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

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Ухіна Марія Олександрівна

Трейлер комп'ютерної гри "Shadowland"

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.
_____ Ухіна Марія Олександрівна

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
Старший викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП..... 1

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....4

1.1. Трейлер до гри “Dredge”.....4

1.2. Анімаційний трейлер до гри “Mind Snares: Alice’s Journey”..... 5

1.3. Анімаційний трейлер до гри “Devils & Demons”.....6

1.4. Трейлер до гри “Cosmic: A Journey Among Shadows”..... 6

1.5. Анімаційний трейлер до гри “Eventide: Slavic Fable”..... 7

1.6. Анімаційний трейлер до гри “The Secret Order 6: Bloodline”..... 8

1.7. Анімаційний трейлер до гри “Queen’s Quest: Tower of Darkness”.....8

1.8. Анімаційний трейлер до гри “Demon Hunter 2: New Chapter”..... 9

1.9. Анімаційний трейлер до гри “Tiny Tales: Heart of the Forest”.....10

1.10. Анімаційний мультсеріал “Gravity Falls”.....10

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ.....11

2.2 Технічні характеристики і особливості.....12

2.3. Стилістичний напрямок.....12

2.4. Звуковий супровід..... 13

2.5 Етапи створення..... 13

2.6 Аналіз цільової аудиторії.....14

ВИСНОВКИ.....19

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....21

ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....22

ДОДАТОК 2. СТОРІБОРД.....28

ДОДАТОК 3. ВІЗУАЛЬНІ ПОШУКИ.....30

ВСТУП

Наразі індустрія комп’ютерних ігор має неабиякий попит та популярність серед населення різних вікових категорій. Кожен може знайти серед розмаїття пропозицій щось своє, що прийдеться до душі. Допомогти споживачу із вибором може трейлер до комп’ютерної гри — він за достатньо короткий хронометраж декількох хвилин справляє перше враження, за цей час людина вже приймає для себе рішення чи буде вона завантажувати гру, чи подобається їй візуальний стиль, чи задовольнить гра її потреби зараз.

Серед усього цього розмаїття представник кожної вікової категорії потребує від ігор чогось індивідуального, задля збору статистичних даних, Юкка Вахло та соавтори, провели дослідження у статті в журналі комп'ютерно-опосередкованої комунікації(том 22, випуск 2, 1 березня 2017 р., сторінки 88–103) і дійшли висновку, що «Деякі з виявлених типів гравців можна назвати типовими для чоловіків (*Найманець, Командир* , *Сміливець*) або жінок (*Супутник* , *Дослідник, Той, хто створює моделі*), усі типи включали як чоловіків, так і жінок. Тип гравця « *Шукач пригод»* показав досить рівну частку чоловіків (55%) та жінок (45%). Ці результати суперечать ігровим стереотипам, згідно з якими ігрові вподобання чоловіків та жінок дуже відрізняються один від одного. Частково схожі результати були також отримані раніше в дослідженні, проведеному Терлецьким та ін., згідно з яким і чоловіки, і жінки насолоджувалися, наприклад, пригодницькими іграми ». [1]

Трейлер розкриває окремі елементи історії гри, проте не подає її повністю — продовження гравець має дізнатися самостійно. Така інтрига підтримує зацікавленість та стимулює бажання глибше зануритися в ігровий світ. Візуальний ряд має бути естетично привабливим, зрозумілим для сприйняття та

стилістично цілісним. Важливо, щоб візуальний стиль запам’ятовувався і створював стійкі асоціації саме з грою “Shadowland”.

Метою дипломного проекту є створення трейлеру до гри “Shadowland” — Action-Adventure та Fantasy RPG детективної тематики. Музичний супровід та графічний стиль буде сприяти зануренню гравця у атмосферу Шедоу Ленду.

Актуальність проекту полягає у допомозі користувачу переосмислити свою буденність, та приймаючи вибори за головного героя, можливо наштовхне на вирішення своїх власних складнощів у реальності. Наш світ він різний, і не завжди у нашому житті все добре, багато людей страждають на депресію, інколи цього не усвідомлюючи. Просто в якийсь момент життя втрачає барви, вирій думок у голові не стихає ні на хвилину, сіє у нас зневіру та відчай. Головний герой також знаходиться у достатньо песимістичному розкладі духу, він сприймає все у меланхолійних фарбах. Навколишнє середовище гри відображає його стан. І чим далі він просувається по сюжету, тим яскравіше та зрозуміліше становиться оточення. Дослідження Адама Тота та соавторів демонструє, що комерційні відеоігри можуть бути ефективним інструментом для зменшення симптомів депресії та тривоги, особливо завдяки емоційному зануренню та інтерактивному сюжету: «Потенційні переваги комерційних відеоігор для здоров'я досліджувалися в клінічній популяції. Наприклад, дослідження вивчали переваги використання комерційних відеоігор серед людей з депресією, тривогою, шизофренією, раком та у людей похилого віку. Стедман та ін. продемонстрували психотерапевтичні переваги певних жанрів комерційних відеоігор (як перераховано авторами: *шутери від першої особи та екшн-ігри*, *рольові ігри* , *симулятори* , *різні та спортивні ігри* , *стратегії* та *інші жанри*) та надали рекомендації для фахівців з психічного здоров'я (тобто, налагодження взаєморозуміння та соціальна співпраця). Зовсім недавно потенціал комерційних відеоігор для успішної боротьби з симптомами депресії,

тривоги та стресу був підкреслений під час пандемії COVID-19. У наступних розділах ми представляємо останні дослідження, що підкреслюють потенціал комерційних відеоігор для пом'якшення симптомів, пов'язаних з двома найпоширенішими розладами психічного здоров'я серед населення загалом: тривогою та депресією»[2]. За дослідженням з статті, гра у казуальні ігри здатна зменшити загальну тривожність, сприяючи стану спокою[3].

Новизна проекту полягає у незвичній концепції страху, замість справжніх монстрів, лише фантазія спотворена нашою власною уявою. Навколишній світ динамічно змінюється, як і в житті все залежить від наших дій, все має наслідки, позитивні чи негативні, вони будуть. Наслідки та прогрес візуалізуються у зовнішньому вигляді будинку та лісу за його стінами. Реальність залежить від кута зору і тільки від нас залежить як ми на неї дивимося.

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Трейлер до гри “Dredge”

Гра *“Dredge”* [1] та трейлер до неї від студії “*Black Salt Games”* створений у 2023 році стали аналогами через свій унікальний візуальний стиль, казуальність форм та образів, а разом з тим і їх впізнаваність (іл.1.1). Відеоряд трейлера нетиповий, в ньому поєднуються 3D зображення разом із достатньо простою але цікавою і приємною оку 2D графікою. Атмосфера таємнича та містична, звуковий супровід допомагає гравцеві зануритися в самий вирій подій. Аналог був обраний через нетиповий відеоряд, змішування стилів та їх симбіоз у фінальному вигляді проекту. Також присутні спільні ідеї з детективною лінією сюжету. Персонаж виконує поточні ігрові задачі, які у фіналі ведуть до більш глобальної розв’язки, яка надає сенсу всьому що відбувалося весь час.

“DREDGE” – це одиночна, пригодницька гра з відкритим світом, вона поєднує симуляцію процесу риболовлі та хорору. Іноді гравець зіштовхується з монстрами, почуттям паніки та галюцинаціями. Посеред буденного улову раптово з’являються риби із сяючими очима, множинністю тіл чи голів. Такий візуальний прийом є аналогом того, як в проекті посеред звичних оку речей з’являються гротескні елементи. Стилізація навколишнього світу також слугувала натхненням.

