МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Кафедра “Мультимедійний дизайн” Факультет “Дизайн”

Боломса Марія Максимівна

ТРЕЙЛЕР ДО КООПЕРАТИВНОЇ ГРИ «СВІТ ПОМІЖ НАМИ»

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
_____ М. М. Боломса

Керівник: Огурцов С.Л.
Викладач

Харків–2026

ЗМІСТ

ТРЕЙЛЕР ДО КООПЕРАТИВНОЇ ГРИ «СВІТ ПОМІЖ НАМИ» 1
ВСТУП..... 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ..... 6
1.1 Кооперативна гра «It Takes Two» (Hazelight Studios, 2021) 6
1.2. Кооперативна гра «Unravel Two» (Coldwood Interactive, 2018) 6
1.3. Кооперативна гра «A Way Out» (Hazelight Studios, 2018) 7
1.4. Кооперативна гра «Brothers: A Tale of Two Sons» (Starbreeze Studios, 2013 / Remake 2024) 8
1.5. Кооперативна гра «Operation: Tango» (Clever Plays, 2021) 8
1.6. Кооперативна гра «We Were Here» (Total Mayhem Games, 2017) 9
1.7. Кооперативна гра «Degrees of Separation» (Moondog, 2019) 9
1.8. Кооперативна гра «Portal 2» (Valve, 2011) 10
1.9. Кооперативна гра «Biped» (NEXT Studios, 2020) 10
1.10. Кооперативна гра «Blanc» (Casus Ludi, 2023) 11
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 12
2.1. Концепція та структура трейлера ігрового проєкту «Світ поміж нами» 12
2.2. Стилістична концепція та візуальна мова проєкту 13
2.3. Технічні характеристики та інструментарій розробки 14
2.4. Звукове рішення проєкту 15
ВИСНОВКИ..... 17
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 18
ДОДАТОК 1 АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 20
ДОДАТОК 2 ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 26
ДОДАТОК 3 СКЛАД ПРОЄКТУ 33

ВСТУП

Актуальність обраної теми зумовлена глибокими трансформаціями у структурі людської комунікації, що відбуваються на тлі глобальної цифровізації та соціальних потрясінь. У сучасному світі, де технології мали б скорочувати відстані, дедалі частіше постає феномен емоційного відчуження. Для України це питання набуло особливого, почасти трагічного забарвлення: внаслідок повномасштабної війни мільйони людей опинилися розділеними не лише державними кордонами, а й внутрішньою прірвою нерозуміння, втоми та страху. Вимушена розлука стає випробуванням, у якому слова через екрани ґаджетів втрачають свою первинну силу, а емоції спотворюються тишею або поганим зв’язком. У таких умовах виникає нагальна потреба у пошуку нових візуальних засобів передачі почуттів, які могли б стати містком між людьми, коли звичні засоби спілкування дають збій.

Мультимедійний дизайн, і зокрема індустрія відеоігор, сьогодні виходить за межі суто розважального контенту, перетворюючись на потужний інструмент емпатії та рефлексії. На відміну від кінематографа, де глядач залишається пасивним спостерігачем, кооперативна ігрова взаємодія дає можливість прожити досвід підтримки через дію. Трейлер до гри «Світ поміж нами» є спробою візуалізувати цей складний шлях повернення людей одне до одного. Проєкт досліджує концепцію ігрового простору як динамічного середовища, що чутливо реагує на внутрішній стан героїв, перетворюючи їхні сумніви на непрохідні хащі, а готовність чути — на світлі дороговкази.

Об’єктом даного дослідження виступає процес художнього проектування та візуалізації анімованого трейлера для кооперативної гри. Предметом дослідження є сукупність стилістичних засобів, метафоричних образів та методів асиметричного візуального наративу, що дозволяють

розкрити сюжетну лінію проєкту.

Мета роботи полягає у розробці цілісної художньої концепції та реалізації анімованого ролика, який за допомогою засобів сучасної анімації та графічного дизайну розкриває психологічну глибину стосунків на відстані. Досягнення цієї мети передбачає розв'язання низки завдань: від аналізу світового досвіду створення емоційно-орієнтованих ігор до практичного втілення візуальних образів персонажів «Він» та «Вона». У роботі використано комплексний підхід, що поєднує аналітичне вивчення аналогів, метод сценарного моделювання та застосування сучасного програмного інструментарію для створення фінального мультимедійного продукту.

Наукова новизна проєкту визначається авторським підходом до використання асиметричного візуального ряду як метафори різного сприйняття однієї проблеми. Пропоноване рішення, де кожен гравець бачить світ через власний «фільтр», дозволяє наочно продемонструвати суб'єктивність людського досвіду. Практичне значення роботи полягає у створенні готового концептуального продукту, який може стати фундаментом для розробки повноцінної гри або використовуватися як самостійний арт-об'єкт у сфері сучасного мультимедійного мистецтва, привертаючи увагу до важливості емоційної підтримки в часи випробувань.

Базові дефініції дотичні до проєкту:

- *Сеттинг (Setting)* — середовище, в якому розгортаються події анімації; у даному проєкті це поєднання реалістичного простору (залізничний перон) та магічного сюрреалізму (ліс пам'яті, дзеркальне озеро).
- *Драматургія анімаційного твору* — побудова сюжету, що включає експозицію, зав'язку, розвиток дії, кульмінацію та розв'язку, адаптована під короткий хронометраж.
- *Тривимірне моделювання (3D Modeling)* — процес створення цифрового об’ємного об’єкта за допомогою спеціалізованого програмного забезпечення (Blender) шляхом маніпуляції вершинами, ребрами та полігонами.
- *Процедурне генерування (Procedural Generation)* — метод створення візуального контенту (наприклад, магічного лісу або тріщин на пероні) за допомогою алгоритмів та математичних функцій (Shaders/Geometry Nodes), а не ручного моделювання.
- *Візуальні ефекти (VFX)* — процеси створення або маніпулювання зображеннями поза контекстом зйомки живої дії; у проєкті включають симуляцію часток, магічного сяйва та динаміку рідин.
- *Рендеринг (Rendering)* — фінальний етап створення анімації, що полягає в перетворенні 3D-сцени у 2D-зображення або відеофайл з урахуванням освітлення, матеріалів та фізичних властивостей об’єктів.

РОЗДІЛ 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Кооперативна гра «It Takes Two» (Hazelight Studios, 2021)

Концепція та сюжетна лінія: Проєкт є зразком жанру пригодницького екшену з акцентом на метафоричну розповідь. Сюжет зосереджений на подружній парі, Коді та Мей, які через магічне закляття перетворюються на ляльок. Головна ідея гри — рефлексія над кризою у стосунках. Гравці змушені проходити рівні, які є фізичним втіленням їхніх спільних проблем (наприклад, ремонт зламаного пилотяга чи боротьба з «забутими» іграшками).

Стилістичні та технічні особливості: Візуальне рішення гри базується на поєднанні реалізму та гротескної стилізації. Використання рушія Unreal Engine 4 дозволило авторам досягти високого рівня деталізації текстур та динамічного освітлення. Особливої уваги заслуговує зміна перспективи: гра постійно маніпулює масштабом, перетворюючи звичайні побутові локації на грандіозні епічні світи. Колірна палітра змінюється залежно від емоційного забарвлення сцени — від теплих сімейних тонів до холодних, напружених відтінків під час конфліктів.

Обґрунтування запозичення для власного проєкту: Для розробки трейлера «Світ поміж нами» цей аналог є фундаментальним у розрізі побудови взаємодії.

1.2. Кооперативна гра «Unravel Two» (Coldwood Interactive, 2018)

Концепція та сюжетна лінія: Гра презентує історію двох істот (Ярні), що складаються з ниток і нерозривно пов’язані між собою. На відміну від першої частини, тут акцент зроблено на підтримці та командній роботі. Сюжет подається через фонові візуальні образи людських спогадів, що створює атмосферу меланхолії та надії.

Стилістичні та технічні особливості: Стилістика проєкту тяжіє до

фотореалізму у зображенні природи (скандинавські ландшафти), що контрастує зі стилізованими, яскравими героями. Важливим технічним елементом є фізика «нитки» — вона виступає і як інструмент геймплею, і як головний символ зв’язку. Композиційно рівні побудовані на горизонтальному русі, де фон (задній план) працює на розкриття контексту історії.

Обґрунтування запозичення для власного проєкту: У контексті диплому цей аналог корисний для обґрунтування візуальної метафори зв’язку. Ідея нитки, яка може натягуватися, заплутуватися або ставати опорою, буде трансформована у моєму проєкті в «промені світла» або «енергетичні нитки», що з’єднують Він і Вона. Аналіз Unravel Two допоможе правильно скомпонувати кадри в трейлері, де дистанція між персонажами на екрані передає рівень їхньої емоційної близькості.

