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

Журавель Дарина Сергіївна

# ТРЕЙЛЕР КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «ЧАРОКРАЙ: ВЕРЕМІЯ»

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. С. Журавель

Керівник: Огурцов Сергій Леонідович
викладач

Харків–2025

# ЗМІСТ

ВСТУП ..... 2
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ..... 4
1.1 Короткометражний анімаційний фільм «Лісова пісня» ..... 4
1.2 Дизайн фентезі-гри за мотивами слов'янської міфології ..... 4
1.3 Трейлер гри «The Legend of Zelda: Breath of the Wild» ..... 5
1.4 Трейлер комп'ютерної гри «Blacktail» ..... 6
1.5 Комп'ютерна гра «Genshin impact» ..... 7
1.6 Комп'ютерна гра «The Witcher 3: Wild Hunt» ..... 8
1.7 Трейлер комп'ютерної гри «Gord» ..... 8
1.8 Трейлер комп'ютерної гри «Elden ring» ..... 9
1.9 Застосунок – доповнення до настільної гри «The lord of the rings journey middlearth» ..... 10
1.10 Трейлер гри «AFK Journey» ..... 11
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ ..... 13
2.1 Концепція роботи та структура трейлеру комп'ютерної гри ..... 13
2.2 Стилістична концепція трейлеру комп'ютерної гри ..... 14
2.3 Технічні характеристики та особливості. ..... 14
2.4 Звукове рішення ..... 15
ВИСНОВКИ ..... 16
ЛІТЕРАТУРА ..... 17
ДОДАТОК І АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ..... 19
ДОДАТОК ІІ ЕСКІЗНИЙ ПОШУК ..... 25
ДОДАТОК ІІІ СКЛАД ПРОЄКТУ ..... 27
ДОДАТОК IV АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ ..... 29

# ВСТУП

Українська міфологія — це унікальна спадщина, що формувалась протягом століть у тісному зв’язку з природнім середовищем наших предків та їхніми духовними потребами. Вона має особливу структуру та глибинну символіку, достатню щоб йти на рівні разом з грецькою чи єгипетськими міфологіями, які активно відтворюють в літературі, кіно та відеоіграх. Поширення історій і легенд окремих народів є напряму поширенням їх культури по всьому світу. В цей час, коли питання збереження культурної спадщини та відновлення національної гідності є центром суспільного дискурсу в нашій країні, важливо створювати контент, який не лише розважає, а й формує глибше розуміння своєї історії та ідентичності через масову культуру, зокрема інтерактивні медіа. [9]

Ціллю даного проєкту є поширення образів, що історично формувались на українських територіях, в створенні сучасного розважального продукту, задля поширення культури української спадщини. А саме — створення трейлеру — концепту фентезі гри, що базується на українській міфології.

**Актуальність** теми дипломної роботи полягає у зростаючому інтересі молоді до переосмислення й творчого відтворення елементів національної культурної спадщини, зокрема української міфології, яка довгий час залишалася поза увагою масової культури. Сучасні відеоігри стають важливим інструментом популяризації таких наративів, а звернення до національної міфології неодноразово демонструвало підвищення інтересу до ігрових продуктів. У контексті перенасиченого ігрового ринку, де понад 80% ігор залишаються нерентабельними, ефективне представлення проєкту відіграє ключову роль. Одним із головних маркетингових інструментів є трейлер, здатний не лише привернути увагу потенційних гравців, а й викликати інтерес у інвесторів задовго до релізу. Візуально сильний трейлер

допомагає сформувати очікування та впізнаваність гри на етапі її розробки, що критично важливо для її подальшого успіху.[1]

**Новизна** проекту пропонується в новому підході — погляді на світ очима міфічних істот, які уособлюють наслідки забуття та руйнування духовних основ. Це радикально відрізняє дану роботу серед існуючих аналогів в яких фігурує українська чи слов'янська узагальнена міфологія. Проєкт несе в собі не лише тематичну новизну, але й інноваційну форму реалізації. Поєднання двовимірних (2D) та тривимірних (3D) стилів анімації створює візуально виразне середовище, що забезпечить високий рівень естетичної залученості та емоційного занурення гравця, також це відкриває нові можливості для розповіді історій, наприклад, використання 2D анімації може бути використано для рухів персонажів та емоційного вираження, тоді як 3D анімація оживляє середовища за допомогою плавного руху та глибини. Це поєднання дозволить звільнитися від обмежень будь-якого стилю окремо, пропонуючи широкий спектр творчих можливостей виконання анімаційного трейлеру.[2]

# РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

## 1.1Короткометражний анімаційний фільм «Лісова пісня» [1]

«Лісова пісня», анімаційний фільм за мотивами однойменної драми Лесі Українки, є цінним прикладом художнього осмислення української міфології в рамках української анімації другої половини XX століття. (іл. 1.1)Автори, Алла Грачова та Борис Крижановський, у 1976р. реалізували цей проєкт у техніці малювання від руки з додатковим використанням перекладної анімації, що дозволило їм досягти плавних рухів персонажів та гнучкої взаємодії з фоном. Візуальний простір побудовано завдяки поєднанню намальованих від руки зображень та ефектів, які на той час вважалися технічно новаторськими: ефект «невидимості» для зникнення та появи окремих об’єктів, а також реалістичний дим, використаний у шарах фону для створення ілюзії атмосфери. Особливу роль відіграє темна, ненасичена кольорова гама.[6]

Особливо цінним для натхнення мого дипломного прєкту був підхід до зображення міфологічних істот української анімації 1970-х та 1980-х років. Акцент робиться не на карикатурному чи демонізованому баченні, а на поетичному, з елементами трансформації, коли істоти природи перетворюються на квіти, дерева чи інші природні форми. Ця образність, що глибоко вкорінена в українському фольклорному світогляді, була взята для окремих анімаційних рішень роботи.