1.2. Анімаційний трейлер до гри “Mind Snares: Alice’s Journey”

Гра “*Mind Snares: Alice’s Journey* [2] розроблена *“World-Loom”,* видавництва *“Artifex Mundi”* випущена у 2015 році (іл. 1.2). Це пригодницька гра з пошуком прихованих об'єктів (Hidden Object Adventure). Гра виконана у жанрі жахів з елементами сюрреалізму та психологічного трилера. Візуальний стиль гри достатньо казуальний, тобто виконаний з спрощених форм, але він тримає у

[1] https://www.youtube.com/watch?v=O4Gg1SaSVN8
[2] https://store.steampowered.com/app/363330/Mind_Snares_Alices_Journey/

напрузі увесь час. Сюжет розвивається навколо дівчини, що потрапивши у аварію падає у річку разом із своїм автомобілем, а далі темрява. Вона приходить до тями вже у зовсім іншому світі, він сповнений її мріями, спогадами та нічними кошмарами. Цим світом керує потойбічна сутність – «Тінь», вона штовхає головну героїню у пащу її потаємних страхів. Аби вибратись звідти дівчині необхідно знайти магічні речі які б зв'язували її з реальним світом, долаючи свій страх вона починає подорож закутками своєї підсвідомості. Вороги яких вона зустрічає уособлюють добрі та ворожі частини її психіки. Привиди минулого стали її новою реальністю.

Такий прийом у сюжеті проводить паралель між дійсністю та страхами головної героїні, цей принцип присутній й у проекті. Сумнівам та відчаю психіка надає матеріальної форми. Межа між ними стає зовсім тонкою та неосяжною, моментами зникаючі та даючи їм змішуватись у сюрреалістичних образах. Звуковий супровід занурює у світ містики не даючи шансу залишитись осторонь. Головна героїня відтворює образ кожного з нас, та тих думок які хоча б раз нам спливали.

1.3. Анімаційний трейлер до гри "Devils & Demons"

Гра "*Devils & Demons"*[3] від розробника "*HandyGames"* вийшла у 2015 році (іл. 1.3). Проект зроблений у жанрі темного фентезі, казуальний стиль, розділеність ворогів за класами, епічний звуковий супровід, графіка що сповнена деталей. У основі сюжету лежить історія про період коли світом керували дракони, це був його пік слави та величі, допоки його не зруйнували монстри. Потоки жахіть з безодні несли смерть та відчай людству. Головна задача гравця зібрати навколо себе лігу героїв та відправитись у епічну пригоду аби захистити світ від пітьми.

[3] https://store.steampowered.com/app/363960/Devils__Demons/?l=

Хоча гра відрізняється від проекту тим що більше спрямована на батальні сцени, а не на пригоди та ухил в психологічний підтекст, їх об'єднує одна ідея – вічна тема боротьби добра зі злом, світу із пітьмою.

1.4. Трейлер до гри "Cosmic: A Journey Among Shadows"

Казуальна інді гра платформер "*Cosmic: A Journey Among Shadows"*[4] видавництва "*King's Pleasure"* створена у 2025 році (іл. 1.4). Світ гри занурює гравця разом із головним героєм – «Косміком», у незнайоме царство монстрів та дивакуватих істот. Аби вибратись звідти Косміку потрібно врятувати свого найкращого друга, за сумісництвом – власну тінь. У цьому дивному світі є особливість, тут взагалі немає тіней, крім однієї, великої та грозної. Вона пропонує гравцеві допомогу у його пригодах. Серед задач гри стоять дослідження Країни Тіней, знайомство з її населенням, пошук союзників та відгадування її таємниць. Відкриття сили світла у вимірі тіней аби пройти через скупчення демонічних істот вперед до цілі, та розкрити таємницю зникнення свого друга.

Анімація впізнавана, яскрава, динамічна, тримає у напрузі. Сюжет порушує теми відважності, сили дружби та віри у добро. Навіть у скрутних обставинах у серці залишається місце для надії. Також піднімається тема самопізнання головного героя. Візуальний стиль слугував натхненням, при його барвах та насиченості це не здається чимось що є «занадто», все виглядає гармонійно. Кольорова гамма підібрана влучно, кольором акцентуючи увагу в композиції на тому, що є головним в кадрі.

1.5. Анімаційний трейлер до гри "Eventide: Slavic Fable"

Гра "Eventide: *Slavic Fable"* від розробника "*The House of Fables"*[5] та видавництва "*Artifex Mundi"* випущена у 2016 році (іл. 1.5). Це казуальна 2D гра, зроблена у пригодницькому стилі з елементами пошуку предметів. Вона

[4] https://store.steampowered.com/app/1769100/Cosmic_A_Journey_Among_Shadows/?l=
[5] https://store.steampowered.com/app/406870/Eventide_Slavic_Fable/

занурює у слов'янську міфологію та казковий світ, сюжет базується на фольклорі. Гра сповнена барвистий локацій та захоплюючих головоломок. Легкий геймплей не відволікає від історії оповідання. Сюжет натхненний слов’янською спадщиною та міфологією, історія починається на алеях сучасного парку, де істоти із давніх міфів існують пліч о пліч з людьми. Головна героїня відомий ботанік, що отримує тривожне запрошення від своєї бабусі – доглядачки парку. Перед героїнею постає завдання порятунку рослин, що потрапили під загрозу, але незабаром з'ясовується, що це найменша з її проблем. Її бабуся опиняється в лапах таємничого Борути, який пустив пагони по всьому парку, прагнучи завоювати та знищити світ за допомогою його давньої магії.

Зі схожості можна виділити таємничу атмосферу та ідею глобального зла і таємниці, чогось більшого аніж можна уявити чи побачити оком, простий і зрозумілий геймплей, та процес дослідження оточуючого світу.

1.6. Анімаційний трейлер до гри “The Secret Order 6: Bloodline”

Гра “*The Secret Order 6: Bloodline”*[6] розроблена “*Sunward Games”*, видавництва “*Artifex Mundi”* випущена у 2017 році (іл. 1.6). У центрі сюжету Сара Пеннінгтон, що вирушає до дослідницького центру в самому серці Південної Америки на запрошення своєї матері — мікробіолога — і відразу виявляється втягнутою у вир небезпечних пригод. Мати головної героїні викрадає давній ворог – клад Дракона, який за ціль має намір оволодіти чудодійну рослину, що надає контроль над життям та смертю, та зробить будь що, задля досягнення бажаного.

Гра світла та тіні та їх коректне використання надає відеоряду привабливості та занурює у таємничу атмосферу. Підібрані образи гармонійно взаємодіють один з одним, передаючи сутність персонажів, їх особливості та характери. Використання у сценах ефекту блюру об’єктиву камери додає

[6] https://store.steampowered.com/app/662190/The_Secret_Order_6_Bloodline/?l=ukrainian&curator_clanid=33823596

просторовості та ефекту присутності у кадрі. Схожість атмосфер та стилю оповідання із трейлером дипломного проекту без зайвих елементів передає суть та сюжет, несподівані повороти історії тримають у напрузі та підтримують зацікавленість гравця на протязі всієї гри.

1.7. Анімаційний трейлер до гри “Queen’s Quest: Tower of Darkness”

Гра “*Queen’s Quest: Tower of Darkness”*[7] від розробника “*Brave Giant LTD”*, видавництва “*Artifex Mundi”* випущена у 2015 році (іл. 1.7). Казуальна гра створена у форматі квесту. У центрі сюжету захоплююча пригода, натхненна однією з казок братів Грімм, яка переносить у світ магії, див та таємничих створінь. Ідеальне життя юної спадкоємиці трону та її чоловіка руйнується, коли зловісний чаклун вривається до палацу і викрадає їхню новонароджену доньку. Магнус — хрещений батько дівчинки — рятує героїню завдяки своїм магічним силам, але принц Генрік стає жертвою чар: чаклун встигає перетворити його на камінь перед зникненням. Хто ж цей чаклун? Чому він викрав дитину? І як це пов’язано з темним минулим принца Генріка? На ці всі питання гравцеві належить віднайти відповідь в процесі гри.