1.3. Кооперативна гра «A Way Out» (Hazelight Studios, 2018)

Концепція та сюжетна лінія: Кінематографічна пригода, що розповідає про втечу двох в’язнів. Гра не має одиночного режиму, що робить її унікальним досвідом суто кооперативної взаємодії. Сюжет фокусується на довірі та моральних дилемах.

Стилістичні та технічні особливості: Проєкт виконаний у стилістиці кримінальної драми 70-х років. Головною особливістю є майстерне використання розділеного екрана (split-screen). Екран постійно змінює пропорції: якщо один персонаж виконує важливу дію, його частина екрана стає більшою. Це створює унікальний монтажний ритм безпосередньо під час ігрового процесу.

Обґрунтування запозичення для власного проєкту: Цей досвід є критично важливим для створення трейлера до гри з асиметричним баченням світу. Буде використано прийом динамічного розділення екрана в трейлері «Світ поміж нами», щоб показати різницю сприйняття: наприклад, в одній частині кадру гравець «Вона» бачить квітучий магічний ліс, а гравець «Він» у

тій самій локації бачить лише холодні механічні конструкції.

1.4. Кооперативна гра «Brothers: A Tale of Two Sons» (Starbreeze Studios, 2013 / Remake 2024)

Концепція та сюжетна лінія: Проєкт є еталонним прикладом емоційної оповіді без використання зрозумілої мови (персонажі спілкуються вигаданим діалектом). Сюжет розгортається навколо двох братів, які вирушають у небезпечну подорож, щоб знайти «Воду Життя» для свого хворого батька. Кожен етап подорожі — це випробування їхніх взаємин та здатності до самопожертви.

Стилістичні та технічні особливості: Візуальне рішення виконане у стилі «темного фентезі» з м’яким освітленням та живописними пейзажами. Технічна унікальність гри полягає в управлінні двома героями одночасно (в оригіналі — одним контролером). Це створює фізичне відчуття зв’язку між персонажами. Використання ракурсів «з висоти пташиного польоту» дозволяє гравцеві бачити масштаб перешкод, які можна подолати лише спільними зусиллями.

Обґрунтування запозичення для власного проєкту: Аналіз цього проєкту дозволяє вивчити методи передачі емоцій через пластику рухів та звуковий дизайн у моменти, коли вербальна комунікація відсутня. У трейлері «Світ поміж нами» я використаю подібний підхід: акцент на діях персонажів (погляд, дотик, спільний рух), що красномовніше за будь-які слова розкриває їхній внутрішній стан.

1.5. Кооперативна гра «Operation: Tango» (Clever Plays, 2021)

Концепція та сюжетна лінія: Це асиметрична кооперативна гра у жанрі шпигунського трилера. Один гравець бере на себе роль «Агента» (діє у фізичному світі), а інший — «Хакера» (діє у цифровому просторі). Вони бачать абсолютно різні інтерфейси та середовища, хоча працюють над одним завданням.

Стилістичні та технічні особливості: Гра використовує яскраву стилістику «футуристичного мінімалізму» з чіткими лініями та контрастними кольорами (неоновий синій та рожевий). Технічно гра реалізована так, що гравці не бачать екранів один одного, що робить голос єдиним інструментом координації. Візуалізація даних та віртуального простору виконана з використанням геометричних абстракцій.

Обґрунтування запозичення для власного проєкту: Це найважливіший технічний аналог для моєї роботи. Концепція «Вона бачить світло / Він бачить механізми» прямо корелює з асиметрією Operation: Tango.

1.6. Кооперативна гра «We Were Here» (Total Mayhem Games, 2017)

Концепція та сюжетна лінія: Гравці опиняються у покинутому замку серед крижаної пустелі. Вони розділені у різних частинах локації та мають лише рації для зв'язку. Один гравець знаходить підказки, а інший — має втілити їх у життя, щоб відкрити двері чи розв'язати головоломку.

Стилістичні та технічні особливості: Атмосфера гри побудована на відчутті ізоляції та тривоги. Візуально це похмурі інтер’єри з акцентом на світлові плями від смолоскипів чи ламп. Використання ефекту «рації» (спотворення звуку) додає реалістичності та підсилює відчуття дистанції між партнерами. Обґрунтування запозичення для власного проєкту: Цей аналог допоможе обґрунтувати використання звукових ефектів у трейлері. Ідея «голосу в порожнечі» та необхідність описувати те, що інший не бачить, стане основою для сцени в трейлері, де Він та Вона намагаються знайти шлях у Магічному лісі, перебуваючи за межами прямої видимості.

1.7. Кооперативна гра «Degrees of Separation» (Moondog, 2019)

Концепція та сюжетна лінія: Історія про двох закоханих, Ембер та Ніона, які представляють сили Тепла та Холоду. Між ними завжди існує магічний бар'єр, який не дозволяє їм торкнутися одне одного, але дозволяє змінювати світ навколо.

Стилістичні та технічні особливості: Головна візуальна особливість — динамічне розділення екрана по діагоналі або вертикалі залежно від положення героїв. Там, де стоїть Ембер, світ розквітає літом (теплі кольори), а навколо Ніона — панує зима (холодні сині тони). Технічно це реалізовано через складні шейдери переходу між двома станами середовища в реальному часі. Обґрунтування запозичення для власного проєкту: Ця гра є прямим візуальним підтвердженням моєї концепції «Магічного лісу», що реагує на почуття.

1.8. Кооперативна гра «Portal 2» (Valve, 2011)

Концепція та сюжетна лінія: Кооперативна кампанія проєкту фокусується на двох роботах — Атласі та Пі-боді, які проходять випробування в покинутих лабораторіях Aperture Science під наглядом штучного інтелекту GLaDOS. Сюжетна лінія побудована на поступовому вибудовуванні довіри та ідеальної синхронізації дій між гравцями.

Стилістичні та технічні особливості: Візуальне рішення гри базується на поєднанні стерильного індустріального дизайну та руйнування архітектури. Технічно гра є унікальною через механіку порталів, що дозволяє маніпулювати простором. Особливе місце посідає «система жестів» — гравці можуть вказувати один одному на об'єкти, обійматися або глузувати, що додає персонажам людяності навіть за відсутності вербального діалогу.

1.9. Кооперативна гра «Biped» (NEXT Studios, 2020)

Концепція та сюжетна лінія: Це пригодницька гра про двох маленьких двоногих роботів, Аку та Сілу, які мають відновити роботу маяків на Землі. Гра акцентує увагу на фізичній координації та спільному русі, де кожна нога робота керується окремим стіком контролера.

Стилістичні та технічні особливості: Стилістика проєкту вирішена у яскравих, насичених кольорах з використанням м’яких форм, що створює позитивний емоційний фон. Технічна складність полягає у реалістичній фізиці

взаємодії: герої можуть триматися за руки, штовхати одне одного або ставати опорою. Ритміка гри побудована на чергуванні складних фізичних пазлів та моментів вільного дослідження світу.

Обґрунтування запозичення для власного проєкту: Незважаючи на легку стилістику, цей аналог корисний для візуалізації «фізики стосунків».

1.10. Кооперативна гра «Blanc» (Casus Ludi, 2023)

Концепція та сюжетна лінія: Мистецька кооперативна пригода про вовченя та оленятка, які загубилися під час снігової бурі. Вони змушені об’єднатися, щоб знайти свої сім’ї. Гра повністю позбавлена тексту та мови, покладаючись виключно на візуальний ряд та емпатію.

Стилістичні та технічні особливості: Ключовою особливістю є унікальний графічний стиль — гра виглядає як «живий» ескіз олівцем на папері. Використання виключно чорного та білого кольорів дозволяє зосередити увагу глядача на формах, світлі та тінях. Анімація персонажів надзвичайно виразна, що дозволяє передати широкий спектр емоцій (страх, радість, втому) без жодного слова.

Обґрунтування запозичення для власного проєкту: Цей проєкт є важливим для обґрунтування «художньої новизни» диплому. Вплив «Blanc» допоможе у створенні фінальної частини трейлера «Світ поміж нами», де візуальна чистота та музичний супровід мають викликати сильний емоційний відгук у глядача.

РОЗДІЛ 2.
ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція та структура трейлера ігрового проєкту «Світ поміж нами»

Проєкт «Світ поміж нами» є концептом трейлера до кооперативної відеогри, розробленим для висвітлення теми подолання емоційної та фізичної дистанції між людьми. Основна мета продукту полягає у створенні віртуального простору для взаємодії пар або друзів, розділених відстанню, де ігровий процес стає інструментом невербальної підтримки та відновлення довіри.