## 1.2 Дизайн фентезі-гри за мотивами слов'янської міфології [2]

Дипломна робота студентки Харківської державної академії дизайну і мистецтв, 2021 випуску, Тетяни Константінови, дипломний керівник – Ігор

[1] https://www.youtube.com/watch?v=HLoxamr9ido

[2] https://www.facebook.com/mikhael.opalev/videos/328739238741529/?idorvanity=760492097412667

Тихомиров. (іл. 1.2)Представлена дипломна робота вирізняється сучасним та технічно якісним підходом до візуалізації міфологічних тем у ігровому середовищі. Головною стилістичною особливістю є використання тривимірної анімації, яка дозволила глибоко зануритися у вигаданий світ завдяки вдалій побудові простору, перспективі кадрів та гнучкості руху камери. Авторка майстерно використовує 3D фони, що взаємодіють з персонажами та об'єктами в кадрі, формуючи цілісну атмосферу фентезійного світу. Застосовані в роботі ефекти, зокрема світлотіньові переходи, часткове розмиття заднього плану та зміна колористики залежно від драматичного навантаження сцени працюють як засіб передачі настрою та емоційного напруження.

Структура самого відео є характерною для трейлерів в ігровій індустрії: робота поєднує анімацію, у якій глядач знайомиться з ключовими локаціями, персонажами та атмосферою ігрового всесвіту, та фрагмент демо-геймплею, що розкриває інтерактивну частину проекту. Гравець занурюється у світ слов'янської міфології не лише через сюжет, а й через механіки: серед них використання рунічних заклинань та магічних знаків, що органічно вплетені в ігровий процес. Даний підхід дозволяє передавати візуальні образи міфу sствoрювати динамічну взаємодію між гравцем та культурними символами.

### 1.3 Трейлер гри «The Legend of Zelda: Breath of the Wild» [3]

Презентаційний трейлер The Legend of Zelda: Breath of the Wild, показаний у рамках запуску платформи Nintendo Switch у 2017 році, є прикладом візуально насиченого відео, яке поєднує анімаційний ряд з кадрами безпосередньо з ігрового процесу. (іл. 1.3) Саме відео презентує сюжетну лінію гри через чергування важливих сцен — появи ключових персонажів, демонстрації босів-ворогів та мальовничих локацій, що постають у грі як повноцінні простори для дослідження. Даний відеоролик

[3] https://www.youtube.com/watch?v=zw47_q9wbBE

таким чином передає глядачеві посил гри, що полягає у відмові від традиційного лінійного сюжету на користь відкритого світу, який гравець досліджує у власному темпі, занурюючись у глибоко розроблене середовище вигаданого світу.[5]

Технічне виконання гри базується на поєднанні класичної 3D анімації з особливим стилем, що виконаний за допомогою cell-shading — техніки, що імітує візуальну графіку графічних романів та аніме. З даним стилістичним виконанням гра набула популярності, адже це кардинально відрізняло її від подібних продуктів з фотореалістичною графікою. Окремо варто відзначити вдале використання звукового супроводу, що синхронізується з візуальним рядом, створюючи напружену емоційну динаміку.

### 1.4 Трейлер комп'ютерної гри «Blacktail» [4]

Blacktail -Launch Trailer є презентаційним відео 2022 року до інді-гри польського виробництва, яка поєднує фентезі світ з сюжетами слов'янської міфології. (іл. 1.4) Трейлер демонструє основну концепцію гри, побудовану довкола персонажа Яги — 16-річної дівчини, вигнаної з поселення за звинуваченням у чаклунстві. Візуальний матеріал структурується у дві частини: перша — кінематографічна, анімаційна, розкриває сюжетний вступ, а друга — демонструє геймплей із численними переходами між локаціями, бойовими сценами та моментами взаємодії з ігровим середовищем.

З композиційного погляду трейлер вирізняється динамічним монтажем та великою кількістю кадрів із різноманітними ракурсами, що охоплюють як деталі, так і панорамні плани. Технічно трейлер базується на 3D стилізованій графіці з виразним казково-містичним оформленням. Художнє рішення включає насичену колористику, контрастні тіні, стилізовані ефекти магії та атмосферне освітлення. У геймплейній частині показано ключові механіки: використання лука, бойові закляття, крафт ресурсів.

[4] https://www.youtube.com/watch?v=YS1DS1-DD6M

Основним джерелом натхнення для власного проєкту стала саме інтерпретація слов’янської міфології в Blacktail. У грі фольклорні мотиви виступають не лише стилістичним тлом, а інтегруються в сюжет, ігрову механіку та характер персонажа.

### 1.5 Комп’ютерна гра «Genshin impact» [5]

Genshin Impact — це багатокористувацька екшн-RPG гра з відкритим світом 2020 року, розроблена MiHoYo/HoYoverse. (іл. 1.5) З композиційної точки зору інтерфейс Genshin Impact представлений у вигляді багатошарових вікон, що з'являються у відповідь на дії гравця, не порушуючи загальної візуальної цілісності світу. Діалогові вікна розроблені таким чином, що вони передають як зміст розмови, так і мінімальні реакції персонажів (через зміни положення, міміки та пози). Інтерактивні вікна прийняття рішень представлені контекстно, враховуючи сюжетні події або дії гравця, що дозволяє вибирати варіанти діалогу, які можуть вплинути на подальшу взаємодію. Стилістика гри має чітко виражений фентезійний характер із відмовою від фотореалізму на користь насиченої, мальованої, умовної графіки. Технічно гра реалізована з використанням тривимірного середовища з високим рівнем деталізації локацій, персонажів та об'єктів. Рух між об'єктами плавний, з можливістю бігу, плавання, лазіння та ковзання на основі системи споживання витривалості. Система інвентарю включає ресурси, які гравець отримує через дослідження, бій або крафтинг, а ігрова економіка побудована на основі внутрішньої валюти та механіки покрокового покращення характеристик персонажів. [4]

Genshin Impact розглядається як приклад вдалого поєднання візуального стилю, відкритого ігрового світу та структурованої системи інтерфейсу і механік всередині гри.