Гра зроблена у форматі завдань на логіку та дотепність. Із проектом цю гру поєднує тематика подорожі та таємниць які буде необхідно розкрити. Візуальний стиль досить деталізований та продуманий. У трейлері відчувається робота авторів із простором та світлом. Відтворено ефект справжнього сонця, здається ніби його проміння потрапляє на тебе навіть через екран. Також у моменті де показують торшер із свічками дуже візуально привабливо промальована графіка, хоча це 2D зображення, воно об’ємне та динамічне.

1.8. Анімаційний трейлер до гри “Demon Hunter 2: New Chapter”

Гра “*Demon Hunter 2: New Chapter”*[8] від розробника “*Brave Giant LTD”* видавництва “*Artifex Mundi”*, випущена у 2016 році (іл. 1.8). Вона є аналогом

[7] https://store.steampowered.com/app/390200/Queens_Quest_Tower_of_Darkness/
[8] https://store.steampowered.com/app/465720/Demon_Hunter_2_New_Chapter/

минулого прикладу. Зазвичай ігри схожі із сюжетом чи візуальним стилем мого проекту реалізовані у форматі ігор – квестів. У проекті використано намальовані локації із прихованими предметами та головоломками. Сам трейлер до гри має плавну анімацію та м'який та якісний фінальний рендеринг. Є відчуття присутності завдяки різноплановим сценам, зміни динамічного візуального ряду на більш спокійний. Анімація фракцій пилу на передньому плані у початку трейлера додає йому реалістичності та відчуття завершеності. Сюжет достатньо типовий, має у собі таємницю яку потрібно відгадати впродовж гри. Загальна тематика темна та фентезійна, сюжет включає в себе боротьбу з надприродними силами, тут можна провести аналогію із дипломним проектом, де також присутня концепція чогось надприродного.

1.9. Анімаційний трейлер до гри "Tiny Tales: Heart of the Forest"

Гра *"Tiny Tales: Heart of the Fores"t*[9] від розробника *"Brave Giant LTD"*, видавництва *"Artifex Mundi"* випущена у 2017 році (іл. 1.9). У центрі сюжету Брія – найменше королівство у світі, яким править мишачий король Олівер. Воно приховане глибоко в лісі, серед рослин і грибів, де крихітні люди мирно співіснують із тваринами. Головний герой, маленький хлопчина – Макс, змушений припинити пошуки свого батька, коли мати кличе його додому з проханням допомогти врятувати родинну оселю. Єдиний шанс — здобути перемогу на турнірі, але це лише початок великої пригоди. Чи зможе він стати чемпіоном королівства та розкрити таємницю смертельної засухи, що загрожує знищити все живе?

Сцени трейлеру мають різноплановий характер, використано гру світла та тіні, це додає об'єму зображенню. Графічно трейлер виповнено у казуальному 2D стилі. У деяких сценах історія оповідається від першого обличчя. Елементи управління гри достатньо яскраві та інтуїтивно зрозумілі. Сам світ має звичайні

[9] https://store.steampowered.com/app/637060/Tiny_Tales_Heart_of_the_Forest/?l=

розміри, а герої мають невеликі розміри, це створює контрастність сприйняття оточення. Пригодницька тематика відповідає тематиці проекту.

1.10. Анімаційний мультсеріал “Gravity Falls”

Анімаційний мультсеріал *“Gravity Falls”*[10] 2013 року випуску (іл. 1.10), видавництва *“Buena Vista Home Entertainment”*. Сюжетна канва «Ґравіті Фолз» побудована за принципом фрагментарної оповіді з виразною нелінійною структурою. Протягом двох сезонів можна спостерігати еволюцію героїв — Діппера і Мейбл — від наївного дитячого світосприйняття до зіткнення з темними, екзистенційними аспектами буття. У дипломній роботі формується аналогічна драматургічна напруга: герой постає на межі між реальним і уявним, де особисте перетворення стає метафорою внутрішнього духовного пошуку.

Мультсеріал вирізняється високою стилізацією, що балансує між ретро-естетикою американської анімації 90-х та сучасними технологіями цифрової графіки. Композиційна організація кадру, колористична палітра з домінуванням насичених, але приглушених тонів, а також використання символічних візуальних кодів створюють багаторівневу інтерпретаційну модель. Простір довкілля заслуговує на окрему увагу: у «Ґравіті Фолз» він постає як синкретичний хронотоп — простір, що водночас реальний, магічний і метафізичний, він поєднує в собі різнорідні, нерозчленовані елементи. У мультсеріалі використовують елементи шифрування та подвійних сенсів, прихованок та відсилок.

[10] https://uaserials.pro/408-tayemnyci-graviti-follz.html

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ

2.1 Концепт-ідея.

Концепт ідея трейлеру полягає у розкритті теми духовних вагань, уособлення почуття відчаю, страху, надії, емоції у фізичному прояві. Через колір, тінь та світло, звук та тишу, надати абстрактній ідеї зрозумілого прояву.

“Shadowland” — це казуальна, атмосферна 2D гра. Трейлер фокусується на пригодницькому оповіданні та темі депресії й тим як головний персонаж власноруч може на це впливати. У візуальному контексті це метафоричний шлях від темної, напруженої атмосфери до логічного розвитку й шляху до світла. Головний герой це уособлення звичайної людини, кожного з нас.

У центрі сюжету чоловік середніх років, що отримує у спадок занедбаний маєток, який збирається перетворити на готель. Проте, з перших хвилин у будинку починає відбуватися дивне: тіні рухаються, світло вимикається, а жахливі силуети миготять у дзеркалах. Чим глибше він досліджує будинок, тим більше розуміє, що всі ці жахи продукт його власного розуму. Гравцю належить дізнатись першопричину цих подій, вирішить він збігти від проблем чи потоваришувати із тим що ховається по ту сторону стіни?

Будинок як дзеркало відбиває його внутрішні тривоги, але з тим як він розбирається у собі та своїх думках похмура атмосфера зникає: зруйновані кімнати стають затишними, брудні вікна – чистими, а мертвий ліс навколо маєтку перетворюється на живу та сонячну галявину. Гравцеві доведеться не просто виживати, а розібратися у власних страхах і привести будинок й свій розум до ладу.

2.2 Технічні характеристики і особливості.

Візуальний ряд складається з намальованої вручну растрової графіки та подальшої її ключової анімації, кожен об’єкт переміщується вручну та закріплюється ключем на таймлайні у потрібному розмірі, положенні, куті

оберту, проміжку часу, тощо. Для дипломного проекту задіяно наступні програми: Adobe Photoshop для графіки та Adobe After Effects для подальшої анімації та монтажу.

2.3. Стилістичний напрямок.

Анімаційний трейлер для дипломної роботи створено у 2D стилістиці з використанням ефекту паралаксу. «Паралакс-двигун для 2D-анімації в кінематографії» — підкреслюється у однойменній статті Джа, С.К., Шорко, С. [4]. У такий спосіб виникає оптичне явище, при якому об’єкти, розташовані ближче до спостерігача, рухаються швидше, ніж ті, що знаходяться далі, коли спостерігач змінює свою позицію. Цей ефект широко використовується в анімації та дизайні для створення глибини й об’єму в двовимірному просторі. У таких спосіб візуальний ряд збільшує ефект присутності та динаміки анімації.

Вибір кольорів, зміна світла та тіні передає атмосферу та емоційний фон, як кадру сцени загалом, так і стан головного героя. Простота форм та образів є більш легко сприйнятною для споглядання, зберігаючи при цьому головний сенс та ідею анімаційного ролика.

2.4. Звуковий супровід.

Як зазначає у статті Цзюлінь Чжан, зі школи психології, Південно-західного університету, — «Звук може створювати враження реалістичного простору, представляючи віртуальні джерела поза екраном. Усі звуки у відеогрі певним чином сприяють зануренню гравця, тісно пов'язуючи зміст ігрового процесу та фонову музику, гравець набагато більше занурюється в ігровий досвід.», — зазначає у статті Цзюлінь Чжан, Школа психології, Південно-західний університет, Чунцін [5]. Тож, звук є невід’ємною частиною аудіовізуального досвіду, саме з таких розмірковувань у дипломному проекті використовується музикальний супровід який найбільше передавав би атмосферу та темп подій. Також використовувались аудіо ефекти, які б

передавали звуки від предметів які взаємодіють у кадрі. Поодинокі моменти тиші у звуковій доріжці використовуються як художній засіб для збільшення напруги або підведення глядача до певних висновків. При коректному використанні тиша може мати рівноцінний ефект з найгучнішою музикою.

