МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Андрейчикова Ельвіра Віталіївна

ТРЕЙЛЕР ДО КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «ДЕ У БІСА ТУРИСТ?»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності В2 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.
_____ Е. В. Андрейчикова

Керівник: Опалєв Михайло Леонідович
кандидат мистецтвознавства, доцент

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП..... 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 7
1.1. Відеогра “Little Nightmares II”, 2021. 7
1.2. Відеогра “Little Nightmares”, 2017. 9
1.3. Відеогра “Little Misfortune”, 2019...... 10
1.4. Відеогра “Fran Bow”, 2015..... 11
1.5. Відеогра “Sally Face”, 2016..... 12
1.6. Відеогра “Rusty Lake: Paradise”, 2018..... 13
1.7. Відеогра “Hollow Knight”, 2017..... 14
1.8. Відеогра “Old Man’s Journey”, 2017. 15
1.9. Відеогра “GRIS”, 2018...... 16
1.10. Відеогра “Night in the Woods”, 2017..... 17
1.11. Відеогра “Journey”, 2012..... 18
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 19
2.1. Концепція роботи та структура 19
2.2 Стилістична концепція..... 21
2.3 Технічні характеристики та особливості..... 22
2.4 Звукове рішення..... 23
ВИСНОВКИ 25
ЛІТЕРАТУРА..... 27
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ..... 28
ДОДАТОК ІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 35
Іл. 2.1 Сторіборд 40
Іл. 2.2 Пошуки персонажа 36
Іл. 2.4 Пошуки візуального стилю..... 37
Іл. 2.5 Скріншоти з анімаційного ролика «Де в біса турист?» 38
ДОДАТОК ІІІ 39

ВСТУП

Сучасний медіапростір активно змінюється: межі між літературою, кіно та інтерактивними медіа поступово стираються. Це напряму пов’язано з розвитком цифрових технологій і тим, що доступ до контенту став значно простішим. Тепер одна й та сама історія може існувати одразу в кількох форматах, і це вже нікого не дивує. Книги отримують екранізації, комікси стають основою для анімаційних серіалів та ігор, а відеоігри перетворюються на повноцінні серіали з великою авдиторією [2].

Показовими є приклади таких трансформацій. Наприклад, «Відьмак» Анджея Сапковського пройшов шлях від книжкової серії до детальної серії відеоігор і скандально посередньої телевізійної адаптації. Або, наприклад, анімаційний серіал «Аркейн» створений за всесвітом гри “League of Legends”. Подібну тенденцію можна побачити і на прикладі серії «Гаррі Поттер» Джоан К. Ролінґ, яка з часом розширилася від книг до кінофільмів і відеоігор, зокрема “Hogwarts Legacy” та “Harry Potter: Quidditch Champions”. Примітно, що в багатьох випадках нова авдиторія знайомиться з історією саме через адаптацію, а не через оригінальний твір. У таких умовах адаптація літературних творів у нові формати вже не виглядає як просте технічне перенесення сюжету. Історію доводиться змінювати під інше медіа, його ритм і спосіб подачі інформації. Через це змінюється і сприйняття твору, бо різні формати акцентують увагу на різних деталях [2]. Наприклад, у книзі важливу роль може відігравати внутрішній монолог або авторський стиль, тоді як у грі чи анімації більший акцент переходить на візуальну частину, динаміку та атмосферу. Іноді через це твір навіть починають сприймати трохи інакше.

Особливо помітно це у випадках історій, які ще не стали масово відомими серед української авдиторії. Саме такою є ситуація з циклом романів Террі Пратчетта «Дискосвіт» в Україні. Це велика серія, яка налічує понад сорок книг і поєднує абсурдний гумор, сатиру та гру слів [4]. Пратчетт постійно працює з іронією: у своїх текстах він висміює бюрократію, соціальні

явища, людську поведінку і навіть типові кліше фентезі. При цьому його твори не сприймаються як суцільна пародія. Навпаки, за жартами часто ховаються цілком серйозні речі. Сам світ «Дискосвіту» виглядає доволі гротескно. Він стоїть на чотирьох слонах, які, своєю чергою, стоять на спині величезної черепахи А'Туїн, що пливе крізь космос. На перший погляд це звучить як відверта нісенітниця, але саме через такі перебільшені образи автор і показує реальні проблеми та абсурдність деяких суспільних явищ. У цьому і полягає одна з головних особливостей серії [4].

Проблема полягає в тому, що значна частина гумору «Дискосвіту» працює саме на рівні тексту. Це довгі виноски, словесні жарти, випадкові авторські коментарі й дрібні деталі, які легко сприймаються під час читання, але їх складно перенести в інший формат без втрат. Частину жартів можна адаптувати візуально, але інша частина буквально тримається на формулюванні фрази. Через це адаптувати «Дискосвіт» справді непросто.

Попри те, що у світі ця серія давно популярна, в Україні вона почала активно з'являтися лише нещодавно завдяки виданням «Видавництва Старого Лева».[5] Через це виникає доволі цікава ситуація: інтерес до твору вже є, але цілісного уявлення про нього у більшості авдиторії ще немає. Багато читачів знають окремих персонажів або бачили цитати з книг, проте не дуже орієнтуються у самому світі та його логіці. Варто відзначити, що через великий обсяг серії новим читачам буває складно зрозуміти, з чого саме починати знайомство. Саме тому для дипломної роботи було обрано підцикл «Ринсвід». З нього часто починається знайомство з «Дискосвітом», оскільки перші романи поступово вводять основних персонажів і пояснюють, як працює цей дивакуватий світ [4]. Крім того, ці історії мають доволі динамічну структуру: герої постійно кудись тікають, випадково потрапляють у нові ситуації або намагаються вижити серед чергового хаосу. Через це сюжет добре підходить для формату атмосферного платформера посеред живописного світу із багатою історією.

Дипломна робота «Де у біса турист?» присвячена розробці концепції та анімаційного трейлера саме до такої гри. В основі сюжету лежить зникнення туриста на ім’я Двоцвіт, після чого події починають розгортатися доволі швидко. Ринсвід тікає, а магічна скриня Багаж переслідує його, орієнтуючись на слід із розсипаних монет Рину. Настрій гри побудований на поєднанні тривоги та гумору: для самого Ринсвіда ситуація виглядає майже катастрофічною, але гравець бачить її трохи інакше, бо сам Багаж упевнено рухається вперед під легку музику, попри похмурі сірі локації та загальний хаос навколо. Саме цей контраст між серйозністю подій і подачею створює основний гумористичний ефект.

Візуально гра орієнтується на стриману, гризайльну палітру з атмосферними фонами [1]. Це додатково підсилює контраст із активною поведінкою Багажа. З точки зору мультимедійного дизайну проєкт свідомо базується на поєднанні кількох анімаційних підходів. Покадрова анімація дає можливість точніше працювати з пластикою персонажа, його емоціями та настроєм сцени [6]. Ігровий сегмент у форматі платформера, своєю чергою, передає динаміку та загальний принцип роботи майбутнього продукту [3]. Наприклад, сцени з Ринсвідом виконані покадрово, бо це добре підкреслює його хаотичні та перебільшені рухи, характерні для комедійного персонажа. Ігровий сегмент більше зосереджується на механіці: русі Багажа, збиранні монет і поступовому проходженні локацій.

