МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Гармаш Аліна Олександрівна

ТРЕЙЛЕР ДО ГРИ «КОМПАС ПОРОЖНЕЧІ»

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.

_____ А.О Гармаш

Керівник: Опалєв Михайло Леонідович
кандидат мистецтвознавства, професор, доцент

Харків 2026

ЗМІСТ

Вступ 3
Розділ 1. Аналіз аналогів 5
1.1. Комп'ютерна гра “Detention” 5
1.2. Комп'ютерна гра “OMORI” 6
1.3. Комп'ютерна гра “Nihilumbra” 7
1.4. Комп'ютерна гра “Fran Bow” 8
1.5. Комп'ютерна гра “LIMBO” 9
1.6. Комп'ютерна гра “Little Nightmares” 10
1.7. Комп’ютерна гра “ Yomawari:Night Alone” 11
1.8. Комп'ютерна гра “LittleMisfortune” 12
1.9. Комп'ютерна гра “SallyFace” 14
1.10. Комп'ютерна гра “Night in the Woods” 15
1.11. Комп'ютерна гра “Tomorrow won't come for those without [redacted]” 17
Розділ 2. Опис і обґрунтування проєкту 18
2.1. Концепція роботи та структура трейлеру до комп'ютерной гри «Компас порожнечі» 18
2.2. Стилістична концепція трейлеру 20
2.3. Технічні характеристики та особливості 21
2.4. Звукове рішення 22
Висновки 23
Література 25
Додаток І. Аналіз аналогів 27
Додаток ІІ. Ескізний пошук 33
Додаток ІІІ. Склад проєкту 34

ВСТУП

Станом на 2026 рік ігри комп'ютерні стали невіддільною частиною масової культури – не лише як розвага, а як повноцінне цифрове мистецтво. Якщо художник передає емоції через картину, то комп'ютерна гра дозволяє зануритись у неї: не спостерігати за героями збоку, а стати ними, відчути внутрішній стан персонажа, що може бути показаний не лише через міміку та мову тіла, а й через графічне відображення його думок і хаосу всередині. Особливу роль у цьому відіграють наративні комп'ютерні ігри – зокрема жанр point-and-click, який буде використано у трейлері нашого диплому. Він будує діалог між гравцем та історією через повільне дослідження простору і прийняття рішень, а не через динаміку дії. Такі ігри все більше стають на слуху та причина зростання популярності таких проєктів пов'язане з тим, що гравці все частіше шукають не ігрового ризику, а занурення – можливість сповільнитися та відчути різноманітність людського досвіду з іншої перспективи. Point-and-click як жанр дає саме це: час на роздуми, простір для спостереження, історію, яку не можна пройти на автопілоті. Це свідчить про запит авдиторії на ігри з глибоким змістом – зокрема ті, що торкаються «незручних» емоцій і складних тем з якими кожен із нас тією чи іншою мірою стикається, але не наважується розповісти ні сім'ї, ні друзям. Ігри на кшталт *Sally Face (1.9)* та *Fran Bow (1.4)* показують, що неспішний наратив про звичайних людей і їхній внутрішній світ добре працює у форматі цифрового мистецтва. Розробка концепту і трейлеру вітчизняної гри подібного спрямування є актуальною ще й тому, що українська ігрова індустрія лише починає формувати власну мову наративного дизайну.

У дипломній роботі ми хочемо створити трейлер до концепту пригодницької гри – про хлопчика на ім'я Еллі, який повертається до рідного міста після смерті брата. Він починає бачити тріщини між світами – місця, де люди втрачають здатність плакати, сміятися, сподіватися. Через дрібні добрі

вчинки він поступово повертає їм це – і шукає причину, чому тріщини виникають.

Новизна роботи у репрезентації нетипових емоційних станів та способів їх переживання через інтерактивний формат. Рушієм сюжету є не бій або традиційний пазл, а акт уваги до іншої людини. Робота буде складатись з розкадрування, промальовки фонів та анімації персонажів. Для анімації використовується поєднання двох підходів – покадрової анімації та риггінгу, що дозволяє досягти виразності рухів при збереженні цілісності візуального стилю. Усі кадри промальовиваються у *Clip Studio Paint*, монтаж і зведення фінального ролику виконуються в *Adobe After Effects*.

У межах цієї роботи вживаються такі терміни:

– Трейлер відеогри – короткий промо-ролик, що передає атмосферу, механіки та емоційний тон проєкту. На відміну від кінематографічного, ігровий трейлер часто поєднує геймплейні записи з анімованими сценами.

– Наративний дизайн – структурування оповіді в інтерактивному середовищі: арки персонажів, діалогові системи, темпоритм подій та способами подачі інформації через ігровий всесвіт.

– Point-and-click – жанр відеоігор, у якому основною механікою взаємодії є вказівник миші або дотик. Гравець досліджує середовище, клікає на об'єкти або на персонажів, збирає предмети та веде діалоги. Жанр характеризується акцентом на нарративі та дослідженні.

– Покадрова анімація – техніка, при якій кожен кадр малюється окремо. Забезпечує високу виразність і «живість» руху.

– Риггінг – метод анімації, при якому персонаж або об'єкт розбивається на частини, до яких прив'язується система кісток. Це дозволяє рухати персонажа без перемальовування кожного кадру вручну.

