує емоційно-естетичне враження, занурює глядача у настрій майбутньої гри, розкриває її головні теми та символіку. Такий підхід сприяє глибшому емоційному контакту з глядачем ще на етапі передзапускової презентації. Робота продемонструвала потенціал авторського підходу до інтерактивного сторітелінгу, що базується на метафоричній візуальності, емоційній атмосфері та філософському підтексті.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Visual Attention and Emotion Analysis Based on Qualitative Assessment and Eyetracking Metrics — The Perception of a Video Game Trailer. Mdpi: веб-сайт. URL: https://www.mdpi.com/1424-8220/23/23/9573 (дата звернення 17.04.2025).

2. Cartoon Saloon and the Crafting of a Studio Identity in the Digital Era. Animationstudies: веб-сайт. URL: https://blog.animationstudies.org/?p=6667 (дата звернення 17.04.2025).

3. Exploring the role and mechanisms of environmental serious games in promoting pro-environmental decision-making: a focused literature review and future research agenda. Frontiersin: веб-сайт. URL:

https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1455005/full (дата звернення 20.04.2025).

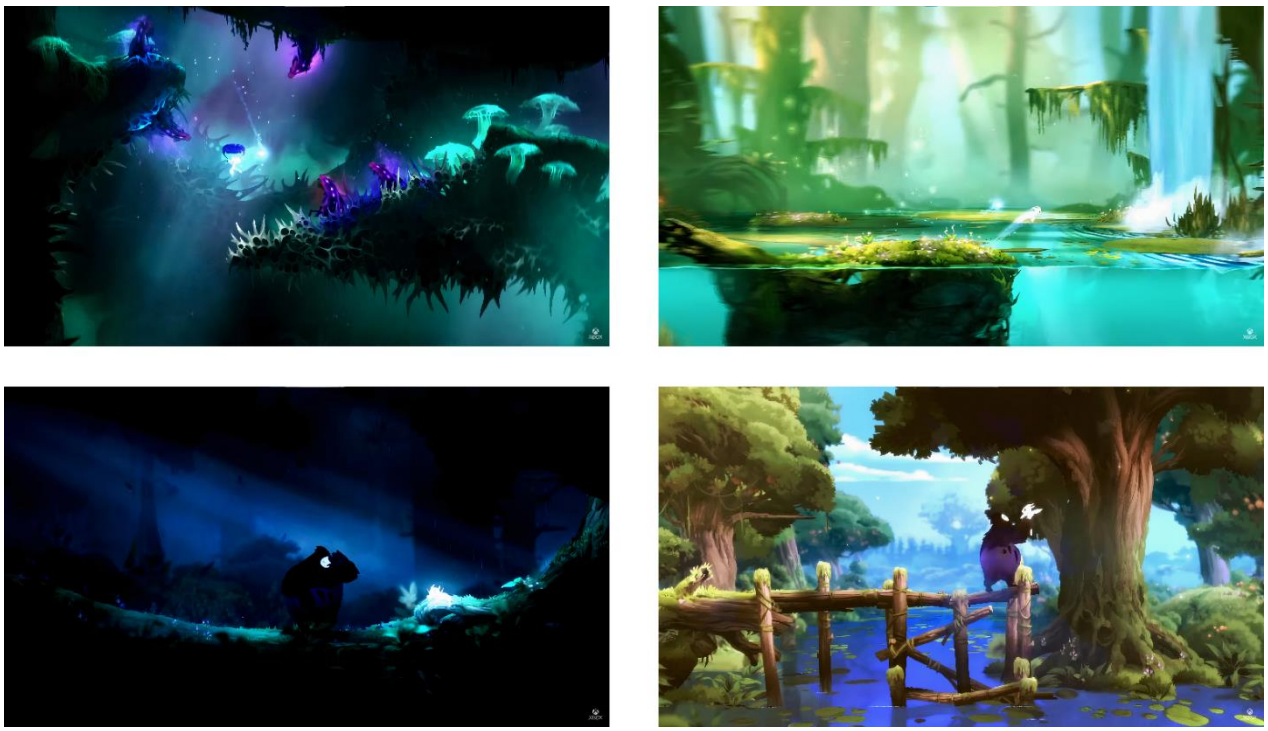
4. Ori and the Blind Forest Review. Youtube: веб-сайт. URL: https://www.youtube.com/watch?v=yZOqrskZ6lI (дата звернення 19.04.2025).