[5] https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=470

### 1.6 Комп’ютерна гра «The Witcher 3: Wild Hunt» [6]

«Відьмак 3: Дике Полювання» -це рольова гра з відкритим світом, розроблена польською студією CD Projekt RED 2015 року, яка заснована на серії романів Анджея Сапковського та пропонує глибоке занурення у фентезійний світ, що базується на слов'янському фольклорі. (іл. 1.6) У грі гравець керує Геральтом з Рівії, професійним мисливцем на монстрів, який подорожує вигаданим світом, натхненним культурою Центральної та Північної Європи. Ігровий процес поєднує елементи дослідження відкритого світу, діалогову систему з вибором впливу, бойову механіку з використанням як фізичної зброї, так і магії, а також нелінійне оповідання з кількома можливими кінцівками.

Гравець може вільно досліджувати території, взаємодіяти з неігровими персонажами, приймати квести та зустрічати істот, які мають прямі візуальні, функціональні та наративні посилання на слов'янську демонологію. Багато з цих істот, таких як лісники, утопісти, мари чи брукси, представлені не лише як вороги, а й як частина культурного коду світу, що дозволяє нам сприймати монстрів не як абстрактну загрозу, а як носіїв міфологічної природи.

У контексті дипломного проекту, «Відьмак 3» є одним із найважливіших прикладів успішного поєднання міфологічних структур в ігровій системі. Перш за все, через візуальну та ігрову інтерпретації слов'янських істот. Те, як вони зображені, як вони пов'язані з локаціями та як вони реагують на дії гравця, є прикладом ефективної інтеграції міфології у грі.

### 1.7 Трейлер комп’ютерної гри «Gord» [7]

Gord — це фентезійна стратегічна гра, розроблена Covenant.dev 2023 року, що поєднує елементи рольової гри, містобудівної симуляції та

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

[7] https://www.youtube.com/watch?v=aC_UzO3Z6dU

стратегії в реальному часі, заснована на слов'янській міфології. Офіційний трейлер демонструє як панорамні види локацій, так і фрагменти ігрового процесу, включаючи бойові епізоди, взаємодію з мешканцями поселення та будівництво. (іл. 1.7) Це дозволяє скласти уявлення не лише про візуальний стиль гри, але й про основні функціональні механіки.

З композиційної точки зору трейлер побудований на чергуванні загальних кадрів, що показують атмосферу ігрового світу — густі ліси, руїни, ритуальні будівлі — та ігрових інтерфейсів з реального ігрового процесу. Таким чином, відео формує послідовну розповідь про концепцію та структуру гри: від будівництва укріпленого поселення до боротьби з демонічними істотами. Гравець керує поселенням, яке перебуває під постійною загрозою з боку міфологічних істот, натхненних слов'янськими демонологічними образами. Під час битви персонажі - мешканці поселення - керуються за принципом класичної механіки RTS(стратегія в реальному часі). Вони мають три критичні характеристики: здоров'я, розсудливість та віра, кожна з яких впливає на їхню ефективність та взаємодію з магічною системою. Окрім стандартного управління ресурсами, гравець стикається з моральним вибором, пов'язаним з виконанням темних ритуалів або жертвоприношень, що інтегрує міфологічний наратив у саму структуру гри.

Gord став прикладом успішного використання слов'янської міфології в жанрі стратегії в реальному часі, підхід гри демонструє можливість перетворення міфологічного матеріалу у цілісну ігрову структуру, що слугувало важливою опорою при формуванні візуальної концепції та ігрової логіки в дипломному проєкті.

### 1.8 Трейлер комп’ютерної гри «Elden ring» [8]

Офіційний трейлер гри Elden Ring — це приклад якісної презентації високобюджетного проекту екшн/RPG з відкритим світом. (іл. 1.8) Відео

[8] https://www.youtube.com/watch?v=E3Huy2cdih0

складається з фрагментів кадрів безпосередньо з ігрового процесу, включаючи панорамні види локацій, бойових сцен та фрагменти взаємодії з персонажами. Завдяки такій структурі трейлер ефективно демонструє основні елементи гри, дозволяючи глядачеві оцінити як візуальний стиль, так і динаміку наративу.

Композиція трейлера характеризується різноманітністю ракурсів, глибоким використанням перспективи та зміною масштабу зображення – від широких панорам до крупних планів бойових сцен. Це забезпечує візуальне насиченість та передає епічний масштаб світу Elden Ring. Гра реалізована в тривимірній графіці з високим рівнем деталізації. Архітектура світу базується на принципах вільного дослідження: гравець може вибрати маршрут, послідовність завдань та місця для відвідування. Бойова система багата, тактично змінна, з великою кількістю можливих комбінацій зброї, магії та навичок.[3]

У контексті дипломного проекту трейлер Elden Ring слугує прикладом візуального представлення великого відкритого світу, побудованого навколо міфологічного наративу. Важлива також художня цілісність: кожна сцена візуально підтримує загальний міфологічний тон, який в Elden Ring не пов'язаний безпосередньо зі слов'янською міфологією, бо має в своїй основі кельстську, але це демонструє підхід до створення оригінального фентезійного всесвіту з глибокою символікою.

### 1.9 Застосунок – доповнення до настільної гри «The lord of the rings journey middlearth» [9]

Додаток для настільної гри «Володар перснів: Подорожі Середзем'ям» (іл. 1.9) , 2019 року випущений студією Fantasy Flight Games, слугує яскравим прикладом успішної цифрової інтеграції в аналоговий ігровий формат, він підтримує основні ігрові механіки і виступає активним,

[9] https://store.steampowered.com/app/1003400/The_Lord_of_the_Rings_Journeys_in_Middleearth/

динамічним модератором, який ставить цілі сценаріїв, керує взаємодією гравців та контролює розвиток оповіді у відповідь на вибір гравця. Гра є кооперативною, розрахованою на одного-п'ятьох гравців, які досліджують фентезійний світ Толкіна, зустрічаючи ворогів, розкриваючи історію та стикаючись з розгалуженими сценаріями, що розвиваються залежно від рішень гравця.