Актуальність роботи зумовлена кількома чинниками:

– зростанням інтересу до адаптації літературних творів у форматі анімації та інтерактивних медіа;

– поступовою популяризацією творчості Террі Пратчетта в Україні;[5]

– недостатньою дослідженістю анімаційного трейлера як окремого об’єкта мультимедійного дизайну.

Метою роботи є розробка анімаційного трейлера, який передає особливості художнього світу першоджерела та сприяє зацікавленню української авдиторії.

У роботі використовуються такі основні поняття:

– Гризайль – художня техніка створення зображення у монохромній гамі, переважно у відтінках сірого кольору [1].

– Анімаційний трейлер – короткий аудіовізуальний твір рекламного або презентаційного характеру, створений засобами анімації для демонстрації атмосфери, сюжету, стилістики чи основних особливостей проєкту [2].

– Атмосферний платформер – жанр відеоігор, у якому поєднуються елементи платформера та виражена емоційна або художня атмосфера. Такі ігри роблять акцент не лише на механіках пересування, а й на візуальному стилі [3].

– Адаптація – процес переосмислення та перенесення твору з одного медіаформату в інший із урахуванням особливостей нового середовища [1].

– Паралаксний скролінг – візуальний прийом у 2D-графіці, при якому різні шари фону рухаються з неоднаковою швидкістю відносно камери. Це створює ефект глибини простору та об’ємності сцени [7].

– Геймплейна петля – система повторюваних дій та механік, що формують основний цикл взаємодії гравця з грою [4].

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

В якості аналогів наведені анімаційні відео-ігри, окремі елементи яких стали джерелом натхнення для дипломного проєкту. Через значну різницю у форматах і способах реалізації основна увага в подальших описах приділяється не повному порівнянню робіт, а окремим художнім рішенням, атмосфері та підходам до побудови простору й настрою.

Важливо, що більшість наведених аналогів не розглядаються як прямий зразок для створення геймплею. Дипломний проєкт не орієнтується на складний або швидкий платформер із високою динамікою проходження. Навпаки, основний акцент робиться на атмосфері, ритмі сцен, візуальному сторітелінгу та відчутті подорожі крізь світ книги. Через це особливу роль відіграють не механіки самі по собі, а спосіб подачі простору, світла та руху персонажів.

1.1. Відеогра “Little Nightmares II”, 2021.

“Little Nightmares II”[1] – відеогра у жанрі пригодницького хорор-платформера з елементами головоломки, розроблена студією Tarsier Studios та видана Bandai Namco Entertainment (Іл. 1.1). Події гри розгортаються у викривленому, майже сновидному світі, де звична логіка реальності порушена. Гравець керує хлопчиком Моно, який разом із дівчинкою на ім’я Шоста намагається вижити, просуваючись через низку небезпечних локацій. Сюжет подається фрагментарно, через що постійно виникає відчуття недомовленості та напруги. І це працює, бо гравець змушений самостійно збирати окремі деталі історії та буквально добудовувати сенси по крихтах. Особливістю світу гри є поєднання впізнаваності та спотворення. Простір виглядає знайомим, але водночас неприродно викривленим і тривожним. Дорослі персонажі зображені як гротескні істоти, які майже втратили людські риси та перетворилися на джерело загрози. Через це історію Моно та Шостої можна трактувати як

[1] https://youtu.be/y1UtH4KG6Xc?is=9i5soYFU1suWlT50

своєрідну метафору страху дорослішання: світ дорослих тут виглядає ворожим, дивним і майже незрозумілим.

З технічної точки зору гра поєднує тривимірне середовище з принципами двовимірної подачі. Камера зафіксована у боковій проєкції, завдяки чому сцени виглядають композиційно цілісними. Велику роль у грі відіграють атмосферні фони. Вони не тільки створюють задушливий настрій, а й беруть участь у самому сторітелінгу [3]. Завдяки використанню паралаксу середовище набуває глибини, а рух персонажів виглядає більш виразним. Освітлення побудоване на контрастах, що допомагає спрямовувати увагу гравця та додатково підсилює тривожність сцен [7]. Простір у “Little Nightmares II” не сприймається як звичайний фон або декоративна картинка, бо він поводиться майже як окремий учасник подій. Десь він тисне масштабом, десь навпаки залишає персонажа самого посеред величезної порожнечі. Саме цей підхід став одним із важливих джерел натхнення для дипломного проєкту.

Подібність між цією грою та дипломною роботою простежується насамперед у способі використання платформера як форми візуального сторітелінгу. Історія тут розкривається не через великі діалоги чи текстові вставки, а через рух персонажа, середовище та ритм самої подорожі [3]. Водночас дипломний проєкт не прагне відтворити хорор-динаміку “Little Nightmares II”. Якщо у грі Tarsier Studios простір викликає постійне напруження і страх, то у трейлері «Де у біса турист?» атмосфера будується інакше: вона більш спокійна, навіть медитативна у деякому сенсі, попри загальну дивність того, що відбувається. Особливо близьким для дипломного проєкту є саме відчуття абсурдної світобудови. Події у “Little Nightmares II” існують за внутрішньою логікою, яка не збігається зі звичною реальністю. Подібний принцип можна побачити і у творах «Дискосвіту» Террі Пратчетта, де світ теж функціонує за власними правилами. Проте між цими роботами є важлива різниця: у «Little Nightmares II» абсурд має тривожний і жорстокий характер, тоді як у «Дискосвіті» він частіше подається через гумор, іронію та дивні побутові ситуації [4]. Саме це поєднання дивакуватості, спокійного руху

крізь локації та уважності до середовища стало одним із головних орієнтирів під час створення візуальної атмосфери дипломного трейлера.

1.2. Відеогра “Little Nightmares”, 2017.

“Little Nightmares”[2] – відеогра у жанрі пригодницького хорор-платформера з елементами головоломки, розроблена студією Tarsier Studios та видана Bandai Namco Entertainment (Іл. 1.2). Події гри розгортаються на борту «Щелепи» – величезного підводного судна, де маленька дівчинка на ім’я Шоста намагається вижити та вирватися на волю. Гравець попадає історію десь зсередини і дізнається про події виключно через візуальні підказки, поведінку персонажів і сам дизайн простору. Мешканці судна представлені як викривлені дорослі фігури, які втілюють різні форми влади, споживання та контролю. На їхньому тлі Шоста виглядає маленькою, вразливою і майже непомітною. Ця диспропорція між персонажем і навколишнім світом стає основою не тільки геймплейної механіки, а й емоційного впливу гри. Гравець постійно відчуває, наскільки простір навколо переважає головну героїню. З художньої точки зору гра поєднує похмуру атмосферу з певною химерністю, оскільки візуальний стиль місцями нагадує клеймаційну анімацію та балансує між жахом і гротеском.. Камера зафіксована таким чином, щоб гравець ніколи не міг повністю охопити простір навколо себе [3].

Для дипломного проєкту ця гра стала важливою насамперед через роботу з атмосферою та простором. У “Little Nightmares” локації не перевантажені деталями. Навпаки, вони часто виглядають тихими та порожніми. Це відчуття простору, у якому герой ніби губиться, частково вплинуло на підхід до створення середовища у трейлері «Де в біса турист?». Водночас дипломна робота не наслідує загальний темп гри. Якщо “Little Nightmares” постійно підтримує напругу і відчуття небезпеки, то у дипломному трейлері акцент зміщується на споглядання локацій, ритм руху та контраст між тривожною атмосферою і комедійною поведінкою Багажа.