– Розкадрування – послідовний графічний план твору, що фіксує ключові сцени, їх порядок, дії персонажів і зміну планів. Слугує основою для подальшої анімації та монтажу.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Комп'ютерна гра “Detention” (2017) – Інді-проект тайванської студії Red Candle Games. Це двовимірний горор-скролер, дія якого відбувається на Тайвані під час воєнного стану, з елементами таоїзму та буддійської міфології. Дія відбувається в 1960 році, в епоху Білого терору[1] – періоду, коли уряд жорстоко переслідував за будь-які ліві ідеї. Гра починається зі школяра Вея, який засинає на уроці. Прокинувшись, він знаходить школу порожньою через наближення тайфуну і зустрічає старшокласницю Рей, яка також, як він до цього спить в актовому залі. Міст затоплений – вийти неможливо. Вей іде шукати телефон, і з цього моменту головним персонажем стає Рей. З точки зору наративу «Detention» є непоганим прикладом, як жанр point-and-click може працювати з важкими темами без зайвої прямолінійності. Механіка дослідження простору тут нерозривно пов'язана з оповіддю: гра заохочує гравця до роздумів над складними і не найприємнішими темами через візуальні підказки.

Важливою паралеллю з цим проєктом є те, як “Detention” гармонує метафорою внутрішнього стану героя. Обидва протагоністи заплутані в собі та шукають відповіді на запитання – замкнені у циклі заперечення і страждань, доки не зіткнутьсязі своїми проблемами. Гра повністю намальована вручну, через що єстетіка дуже контрастує з деяким елементом горору. Кожна сцена нагадує стару фотографію, що надає їй індивідуальності та впізнаваності серед інших інді-проектів. Колірна палітра здебільшого приглушена, але окремі локації використовують яскравий колір. Гра також отримала широке міжнародне визнання і навіть була збережена у бібліотеці

[1] https://en.wikipedia.org/wiki/White_Terror_(Taiwan)

Гарвардського університету[2] як зразок незалежної ігрової культури. Для дипломного проєкту цей аналог є ключовим з точки зору використання звукового супроводу як основного інструменту створення драматичного напруження. Цінним є поєднання візуального ряду зі звуком, що підсилює емоційний вплив на глядача.

1.2. Комп'ютерна гра “OMORI” (2020) – Інді-проект, розроблений студією Omocat. Гравець керує підлітком-затворником на ім'я Санні та його альтер-его зі світу снів – Оморі, досліджуючи реальний світ і сюрреалістичний, уявний простір, долаючи там свої страхи, або пригнічуючи витіснені спогади. Ключова особливість гри – чітке розділення на два простори з різними механіками і різною атмосферою. Два світи слугують двома сторонами однієї медалі, де гравець досліджує його травму, а розвиток персонажів артикулюється через контраст між їх образами у реальному світі та їх відображеннями у світі снів. У просторі снів – яскравий, грайливий пригодницький RPG. У реальному світі – майже повна відсутність механік, наростаюча тиша і відчуття тривоги. Ця асиметрія є навмисним художнім рішенням: ігровий комфорт і дискомфорт прямо відображають психологічний стан персонажа.

Найбільш унікальним елементом геймплею є бойова система емоцій. Персонажі можуть перебувати у стані радості, суму, злості або нейтральності, і кожен стан впливає на бойову динаміку, поки сама механіка побудована за принципом «камінь-ножиці-папір». Це слугує не лише геймплейним інструментом, а й наративним пристроєм, що ілюструє внутрішні битви персонажів і їх емоційну стійкість. Депресія і маніакальна радість тут буквально впливають на ефективність дій. Гра також використовує спеціальні ефекти для відтворення жахіття: глітч-ефекти, симуляції збоїв системи, зміни поведінки тексту у діалогах. Ця комп'ютерна гра навмисно порушує четверту стіну через катсцени і через сам інтерфейс – меню зависає, шрифти змінюються, музика обривається. Технічні «поломки» стають частиною мови

[2] https://en.wikipedia.org/wiki/Detention_(video_game)

жаху. обізнаність з жанром, що може ускладнювати повноцінне сприйняття новели.

1.3. Комп'ютерна гра "Nihilumbra" (2012) – це платформер з елементами головоломок від іспанської студії BeautiFun Games, що вперше вийшов на платформі iOS. Народжений із порожнечі, головний герой якимось чином відокремлюється від загальної колективної свідомості та стає самостійною істотою, опинившись у реальному світі, схожому на наш. Так починається його пригода, під час якої він вчиться використовувати кольори навколо себе, щоб здобувати нові здібності. Гра поділена на п'ять світів, у кожному з яких гравець отримує новий колір (також інтерпретований як стихія), що дозволяє змінювати властивості середовища, фарбуючи різні поверхні. Синій колір робить їх слизькими, зелений – пружними, забезпечуючи можливість високих стрибків, коричневий – липкими, завдяки чому персонаж може чіплятися до стін і стелі. Червоний колір підпалює поверхні та ворогів, а жовтий проводить електрику до різних механізмів.

На початку "Nihilumbra" дуже проста: головоломки інтуїтивні, і більшість із них мають очевидний розв'язок. Темп повільний, проте гра зосереджується на безпосередньому спілкуванні з гравцем, поступово розкриваючи деталі, здавалося би, простого сюжету й згодом спонукає ставити під сумнів усе, що відбувається в цьому світі. Візуально гра нагадує суміш мультфільмів Тіма Бертона[3] та коміксів Жонена Васкеса[4] – усе виглядає так, ніби намальоване вручну олійними або акриловими фарбами з домішкою графічності олівця. Атмосферу доповнюють оркестровий саундтрек і якісна озвучка наратора, який супроводжує гравця протягом усієї гри. Головний герой виглядає як тінь зі світним ореолом і білими сяйливими очима. Вороги виглядають як подібні до нього тіні, але значно більш загрозливі.