Ключовим елементом, натхненням для дипломного проекту, є механіка часу подій у грі, яка пов'язує вибір гравця з обмеженими в часі наслідками. Додаток реалізує систему, де гравці можуть вільно вибирати свої дії в межах заданої фази, але після певної кількості ходів система запускає заздалегідь визначені події - вони можуть включати зміни оповіді, появу ворогів або змінені умови гри. Це підкреслює вплив рішень гравця на ігровий світ.

### 1.10 Трейлер гри «AFK Journey» [10]

Офіційний трейлер до гри AFK Journey є прикладом ефективної презентації унікального художнього стилю у сучасному фентезійному ігровому середовищі. (іл. 1.10) Розробники описують свій підхід як Canvas Art Style — художню манеру, що поєднує сучасну «чисту» візуальну естетику з класичними живописними елементами.

Трейлер побудований як послідовність анімованих сцен, що демонструють локації, персонажів і ключові атмосферні моменти. Завдяки теплим кольорам, м’якому світлу та текстурам, що нагадують мазки пензля, візуальний ряд створює враження живої ілюстрації або фентезійної картини. Вдало реалізована ідея гармонійного поєднання емоційної подачі з візуальною простотою, що не перевантажує зображення, а підкреслює його витонченість. Гра виконана у тривимірній графіці з глибоко стилізованим опрацюванням.[7]

[10] https://www.youtube.com/watch?v=HTZBOt9440E

Саме візуальна стилістика, представлена в анімаційних частинах трейлера, стала важливим джерелом натхнення для власного проєкту. Надихнуло, зокрема, поєднання мальованих ефектів і фантастичного світу, що зберігає атмосферу казки без необхідності прямого сюжетного пояснення. Такий підхід до візуалізації безпосередньо вплинув на розробку образної та емоційної мови у власному авторському проєкті.

# РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

## 2.1 Концепція роботи та структура трейлеру комп'ютерної гри

Наш анімаційний ролик є трейлером фентезі гри, сюжет і візуальна побудова якої базуються на українській демонології та слов'янській міфології. Основна мета — репрезентація незадіяного в ігровій індустрії сегменту українського міфологічного простору, зокрема демонічного світу як центру наративу. Ігровий процес побудований на основі відкритого світу зі стратегічними елементами, де гравець не керує людським персонажем, а виступає в ролі охоронця міфологічної території — лісу, річки або степу. Ключовою особливістю є те, що сюжет не є лінійним: немає центрального квесту, і всі рішення гравця впливають на кінцівку гри. Трейлер структурований у дві частини: анімаційне прев'ю, що виконує функцію атмосферного вступу до світу гри, знайомить із міфологічними істотами та загальним художнім тоном; фрагмент геймплею, де демонструється інтерфейс, базові механіки та стратегічна логіка вибору квестів. В українській міфологічній традиції багато уваги приділялося природним стихіям, явищам оточуючого світу, різноманітним життєвим випробуванням, з якими зустрічається людина, тощо. Тому анімаційна частина вибудовується навколо образів духів територій та змін природи, яким вони сприяли через лють на відмову світу від духовності. Самі ж кадри геймплею зображають різні ситуації, що можуть виникнути з гравцем в окремі проміжки календарного часу. [8;10]

Результати опитування показали, що гравцям найбільше цікаво досліджувати світ гри, взаємодіяти з персонажами, приймати рішення, які впливають на події, а також розгадувати загадки. Серед тем української міфології найбільший інтерес викликають фантастичні істоти, традиційні ритуали, образи духів і богів, а також міфологічні уявлення про природу.

Тому концепція трейлера враховує ці інтереси: в ньому зображено дослідження відкритого світу, взаємодію з духами територій, вплив вибору гравця на події, а також демонструються істоти з української демонології й елементи обрядовості. Це допомагає краще передати атмосферу гри й зробити її ближчою до очікувань цільової аудиторії. (іл. 4.2, 4.3)

### 2.2 Стилістична концепція трейлеру комп'ютерної гри

Візуальне рішення трейлеру ґрунтується на стилізації тривимірної графіки під мальовану або комікснy картинку, яка нагадує ілюстрації в казкових книгах чи анімацію. Зображення у такому стилі не намагаються бути реалістичними -навпаки, вони виглядають умовно, з чіткими контурами та мінімальним використанням об'ємного світлотіньового моделювання, це дозволить зосередити увагу не на фізичній реальності, а на візуальній виразності та атмосфері. Використання орнаментів зберігає ілюстративність, що притаманна народному міфологічному мистецтву. Окремі сцени трейлеру стилізовані під мальовану графіку із застосуванням текстур, що імітують традиційні візерунки, природні матеріали та сакральні символи, зокрема календарне колесо, що є рушієм зміни сюжетних поворотів в грі.

Кольорова гама трейлеру обрана у напрямі казуального фентезі - насичена, контрастна, з теплими та холодними зонами, що змінюються залежно від емоційного навантаження сцени.

### 2.3 Технічні характеристики та особливості.

У проєкті використовується комбінація програмного забезпечення ZBrush і Blender. Основним інструментом для тривимірного моделювання виступає ZBrush, який застосовується для створення моделювання об'єктів, зокрема органічних форм. Після завершення моделювання моделі експортуються до Blender, де здійснюється їх текстурування, налаштування матеріалів, освітлення, а також створення анімацій та композиційних сцен. Blender використовується як середовище для побудови фінальної сцени та

підготовки візуального матеріалу. Також в ньому використовується інструмент Grease Pencil, він застосовується для накладання додаткових графічних елементів, а також для створення візуальних ефектів та анімаційних вставок. Завдяки Grease Pencil поєднання двовимірних зображень виглядатиме більш лаконічно в тривимірних сценах.

### 2.4 Звукове рішення

Звукове оформлення проєкту побудоване на поєднанні природних звуків, звукових ефектів і мелодій що задають настрій анімаційного ролику. Природні звуки (шум лісу, води, вітру) інтегруються в сцени з відповідними локаціями для створення просторового звукового середовища. Усі звукові елементи синхронізуються з візуальним рядом для забезпечення цілісного аудіовізуального сприйняття. Використаний звуковий супровід взятий з безкоштовних аудіо бібліотек.