[2] https://youtu.be/aOadxZBsPiA?is=remFPSYURcrjRIrx

1.3. Відеогра "Little Misfortune", 2019.

"Little Misfortune"[3] – хорор-пригодницька відеогра у жанрі інтерактивної оповіді, розроблена та видана незалежною шведською студією Killmonday Games (Іл. 1.3). У центрі сюжету восьмирічна дівчинка, яка починає чути загадковий голос і вирушає у подорож, аби здобути приз «Вічного Щастя» для своєї матері. Голос веде її через ліс, де поступово відкриваються тривожні й моторошні подробиці навколишнього світу. При цьому складні теми, зокрема домашнє насильство, смерть, психологічна травма та депресія, показані крізь призму дитячого сприйняття. Головна героїня говорить про страшні речі з наївністю людини, яка ще не до кінця розуміє, наскільки ненормальними вони є. Через це окремі сцени спрацьовують навіть сильніше, ніж якби гра подавала їх прямо й безпосередньо. Візуальний стиль гри наслідує естетику паперових ляльок та ілюстрованих дитячих книжок. У поєднанні з яскравою, казковою стилістикою це створює специфічне відчуття, бо світ виглядає кольоровим і навіть кумедним, але водночас у ньому постійно присутня прихована тривога.

Для дипломного проєкту "Little Misfortune" стала важливим аналогом насамперед через роботу з контрастом настроїв. У грі легка, подекуди навіть комічна подача постійно стикається з похмурим емоційним підтекстом. Схожий принцип використовується і в трейлері «Де у біса турист?»: бардівська музика, спокійний ритм руху Багажа та загальна абсурдність ситуації існують паралельно з панікою Ринсвіда та відчуттям постійної небезпеки. Важливо й те, що в обох роботах гумор не прибирає напругу повністю. Навпаки, він робить її дивнішою. Через це сцени не сприймаються ані як чиста комедія, ані як відвертий жах. Вони балансують десь посередині, створюючи специфічний емоційний стан, коли смішне і тривожне існують одночасно. Окремо варто відзначити підхід до персонажа як до головного носія атмосфери. У "Little Misfortune" саме спосіб мислення головної героїні визначає, як гравець бачить світ навколо.

[3] https://youtu.be/ScO3SsbcFSU?is=p45a96XxMZDINLLE

1.4. Відеогра “Fran Bow”, 2015

“Fran Bow”[4] – пригодницька горор-гра у жанрі point-and-click з елементами психологічного жаху, розроблена та видана студією Killmonday Games (Іл. 1.4). Події гри розгортаються у грудні 1945 року. Десятирічна Френ потрапляє до психіатричної установи після того, як стає свідком жорстокого вбивства своїх батьків. Її головна мета – втекти з лікарні, знайти свого кота та повернутися до єдиної живої родички. Центральною механікою гри є спеціальний препарат, який дозволяє Френ перемикатися між звичайною версією світу та її спотвореним, моторошним відображенням. Саме там героїня знаходить підказки й предмети, необхідні для проходження. Художній стиль гри поєднує готичну естетику з візуальною мовою дитячих книжок з ілюстраціями. Уся графіка виконана вручну у характерній 2D-стилістиці, а анімація зберігає помітний авторський характер [6]. Чорно-білі ілюстрації у катсценах додатково підсилюють це враження. Через таку подачу гра місцями нагадує темну інтерактивну казку.

Для дипломного проєкту “Fran Bow” стала важливим джерелом натхнення з кількох причин. Насамперед обидві роботи працюють із контрастом між способом подачі та емоційним змістом. У “Fran Bow” похмурі теми поєднуються з візуально м’якою, майже “книжковою” стилістикою. У трейлері «Де у біса турист?» схожий ефект виникає через поєднання похмурих локацій із комедійною поведінкою Багажа та загальною абсурдністю ситуації. Також спільним є підхід до сприйняття простору. Не менш важливим став і сам авторський підхід до 2D-стилістики. “Fran Bow” не намагається виглядати технічно «стерильно» або надто реалістично. Навпаки, у грі добре відчувається ручна робота, і саме це додає їй характеру. Для дипломного трейлера такий підхід теж є важливим, особливо у сценах із покадровою анімацією та атмосферними фонами, де акцент робиться не на реалістичності, а на настрої та враженні від простору.

[4] https://www.youtube.com/watch?v=cnfXW4JRLpc

1.5. Відеогра “Sally Face”, 2016

“Sally Face”[5] – епізодична пригодницька гра з елементами психологічного жаху та містики, розроблена соло-розробником Стівом Ґабрі під студією Portable Moose (Іл. 1.5). Гра складається з п’яти епізодів і розповідає про Саллі Фішера – підлітка з протезним обличчям, який переїжджає до багатоквартирного будинку. Там він разом із друзями поступово занурюється у розслідування серії таємничих вбивств і дивних надприродних явищ. Для спілкування з мертвими Саллі використовує портативну ігрову консоль, і саме через неї історія повільно відкриває свої приховані шари. Візуально гра має впізнаваний стиль, побудований на намальованих від руки лініях із м’якими, трохи нестабільними контурами. Окремі елементи інтерфейсу, зокрема екран портативної консолі, виконані у піксельній естетиці. Загальна стилістика свідомо відсилає до мультсеріалів 90-х, наприклад «Гей, Арнольде!», і через це створює відчуття знайомої, але трохи викривленої дитячої естетики.

Для дипломного проєкту ця гра цікава насамперед тим, як вона поєднує речі, які на перший погляд погано сумісні. У “Sally Face” підліткова драма, дружба і побутові моменти існують поруч із містикою та жахом, не знищуючи одне одного. Вони радше переплітаються. І це важливо, бо схожий принцип використовується у «Де у біса турист?», де тривожний фон світу співіснує з загальною гротескністю ситуацій.

[5] https://www.youtube.com/watch?v=_7RCi0pWYD8

1.6. Відеогра “Rusty Lake: Paradise”, 2018

“Rusty Lake: Paradise”[6] – це пригодницька point-and-click гра з головоломками та сюрреалістичним горором, розроблена незалежною студією Rusty Lake (Іл. 1.6). Дія відбувається на острові Paradise, куди головний герой повертається після загадкової смерті матері. Після цього острів починають переслідувати десять єгипетських кар, і гравець поступово розкриває приховані спогади матері, паралельно беручи участь у моторошних сімейних ритуалах, які мають зупинити знищення. Художній стиль гри поєднує чітко промальованих персонажів із м’якими пастельними фонами, створеними вручну нідерландським художником Йоганом Шерфтом. Це поєднання дає дуже впізнаваний візуальний ефект: простір виглядає спокійним, майже тихим, але самі події всередині нього поступово стають дедалі тривожнішими. Саундтрек побудований таким чином, що кожна кара має власну музичну тему та варіації. Через це кожен епізод сприймається як окрема невелика історія зі своїм ритмом і настроєм, навіть якщо загальна сюжетна лінія залишається спільною.