В основі ігрової концепції лежить механіка асиметричного кооперативу, де гравці наділені різним візуальним сприйняттям середовища. Один учасник взаємодіє з органічними структурами (ліс, світлові ефекти), тоді як інший керує механогенними елементами (шестерні, важелі коріння). Така архітектура геймплею, що виключає можливість індивідуального проходження, базується на принципах синхронізації зусиль, притаманних сучасним кооперативним іграм [5]. Це слугує візуальною метафорою справжності взаємовідносин, що будуються на взаємодоповненні та спільному досвіді [11].

Структура трейлера підпорядкована логіці емоційної трансформації стосунків:

- Етап експозиції та розриву (Перон). Використання образу нічного перону символізує кризу комунікації. Різкий візуальний розкол простору відображає психологічний бар’єр, що часто виникає під час тривалого цифрового спілкування, коли втрачається сенсорний контакт між людьми [14].
- Етап ігрової синергії (Магічний ліс). Перехід до сюрреалістичного світу демонструє механіки взаємозалежності.

Використання динамічного оточення, що реагує на ритм героїв, підкреслює «фізику» стосунків, де рух одного персонажа прямо впливає на стан середовища іншого [9].

- Кульмінація та катарсис (Стрибок). Механіка «Стрибка довіри» в озеро-дзеркало є ключовим драматургічним елементом. Момент синхронного стрибка супроводжується зміною колористичної гами: перехід від холодних тонів до теплого золотавого сяйва реалізовано згідно з теорією кольору Йоганнеса Іттена, що символізує подолання відчуження та емоційне тепло [12].

Особлива увага в проєкті приділена невербальній комунікації. Відсутність діалогів компенсується розвиненою системою жестів та спільних дій, що дозволяє гравцям будувати довіру через механіки взаємодії, а не через текстовий чи голосовий наратив [8]. Такий підхід робить ігровий простір дієвим інструментом емпатії.

Фінальна сцена з порожнім пероном та відчиненими дверима поїзда залишає сюжет відритим, акцентуючи увагу на ідеї, що гра є лише засобом для зближення, а реальне «завтра» залежить від волі самих учасників. Проєкт доводить, що за умови злагодженої взаємодії будь-яка відстань стає переборною перешкодою, а не кінцевою точкою стосунків [1].

2.2. Стилістична концепція та візуальна мова проєкту

Стилістичне рішення трейлера «Світ поміж нами» базується на принципах візуального метафоризму, де ключову роль відіграє робота зі світлом, кольором та глибиною простору. Відмова від чітких контурів на користь м’яких тональних переходів та об’ємного моделювання дозволяє створити ефект занурення, де емоційний стан героїв передається через зміну освітленості та насиченості середовища.

Центральним інструментом стилістики є динамічна трансформація палітри кольорів. На початку оповіді переважають холодні, пригнічені тони

нічного перону (глибокий синій, сталевий сірий), що візуалізує стан відчуження та комунікативної ізоляції [14]. Із переходом персонажів до магічного лісу палітра змінюється на більш складну: бірюзове сяйво кроків дівчини вступає в діалог із золотавими відблисками механізмів хлопця. Використання таких контрастних кольорових пар базується на теорії Йоганнеса Іттена, що дозволяє акцентувати увагу на відмінностях у сприйнятті світу героями, зберігаючи при цьому загальну гармонію сцени [12].

Кульмінаційний момент — стрибок у озеро — супроводжується різкою зміною освітлення на тепле золотаве сяйво, що символізує сплеск довіри та відновлення емоційної близькості. Однак, згідно з концепцією проєкту, фінальна сцена не повертається до яскравих кольорів, а занурюється у тьмяну сіро-блакитну гаму порожнього перону. Такий вибір палітри є свідомим кроком для передачі відчуття меланхолії та пригніченості, що часто супроводжують стан розлуки, навіть після моменту емоційного піднесення [13].

Символізм простору відіграє ключову роль у сприйнятті проєкту. Магічний світ виступає проєкцією почуттів: ліс, що фізично змінюється під ритм кроків персонажів, стає метафорою розвитку та адаптації стосунків у складних умовах. Руйнування об’єктів оточення та нестабільність ландшафту передають внутрішні сумніви та страх втрати зв’язку [11].

Такий підхід до візуалізації дозволяє встановити глибокий емоційний зв'язок із глядачем. Завдяки роботі з атмосферними ефектами та світлотіньовим моделюванням у Blender, створюється цілісна історія, де візуал не просто ілюструє події, а спонукає глядача до співпереживання героям у їхній спробі подолати самотність [10].

2.3. Технічні характеристики та інструментарій розробки

Реалізація проєкту базується на використанні сучасного

інструментарію тривимірної графіки, що дозволяє поєднати високу деталізацію оточення з емоційною глибиною сцени. Основним середовищем розробки обрано пакет Blender, у якому виконується повний цикл створення продукту: від моделювання персонажів та локацій до анімації та фінального рендерингу.

Для забезпечення динамічності візуального ряду в кожній сцені активно застосовується віртуальна камера. Використання прийомів кінематографічної зйомки, таких як Orbit Shot (кружляння навколо героїв) та плавне масштабування, дозволяє уникнути статичності та акцентувати увагу на зміні емоційних станів персонажів. Особлива увага приділяється симуляції атмосферних ефектів та частинок (бірюзове сяйво кроків, золотавий пил у лісі), що реалізується за допомогою системи нодів у Blender.

Фінальний композитинг та кольорокорекція виконуються в середовищі Adobe After Effects. Це дозволяє досягти цілісності картинки, додати ефекти світіння (Bloom) та глибини різкості (Depth of Field), що підсилюють занурення глядача у сюрреалістичну атмосферу магічного світу. Текстурування об’єктів та створення художніх фонів виконується з використанням графічних редакторів, що дозволяє надати 3D-сценам авторського, менш «цифрового» вигляду [19]

2.4. Звукове рішення проєкту

Звукова концепція трейлера будується на повній відсутності вербальних діалогів, що переносить змістове навантаження на музичний супровід та звукові ефекти (foley). Такий підхід підкреслює ідею проєкту: справжній зв’язок між людьми на відстані відчувається через дії та спільний досвід, а не лише через слова [8].

Музична партитура трейлера є динамічною та змінюється відповідно до наративних етапів:

- Вступ: Мінімалістична, дещо холодна мелодія з використанням синтезованих звуків, що передає атмосферу порожнього перону та самотності.
- Кульмінація (Стрибок): Потужне оркестрове зростання, що символізує емоційне піднесення та рішучість героїв діяти разом.
- Фінал: Тиха, меланхолійна партія фортепіано, яка залишає простір для роздумів, підкреслюючи сіро-блакитну гаму завершальної сцени [13].

Важливу роль відіграє звуковий дизайн оточення (Sound Design), який створює ефект присутності: шум вітру на пероні, відлуння кроків по металевих сходах, механічний гул шестерень у корінні дерев та сплеск води при стрибку в дзеркальне озеро.

Особливим звуковим акцентом є сповіщальний сигнал потягу. На початку він сприймається як подразник, що підкреслює дистанцію та неможливість бути поруч. Однак повторення цього звуку у фіналі, після того, як герої пройшли спільний шлях у магічному світі, набуває нового значення — як символ надії на продовження контакту та підтвердження того, що вони все ще «поруч», попри тисячі кілометрів між ними. Це створює завершену звукову рамку проєкту, що апелює до особистого досвіду кожного глядача [16].

ВИСНОВКИ

Проєкт «Світ поміж нами» став результатом творчого пошуку нових візуальних форм для висвітлення актуальної теми збереження емоційного зв’язку між людьми, що перебувають у розлуці. Трейлер до кооперативної гри виступає не лише як анонс ігрового продукту, а як художній маніфест, що пропонує віртуальний простір як інструмент для подолання самотності та відновлення довіри.

Завдяки аналізу світового досвіду створення емоційно-орієнтованих ігор, проєкт було насичено дієвими візуальними метафорами. Впровадження механіки асиметричного сприйняття світу дозволило наочно продемонструвати суб’єктивність людських переживань: через різницю у візуальних образах (органіка проти механіки) гравці змушені будувати комунікацію, покладаючись на опис досвіду партнера. Це перетворює ігровий процес на форму невербального діалогу, де спільна дія важить більше за слова.

Художнє рішення проєкту, побудоване на динамічній зміні колористики та атмосферному звуковому дизайні, забезпечує глибоке емоційне занурення глядача. Перехід від холодних, відчужених тонів перону до теплого золотавого сяйва під час «стрибка довіри» символізує катарсис та перемогу над відчуженням. Відмова від діалогів на користь візуальної мови та музичної партитури підсилює інтимність моменту, роблячи історію зрозумілою на універсальному рівні.