# ВИСНОВКИ

У межах дипломного проєкту було проведено ґрунтовне дослідження потенціалу української міфології як культурної основи для створення сучасного інтерактивного контенту. Особливу увагу приділено темі збереження національної ідентичності через гейміфіковане занурення у міфологічний світ. У результаті аналізу прикладів візуалізації фольклору в ігровій та анімаційній індустріях було виявлено ефективні прийоми візуального та наративного впливу, які знайшли втілення у створеному трейлері.

Проєкт вирізняється новизною підходу, адже змінює традиційну роль гравця, надаючи йому функцію духа-охоронця — символічного носія духовності. Поєднання 2D та 3D анімації створює виразну стилістику та глибокий візуальний світ. Аналіз успішних прикладів ігрових трейлерів підтверджує доцільність структури, в якій атмосферна анімація поєднується з демонстрацією ключових геймплейних моментів, що забезпечує повноцінне уявлення про наратив і механіку гри.

Опитування цільової аудиторії довело високу зацікавленість гравців у темі української демонології, дослідженні відкритих світів і впливі на сюжет. Понад 95% респондентів виявили прямий або потенційний інтерес до гри, заснованої на національному фольклорі, що свідчить про перспективність і затребуваність подібного контенту. (іл. 4.3)

Загалом, проєкт поєднує художню, просвітницьку та розважальну функції, створюючи концептуальний, естетично цілісний і культурно значущий продукт. Такий підхід відкриває широкі можливості для подальшого розвитку української міфології в цифрових медіа й формує новий вектор національного самовираження у світовій ігровій індустрії.

# ЛІТЕРАТУРА


1. Reisinger, D. Game marketing and failure rates. Handelshögskolan i Stockholm: дипломна робота. URL: https://arc.hhs.se/download.aspx?mediumid=1963
2. A Comprehensive Guide to Hybrid Animation. Anideos: веб-сайт. URL: https://www.anideos.com/comprehensive-guide-hybrid-animation
3. Frank, A. Elden Ring is a game of the year because it dares you to fail. Vox: веб-сайт. URL: https://www.vox.com/22983651/elden-ring-fromsoftware-dark-souls-bloodborne-goty
4. The Art Style Of Genshin Impact. XP-Pen: веб-сайт. URL: https://www.xp-pen.com/blog/genshin-impact-art-style.html#:~:text=The%20Art%20Style%20Of%20Genshin%20Impact&text=Unlike%20other%20photorealistic%20games%20in,architectural%20structures%20and%20animated%20characters
5. 5 Reasons Why ‘The Legend of Zelda’ Has Stood the Test of Time. PBS: веб-сайт. URL: https://www.pbs.org/newshour/arts/5-reasons-why-the-legend-of-zelda-has-stood-the-test-of-time
6. Документальні фільми, кіноексперименти та мультфільми: чим запам’яталася студія «Київнаукфільм». Суспільне Культура: веб-сайт. URL: https://suspilne.media/culture/673594-dokumentalni-filmi-kinoeksperimenti-ta-multfilmi-cim-zapamatalasa-studia-kiivnaukfilm/
7. AFK Journey: An Interview About Art Style and Worldbuilding. GameRant: веб-сайт. URL: https://gamerant.com/afk-journey-art-interview/
8. Сучасна українська анімація як простір міфотворення. Національна бібліотека України ім. В. І. Вернадського: електронна бібліотека. URL: https://irbis-nbuv.gov.ua/ulib/item/UKR0001994

9. Розвиток української культури у сучасних умовах. Universe.zp.ua: веб-сайт. URL: https://universe.zp.ua/rozvitok-ukrainskoi-kulturi-u-suchasnih-umovah/
10. Українська міфологія та культура: основне на ЗНО. ZNO.if.ua: веб-сайт. URL: https://zno.if.ua/?p=4349#google_vignette

# ДОДАТОК І
# АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



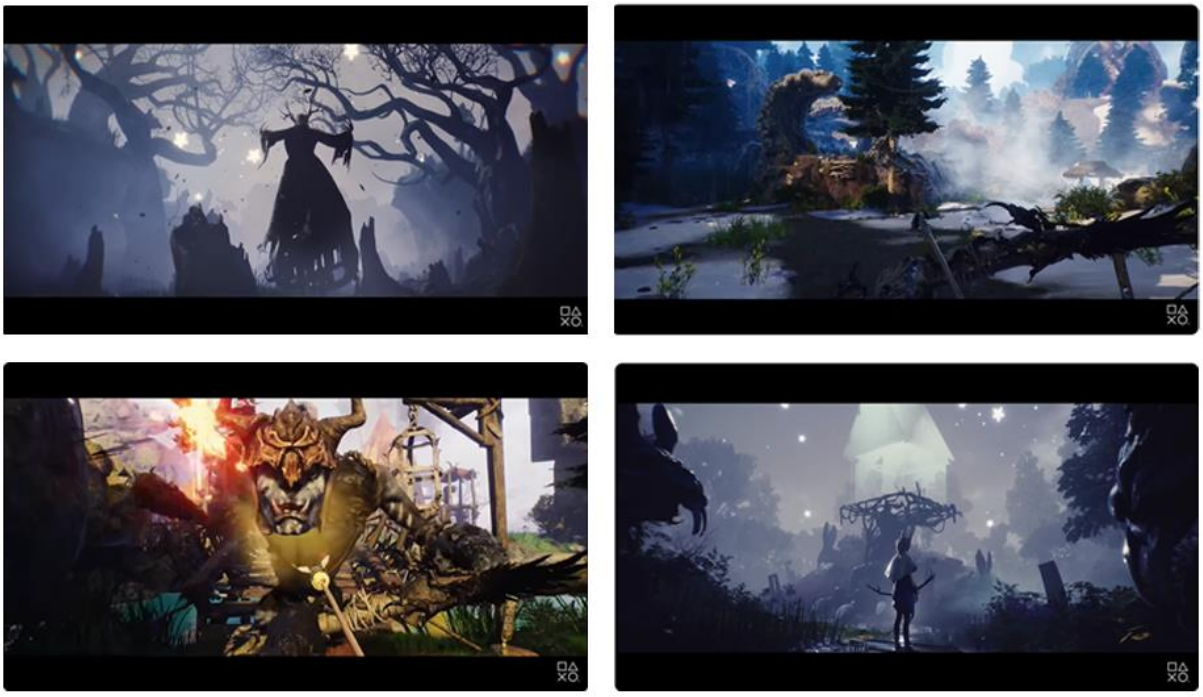
Іл. 1.1 Кадри з короткометражного анімаційного фільму «Лісова пісня»