5. The Key to Adventure Game Design: Insight and Sense-making. Dspace. веб-сайт. URL: https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/100238 (дата звернення: 26.04.2025).

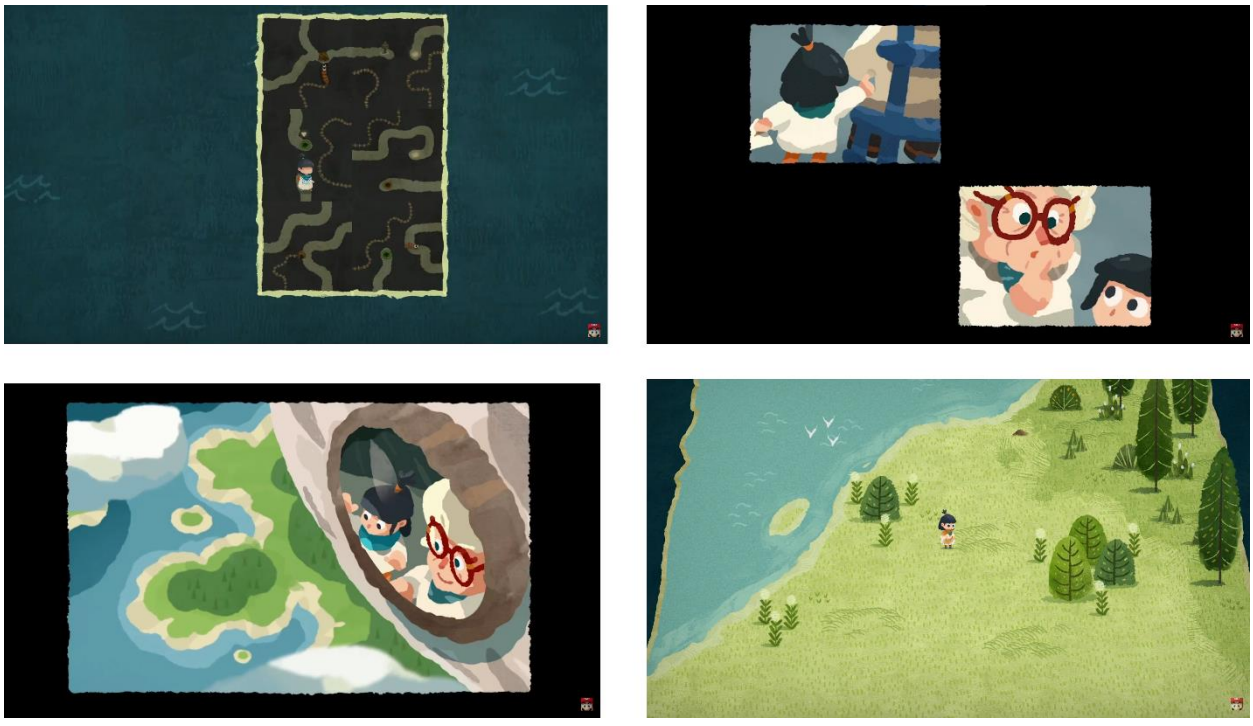
6. Development of a scale for fantasy state in digital games. Psycnet. веб-сайт. URL: https://psycnet.apa.org/record/2013-20022-018 (дата звернення: 03.05.2025).

7. Pixels of Passion: The Revolutionary Impact of Indie Games. Scholarworks. веб-сайт. URL: https://scholarworks.sjsu.edu/art108/43/ (дата звернення: 10.05.2025).