Отже, анімаційний трейлер «Світ поміж нами» — це цілісний мультимедійний продукт, що поєднує технічні можливості тривимірної графіки з глибоким психологізмом. Проєкт доводить, що за умови злагодженої взаємодії будь-яка відстань стає переборною перешкодою, а кооперативний ігровий простір може слугувати ефективним містком для зближення людей у часи глобальних випробувань.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Hazelight Studios. It Takes Two: Official Game Concept and Mechanics. URL: https://www.hazelight.se/games/it-takes-two/ (дата звернення: 20.03.2026).
2. Coldwood Interactive. Unravel Two: Visual Metaphor and Co-op Gameplay. URL: https://www.ea.com/games/unravel/unravel-two (дата звернення: 20.03.2026).
3. Hazelight Studios. A Way Out: Narrative Design in Split-Screen. URL: https://www.hazelight.se/games/a-way-out/ (дата звернення: 21.03.2026).
4. Starbreeze Studios. Brothers: A Tale of Two Sons — Emotional Storytelling. URL: https://505games.com/games/brothers-a-tale-of-two-sons/ (дата звернення: 21.03.2026).
5. Clever Plays. Operation: Tango — Asymmetric Cooperative Mechanics. URL: http://www.operation-tango.com/ (дата звернення: 21.03.2026).
6. Total Mayhem Games. We Were Here: Communication and Isolation in Games. URL: https://totalmayhemgames.com/games/we-were-here/ (дата звернення: 22.03.2026).
7. Moondog. Degrees of Separation: Contrast and Color Theory in Level Design. URL: https://www.degreesofseparationgame.com/ (дата звернення: 22.03.2026).
8. Valve Corporation. Portal 2: Non-verbal Communication and Gesture Systems. URL: https://www.thinkwithportals.com/ (дата звернення: 23.03.2026).
9. NEXT Studios. Biped: Physics of Relationships and Synchronized Movement. URL: https://www.nextstudios.com/biped/ (дата звернення: 23.03.2026).
10. Casus Ludi. Blanc: Minimalism and Empathy in Visual Arts. URL: https://www.gearboxpublishing.com/game/blanc/ (дата звернення: 24.03.2026).
11. Прямова В. В. Справжність взаємовідносин як тема сучасного мистецтва.

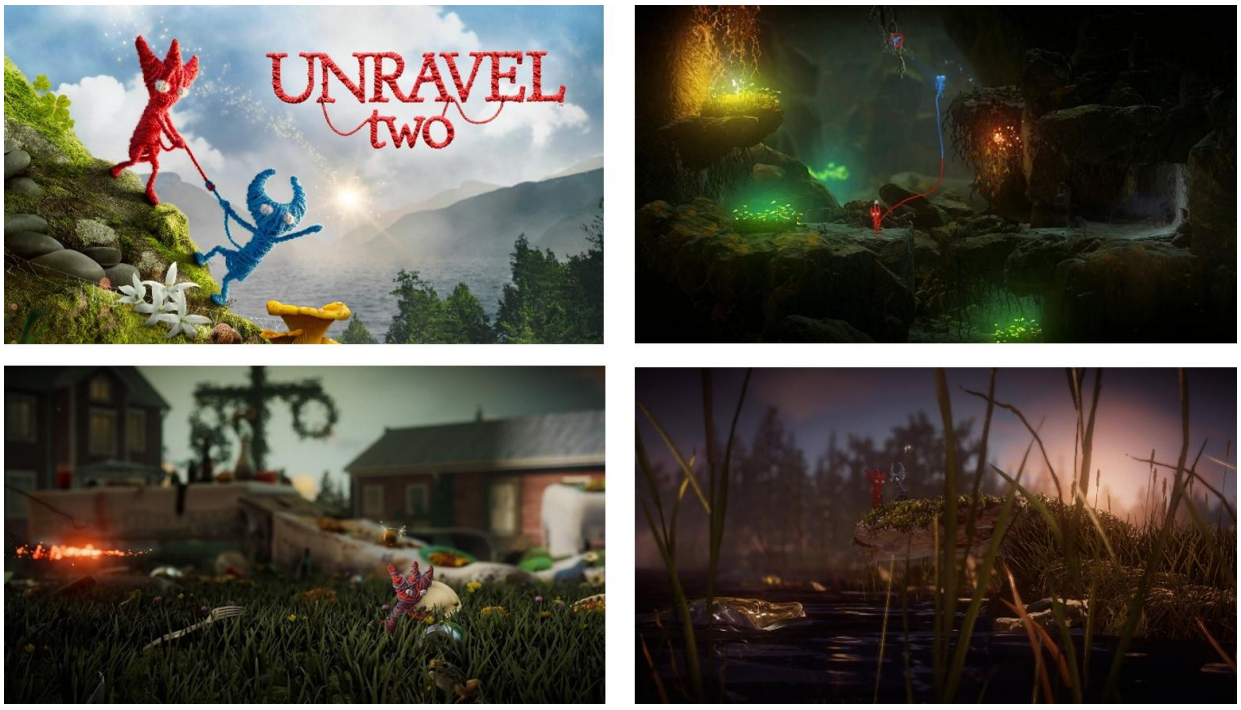
Культура і сучасність. 2024. № 1. С. 98–103. URL: https://elib.nakkkim.edu.ua/handle/123456789/5248 (дата звернення: 25.03.2026).

12. Іттен Йоганнес. Мистецтво кольору: пер. з нім. А. Безугла. Київ: ArtHuss, 2018. 160 с. (дата звернення: 24.03.2026).
13. Пастух В. В. Колір у дизайні мультимедіа: навч. посіб. Київ: НАУ, 2017. 148 с. (дата звернення: 25.03.2026).
14. Почепцов Г. Г. Стратегічні комунікації: навч. посіб. Київ: Альтерпрес, 2008. 440 с. (дата звернення: 25.03.2026).
15. Шелл Джессі. Геймдизайн: Книга лінз: пер. з англ. Київ: ArtHuss, 2021. 600 с. (дата звернення: 26.03.2026).
16. Маккі Роберт. Сюжет: Мистецтво оповіді для кіно та телебачення: пер. з англ. Київ: ArtHuss, 2019. 450 с. (дата звернення: 26.03.2026).
17. Кемпбелл Джозеф. Герой із тисячею облич: пер. з англ. О. Кравчук. Київ: Terra Incognita, 2020. 416 с. (дата звернення: 27.03.2026).
18. Jesse Schell. The Art of Game Design: A Book of Lenses: https://www.schellgames.com/book веб-сайт (дата звернення: 27.03.2026).
19. Unreal Engine Documentation. Visual Effects and Lighting in Cinematic Trailers: https://docs.unrealengine.com/ веб-сайт (дата звернення: 27.03.2026).

ДОДАТОК 1
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Кооперативна гра «It Takes Two» (2021)



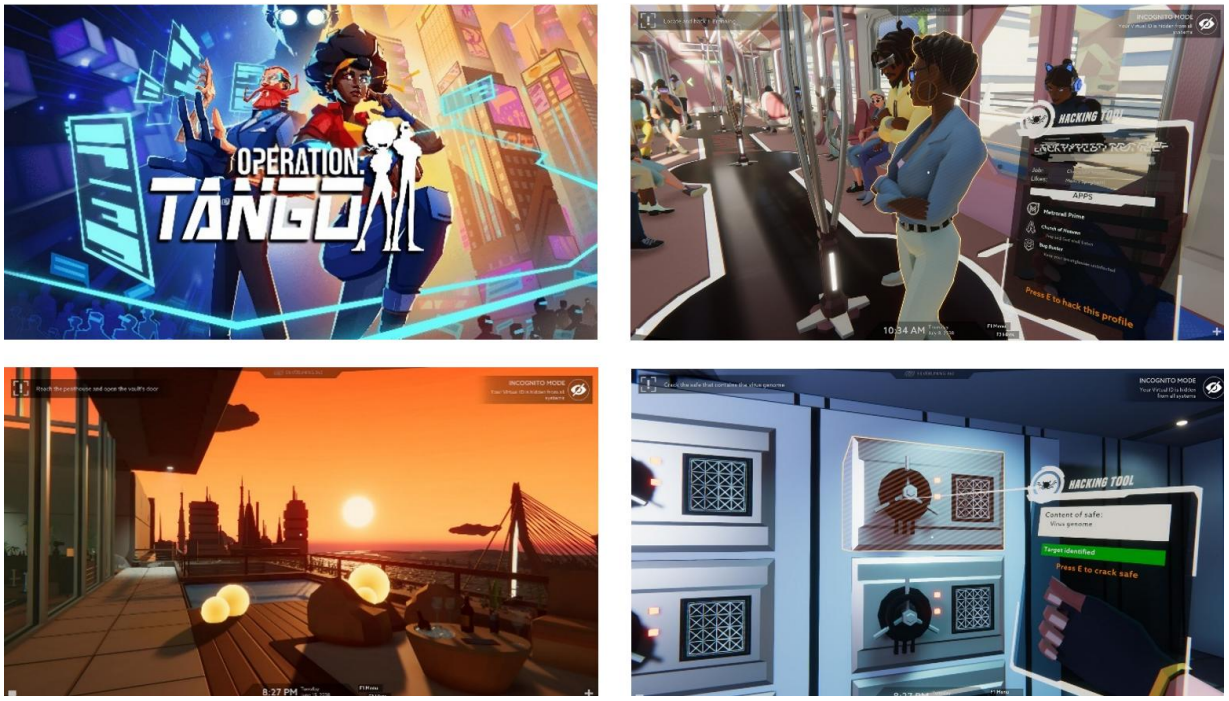
Іл. 1.2. Кооперативна гра «Unravel Two» (2018)