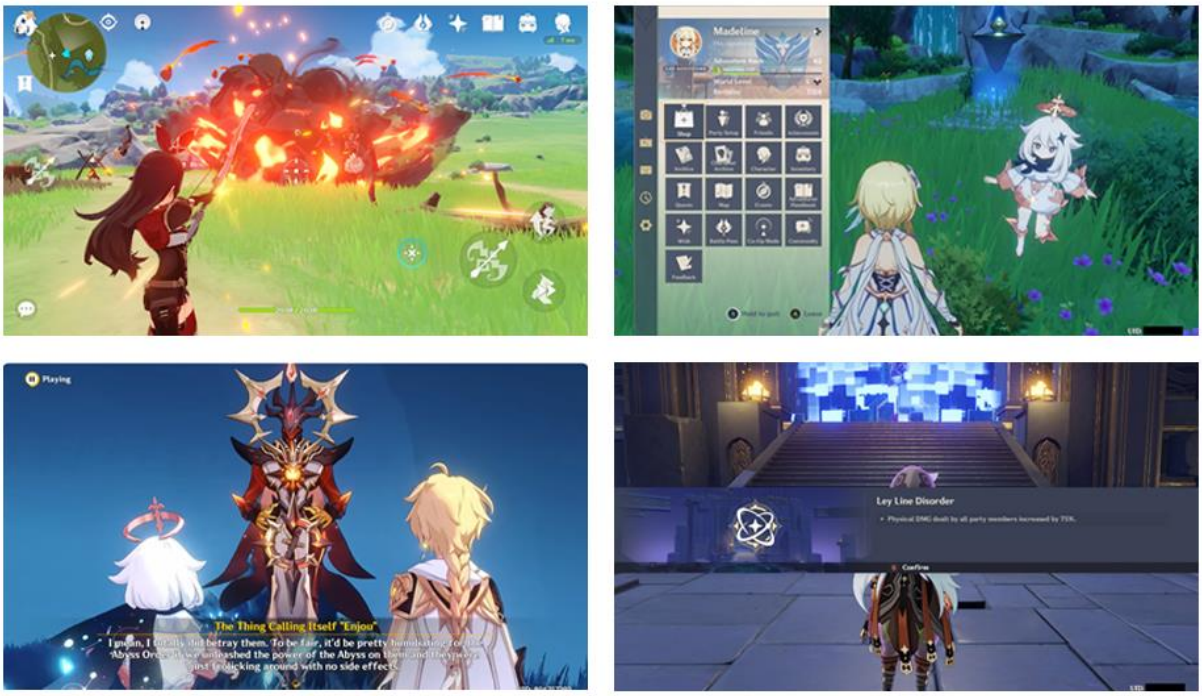
Іл. 1.2 Кадри з дизайну фентезі-гри за мотивами слов'янської міфології



Іл. 1.3 Кадри з трейлеру гри «The Legend of Zelda: Breath of the Wild»



Іл. 1.4 Кадри з трейлеру комп’ютерної гри «Blacktail»



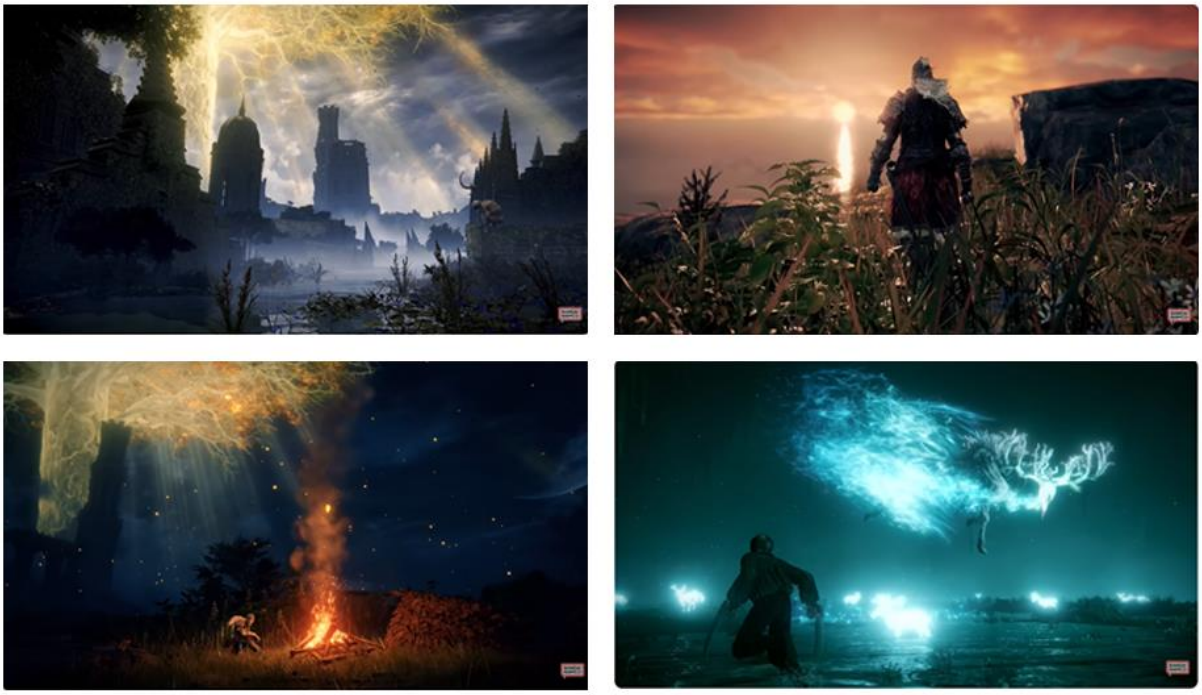

Іл. 1.5 Кадри з комп’ютерної гри «Genshin impact»