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



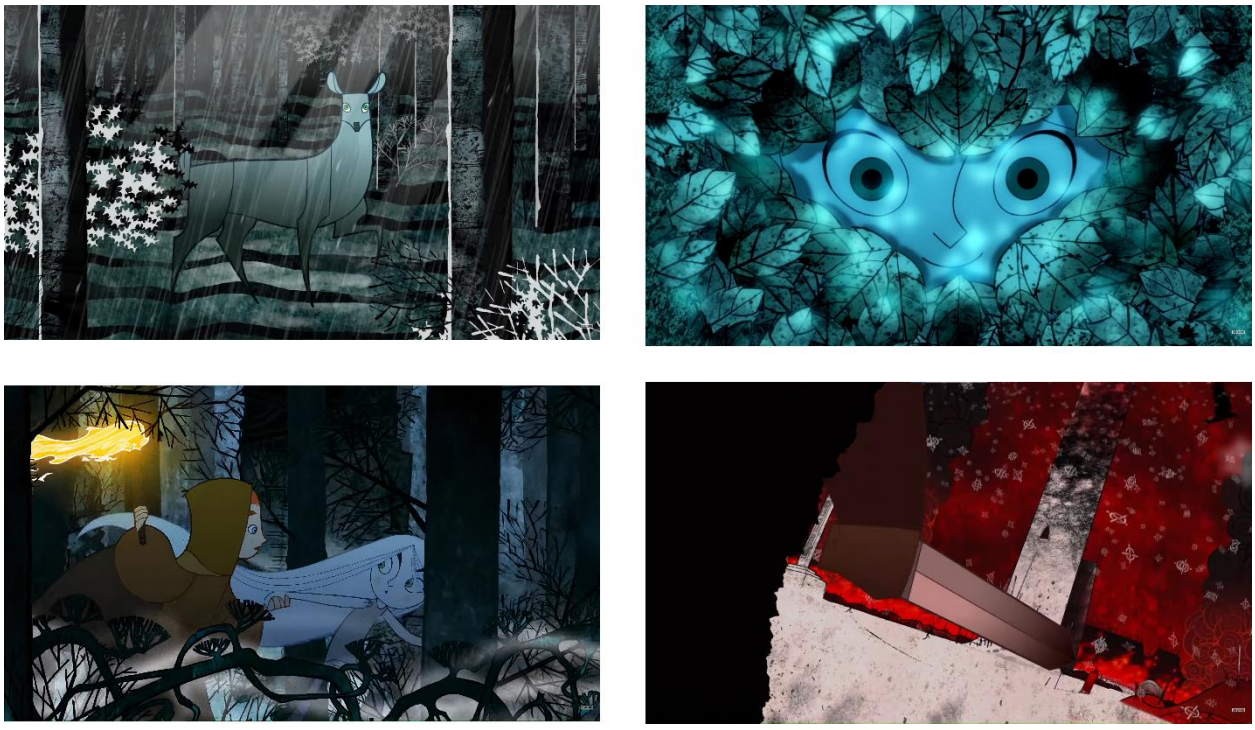
Іл. 1. “Ori and the Blind Forest”, комп’ютерна гра, 2015 рік.



Іл. 2. “Carto”, комп’ютерна гра, 2011 рік.



Іл. 3. “Inside”, комп’ютерна гра, 2016 рік.



Іл. 4. “The Secret of Kells”, мультфільм, 2009 рік.