Іл. 1.3. Кооперативна гра «A Way Out» (2018)



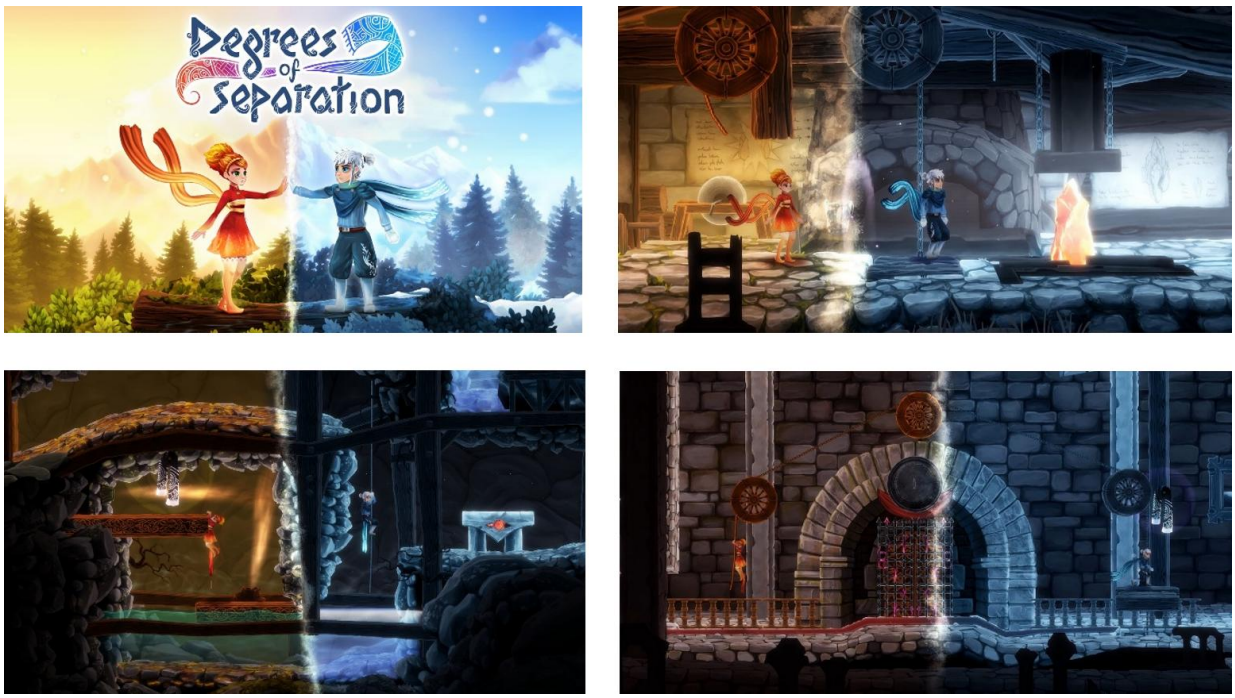
Іл. 1.4. Кооперативна гра «Brothers: A Tale of Two Sons»



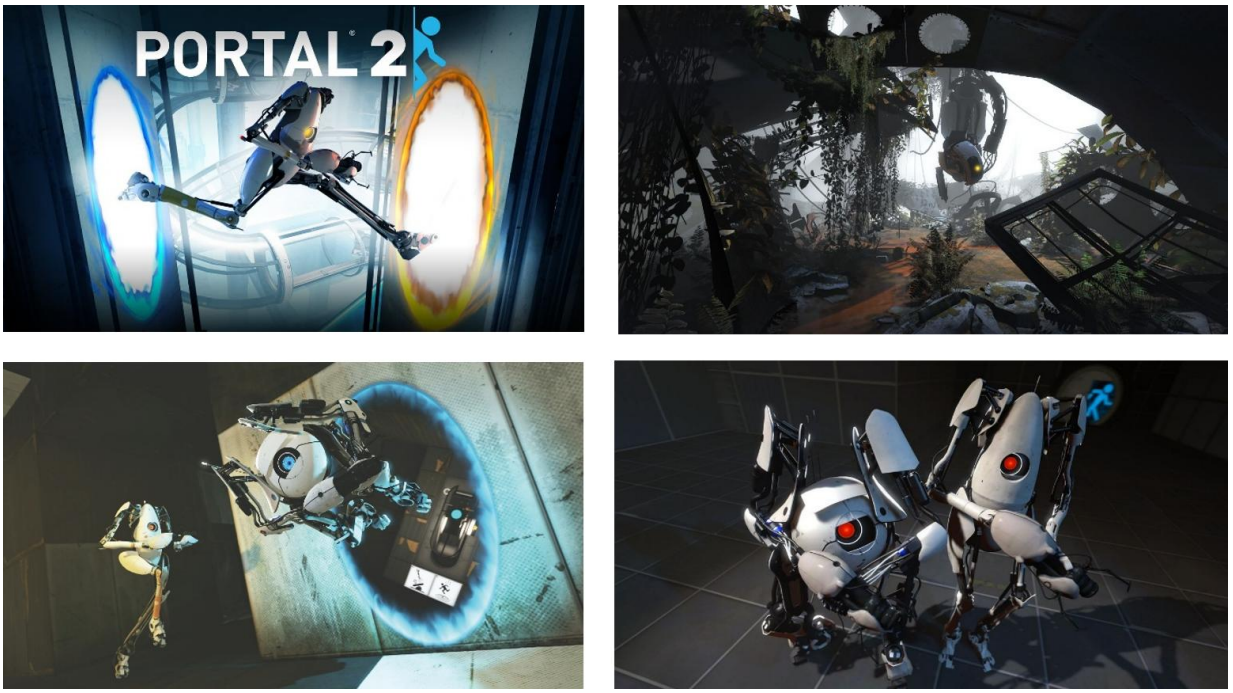
Іл. 1.5. Кооперативна гра «Operation: Tango» (2021)



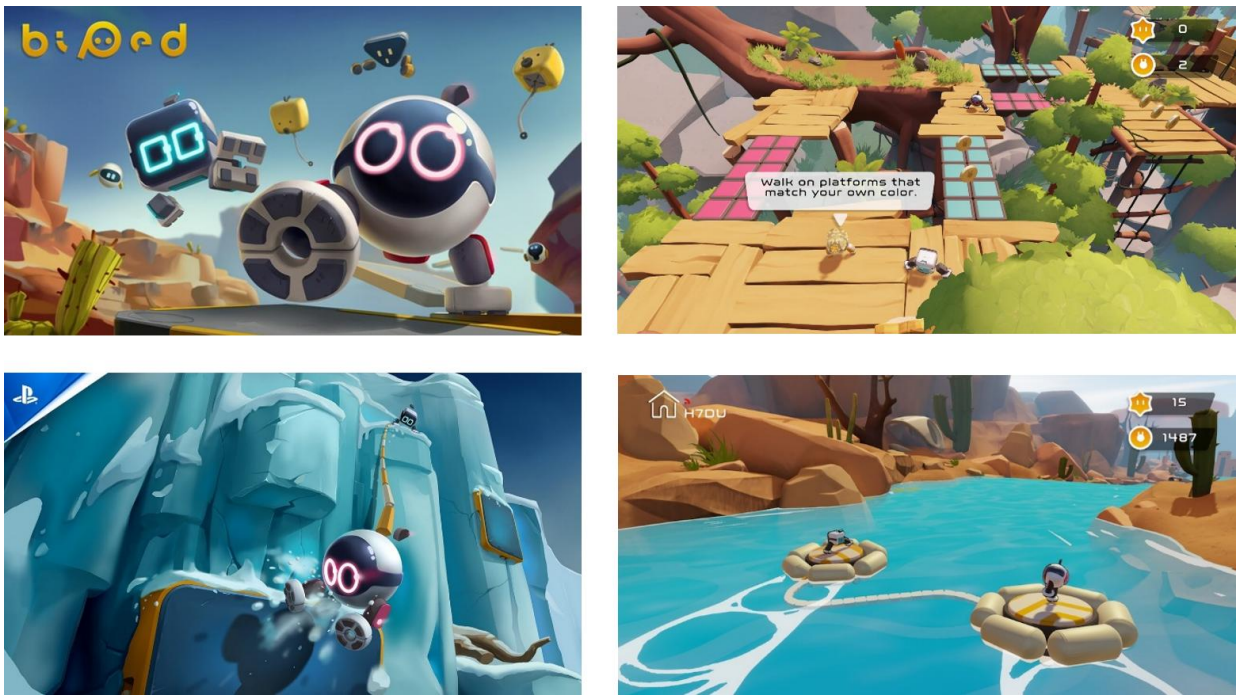
Іл. 1.6. Кооперативна гра «We Were Here» (2017)