Для дипломного проєкту ця гра є важливою насамперед через роботу з поєднанням стилізованих фонів і більш чітких персонажів. Подібний підхід використовується і в трейлері «Де у біса турист?», де текстурні, атмосферні фони існують паралельно з більш лінійними та виразними силуетами героїв. Це дозволяє не перевантажувати кадр, але водночас зберігати візуальну глибину.[3] Нарешті, важливим є і загальний сюрреалістичний підхід. Світ “Rusty Lake” функціонує за власною логікою, де дивні події не пояснюються напряму і не потребують виправдання. Це перегукується з всесвітом Пратчетта, де абсурд не є винятком із правил, а радше самим способом існування світу [4].

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

1.7. Відеогра “Hollow Knight”, 2017

“Hollow Knight”[7] – двовимірна екшн-пригодницька гра у жанрі метроідванії, розроблена австралійською незалежною студією Team Cherry (Іл. 1.7). Гра розгортається у підземному занепалому королівстві, яке поступово поглинає надприродна хвороба. Гравець керує мовчазною комахоподібною лицаркою, що досліджує цей простір і по крихтах збирає історію світу. Жодних пояснень на старті немає, і вся інформація про лор відкривається виключно через дослідження. Візуально гра побудована на hand-drawn графіці, середовища мають виразну живописну деталізацію, де шари переднього і заднього плану чітко розрізняються за тоном і стилем [7]. Персонажі, навпаки, навмисно простіші за формою, але дуже впізнавані, їхні силуети добре читаються на фоні середовища і не губляться у деталях.

Для дипломного проєкту ця гра важлива насамперед тим, як вона працює з простором. У “Hollow Knight” локації слугують не тільки фоном для руху персонажа, вони мають власний настрій і історію [3]. Саме цей підхід до середовища як до частини наративу перегукується з трейлером «Де у біса турист?», де фон не просто супроводжує дію, а фактично розповідає її разом із персонажами. Ще один важливий момент – це чітке розділення персонажа і середовища через тональний контраст. У “Hollow Knight” це досягається за рахунок темних силуетів на складних, деталізованих фонах. У дипломному трейлері використовується схожий принцип, де фігури героїв читаються на більш текстурних і м’яких середовищах гризайльній палітрі [1].

Окремо варто відзначити, що гра показує, як ручна 2D-анімація може бути глибокою і виразною без спроб імітувати реалістичність. Вона тримається не на правдоподібності, а на стилі, ритмі і композиції.

[7] https://www.youtube.com/watch?v=UAO2urG23S4

1.8. Відеогра “Old Man’s Journey”, 2017.

“Old Man’s Journey”[8] – це пазл-пригода з наративним акцентом, розроблена австрійською студією Broken Rules (Іл. 1.8). Гра розповідає про літнього чоловіка, який вирушає у подорож після отримання листа. Історія подається без класичних діалогів: вона розкривається через напівстатичні флешбеки та взаємодію з середовищем. У центрі гри – теми втрати, жалю, примирення і спокійного прийняття минулого. Головна механіка доволі проста: гравець змінює форму ландшафту, піднімає або опускає пагорби, щоб прокласти шлях для персонажа. Фактично, середовище тут стає інструментом розповіді історії, а не просто декорацією. Гра свідомо не квапить гравця. Навпаки, вона залишає простір для споглядання. Тут нормально просто стояти і дивитися на пейзаж, без відчуття, що щось треба встигнути. Світ виглядає як акварельна ілюстрація або розгорнута книжка-панорама: шаровані hand-drawn пейзажі з м’якою, сонячною палітрою, що створює відчуття спокою і легкої ностальгії.

Серед усіх розглянутих аналогів ця робота є однією з найближчих до дипломного трейлера саме через ставлення до середовища. Тут пейзаж не є фоном “для галочки”, він виступає окремою цінністю. Гравець має час його роздивитися, і це частина досвіду. У «Де у біса турист?» використовується схожий підхід: навіть коли Багаж рухається вперед, локації залишають після себе враження, бо композиція кадру і ритм сцен дають їм час на розглядання. Також важливим є принцип шарової побудови простору. У “Old Man’s Journey” він відчувається у тому, як змінюється ландшафт і як працює глибина сцени. У дипломному трейлері цей ефект технічно реалізується через паралаксний скролінг, де різні плани рухаються з різною швидкістю. У результаті виникає схоже відчуття простору, який має об’єм і глибину, а не виглядає як плоска ілюстрація [7].

[8] https://www.youtube.com/watch?v=tJ29Ql3xDhY

1.9. Відеогра “GRIS”, 2018.

“GRIS”[9] – платформер-пригода іспанської студії Nomada Studio, видана Devolver Digital (Іл. 1.9). Гра розповідає про дівчину на ім’я Ґріс, яка прокидається в долонях статуї і опиняється у знебарвленому, порожньому світі. Просуваючись уперед, вона поступово повертає кольори у простір навколо себе. Кожен новий колір відповідає певній стадії проживання втрати. Діалогів немає, і вся історія подається через образи, музику та символічні сцени, залишаючи гравцеві багато простору для власного прочитання. Візуальний стиль гри побудований на акварельній естетиці. Кожна сцена виглядає як окрема живописна ілюстрація з багатошаровими середовищами, насиченими рослинністю, формами і деталями на різних планах глибини. Відсутність інтерфейсу додатково підсилює цей ефект, бо нічого не відволікає від самого зображення. Кожен етап емоційного стану героїні має власний колір і власну атмосферу, яка буквально змінює простір.

Серед усіх аналогів саме “GRIS” є найбільш безпосереднім джерелом натхнення для дипломного трейлера. Тут особливо важливий принцип, за яким середовище стає головним носієм емоційного змісту. Воно не просто підтримує історію, а фактично розповідає її. Гравець не поспішає, він дивиться, затримується в кадрі, і через це простір починає працювати як емоційний інструмент. У «Де у біса турист?» цей підхід використовується у платформерній частині: локації, повз які рухається Багаж, мають власну атмосферу і не зникають одразу з пам’яті. Навіть швидкий рух персонажа не скасовує того, що фон залишається важливим. Він формує настрій сцени майже так само сильно, як і самі дії героїв. Окремо варто відзначити технічний принцип шарової побудови простору. У «GRIS» він досягається через акварельні багатошарові середовища, де кожен план має власну глибину. У результаті виникає схоже занурення у простір, де фон перестає бути “задником” і стає повноцінною частиною візуального досвіду [7].

[9] https://www.youtube.com/watch?v=xtWnBHG6dis

1.10. Відеогра “Night in the Woods”, 2017

“Night in the Woods”[10] – пригодницький платформер студії Infinite Fall, виданий Finji (Іл. 1.10). Гра розгортається у занепалому шахтарському містечку, куди повертається двадцятирічна кішка Мей Боровскі після відрахування з коледжу. Вона намагається відновити стосунки зі старими друзями, але поступово починає помічати, що з містом щось не так. Повільно, майже непомітно, відкривається прихована історія, яка довго залишалася під поверхнею. Попри натяки на містичні або навіть жахливі події, значну частину часу гравець просто гуляє, розмовляє з персонажами і спостерігає за повсякденним життям. Художній стиль виконаний у площинній техніці, що нагадує паперові вирізки з дитячих книжок. При цьому фони містечка дуже насичені деталями й атмосферою: дрібні зміни в середовищі, як-от пожовтіле листя, осінні прикраси чи перші сніжинки, формують відчуття повільного плину часу. Усе це створює спокійний, майже циклічний ритм життя невеликого міста, де кожен день трохи схожий на попередній.