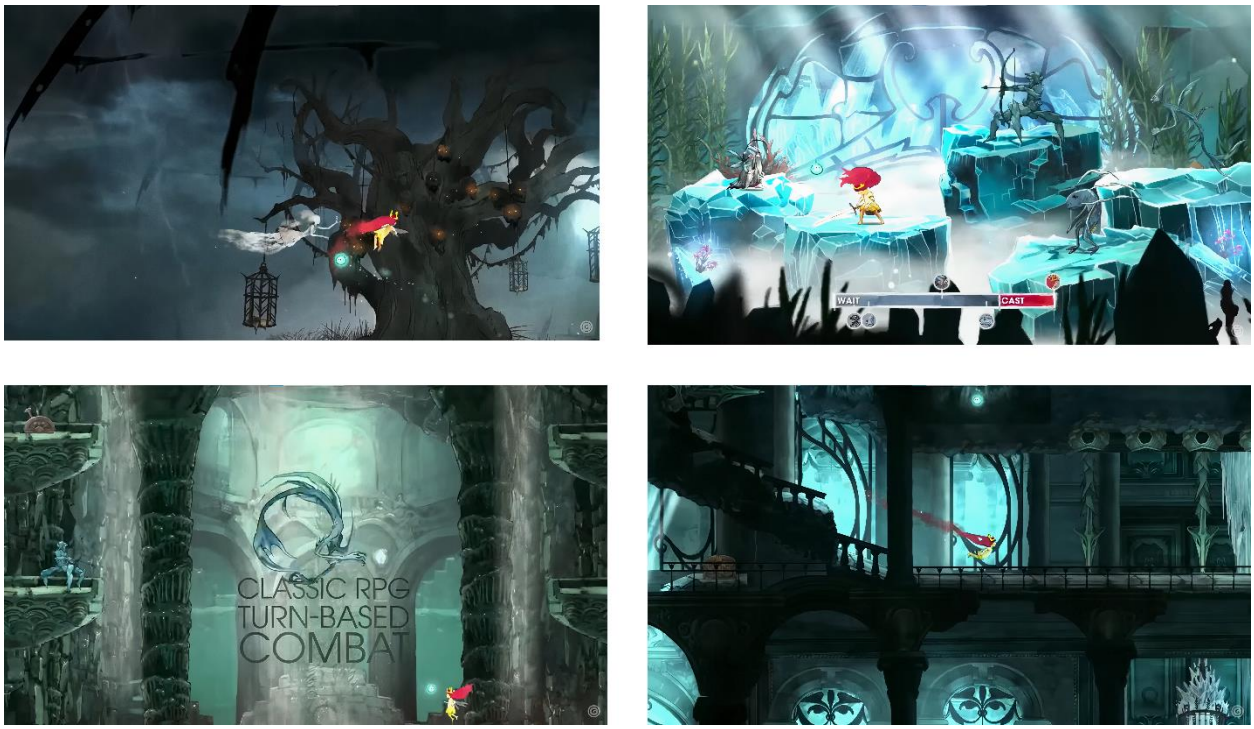
Іл. 5. “Wolfwalkers”, мультфільм, 2020 рік.



Іл. 6. “Princess Mononoke”, мультфільм, 1997 рік.