Іл. 1.6 Кадри з комп’ютерної гри «The Witcher 3: Wild Hunt»



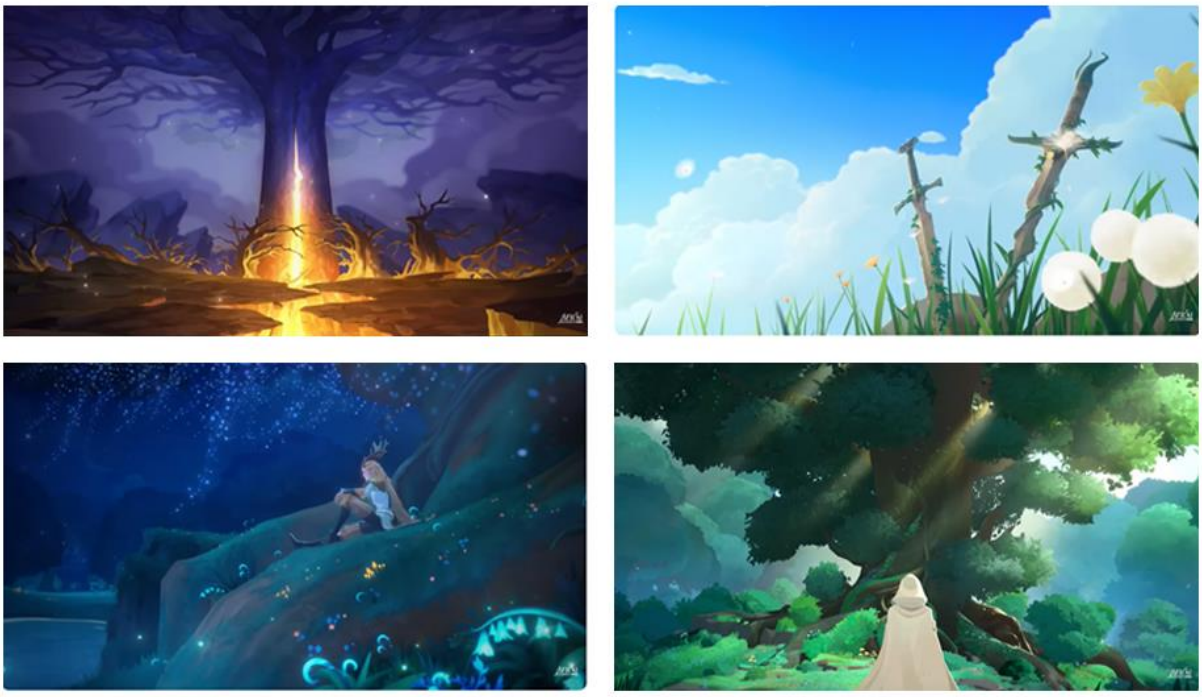
Іл. 1.7 Кадри з трейлеру комп’ютерної гри «Gord»



Іл. 1.8 Кадри з трейлеру комп’ютерної гри «Elden ring»