Для дипломного проєкту ця гра важлива насамперед своїм ставленням до середовища. У «Night in the Woods» гравець не поспішає і не “проходить рівні” у звичному сенсі. Він радше перебуває у просторі, і саме це перебування поступово розкриває і місто, і персонажів. У «Де у біса турист?» використовується подібний підхід: навіть коли Багаж рухається швидко, локації не сприймаються як чисто функціональні ділянки шляху. Вони мають власний настрій, текстуру і характер.[3]Ще один важливий аспект – використання антропоморфних персонажів. У «Night in the Woods» тваринні образи не є просто стилістичним прийомом. Вони створюють певну дистанцію, яка дозволяє говорити про доволі людські речі без прямого натуралізму. Схожий ефект частково перегукується і з дипломним проєктом, де абсурдність і гротескність персонажів дозволяє сприймати події легше, ніж якби вони були подані максимально буквально.

[10] https://www.youtube.com/watch?v=Nc6f9llfs0w

1.11. Відеогра “Journey”, 2012

“Journey”[11] – пригодницька арт-гра студії Thatgamecompany, видана Sony Computer Entertainment (Іл. 1.11). Гравець керує безіменною фігурою в плащі, яка прокидається посеред пустелі і вирушає до далекої гори на горизонті. Уся структура гри побудована навколо руху вперед і поступового наближення до мети, яка спочатку виглядає майже недосяжною. Розробники свідомо мінімізували пояснення, щоб гравець сприймав простір без зайвих підказок і сам формував емоційний зв’язок із подорожжю. Пейзажі у грі не є фоном у традиційному розумінні. Вони виступають головним носієм досвіду. Відсутність інтерфейсу, дуже проста механіка і віддалена камера повністю концентрують увагу на середовищі. Ландшафти змінюються поступово: від гарячих пісків до холодних засніжених територій, і кожен із них має власний емоційний відтінок, який підсилюється музичним супроводом. Із дипломним трейлером цю гру пов’язує, по суті, одна ключова ідея: рух крізь простір може бути самостійним художнім досвідом. У «Journey» гравець не поспішає, він просто йде вперед і спостерігає за тим, як змінюється світ навколо.

Саме це відчуття стало важливим орієнтиром для платформерної частини «Де, в біса, турист?». У трейлері паралаксний скролінг використовується для того, щоб розгорнути фони як послідовність пейзажів, які змінюють один одного не різко, а плавно. Це дозволяє кожній локації “затриматися” в кадрі трохи довше, ніж цього вимагає чисто ігрова механіка. Як і в «Journey», тут важливо не тільки те, куди рухається персонаж, а й те, що він встигає побачити дорогою

[11] https://www.youtube.com/watch?v=2FZkTXs3Td8

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура

Анімаційний трейлер «Де, в біса, турист?» є адаптацією підциклу «Ринсвід» із серії романів Террі Пратчетта «Дискосвіт», реалізованою у форматі концепту 2D-платформера [4,7]. Проєкт поєднує покадрову анімацію з паралаксовим скролінгом, завдяки чому трейлер набуває структури, наближеної до класичної платформерної відеогри. Водночас це не повноцінний геймплей, а саме візуальна інтерпретація ігрової логіки [3]. У центрі сюжету перебувають чарівник Ринсвід і магічна скриня Багаж, яка безперервно переслідує його крізь локації Плаского світу. На перший погляд це виглядає як проста сцена втечі, однак у межах концепції вона розгортається як послідовність невеликих епізодів, де змінюються середовища, ритм і характер взаємодії персонажів. Через це ситуація поступово набуває комедійного, місцями абсурдного характеру, що відповідає стилю першоджерела.

Основною метою роботи є створення анімаційного трейлера, який передає атмосферу та гумористичну природу текстів Террі Пратчетта, демонструє потенційну ігрову механіку платформера та водночас популяризує його творчість серед української авдиторії [5]. Окремим завданням є дослідження того, як літературний матеріал може бути адаптований до інтерактивного або ігрового формату без втрати ключових стилістичних рис, зокрема іронії, абсурдного гумору та специфічної динаміки між персонажами. Структура трейлера побудована на чергуванні двох типів візуальної подачі: покадрової анімації та платформерних сегментів із використанням паралаксового скролінгу. Покадрові сцени відповідають за більш детальне розкриття персонажів і їхньої поведінки, тоді як платформерні частини формують відчуття руху крізь простір. Разом ці елементи створюють ритмічну композицію [6,7].

Центральний комедійний ефект формується через контраст сприйняття одних і тих самих подій різними персонажами. Для Ринсвіда ситуація виглядає як постійна загроза і неконтрольований хаос. Для Багажа ж це радше звичайний рух уперед, який не потребує пояснень. Ця різниця у “логіці поведінки” стає джерелом гумору і водночас рушієм сцени. Музичний супровід і ритм анімації додатково підкреслюють цей розрив: серйозність одного персонажа постійно стикається з майже безтурботною прямолінійністю іншого. Окрему роль у структурі відіграє і сам простір. Паралаксовий скролінг використовується не лише як технічний прийом, а як інструмент побудови глибини сцени та відчуття безперервного руху. Завдяки різним швидкостям шарів фон набуває об’єму, а світ сприймається як живий і багаторівневий [7].

Візуальна структура роботи базується на контрасті між монохромним середовищем локацій і динамікою персонажів. Використання гризайльної стилістики дозволяє зосередити увагу на силуетах, русі та композиції кадру, не перевантажуючи зображення зайвими кольоровими акцентами. Це також підсилює загальну атмосферу світу, який виглядає стримано, але не порожньо [1]. Деталі з’являються поступово і працюють радше на настрій, ніж на буквальну інформацію. Цільовою аудиторією проєкту є насамперед молодь і дорослі, знайомі з творчістю Террі Пратчетта, зокрема читачі українських перекладів серії «Дискосвіт» [5]. Водночас трейлер орієнтований і на ширшу аудиторію, яка цікавиться інді-іграми, стилізованою 2D-анімацією та комедійним фентезі. Оскільки базова структура конфлікту є зрозумілою навіть без попереднього знайомства з першоджерелом, проєкт може працювати і як самостійний візуальний вступ до цього всесвіту.

2.2 Стилістична концепція

Візуальний ряд анімаційного платформера «Де, в біса, турист?» виконано в техніці покадрової 2D-анімації у монохромній стилістиці гризайлі, що базується на градаціях сірого без використання кольору [6,1]. Через це простір читається структурно, а атмосфера вибудовується майже виключно через світлотінь і композицію. Уся персонажна та покадрова 2D-анімація та фонові середовища з текстурними елементи виконуються у “Clip Studio Paint”. Для побудови глибини в платформерних сценах використовується паралакс-анімація, зібрана в “Adobe After Effects” [7]. Такий розподіл інструментів дає змогу тримати персонажну анімацію під жорстким контролем по руху і таймінгу, тоді як середовище залишається більш “плинним” і гнучким у композиційних рішеннях. Фони створені із застосуванням текстурних пензлів, які імітують пастель, туш та інші традиційні графічні матеріали. Завдяки цьому середовище набуває живої, трохи шорсткої фактури, яка контрастує з більш чіткою пластикою персонажів.