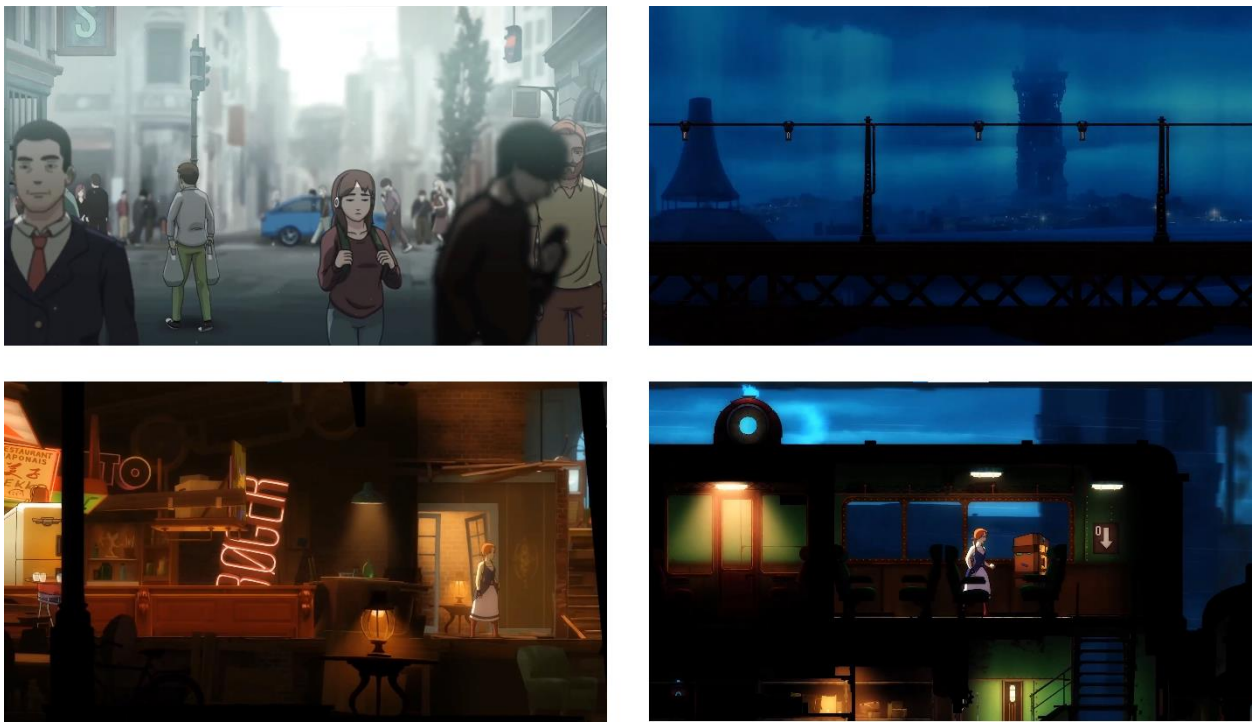
Іл. 7. “A Highland Song”, комп’ютерна гра, 2023 рік.



Іл. 8. “Child of Light”, комп’ютерна гра, 2014 рік.



Іл. 9. “Eternal Hope”, комп’ютерна гра, 2020 рік.