Іл. 1.7. Кооперативна гра «Degrees of Separation» (2019



Іл. 1.8. Кооперативна гра «Portal 2» (2011)

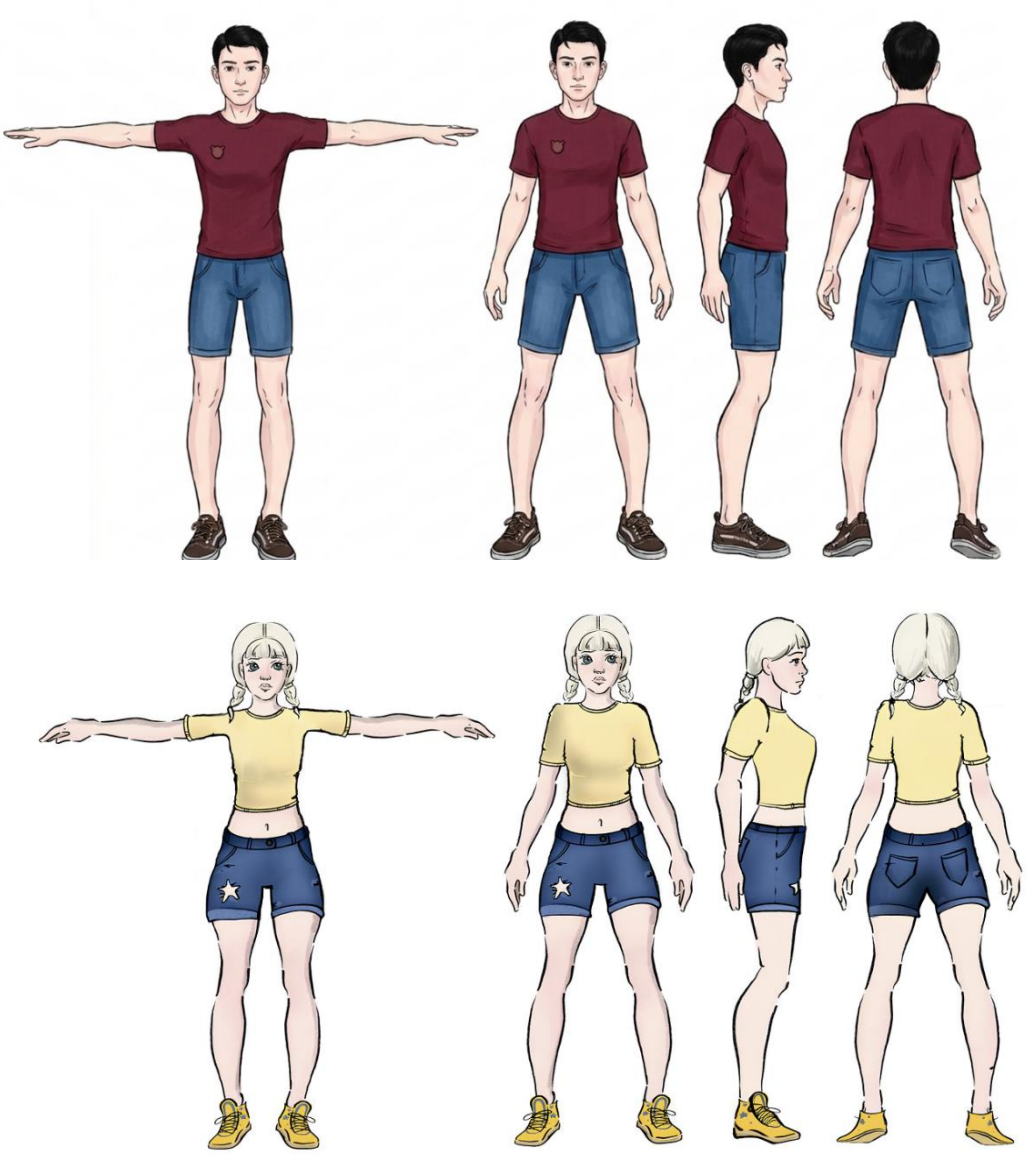


Іл. 1.9. Кооперативна гра «Biped» (2020)



Іл. 1.10. Кооперативна гра «Blanc» (2023)

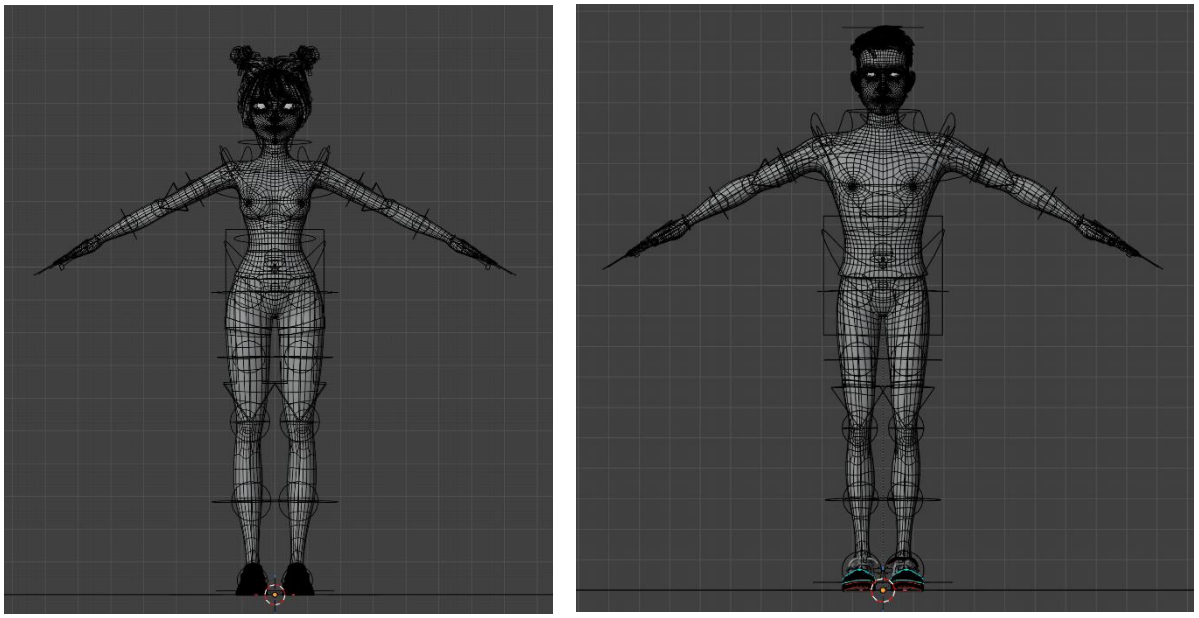
ДОДАТОК 2
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