Анімація Багажа виконується як покадровий цикл руху, тоді як фонові шари зміщуються з різною швидкістю, створюючи ілюзію глибини та безперервного просування вперед. Паралаксний скролінг тут працює як прямий відгук класичним платформерам, але візуально він не про швидкість заради ускладнення гейплею [3,7]. Окремо цей прийом підкреслює характер Багажа. Він рухається вперед не як обережний персонаж, а як щось вперте і майже невідворотне. Вступна та фінальна сцени, на відміну від центральної платформерної частини, виконані у традиційній покадровій анімації [6]. Це створює чіткий розрив у сприйнятті: ніби глядача на мить виводять із “ігрового режиму” і повертають у більш кінематографічну площину. Завдяки цьому середина трейлера сприймається як окремий просторовий блок, а не просто продовження сцени.

Композиційно робота базується на принципі силуетності. Персонажі часто подаються як чіткі темні або світлі форми на контрастному тлі, що

дозволяє швидко зчитувати дію навіть у насичених рухом сценах. Контраст між глибокими темними плямами і світлими зонами кадру формує додаткову напругу і водночас тримає сцену зібраною, не даючи їй розсипатися [1].

2.3 Технічні характеристики та особливості

Платформер «Де, в біса, турист?» реалізується у форматі покадрової 2D-анімації тривалістю близько однієї хвилини і тридцяти секунд. Рух персонажів створюється вручну. Такий підхід дозволяє точно контролювати пластику руху, ритм і характер кожної дії [6]. Виробничий процес розподілений між двома програмами відповідно до їхніх функціональних ролей. У “Clip Studio Paint” створюються фонові елементи, текстури та концепт-арти із застосуванням текстурних пензлів, що імітують традиційні графічні матеріали. Анімація персонажів також виконується у “ Clip Studio Paint ”. Саме тут організовується робота зі шарами, таймінгом і фазами руху за допомогою функції onion skinning. Основна анімація Багажа побудована як циклічна покадрова петля, що повторюється протягом усього платформерного сегмента.[3] Це дає змогу зосередитися не на складності руху як такого, а на його ритмічності.

Фінальне компонування сцен і робота з камерою здійснюються у “Adobe After Effects”. У цій програмі реалізується паралаксовий скролінг, який є ключовим технічним рішенням платформерної частини. Простір розділяється на кілька шарів глибини: передній, середній і задній плани. Кожен із них рухається з різною швидкістю відносно камери. Ближні об’єкти зміщуються швидше, дальні повільніше, що створює переконливу ілюзію об’єму в межах двовимірної сцени [7].

2.4 Звукове рішення

Звукове рішення трейлера анімаційного платформера «Де, в біса, турист?» побудоване на взаємодії дієгетичних звуків середовища та музичного супроводу, який відображає не стільки об’єктивний перебіг подій, скільки суб’єктивне сприйняття ситуації персонажами. Ролик відкривається шурхотом тканини одягу Ринсвіда. Уже з перших секунд звуковий ряд задає тривожний тон і формує відчуття напруги, ніби щось ось-ось піде не так. Далі ця напруга поступово ущільнюється тілесними звуками: важким диханням персонажа, після яких Багаж відповідає загрозливим гарчанням. Різкий старт втечі супроводжується кроками та характерним брязкотом монет Рину, що висипаються з кишень, додаючи сцені дрібної, майже нервової деталізації.

Із початком платформерної частини звукове рішення різко змінюється. З’являється весела бардівська мелодія, виконана на флейті. Важливо, що ця музика не описує «реальний» емоційний стан сцени, а відображає погляд Багажа на події. Для нього погоня не є катастрофою, радше це щось на кшталт ритмічної прогулянки. І саме цей дисонанс між музикою і тим, що фактично відбувається на екрані, створює основний комедійний ефект. Рух Багажа додатково підкреслюється звуком його численних ніжок, який формує впізнаваний і трохи абсурдний звуковий образ персонажа. У процесі проходження локацій середовище поступово «включається» у звукову палітру: з’являються шурхіт листя, свист вітру. Завдяки цьому світ не виглядає статичним, він наче реагує на рух персонажів і поступово починає “працювати” разом із ними. Кульмінація сцени з Багажем вибудовується на різкому обриві музики. У цей момент дія ніби зависає, і на перший план виходить серцебиття Ринсвіда. Це різко зміщує фокус із зовнішньої події на внутрішній стан персонажа, дозволяючи буквально відчути його паніку, а не просто побачити її. Викрадення Ринсвіда супроводжується важким гуркотом, після чого клацання кришки Багажа ставить чітку звукову крапку в епізоді.

Фінальний епізод побудований на контрасті двох звукових шарів. Янгольське звучання після захоплення передає суб’єктивне сприйняття Ринсвіда, який переконаний, що помер. Цей стан різко обривається після оклику Двоцвіта, що здивовано звертається до нього, повертаючи сцену у реальність. У відповідь лунає розгублений вигук самого Ринсвіда, який і завершує сцену емоційною розрядкою та переводить напругу у комічне полегшення. Таким чином, звукове рішення «Де у біса турист?» працює як повноцінний наративний шар. Музика, тілесні звуки та середовище не просто дублюють зображення, а формують окремий рівень сенсу, через який глядач сприймає події. І без цього шару сцени втратили б значну частину свого характеру.

ВИСНОВКИ

У ході дипломного дослідження було розглянуто питання адаптації літературного матеріалу в інтерактивний медіаформат, зокрема те, як авторський гумор і внутрішня логіка фентезійного всесвіту можуть існувати у межах платформерної відеогри, не втрачаючи своєї характерності. «Дискосвіт» Террі Пратчетта – це серія, де абсурд не порушує правила світу, а фактично є їхньою частиною, виявився матеріалом, що природно піддається ігровій інтерпретації. Підцикл «Ринсвід» із постійною втечею, переслідуванням і хаотичними подіями має майже готову платформерну структуру, яку потрібно радше переосмислити, ніж штучно конструювати. Практичним результатом роботи став анімаційний трейлер «Де, в біса, турист?», побудований на контрасті між суб'єктивно катастрофічним сприйняттям Ринсвіда і демонстративною безтурботністю Багажа. Цей розрив і формує основний комедійний ефект: ситуація для одного персонажа виглядає як постійна загроза, тоді як інший рухається вперед із повною впевненістю, ніби нічого критичного не відбувається. Додатково це підкреслюється музичним рішенням, де легка бардівська мелодія вступає у прямий конфлікт із візуальною сценою переслідування.

Технічно проєкт реалізовано через поєднання покадрової анімації з паралаксовим скролінгом. Така комбінація дозволяє одночасно працювати з виразністю персонажного руху та глибиною середовища. Фонові локації розгортаються пошарово, формуючи відчуття простору, який існує незалежно від дій персонажів, але при цьому постійно з ними взаємодіє. Аналіз аналогів показав, що найбільш релевантними для проєкту є роботи, у яких середовище виступає самостійною естетичною і наративною одиницею. "GRIS", "Journey" та "Old Man's Journey" демонструють підхід, за якого сам рух крізь простір є достатнім художнім досвідом. Цей принцип ліг в основу роботи з локаціями у трейлері. Водночас "Little Nightmares", "Hollow Knight" та ігри серії "Rusty Lake" підтверджують ефективність обмеженої або монохромної палітри у

створенні щільної атмосфери, де ключову роль відіграють тональні контрасти і композиція, а не колір як такий [1]. Застосування гризайльної стилістики у поєднанні з текстурними пензлями дозволило сформувати цілісне середовище без опори на колірні акценти. Паралаксовий скролінг, реалізований у After Effects, забезпечив відчуття глибини та безперервного руху простору. Звукове рішення, у свою чергу, побудоване на принципі суб'єктивності: музика та звуки відображають не стільки події, скільки те, як їх сприймає конкретний персонаж.