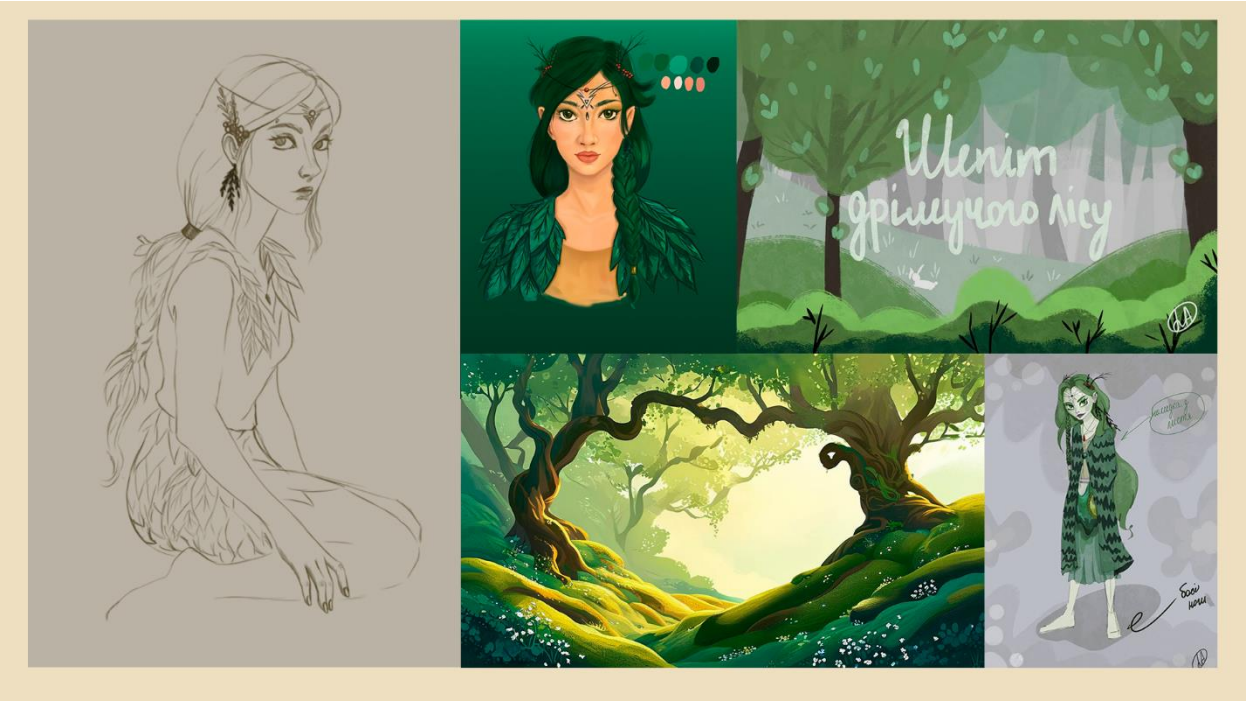


Іл. 10. “Forgotton Anne”, комп’ютерна гра, 2018 рік.



Іл. 11. “Erascape”, комп’ютерна гра, 2025 рік.