[3] https://jaf765.medium.com/a-look-into-tim-burtons-creative-process-dc36bb2cfbfb
[4] https://www.instagram.com/jhnenvee/

1.4. Комп'ютерна гра “Fran Bow” (2015) – це психологічна пригода у жанрі point-and-click, розроблена шведською інді-студією Killmonday Games. У центрі сюжету – десятирічна дівчинка Френ, яка стає свідком жорстокого вбивства своїх батьків і після цього опиняється у психіатричній лікарні. Разом зі своїм єдиним другом і за сумісництвом своїм котом Містером Північ – вона тікає і вирушає у подорож, де межа між реальністю та маренням поступово стирається. Основу ігрового процесу складають пошук предметів, комбінування та їх використання для вирішення головоломок, а також взаємодія з персонажами. Додатково гра містить міні-ігри, які вплетені в сюжет і ускладнюють завдання гравцю. Найбільш виразною механікою є система таблеток. Приймаючи ліки, Френ переходить у змінений стан свідомості – альтернативну версію реальності, де знайомі локації набувають іншого, тривожного вигляду та відкривають приховані деталі цієї історії. Перемикання між реальностями відбувається миттєво, дозволяючи побачити ті самі простори під різними кутами.

Візуальна складова поєднує казкову естетику з елементами жаху. Частина сцен нагадує ілюстрації до дитячих книжок – яскраві і деталізовані. Водночас інші епізоди демонструють доволі тривожні образи – кров, деформовані істоти, похмурі простори. Гра складається з шести розділів і використовує мальовану 2D-графіку з анімацією каст-сцен. Ключовий художній прийом – це протиставлення дитячої наївності з жахливим як уявним, так і реальним світом. Fran Bow є показовим прикладом з кількох причин. Гра демонструє, що складні теми по типу психічних розладів, травми, втрати – можуть бути органічно інтегровані в ігровий формат без спрощення. Також механіка взаємодії між різними реальностями перегукується з концепціями альтернативних вимірів і суб’єктивного сприйняття світ, що робить твір досить добрим для вільних інтерпретацій та думок.

1.5. Комп'ютерна гра “LIMBO” (2010) – це інді-проект у жанрі головоломки-платформера, створена данською студією Playdead. Гравець керує безіменним хлопчиком, який опиняється у похмурому, ворожому світі й рухається вперед у пошуках своєї сестри. Незважаючи на приналежність до платформерів, гра часто розглядається як один із ключових орієнтирів для наративних інді-проєктів завдяки своєму підходу до розповіді історії. На початку гри персонаж прокидається у темному лісі. Його образ максимально спрощений: це силует із двома світними очима, без індивідуальних рис. Уже з перших хвилин стає зрозуміло, що навколишній світ є небезпечним – вин повний пасток, істот та середовище в цілому постійно загрожують життю героя. Сюжет подається без текстових пояснень чи діалогів. Гра не буде давати чітких відповідей і не формулює однозначної інтерпретації подій: пошук сестри залишається радше мотивом руху вперед, ніж завершеною історією.

Уся гра побудована на монохромній палітрі з активним використанням світла і тіні (Іл. 1.5). Важливо, що візуальний стиль виконує не лише естетичну функцію. Темрява і відсутність деталей приховують небезпеки: пастки або вороги часто стають помітними лише в останній момент. Таким чином, художнє рішення безпосередньо впливає на геймплей, змушуючи гравця діяти обережно і вчитися на власних помилках. Ігровий процес базується на поєднанні платформінгу та логічних задач. Для проходження необхідно взаємодіяти з об’єктами середовища, враховувати фізику руху та правильно обирати момент дії. Для цього проєкту “LIMBO” є передусім прикладом того, як мовчання може виконувати роль повноцінної наративної мови. Гра майже не використовує текст, але при цьому формує цілісне емоційне переживання. Образ дитини, що самотньо рухається крізь небезпечний і незрозумілий світ, перегукується з концепцією даного проєкту. В обох випадках персонаж існує на межі реальності і невідомим.

1.6. Комп'ютерна гра “Little Nightmares” (2017) – це горрор-платформер з елементами головоломок, створений студією Tarsier Studios. У центрі історії – дівчинка на ім’я Шість, яка намагається вибратися з Пащі – ізольованого підводного комплексу, населеного спотвореними істотами. Розповідь у “Little Nightmares” майже повністю позбавлена прямих пояснень. Відсутність діалогів і текстових вставок змушує гравця самостійно інтерпретувати події, спираючись на деталі середовища та поведінку персонажів. Розробники зосередилися на дитячому сприйнятті світу, підкреслюючи його викривленість і загрозливість. Важливо, що головна героїня не має сили чи переваги – її єдиний ресурс це обережність і здатність ховатися. Світ гри побудований із порушенням звичних масштабів: більшість об’єктів і приміщень значно перевищують розміри Шість. Це створює відчуття дискомфорту і підсилює ідею беззахисності персонажа.

Візуально гра поєднує привабливу, майже «іграшкову» стилістику з похмурими деталями середовища. Жовтий плащ головної героїні виділяється на тлі приглушених кольорів. Освітлення і тіні відіграють ключову роль у створенні атмосфери, формуючи відчуття постійної загрози. Контраст між маленькою фігурою дитини і величезним, ворожим середовищем працює як самостійний наративний інструмент. Ігровий процес побудований на русі через небезпечні локації: лазіння, стрибки, хованки та взаємодія з об’єктами. Обмежені можливості персонажа є повільність і відсутність захисту. На відміну від багатьох горор-ігор, “Little Nightmares” рідко використовує скримери. Натомість вона працює з поступовим наростанням тривоги через дизайн рівнів і ситуацій. Звичайні предмети, знайомі з повсякденного життя, тут набувають загрозливого вигляду, що створює ефект когнітивного дисонансу. Важливу роль відіграє передбачуваність: гравець поступово вивчає поведінку ворогів і структуру рівнів, але саме ця видима “логіка” робить несподівані моменти більш напруженими. Для цього проєкту “Little Nightmares” є показовим прикладом використання візуальної мови як основного засобу розповіді. Гра демонструє, що масштаб і простір можуть

самі по собі формувати зміст: маленький персонаж у непропорційно великому світі вже створює драматургію без додаткових пояснень.