Дизайн персонажів

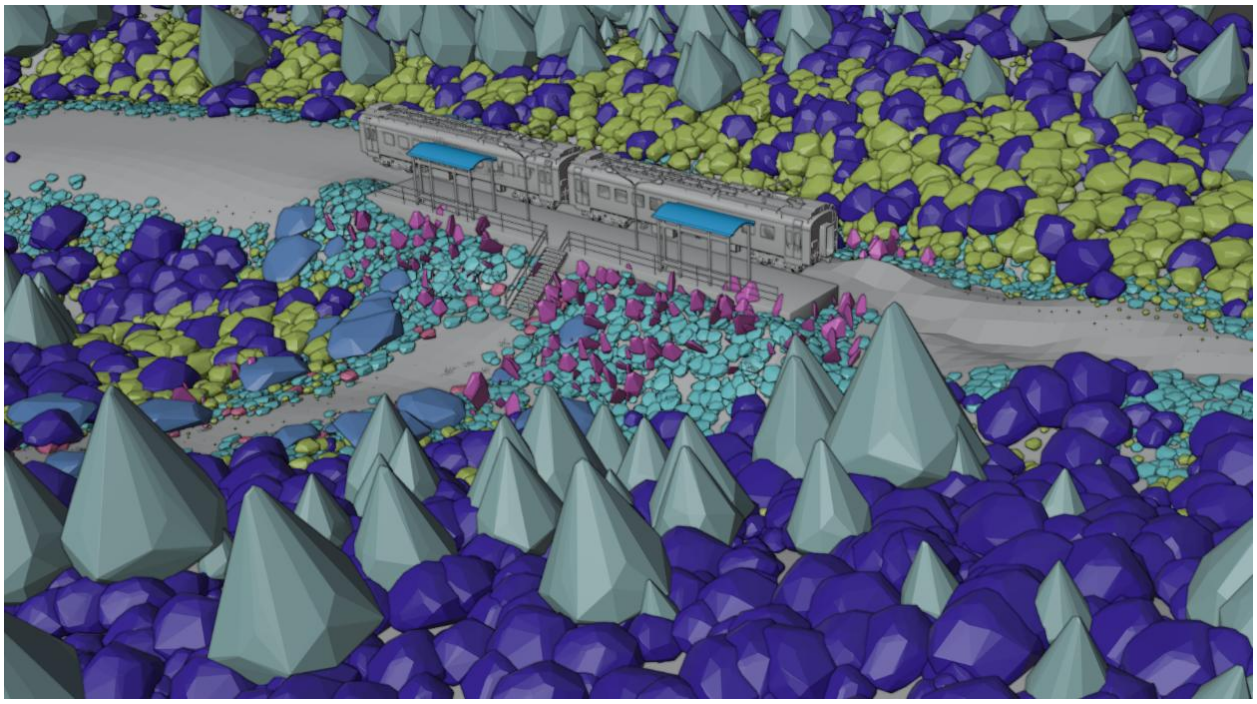


3д моделі

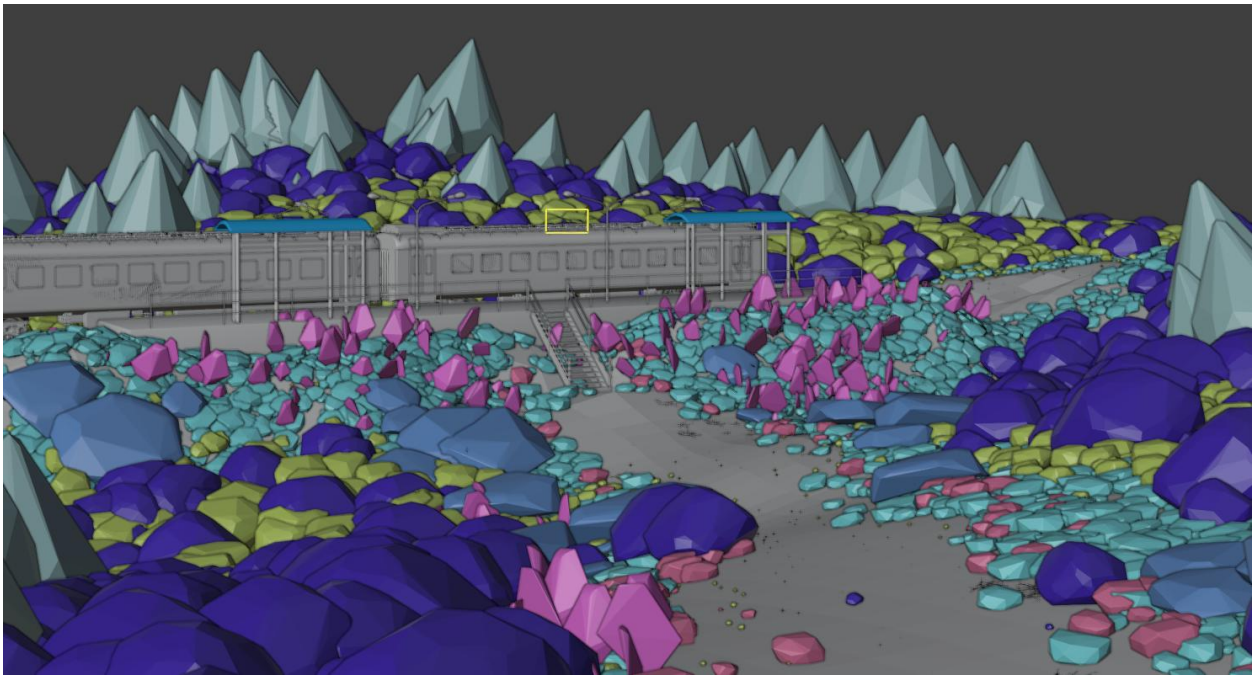


Пререндер локацій

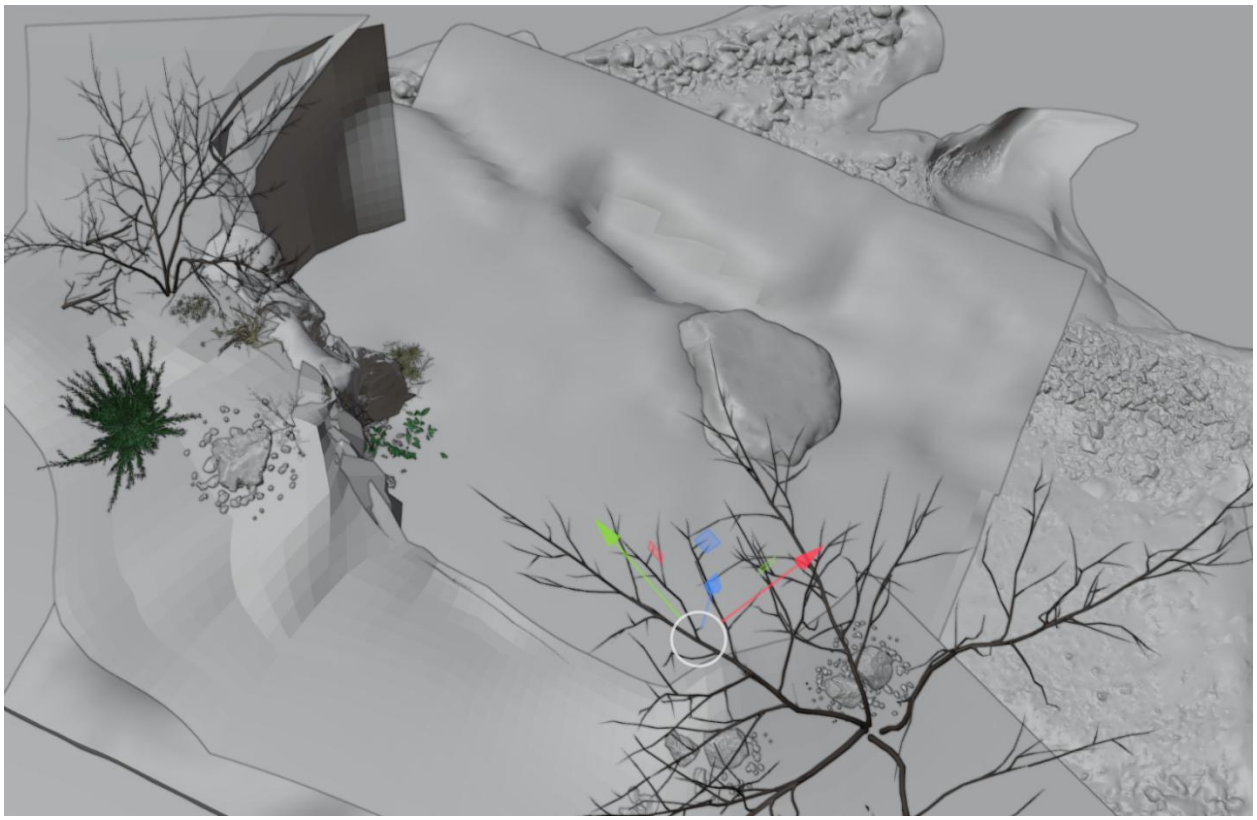


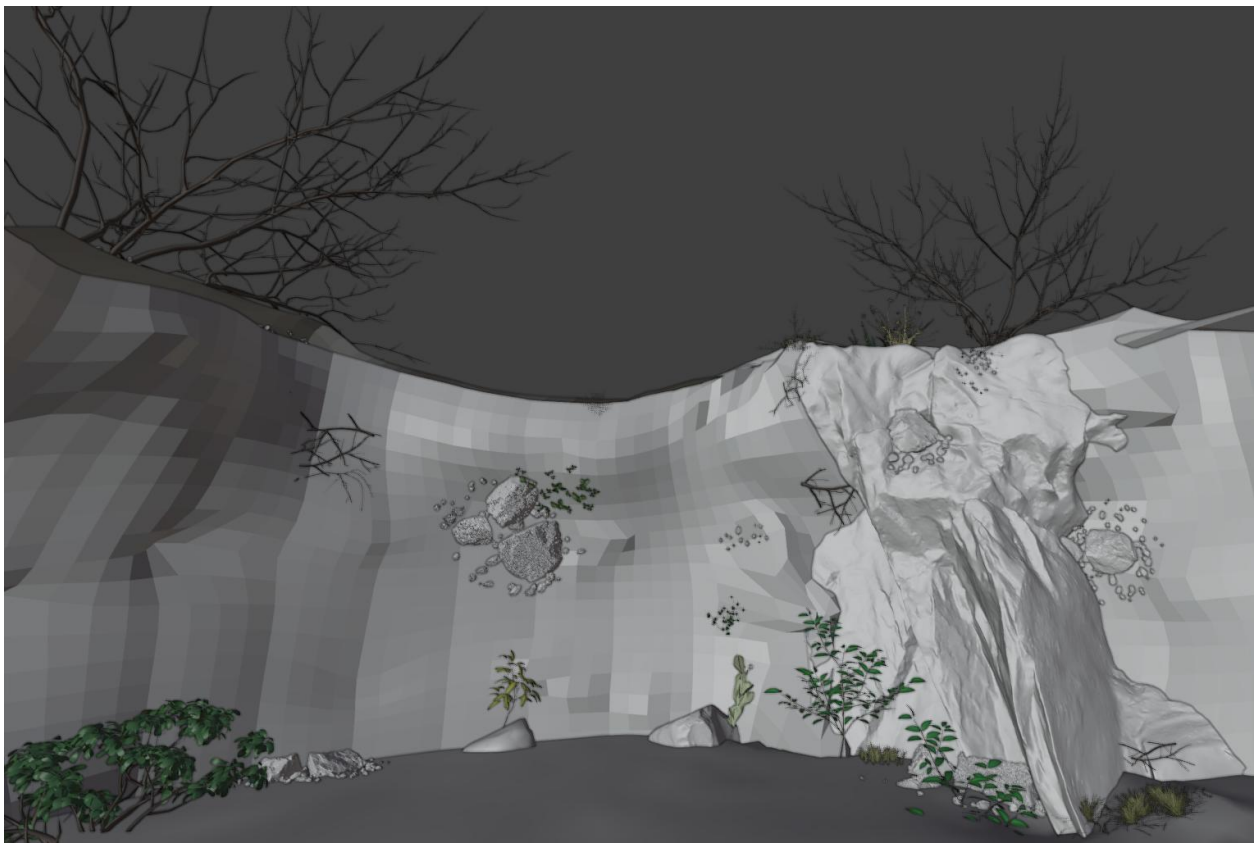


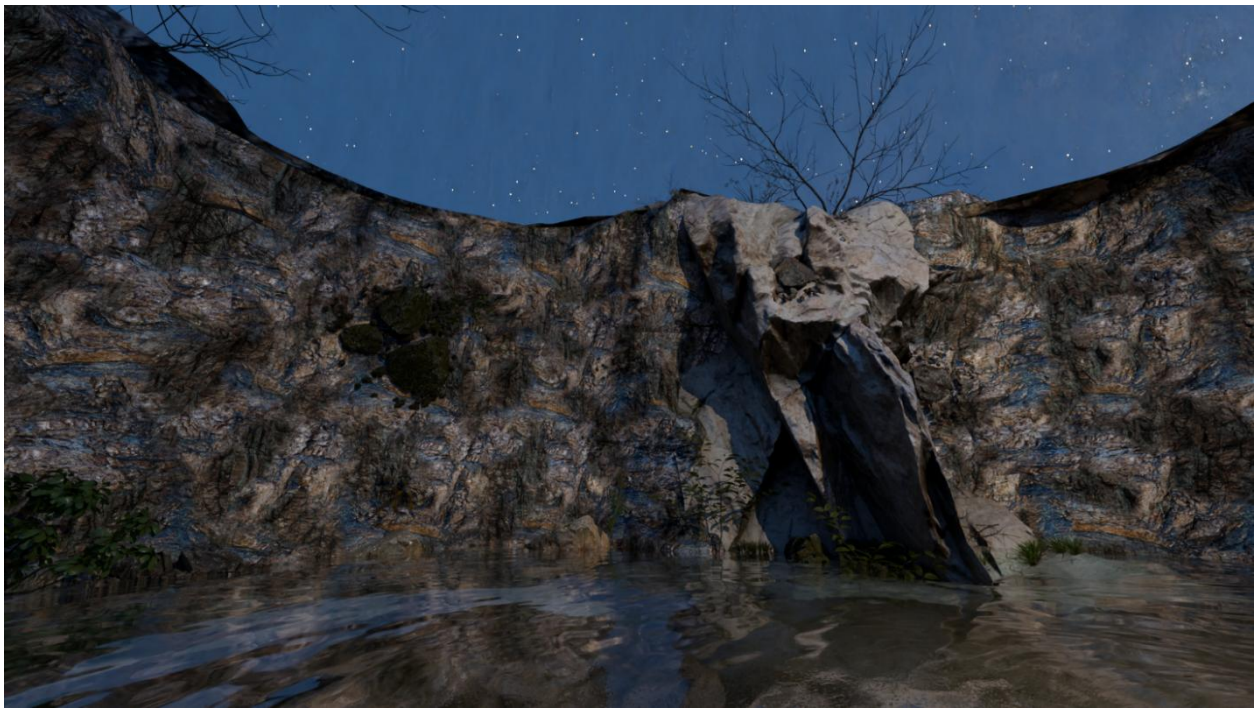












ДОДАТОК 3
СКЛАД ПРОЄКТУ

СЮЖЕТ

Акт І:

0:00 – 0:03: Анімація логотипу

0:03 – 0:08: Кадр крізь вікно вагона. Вона дивиться на нічні вогні. Він у купе, обличчя в синьому світлі смартфона. Камера повільно від'їжджає назад.

0:08 – 0:11: Різка зміна плану. Обоє в проході. Починається сварка (руки в повітрі, напружені обличчя). Камера злегка тремтить.

0:11 – 0:13: Close-up: його гнівний вираз обличчя, перехід на її ображений погляд.

0:13 – 0:15: Вони на пероні. Між ними в повітрі з'являється візуальна тріщина. Звук тріскоту скла.

0:15 – 0:18: Вона відступає в темряву. Поїзд дає гудок і починає повільно рухатися повз них, перекриваючи світло ліхтарів.

0:18 – 0:23: З-за їхніх спин вилітає магічна іскра (світловий згусток), вона робить петлю і швидко зникає в лісі.

0:23 – 0:28: Загальний план: поїзд їде вліво, світло тікає вправо в глибину лісу. Дівчина зривається і біжить за світлом.

0:28 – 0:33: Він наздоганяє її, хапає за лікоть. Вона повертається, крупний план обличчя: «Ти підеш зі мною?».

0:33 – 0:35: Крупний план рук. На фоні в розфокусі гілки лісу стрімко змикаються, закриваючи перон.

Акт ІІ:

0:35 – 0:40: Кадр з-за її плеча. Вона робить перший крок у ліс — трава під ногою вибухає бірюзовим сяйвом.