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



Пошук унікального стилю. Ескізи оточення і персонажу

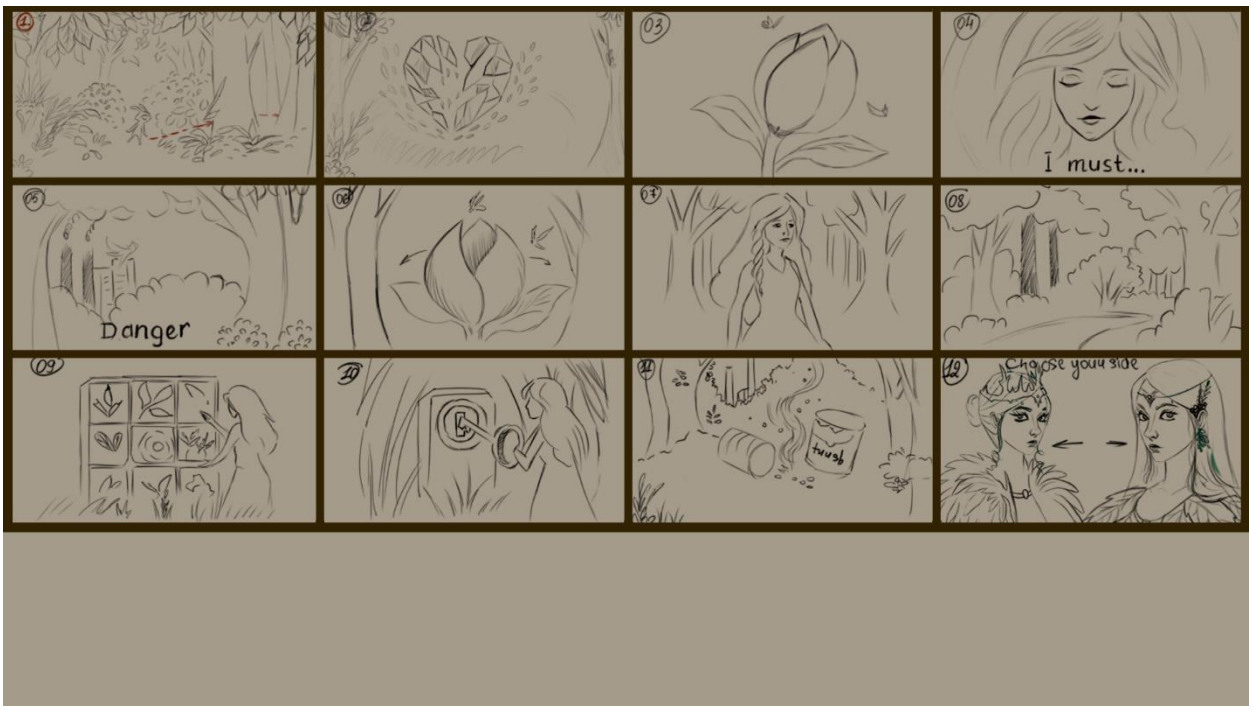


Концепт персонажу

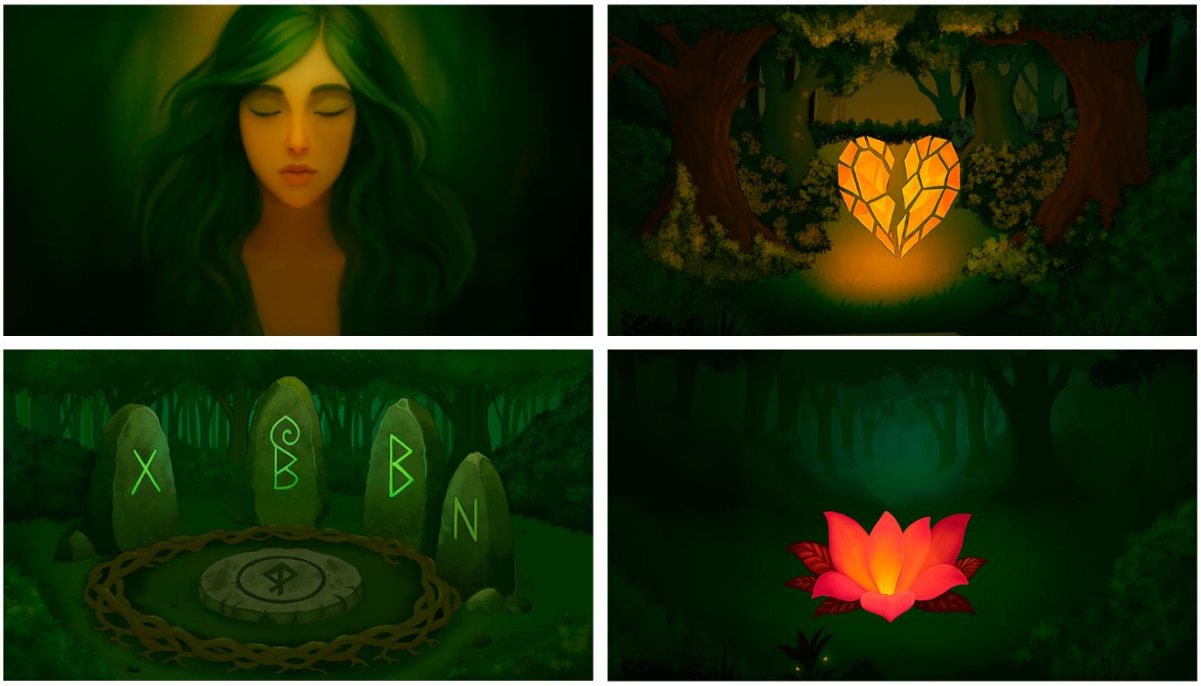


Концепція оточення

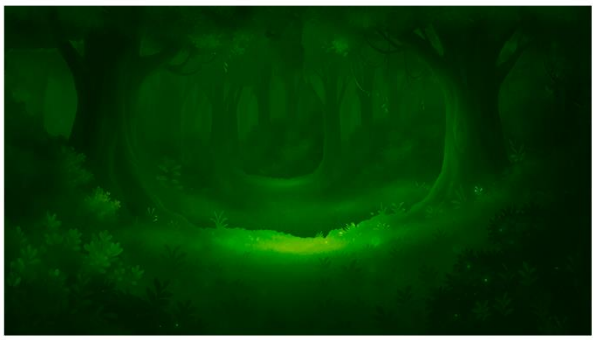
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ



Сторіборд



Розробка локацій





Розробка локацій



Плашки гри