2.5 Етапи створення.

1. Розробка ідеї та головних концептуальних рішень.
2. Пошук референсів та візуального рішення, яке б органічно вписалось у сюжет та події.
3. Створення концепту персонажу та локацій, добір колірної палітри.
4. Відмальовка деталей персонажу, підготовка усіх частин до анімації.
5. Розміщення деталей сцени у різних шарах, налаштування розмірів та камери.
6. Анімування, пробний рендеринг.
7. Постпродакшн.

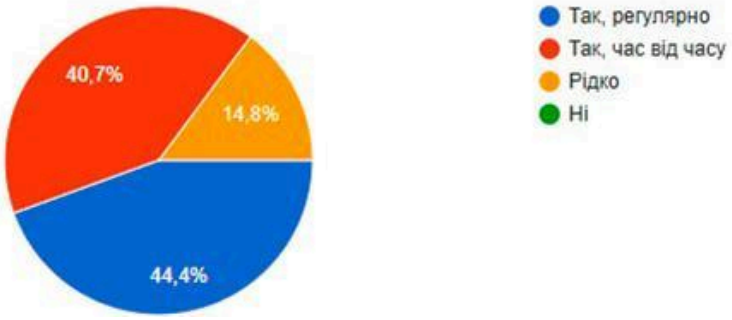
2.6 Аналіз цільової аудиторії.

Було проведено опитування для визначення актуальності теми відеоігор в залежності від вікової категорії, також досліджувалась актуальність теми дипломної роботи — трейлеру до комп'ютерної гри "Shadowland". У опитуванні взяли участь 27 осіб, результати показані на зображених нижче діаграмах. Найбільша активність була у людей віком від 20 до 30 років. Усі з опитуваних коли небудь грали у відеоігри, або споживали інший аудиовізуальний контент. 44.4% або 12 осіб роблять це регулярно. У такому дозвіллі люди здебільше шукають розваги, а саме 77.8%, або 21 особа, на другому за кількістю опитаних місці знаходиться пошук шансу відволіктись — 55.6%, на третьому — пошук сенсового змісту, 33.3%. Одна людина звернула увагу на мову контенту, українською задля розваги, англійською здебільше з навчальними цілями. 55.6% опитуваних стикалися із станом депресії, лише 18.5% точно впевнені шо ніколи

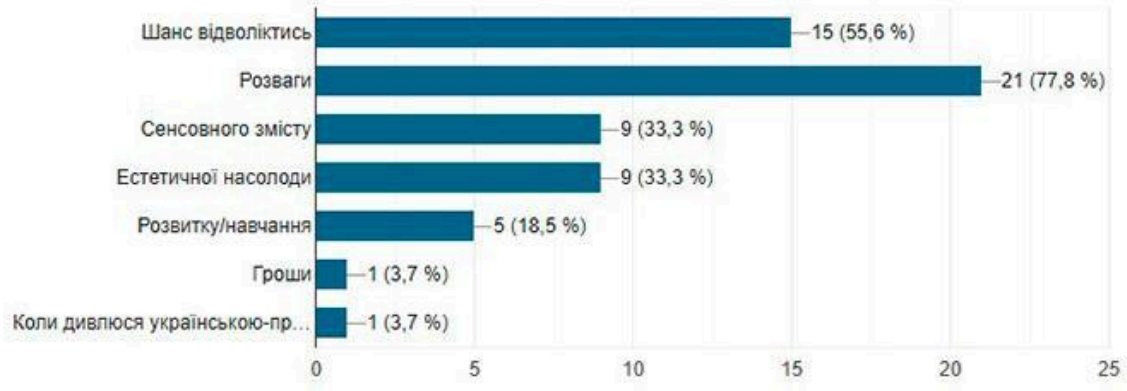
не були у цьому стані, інші або достеменно не знають або не впевнені. У 66.7% людей збільшився тривожний стан та частота депресивних епізодів із початком повномасштабного російського вторгнення, більшість, а саме 44.4% людей справляються із цим станом через спілкування з друзями та родиною, на другому місці втішання себе через смачну їжу, 22.2% опитаних підтримують себе через творчість, 3.7% тікають від реальності у шкідливих звичках, 7.4% відволікаються через ігри. Лише 7.4 відсотка вважають що аудіовізуальний контент чи ігри не можуть допомогти пережити чи полегшити депресивний стан, інші або не згодні із цим твердженням або вважають це частково можливим. За жанрами найбільшу популярність мають пригодницькі ігри та шутери, 44.4% та 37% відповідно. Опитані віком до 20 років також віддають перевагу Майнкрафту, також 29.6% тих, хто зовсім не грає в ігри, всі 8 осіб віком більше 40 років. Переважна більшість впевнені, що навіть при сталих обставинах, змінивши кут зору на ситуацію людина здатна покращити свій психоемоційний стан, а саме 25 осіб з 27.



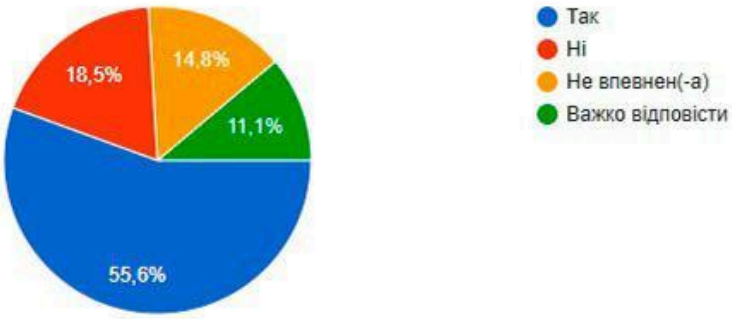
2. Чи граєте ви у відеоігри або споживаєте інший аудіовізуальний контент (серіали, фільми, абстрактні анімовані композиції, мультфільми, тощо...)?



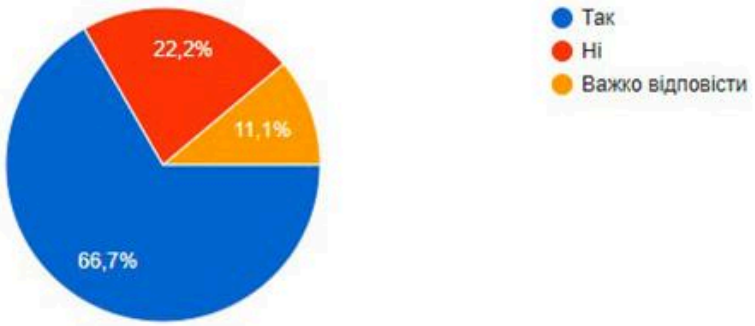
3. Що ви шукаєте у відеоіграх або аудіовізуальних творах?



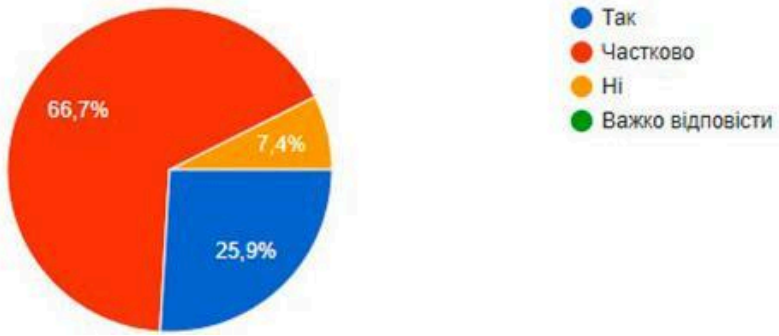
4. Чи стикалися ви зі станом депресії або пригнічення?