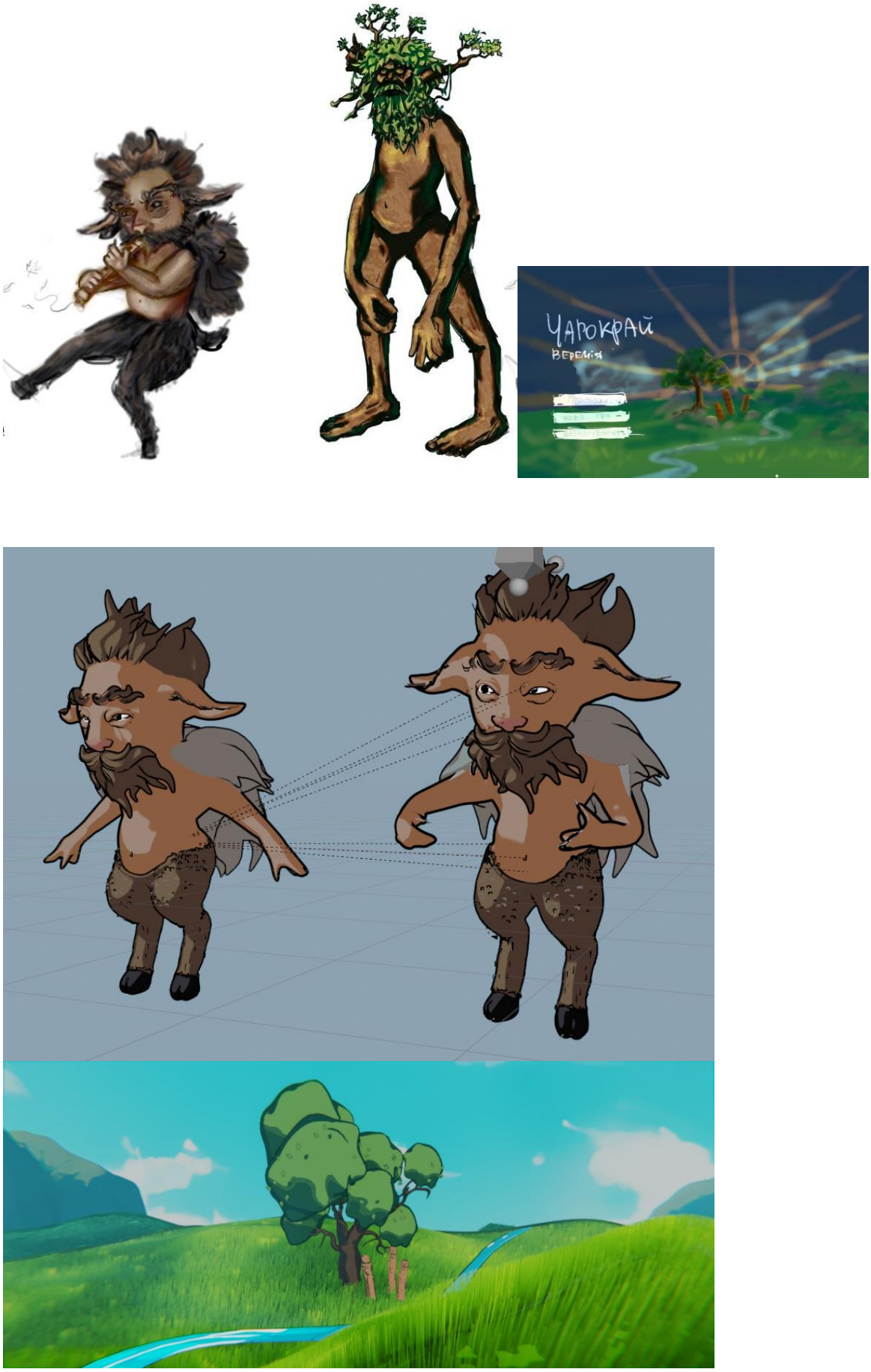



Іл. 1.9 Кадри з застосунку – доповнення до настільної гри «The lord of the rings journey middlearth»



Іл. 1.10 Кадри з трейлеру гри «AFK Journey»

# ДОДАТОК ІІ
# ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



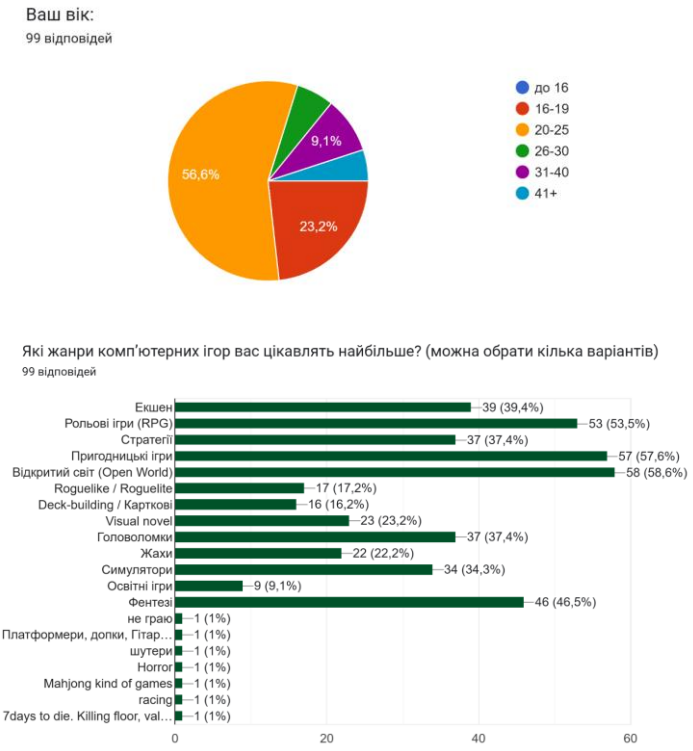

Іл. 2.1. Ескізні пошуки дизайну персонажів та стилістики.

**ДОДАТОК ІІІ**
**СКЛАД ПРОЄКТУ**



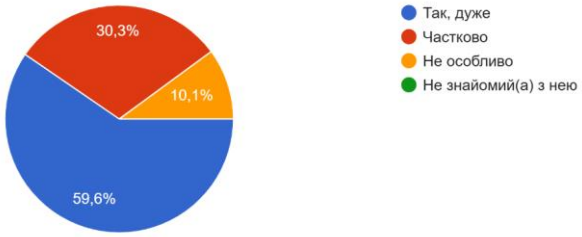

Іл. 3.1. Склад проєкту

# ДОДАТОК IV
# АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ

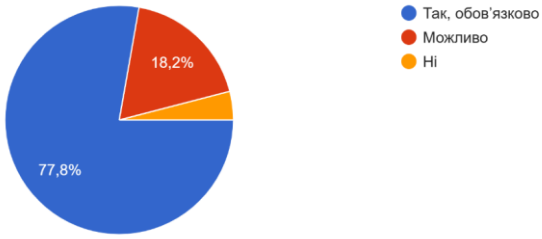



Іл. 4.1. Скриншоти з опитування

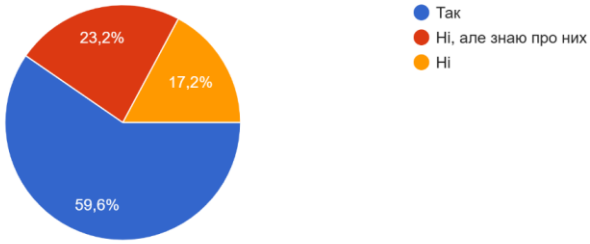
Чи цікавить вас українська міфологія або фольклор?
99 відповідей



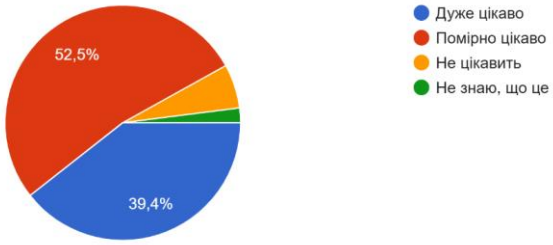

Чи хотіли б ви бачити більше контенту (ігор, серіалів, коміксів) на основі української міфології?
99 відповідей




Чи грали ви раніше у фентезійні ігри з відкритим світом? (наприклад: The Witcher, Skyrim, Dark Souls, Dragon Age, Zelda)
99 відповідей




Наскільки вас цікавить жанр стратегій з елементами дослідження світу?
99 відповідей




Іл. 4.2. Скриншоти з опитування













Іл. 4.3. Скриншоти з опитування