1.7. Комп'ютерна гра Yomawari: “Night Alone” (2015) – це атмосферна горор-пригода від японської студії Nippon Ichi Software. Гра пропонує дослідження нічного міста очима дитини, яка шукає зниклу сестру і домашнього улюбленця. Попри відмінності у жанрі, цей проєкт є важливим орієнтиром завдяки поєднанню теми втрати, естетики «милого й тривожного» та наративу, що розгортається через взаємодію з простором. Історія починається з простої побутової ситуації: дівчинка виходить на прогулянку зі своїм собакою, який несподівано зникає. Старша сестра вирушає на пошуки, але також не повертається. Залишившись сама, героїня виходить у нічне місто, яке виявляється зовсім іншим, ніж удень. Зовні сюжет виглядає лаконічно, однак за ним стоїть складніша тема – перше зіткнення дитини з втратою і смертю. Події не пояснюються прямо: гравець поступово складає їх значення через фрагменти середовища, випадкові зустрічі та дослідження.

Важливу роль відіграє й культурний контекст: у грі з’являються образи екаїв[5] - японських міфічних істот, що поєднують традиційні уявлення з сучасним міським середовищем. Концептуально гра перегукується з ідеєю дитячого сприйняття втрати: героїня не формулює свої переживання словами, але проживає їх через взаємодію з нічним світом. Ігровий процес побудований без використання бойової системи. Єдині доступні дії – рух, втеча і хування, як в “Little Nightmares” *(1.6)*. Гравець може використовувати укриття, такі як кущі чи тіні, щоб уникнути небезпеки. Важливою особливістю є відкрита структура дослідження. Місто не нав’язує чіткий маршрут, дозволяючи вільно блукати й знаходити події випадково. Це створює відчуття, що простір існує незалежно від гравця, а сам персонаж є лише маленькою частиною цього світу. Дизайн істот також відіграє значну роль. Не всі вони становлять загрозу: деякі лише спостерігають або поводяться нейтрально. Така неоднозначність руйнує очікування і змушує

[5] https://en.wikipedia.org/wiki/Y%C5%8Dkai

гравця постійно переоцінювати ситуацію. Гра використовує стилізацію, близьку до милої естетики: персонажі та істоти мають спрощені форми. Водночас їх поведінка і контекст роблять ці образи тривожними. Такий контраст формує особливий тип атмосфери “моторошної долини” Візуально гра поєднує намальовані вручну спрайти, ізометричну перспективу та легкі ефекти глибини, що створює відчуття камерного, але живого простору. Для цього проєкту “Yomawari: Night Alone” є важливим прикладом роботи з темою дитячої втрати без прямого пояснення чи емоційного нав’язування.

Окремо варто відзначити підхід до зображення істот: не всі вони однозначно ворожі, і це створює більш складну, багатошарову систему сприйняття. Така невизначеність добре резонує з концепцією персонажів, що перебувають між загрозою і відображенням внутрішнього стану.

1.8. Комп'ютерна гра “LittleMisfortune” (2019) – це наративна пригода з елементами психологічного горору, розроблена шведською студією Killmonday Games. Проєкт поєднує спрощений point-and-click геймплей із сюжетно орієнтованими взаємодіями, де вибір гравця впливає на розвиток історії. Візуально гра використовує намальовану від руки графіку. Події відбуваються в тому ж всесвіті, що й попередня гра студії – “ Fran Bow”*(1.4)*. Головна героїня – восьмирічна Міс Фортуна, яка живе з батьками у вигаданому містечку Openfields. Її повсякденність далека від благополуччя, і саме на цьому тлі з’являється таємничий голос, що називає себе Містером Голосом. Він пропонує дівчинці вирушити у подорож, обіцяючи приз – вічне щастя для її матері. Ця мотивація стає відправною точкою для всієї історії.

На відміну від більш класичної структури Fran Bow, ця гра тяжіє до формату інтерактивної історії. Основні дії гравця – це пересування між сценами, взаємодія з об’єктами та прийняття рішень. Хоча складних головоломок тут майже немає, у гру інтегровані невеликі міні-ігри, що урізноманітнюють процес і логічно вписуються у сюжет. Вони не є основним викликом, а радше підтримують ритм оповіді. Ключовим елементом виступає система вибору. Гравець регулярно приймає рішення від імені Міс Фортуни, і

ці рішення мають деякі наслідки, впливаючи на розвиток подій і фінал історії. Завдяки відносно невеликій тривалості гри цей вплив відчувається досить чітко, що заохочує до повторного проходження. Загалом геймплей свідомо спрощений: він не відволікає від головного – сприйняття історії та взаємодії з персонажами. Візуально гра нагадує поєднання дитячої книжки та паперової анімації. Персонажі рухаються так, ніби складаються з окремих шарів.

Важливу роль відіграє озвучка. Взаємодія між Міс Фортуною та Містером Голосом формує основу емоційного сприйняття. Їх голоси контрастують: дитячий, безпосередній тон героїні протиставляється стриманій і місцями тривожній манері оповідача. Саме ця динаміка підсилює відчуття неоднозначності того, що відбувається. Для цього проєкту “Little Misfortune*”* є важливим прикладом роботи з образом дитини у складному і часто ворожому світі. Гра демонструє, що наївність персонажа може бути не обмеженням, а сильним художнім інструментом. Контраст між дитячим сприйняттям і темними подіями створює особливий емоційний ефект: гравець усвідомлює більше, ніж сам персонаж, і саме це посилює напруження. Такий підхід безпосередньо перегукується з концепцією цього проєкту, де дитячий герой стикається з явищами, що виходять за межі його розуміння, але продовжує взаємодіяти з ними.

1.9. Комп'ютерна гра “SallyFace” (2016) – це епізодична наративна пригода з елементами психологічного хорору, створена розробником Steve Gabry (студія Portable Moose). Гра поєднує point-and-click механіки з детективною історією, поступово розкриваючи тривожний сюжет через дослідження, взаємодію з персонажами та розв’язання головоломок. Важливою особливістю проєкту є те, що практично всі його аспекти – сценарій, візуальний стиль, музика та програмування – створені однією людиною. Це надає грі цілісності та виразного авторського характеру, який складно досягти у великих командах. Гра розповідає історію хлопця на ім’я Салл, який носить протезну маску і має травматичний досвід дитинства. Події розгортаються навколо будинку апартаментів Едісона, де відбуваються

дивні явища. На початку історія поєднує елементи підліткового життя, детективу і побутових ситуацій. Однак поступово вона переходить у площину надприродного: гравець стикається з привидами, культами і прихованими зв'язками між подіями. Наратив подається різними способами – через діалоги, знайдені записи, предмети середовища та геймплей. Основу ігрового процесу становлять класичні елементи point-and-click: дослідження локацій, збір предметів і використання інвентарю для розв'язання головоломок. Переміщення здійснюється у форматі сайд-скролінгу, що поєднується з інтерактивними сценами. Додаткові механіки урізноманітнюють процес: у грі присутні міні-ігри, можливість взаємодії з різними персонажами. Важливо, що геймплей тісно пов'язаний із наративом. Складність завдань і їх структура змінюються разом із розвитком історії, а самі механіки часто виступають продовженням сюжетних ідей, а не окремими випробуваннями. Гра виконана у впізнаваному намальованому стилі з використанням грубих ліній і текстур, що нагадує малюнки олівцем. Попри зовнішню простоту, візуальна складова містить багато деталей, особливо у зображенні надприродних елементів. Анімація привидів і трансформацій побудована поступово, що підсилює ефект тривоги. Стиль гри поєднує впливи анімації 1990-х років і елементів готичної казки. Саундтрек доповнює атмосферу, використовуючи як приглушені мелодії, так і різкі звукові акценти, що підкреслюють напруження.

Для цього проєкту Sally Face є важливим орієнтиром з кількох причин. По-перше, гра демонструє потенціал персонажа-аутсайдера як носія унікальної точки зору: саме його відмінність дозволяє бачити те, що залишається прихованим для інших. По-друге, поєднання детективного сюжету, особистої травми та надприродних елементів формує структуру, близьку до концепції цього проєкту. Персонаж також опиняється у позиції того, хто змушений інтерпретувати незрозумілий для нього світ. По-третє, досвід створення гри однією людиною підкреслює значення авторського підходу.

1.10. Комп'ютерна гра “Night in the Woods” (2017) – це наративна пригода студії Infinite Fall, яка переносить гравця у меланхолійний світ містечка Possum Springs. Тут антропоморфні персонажі переживають складний період дорослішання на тлі занепаду провінційного життя. На відміну від багатьох інших прикладів цього проєкту, гра не належить до жанру горору – її фокус зосереджений на темах повернення додому, втрати орієнтирів і суперечливого відчуття прив’язаності до рідного місця. У центрі історії – Мей, яка повертається до рідного містечка після того, як залишає навчання в коледжі. Вона не має чіткого розуміння свого майбутнього і намагається відновити зв’язки з друзями та звичним середовищем. Гра досліджує теми психічного стану, соціальної ізоляції та економічного занепаду малих міст. Через систему персонажів вона створює цілісну картину спільноти, де кожен має власну історію і власні труднощі. Важливо, що “Night in the Woods” будує наратив як сукупність епізодів і взаємодій, які поступово формують розуміння світу. Це створює паралель із концепцією цього проєкту: повернення героя до знайомого місця, яке водночас залишається тим самим і відчувається зовсім інакше після пережитих подій.

Основу ігрового процесу становить взаємодія з персонажами та розвиток стосунків. Гравець обирає, з ким проводити час, що впливає на доступні сцени і діалоги. Геймплей підпорядкований наративу і часто відступає на другий план. Його доповнюють міні-ігри та інтерактивні епізоди, які органічно вплітаються в історію. Однією з ключових особливостей гри є її виразний візуальний стиль. М’які кольорові палітри поєднуються з плавними градієнтами і змінюються залежно від освітлення. Це створює відчуття ностальгії. Колір у грі виконує важливу функцію – він передає емоційний стан сцен і персонажів. Теплі відтінки асоціюються із затишком і спогадами, тоді як холодні підкреслюють напруження і відчуження. Для цього проєкту “Night in the Woods” є одним із найближчих тематичних орієнтирів. По-перше, сюжетна структура повернення до рідного міста після особистої кризи має пряму паралель із концепцією історії про

Еллі. По-друге, гра демонструє, як локація може виступати повноцінним наративним елементом – місто тут функціонує як “живий” простір із власною історією та настроєм. По-третє, підхід до зображення стосунків підкреслює їх складність. Персонажі не зводяться до функціональних ролей, а існують як самостійні особистості зі своїми проблемами.

1.11 Комп'ютерна гра “Tomorrow won't come for those without [redacted]” (2020) – це інді-проєкт студії etherane в жанрі психологічного горору. Гра поєднує елементи головоломки та візуальної новели, пропонуючи мінімалістичний стиль RPG-мейкера. Серед ключових характеристик – філософська спрямованість і сюрреалістична атмосфера. Головний герой – Орі, забудькуватий хорист, який тимчасово перебуває у готелі. Разом із іншим мешканцем, Ремом, він проходить через кілька розділів, кожен із яких формулюється як окреме твердження: “Завтра не наступить для тих, у кого немає друга”, “…для тих, хто не має віри”, “…для тих, у кого немає розарія”. Фінальна частина розкриває зв’язок цих тем із минулим героя та його сестри. Кожен розділ – це окремий екзистенційний запит. Через фрагменти діалогів і цитат гра торкається тем часу, пам’яті та втрати. Вона ставить питання про вибір між різними моральними орієнтирами – наприклад, між добротою і силою – і підкреслює складність їх поєднання. Ідейно гра перегукується з концепцією внутрішньої відсутності: того, що людина втрачає поступово і не завжди усвідомлює. Саме ця тема підсилюється використанням цензурованого елемента “[redacted]” у назві, який функціонує як символ порожнечі.

Ігровий процес поєднує дослідження простору, діалогами та розв’язання головоломок. Гравець взаємодіє з персонажами й об’єктами, збирає тематичні елементи – зокрема картки та текстові фрагменти – і поступово відкриває нові частини історії. Загалом геймплей мінімалістичний і не перевантажений механіками. Його основна функція – підтримувати наратив і спрямовувати увагу гравця на зміст, а не на складність виконання дій. Для цього проєкту гра є прикладом роботи з темою відсутності як

центрального елемента оповіді. Гра демонструє, що невисловлене і приховане може формувати зміст не меншою мірою, ніж явні події.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура трейлеру комп'ютерної гри. На сьогодні існує небагато проєктів, які досліджують особливості людського сприйняття не лише через травматичний досвід, а й через поєднання вроджених рис людини та суспільних норм, що сприймаються як беззаперечна модель “правильності”. У межах цього проєкту важливо не лише показати подолання життєвих труднощів, а й звернути увагу на людей, чий спосіб бачення світу відрізняється від загальноприйнятого. Одним із таких персонажів є головний герой трейлеру “Компасу Порожнечі”. Структурно трейлер складатиметься з чотирьох основних блоків.

Початок оповіді формуватимуть кілька анімаційних сцен, у яких головний герой отримує листа від свого брата. Саме цей лист стане причиною та мотивацією для подальших подій і приведе Еллі до старого млина – місця, з якого починається основний сюжет. Там герой знаходить зламаний компас, поруч із яким перебуває дивна сутність, схожа на чорну пляму. Вона є візуалізацією фрагмента порожнечі, що проникає у механізм компаса і запускає його роботу, тим самим активуючи подальший розвиток історії. Візуальним аналогом для цієї сутності став головний герой гри “Nihilumbra”(1.3) – мовчазна істота, що пізнає світ навколо себе. Проте у цьому проєкті подібна сутність виконуватиме радше функціональну й символічну роль, а не роль окремого персонажа.

Наступний блок присвячений демонстрації геймплею. Отримавши компас, герой починає бачити порожнечеві тріщини, що поступово з’являються у світі, та вирушає на їх пошуки. У трейлері буде показано, як стрілка компаса реагує на рух персонажа: чим ближче герой до розлому, тим активніше поводиться механізм. Після знаходження потрібної точки компас

починає світитися, працюючи за принципом “гаряче – холодно” та підтверджуючи правильність напрямку. Упродовж трейлеру настрій поступово змінюватиметься. Темп подій зростатиме, монтаж стане динамічнішим, а в кадрі дедалі частіше з’являтимуться образи руйнування світу під впливом порожнечі. Якщо на початку історії головною метою героя є пошук окремих тріщин, то згодом перед ним постає нове завдання – зрозуміти причину їх виникнення та поширення.

Фінальна частина трейлеру виконує роль розв’язки. Упродовж усієї історії звучатиме невідомий голос, який коментує дії та емоційний стан Еллі. Наприкінці цей голос починає ставити під сумнів мотиви самого героя та його прагнення. Кульмінаційним образом стає постать Доктора – колишнього лікаря Еллі, який виявляється причетним до поширення порожнечі разом зі своїм помічником. Завершальною сценою стане момент, де чоловік у масці дивиться прямо на глядача з легкою усмішкою, після чого зображення та музика поступово згасають, залишаючи на екрані лише логотип гри.

2.2. Стилістична концепція трейлеру комп’ютерної гри. Трейлер виконано у стилі 2D-анімації з елементами семі-реалізма. Його візуальна мова базується на приглушеній колірній палітрі з акцентом на червоний і зелений – два кольори, поєднання яких формує відчуття напруги та емоційного дисбалансу. Ключову роль у стилістиці відіграє метафоричне використання кольору. Червоний асоціюється із заходом сонця – часом, у який розгортаються події гри. Захід символізує завершення дня, поступове згасання світла і перехід до темряви. Таким чином, цей колір стає візуальним образом зникнення та втрати. Окрім символічного значення, червоний також виконує практичну функцію акцентного кольору, привертаючи увагу до важливих елементів композиції та ключових моментів у кадрі. Зелений, навпаки, поданий у стриманіших і більш приглушених відтінках.

Він асоціюється зі спокоєм, повсякденністю та відчуттям нормального життя. У трейлері цей колір використовується обмежено, що підкреслює

поступову зміну світу навколо головного героя: зі зникненням зеленого простір дедалі більше поглинає порожнеча. Обидва кольори подані у десатурованій гамі, що формує загальну атмосферу пригніченості та прихованої тривоги. Яскравіші відтінки з’являються лише у драматичних або сюжетно важливих сценах, завдяки чому такі моменти сприймаються емоційно сильніше. Головний герой має впізнаваний візуальний образ – зелене пончо, шорти і кошлате волосся, які формують його силует і допомагають виділити персонажа на тлі оточення. Фонові елементи навмисно стилізовані й не прагнуть до детальної реалістичності. Їхнє завдання – передавати емоційний стан і атмосферу простору. Старий млин, вулиці рідного міста та інтер’єри будинків виконані у єдиній приглушеній манері, що підтримує цілісність візуального стилю. Загалом стилістична концепція трейлеру ґрунтується на принципі візуальної стриманості, де мінімалістичні засоби виразності працюють сильніше за надмірну деталізацію. Приглушена палітра підсилює значення кольорових акцентів, а спрощені форми та силуети роблять рух і композицію більш виразними.

2.3. Технічні характеристики та особливості. Трейлер створюється у форматі Full HD з роздільною здатністю 1920×1080 пікселів. Робочий процес поділений на два основні етапи та два програмні середовища. Усі графічні елементи – персонажі, фони, об’єкти та дрібні деталі – створюються у Clip Studio Paint. В цій програмі можно добре зберегти рукотворний характер лінії та м’яку напівреалістичну стилістику, на якій будується візуальна мова проєкту.

Покадрова анімація також виконується у Clip Studio Paint. Такий підхід використовується у сценах, де важливі виразна пластика руху і емоційність. Монтаж, композитинг, робота зі світлом, ефектами та фінальне зведення здійснюються в Adobe After Effects. У цій програмі також реалізується друга частина анімаційної системи – анімація за допомогою Puppet Pin Tool. Інструмент дозволяє рухати окремі частини персонажа через систему контрольних точок без необхідності перемальовувати кожен кадр вручну.

Поєднання покадрової анімації та ригґінгу через Puppet Pin дає змогу ефективніше працювати з часом і ресурсами. Усі фінальні візуальні ефекти – освітлення, кольорокорекція, атмосферні елементи та акцентні спалахи – додаються вже на етапі композитингу в Adobe After Effects.

2.4. Звукове рішення. Звуковий супровід трейлеру побудований за принципом поступового наростання і подальшого спаду напруги, що відповідає його драматургічній структурі. На початку музика звучить стримано і спокійно, формуючи атмосферу тихого світу. У міру розвитку подій композиція стає дедалі хаотичнішою: ритм втрачає передбачуваність, з’являються напружені звукові акценти, а загальне звучання поступово посилює відчуття небезпеки.

Кульмінацією стають сцени руйнування світу, де музика досягає найбільшої емоційної інтенсивності. Після цього напруга починає спадати – звучання знову стає стриманішим, поступово переходячи до фінальних кадрів із появою головного антагоніста та логотипу гри. Звукові ефекти у трейлері навмисно мінімалістичні. Шелест трави, шурхіт паперу, тихі побутові шуми створюють відчуття звичного простору. Ці звуки переважно звучать у спокійніших сценах, допомагаючи підкреслити атмосферу повсякденності. Проте разом із наростанням музичної напруги вони поступово зникають.

ВИСНОВКИ

1. Отримані результати аналізу наукових досліджень і розглянутих аналогів показали, що використання метафоричних образів та непрямих художніх засобів є ефективним способом розкриття складних емоційних тем – зокрема втрати, внутрішньої порожнечі та пошуку сенсу. Під час аналізу було визначено кілька ключових тематичних напрямів, характерних для сучасного наративного ігрового мистецтва та важливих для цього проєкту. Перший із них – тема порожнечі та відсутності як основи оповіді. Дослідження проєктів “Nihilumbra” (1.3) та “Tomorrow Won't Come for Those Without [redacted]”(1.11) продемонструвало, що відсутність може виступати повноцінним художнім інструментом. Обидві гри вибудовують свій наратив навколо того, чого бракує, і саме ця нестача стає рушійною силою історії. Цей принцип був використаний і в концепції “Компасу Порожнечі”, де тріщини між світами виступають містичним елементом і символічним утіленням невидимих людських втрат. Другий важливий напрям – використання надприродного як метафори внутрішнього стану персонажа. У багатьох проаналізованих іграх фантастичні або сюрреалістичні елементи слугують способом візуалізації страху, самотності, травми чи емоційної нестабільності. Саме такий підхід ліг в основу художнього рішення цього проєкту.

2. У межах практичної частини дипломної роботи було створено концепцію трейлеру, визначено його сюжетну структуру, стилістику, технічні особливості реалізації та звукове рішення. Для виконання проєкту використано 2D-анімацію у стилі семі-реалізм, поєднання покадрової анімації та Puppet Pin Tool в Adobe After Effects, а також стилізовані фони, створені у Clip Studio Paint. Звуковий супровід побудовано на принципі поступового наростання напруги та мінімалістичного використання атмосферних ефектів.

3. Результати практичної роботи підтвердили можливість реалізації складної емоційної тематики засобами цифрової анімації зі збереженням цілісності візуального стилю та наративу. У процесі виконання дипломного проєкту було досягнуто поставленої мети – розроблено концепцію та візуальне рішення трейлеру до пригодницької point-and-click гри «Компас Порожнечі». Поєднання теоретичного аналізу та практичної реалізації дозволило створити цілісну художню концепцію, присвячену темам емоційної втрати, самотності та людської присутності.

4. Також було підтверджено ефективність використання метафоричної колірной мови, символічної побудови наративу та стриманого звукового оформлення для створення атмосферного проєкту з глибоким емоційним змістом.

ЛІТЕРАТУРА

1. Salen K., Zimmerman E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals.* https://gamifique.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf *(last accessed: 03.05.2026)*

2. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses – Burlington. https://www.inventoridigiochi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf *(last accessed:05.05.2026)*

3. Murray J. H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. http://itgs.pbworks.com/w/file/fetch/143077635/Murray%20-%20Hamlet%20on%20the%20Holodeck%20The%20Future%20of%20Narrative%20in%20Cyberspace.pdf *(last accessed: 03.05.2026)*

4. Gurney J. Color and Light: A Guide for the Realist Painter. https://ia802907.us.archive.org/28/items/Color_and_Light_James_Gurney_English/Color_and_Light_James_Gurney_English.pdf *(last accessed: 30.04.2026)*

5. McGonigal J. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality_is_Broken.pdf *(last accessed: 26.04.2026)*

6. Vranešević G. The Secret of the Point and Click Adventures: Psychoanalytic Point of Pointing in a Bygone Genre. https://www.researchgate.net/publication/292667527_The_secret_of_the_point_and_click_adventures_Psychoanalytic_point_of_pointing_in_a_bygone_genre *(last accessed: 06.05.2026)*

7. Fernández-Vara C. The Tribulations of Adventure Games. https://scispace.com/pdf/the-tribulations-of-adventure-games-integrating-story-into-1id1ejs6qi.pdf (*last accessed: 26.04.2026)*

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Комп'ютерна гра “Detention”, 2017 рік.



Іл. 1.2. Комп'ютерна гра “OMORI”, 2020 рік.



Іл. 1.3. Комп'ютерна гра “Nihilumbra”, 2012 рік.



Іл. 1.4. Комп'ютерна гра “Fran Bow”, 2015 рік.



Іл. 1.5. Комп'ютерна гра “LIMBO”, 2010 рік.



Іл. 1.6. Комп'ютерна гра “Little Nightmares”, 2017 рік.



Іл. 1.7. Комп’ютерна гра “ Yomawari:Night Alone”, 2015 рік.



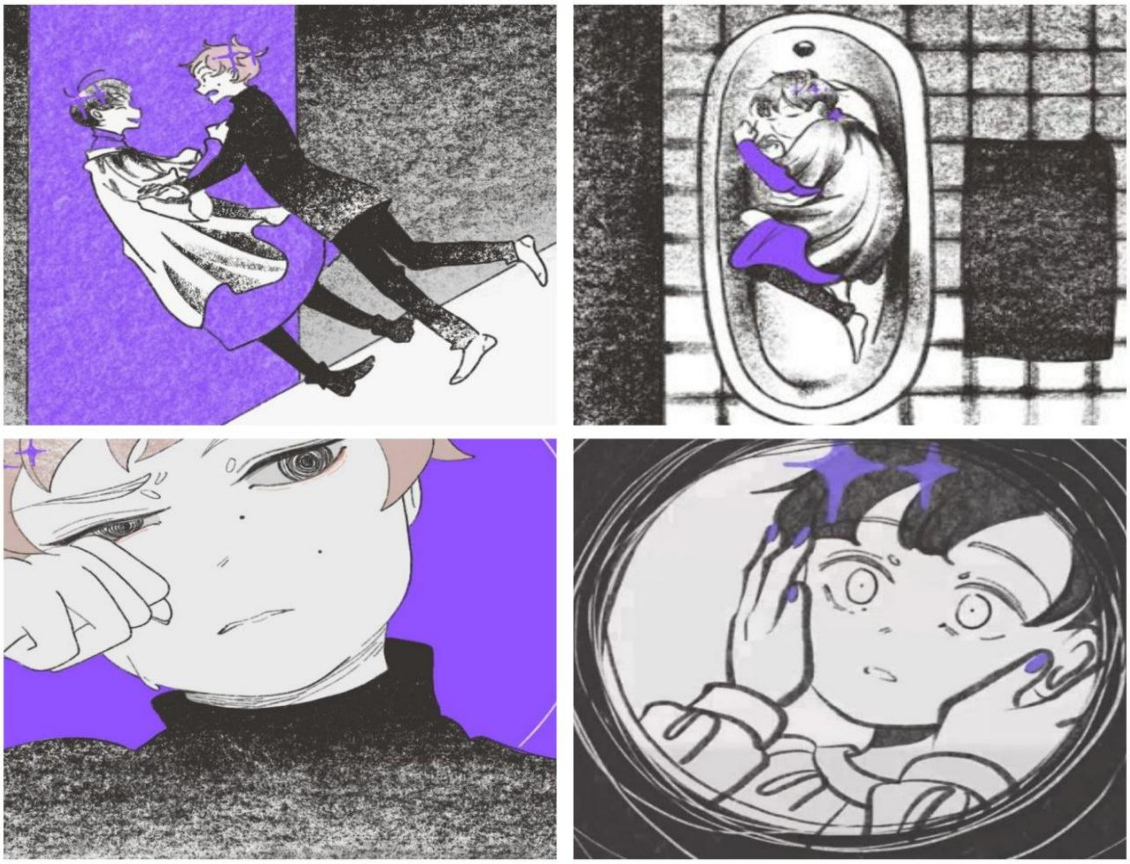
Іл. 1.8. Комп'ютерна гра “LittleMisfortune”, 2019 рік.



Іл. 1.9. Комп’ютерна гра “ SallyFace”, 2016 рік.

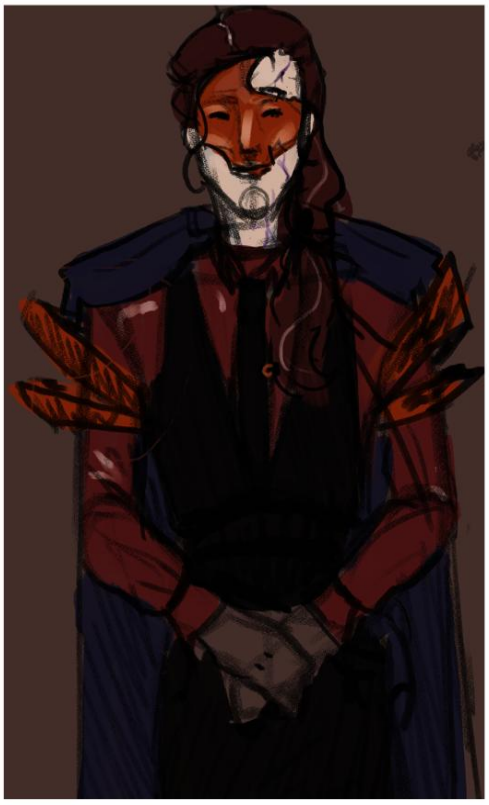


Іл. 1.10. Комп'ютерна гра “Night in the Wood”, 2017 рік.



І. 1.11. Комп’ютерна гра “ Tomorrow won't come for those without ”, 2020 рік.

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК










+Ренджи


Елли
Доктор




Елли



ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ


ДИПЛОМНА РОБОТА
Загадкове зникнення та загадкова знахідка
І як може хлопчик залишитися байдужим до страждань інших, маючи такий скарб?
..Ти може?
Все йде по плану.
Compas to The Void