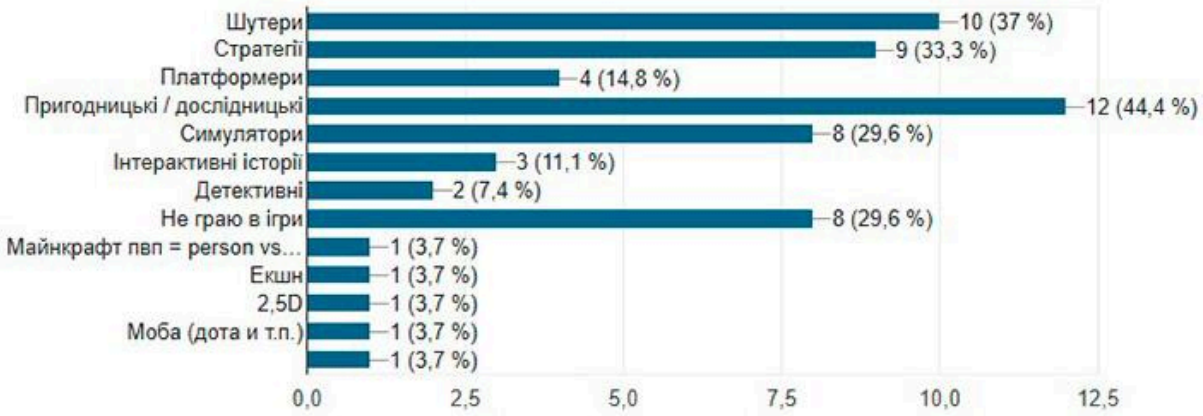
5. Чи збільшилась у вашому житті кількість стресу та частота дипресивних станів із початком повномасштабної війни?



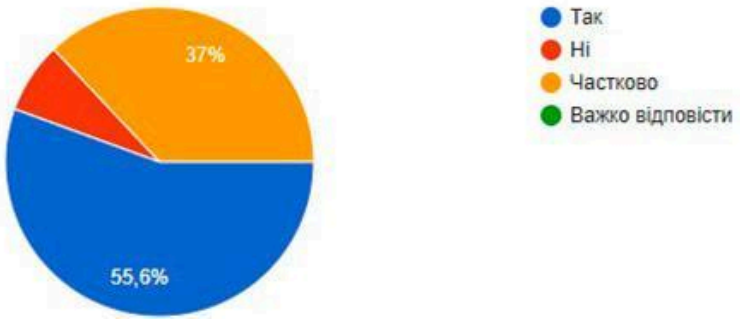
6. Як ви вважаєте, чи можуть аудіовізуальний контент або ігри допомогти пережити чи полегшити такий стан?



7. Іграм якого жанру ви надаєте перевагу?



8. На вашу думку, чи може людина покращити свій психоемоційний стан, якщо подивиться на ситуацію під іншим кутом, навіть якщо обставини не змінюються?



ВИСНОВКИ

Під час виконання дипломного проекту було проаналізовано аналоги у світі гейм індустрії та виявлено що трейлер до гри, це не просто візуальний анімаційний фільм що знайомить глядача із сюжетом, а й неабиякий сильний рекламний продукт. Головною метою будь якого трейлера є привернення уваги потенційного споживача продукту. За дослідженнями у сфері копірайтингу та маркетингу увага глядача пригортається за перші 3-5 секунд ролику, за цей проміжок часу глядач аналізує звуковий супровід та загальну візуальну концепцію та вирішує для себе чи вартий проект подальшої уваги та ознайомлення. Цей феном на прикладі покоління зумерів, людей, що народились з 1997 до 2012 року, зачіпає стаття з конференції нових академічних інновацій у навчанні, 2022 р., авторства Сюзанни Азмі та соавторів, Джохор-Бару, Малайзія. У статті зазначається «У середньому, тривалість концентрації уваги людини зазвичай становить 8,25 секунди, що менше, ніж у золотих рибок. За даними Hampton and Keys (2016) та Shatto and Erwin (2016), тривалість концентрації уваги людини фактично скорочується з поколінням – 12 секунд для міленіалів та 8 секунд для покоління Z.» [6].

Аналізуючи цільову аудиторію проекту було виявлено що потенційними споживачами були б люди у вікових категоріях від 20 до 30 років, та від 30 до 40 років. Люди старше 40 років менше грають у комп’ютерні ігри, це може пояснюватись різницею між поколіннями, небажанням пристосовуватись до прогресу або особистим не вподобанням. Значна кількість людей впевнені, що все в житті залежить від самої людини та кута зору на ситуацію, що підтверджує актуальність концепції дипломного проекту. 92.6% опитаних вважають що ігри та аудіовізуальний контент можуть полегшити апатичний стан та допомогти відволіктись, також 33.3% людей зацікавлені у творах із сенсовним змістом.

В ході роботи було створено трейлер до гри, яка б допомогала відволіктись та підіймала важливі для сучасного суспільства теми та слугувала б неупередженим поглядом зі сторони на щоденні проблеми та питання із якими час від часу стикається людство.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Poels K., Hoogen W. V. D., Ijsselsteijn, W., de Kort Y. Pleasure to play, arousal to stay: The effect of player emotions on digital game preferences and playing time. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*. 2012. Vol. 15. No. 1. P. 1-6.

https://academic.oup.com/jcmc/article/22/2/88/4161797?login=false

2. Kowal M., Conroy E., Ramsbottom N., Smithies T., Toth A., Campbell M. *Playing for your mental health: A review of the alleviation of depression and anxiety symptoms using commercial video games*. JMIR Serious Games. 2021. Vol. 9. No. 2. e26575.

https://games.jmir.org/2021/2/e26575

3. Fish M. T., Russoniello C. V., O'Brien K. *The efficacy of prescribed casual videogame play in reducing symptoms of anxiety: A randomized controlled study*. Games for Health: Research, Development, and Clinical Applications. 2014. Vol. 3. No. 5. P. 291–295.

https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/g4h.2013.00924.

4.Jha S. K., Shorko S. *Parallax engine for 2D animation in cinematography*. Signal, Image and Video Processing. 2017. Vol. 11. P. 487–491.

https://doi.org/10.1007/s11760-016-0985-3

5. Jiulin Z. *The influence of background music of video games on immersion*. Journal of Psychology & Psychotherapy. 2015. Vol. 5. Art. 1.