Отже, трейлер «Де, в біса, турист?» демонструє можливість адаптації літературного всесвіту Террі Пратчетта до ігрової форми, у якій комедійний абсурд органічно співіснує з монохромною, стриманою естетикою. Іноді достатньо просто змінити кут сприйняття, і навіть погоня виглядає не як катастрофа, а як дивно весела подорож, де страшне і смішне йдуть поруч, не заважаючи одне одному.

ЛІТЕРАТУРА

1. Grisaille. Encyclopædia Britannica. URL: https://www.britannica.com/art/grisaille (дата звернення: 09.05.2026).

2. Hutcheon L. A Theory of Adaptation. New York : Routledge, 2006. 232 p.

3. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 3rd ed. Boca Raton : CRC Press, 2019. 600 p.

4. Pratchett T. The Colour of Magic. London : Colin Smythe, 1983. 210 p.

5. Пратчетт Т. Колір магії / пер. О. Красюк. Львів : Видавництво Старого Лева, 2021. 288 с.

6. Johnston, O., Thomas, F. The Illusion of Life: Disney Animation. – New York : Hyperion, 1981. – 575 p.

7. Паралаксний скролінг. Вікіпедія. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Parallax_scrolling (дата звернення: 09.05.2026)

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл 1.1 Відеогра “Little Nightmares 2”, 2021



Іл 1.2 Відеогра “Little Nightmares”, 2017



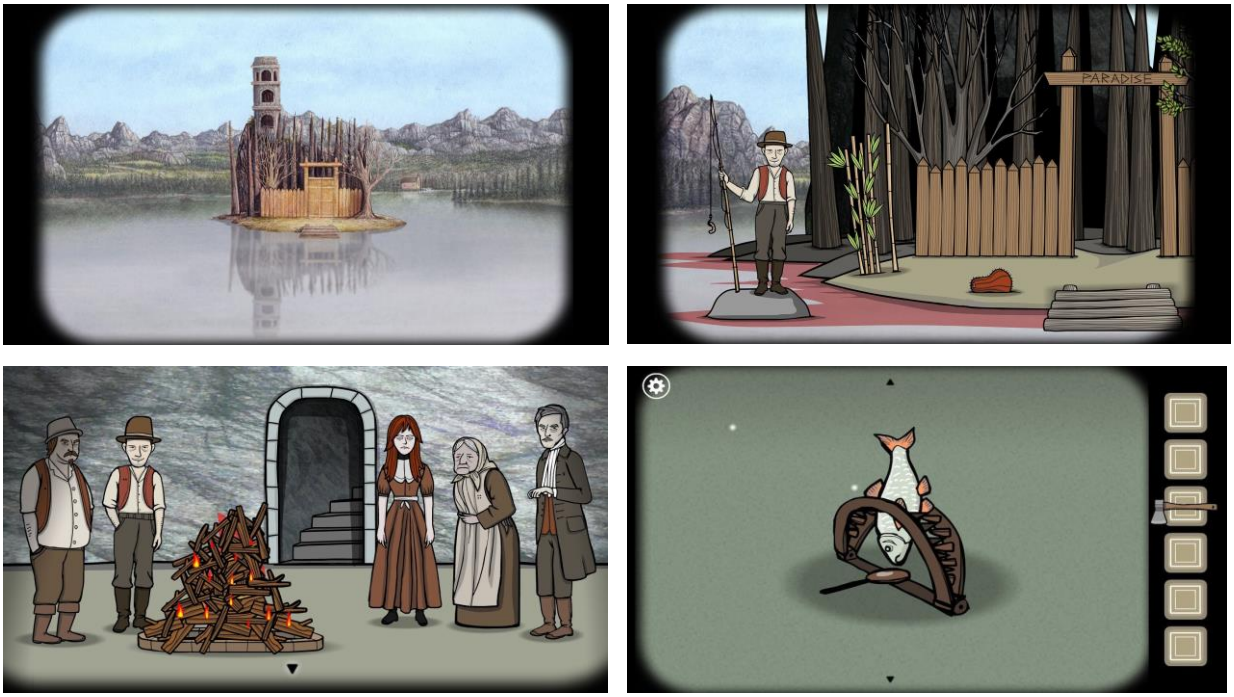
Іл 1.3 Відеогра “Little Misfortune”, 2019



Іл 1.4 Відеогра “Fran Bow ”, 2015



Іл 1.5 Відеогра “Sally Face”, 2016



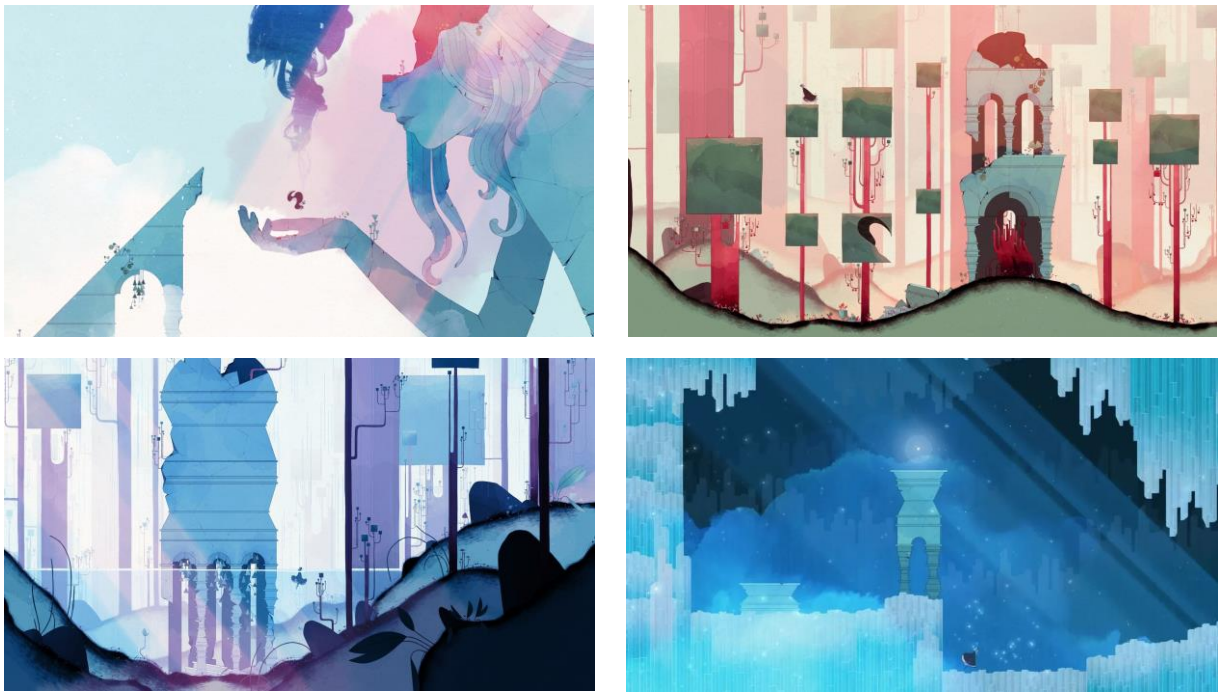
Іл. 1.6 Відеогра “Rusty Lake: Paradise”, 2018