0:40 – 0:45: Кадр з-за його плеча. Він дивиться в порожнечу, але крізь дерева проступають золоті шестерні.

0:45 – 0:50: Вони йдуть разом. Камера кружляє. Ліс змінюється: дерева ростуть і вигинаються під їхній ритм.

0:50 – 0:55: Перша головоломка. Вона вказує на небо, де з’являються сходи. Він крутить важіль у корінні — сходи стають твердими.

0:55 – 1:00: Вони знаходять «Артефакт Пам’яті» (годинник).

1:00 – 1:05: Хвиля тепла розходиться від годинника, змінюючи колір лісу з холодного синього на золотавий на мить.

Акт III:

1:05 – 1:12: Різкий звук розриву. Ззаду насувається «Тінь Мовчання» (чорні дроти). Вони біжать по мосту, плити якого падають у безкраю синяву.

1:12 – 1:18: Динамічний біг. Камера летить перед ними.

1:18 – 1:25: Вибігають на скелю. Панорама велетенського магічного озера.

1:25 – 1:30: Тінь майже наздогнала їх. Вони зупиняються на самому краю. Погляд очі в очі. Вони міцно сплітають пальці рук.

1:30 – 1:35: Вони стрибають вниз. Камера летить за ними. У момент торкання поверхні озера — екран моментально спалахує сліпуче білим світлом.

Акт IV:

1:35 – 1:41: Поступовий перехід з білого на фари поїзда. Сліпуче світло заповнює екран. Звук важкого гальмування. Пустий перон. Закритий шлакбаум.

1:41 – 1:45: Поїзд зупинився. Двері вагона відчиняються з шипінням. Камера повільно робить наїзд (Zoom In) у чорну порожнечу всередині вагона. На пероні нікого немає.

1:45 – 1:50: Титри

СТОРІТЕЛІНГ