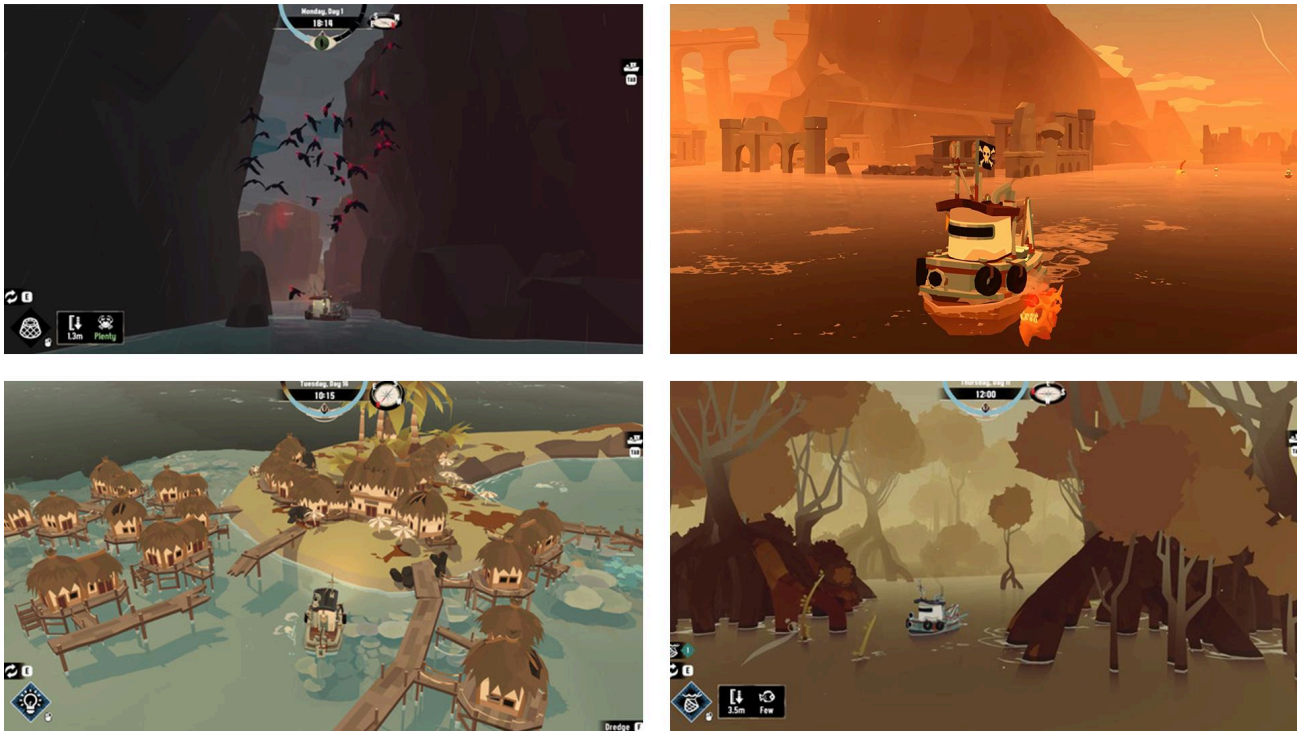
https://www.longdom.org/open-access/the-influence-of-background-music-of-video-games-on-immersion-12114.html

6. Azmy S. *ID-167: Active learning: Game-changer to short attention span in Gen Z*. ResearchGate. 2022.

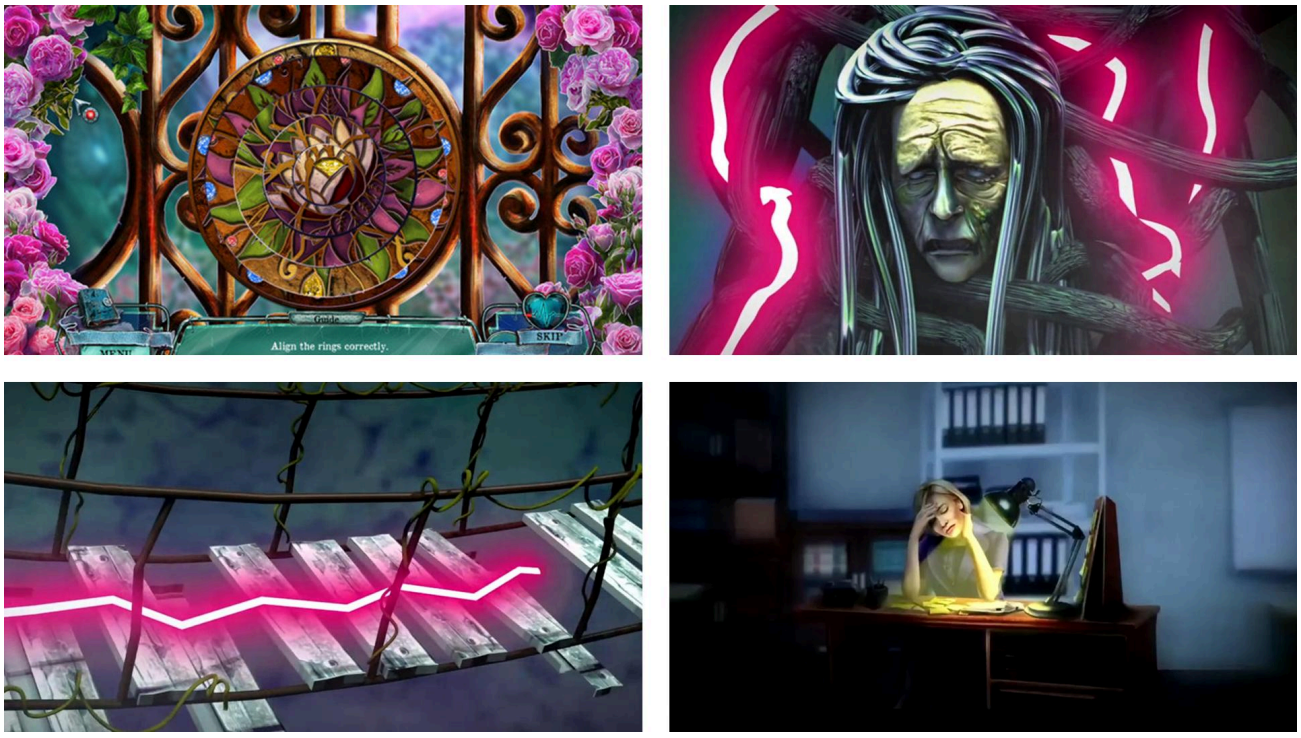
https://www.researchgate.net/publication/366498656_ID167_Active_learning_Game-changer_to_short_attention_span_in_Gen_Z

ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

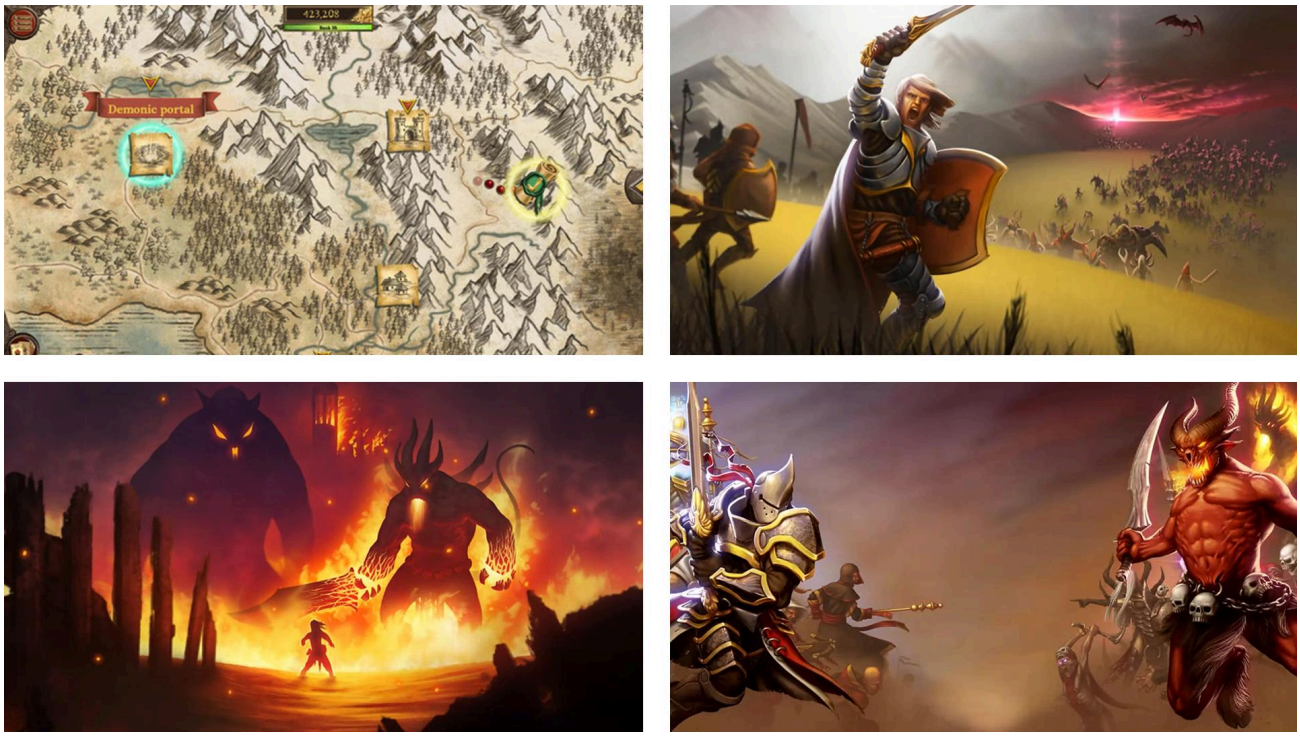
Іл. 1.1. Трейлер до гри “Dredge”, 2023 р.