Іл. 1.7 Відеогра “Hollow Knight”, 2017



Іл. 1.8 Відеогра “Old Man`s Journey ”, 2017



Іл. 1.9 Відеогра “GRIS ”, 2018



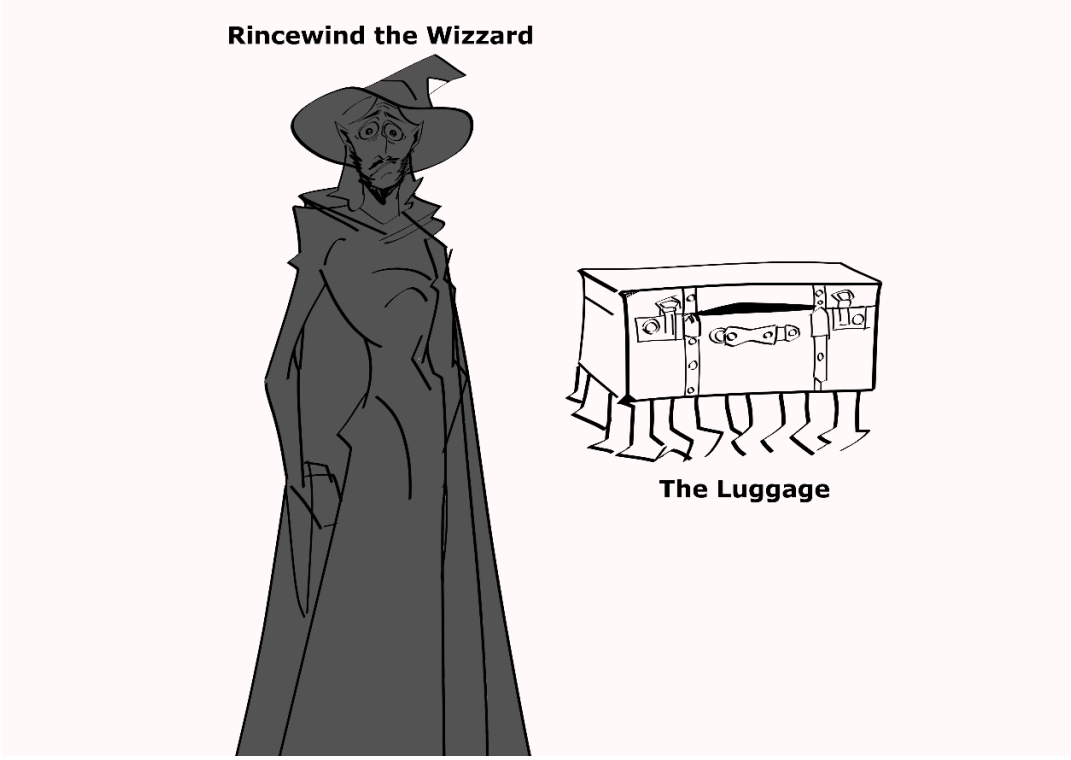
Іл. 1.10 Відеогра “Nights In The Woods”, 2017

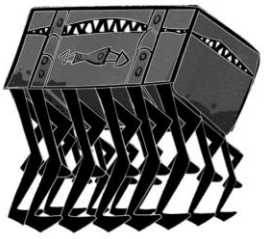


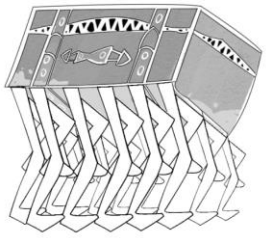
Іл. 1.11 Відеогра “Journey ”, 2012

ДОДАТОК ІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ

Іл. 2.1 Пошуки персонажа



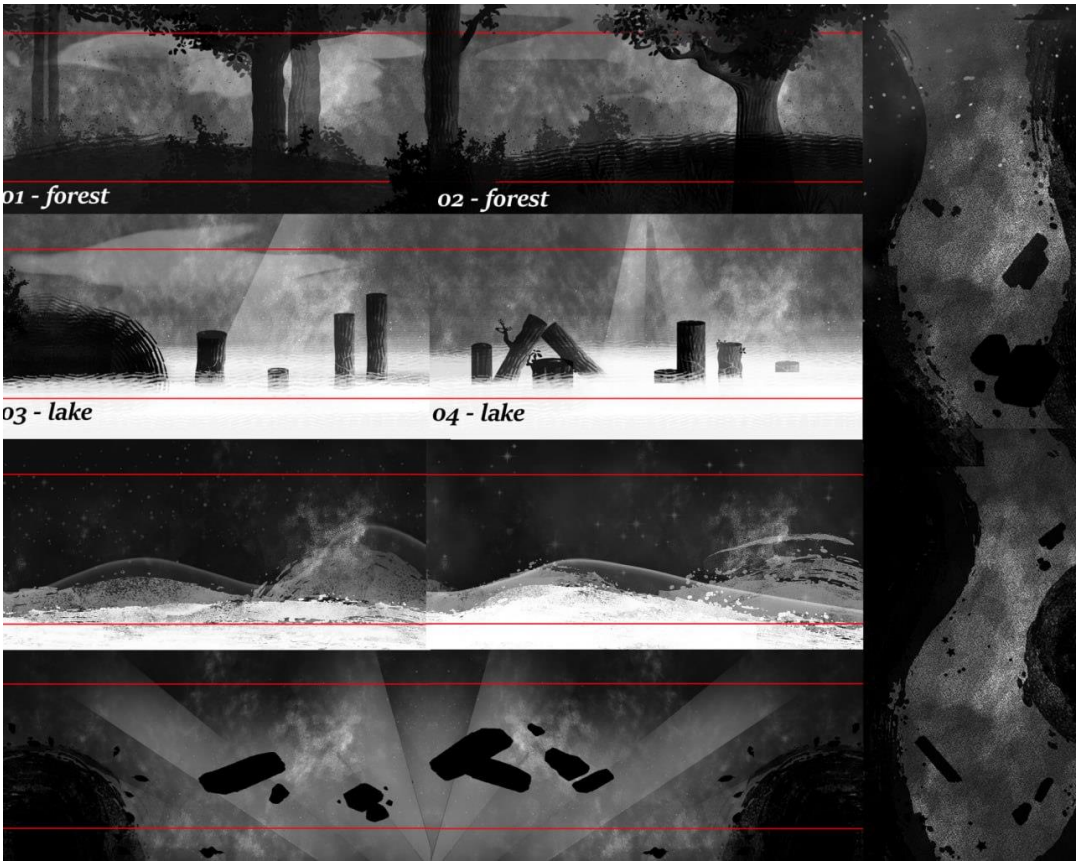




Іл. 2.2 Пошуки кольорового рішення



Іл. 2.3 Пошуки візуального стилю



Іл. 2.5 Скріншоти з анімаційного ролика «Де в біса турист?»



ДОДАТОК ІІІ

Іл. 3.1 Сторіборд