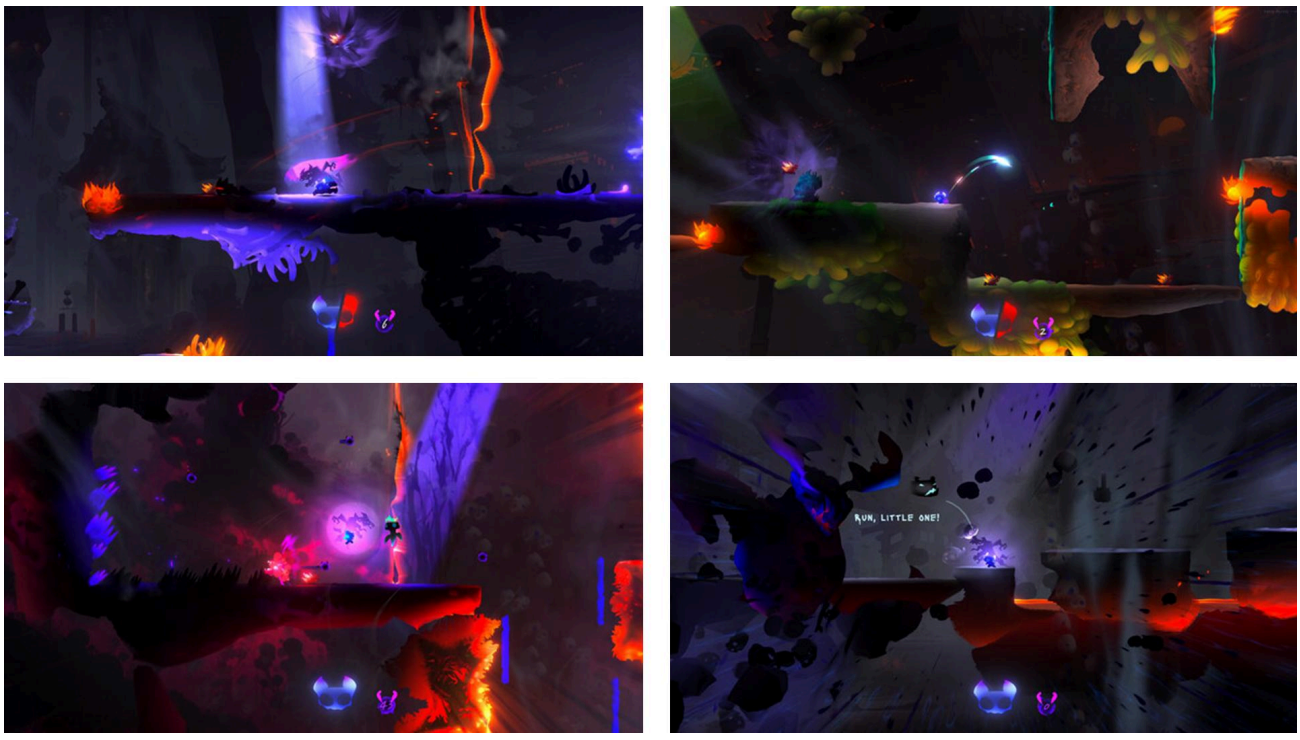
Іл. 1.2. Анімаційний трейлер до гри “Mind Snares: Alice’s Journey”, 2015 р.



Іл. 1.3. Анімаційний трейлер до гри “Devils & Demons”, 2015 р.



Іл. 1.4. Трейлер до гри “Cosmic: A Journey Among Shadows”, 2025 р.



Іл. 1.5. Анімаційний трейлер до гри “Eventide: Slavic Fable”, 2016 р.



Іл. 1.6. Анімаційний трейлер до гри “The Secret Order 6: Bloodline”, 2017 р.

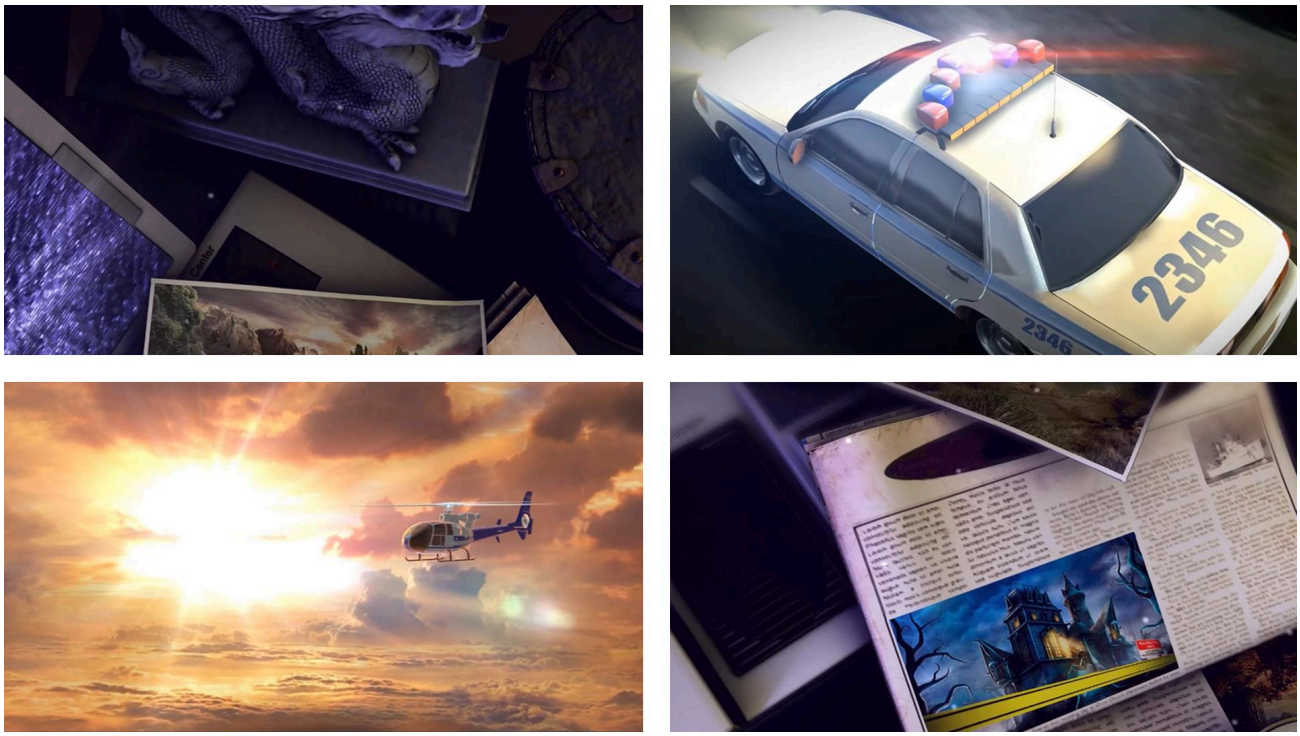


Іл. 1.7. Анімаційний трейлер до гри “Queen’s Quest: Tower of Darkness”, 2015 р.

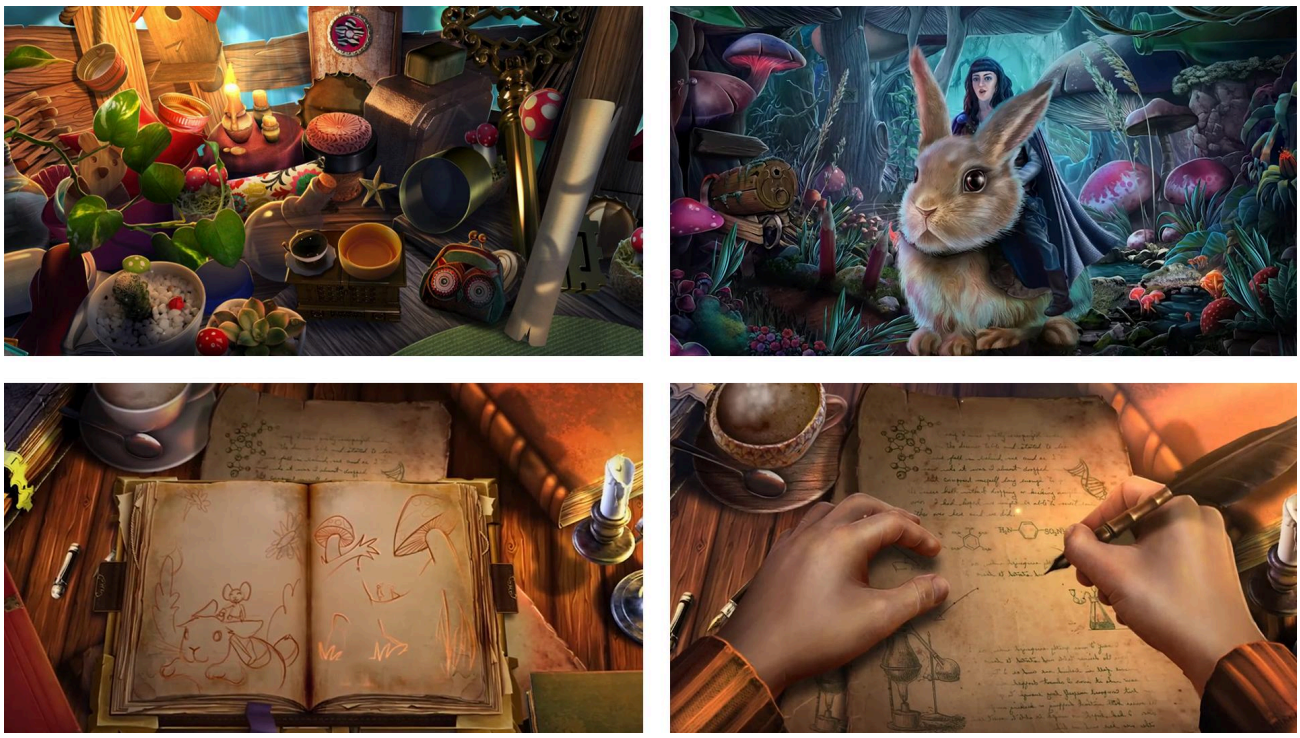


Іл.

1.8. Анімаційний трейлер до гри “Demon Hunter 2: New Chapter”, 2016 р.



Іл. 1.9. Анімаційний трейлер до гри “Tiny Tales: Heart of the Forest”, 2017 р.



Іл. 1.10. Анімаційний мультсеріал “Gravity Falls”, 2013 р.



ДОДАТОК 2. СТОРІБОРД


Shadowland
HOTEL
BAM!
The end

ДОДАТОК 3. ВІЗУАЛЬНІ ПОШУКИ

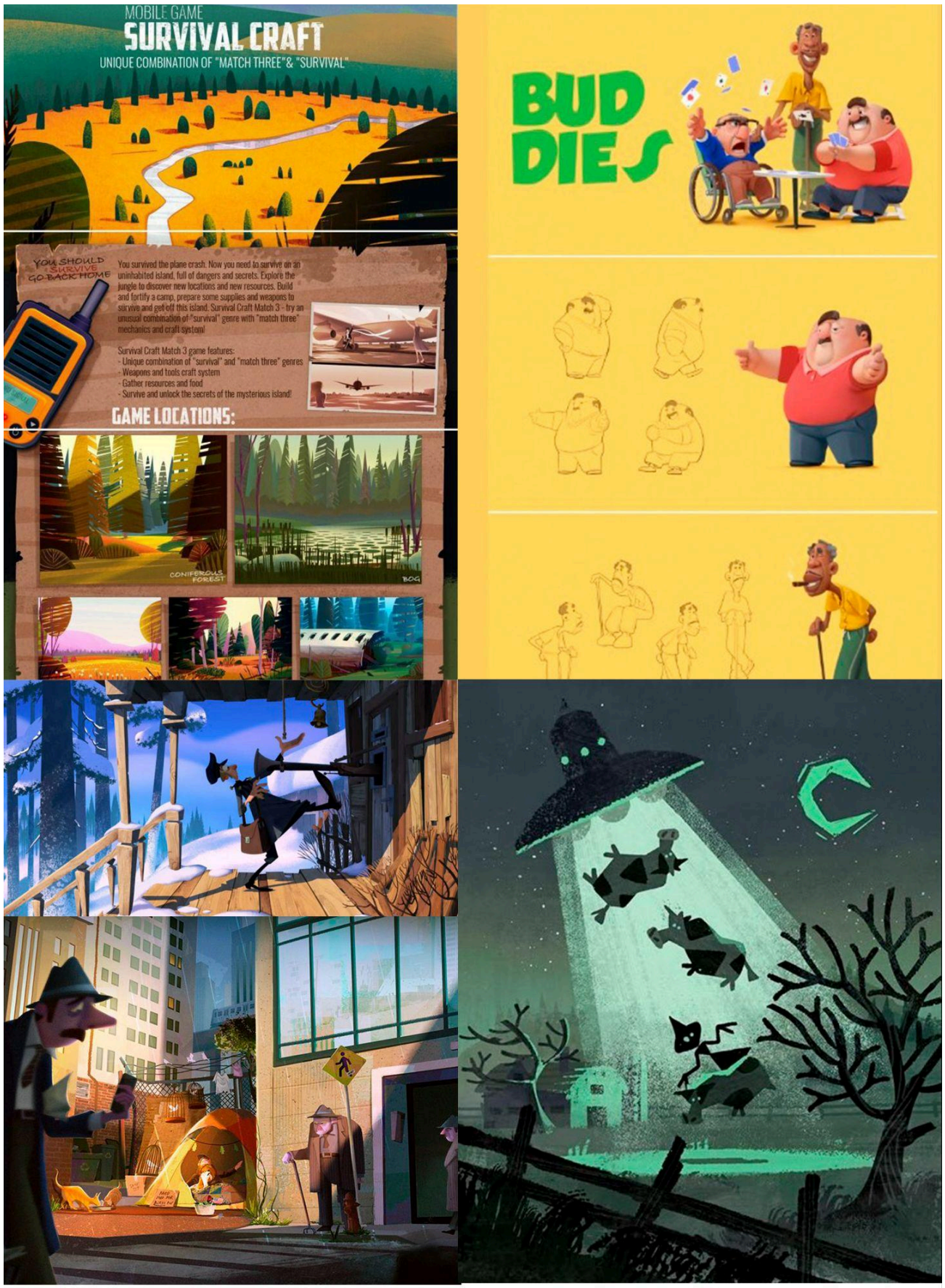
Кадри з трейлеру:



Кадри з трейлеру. Розробка персонажу:



Референси:


MOBILE GAME
SURVIVAL CRAFT
UNIQUE COMBINATION OF "MATCH THREE"& "SURVIVAL"
YOU SHOULD SURVIVE GO BACK HOME
You survived the plane crash. Now you need to survive on an uninhabited island, full of dangers and secrets. Explore the jungle to discover new locations and new resources. Build and fortify a camp, prepare some supplies and weapons to survive and get off this island. Survival Craft Match 3 - try an unusual combination of "survival" genre with "match three" mechanics and craft system!
Survival Craft Match 3 game features:
- Unique combination of "survival" and "match three" genres
- Weapons and tools craft system
- Gather resources and food
- Survive and unlock the secrets of the mysterious island!
GAME LOCATIONS:
CONIFEROUS FOREST
BOG
BUD DIES

Кольорова палітра:

