МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Герасименко Марія Михайлівна

АНІМАЦІЙНИЙ ТРЕЙЛЕР ДО ВІДЕОГРИ «CRADLE OF FIRE»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності В22 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

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

Керівник: Опалєв Михайло Леонідович
Кандидат мистецтва, доцент

Харків 2026

ЗМІСТ

ВСТУП ... 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ... 5
1.1 Комп'ютерна гра «Little Misfortune». ... 5
1.2 Комп'ютерна гра «Cult of the Lamb». ... 6
1.3 Комп'ютерна гра «Sally Face». ... 6
1.4 Серія комп'ютерних ігор «The Witcher». ... 7
1.5 Анімаційний фільм «Вій». ... 8
1.6 Комп'ютерна гра «Spiritfarer». ... 8
1.7 Комп'ютерна гра «Night in the Woods». ... 9
1.8 Анімаційний фільм «The Secret of Kells». ... 10
1.9 Серія комп'ютерних ігор «The Legend of Zelda». ... 10
1.10 Анімаційний ролик «Buggomancer». ... 11
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ ... 12
2.1. Концепція роботи та структура анімаційного трейлеру до відеогри «Cradle of Fire». ... 12
2.2. Стилістична концепція анімаційного трейлеру до відеогри «Cradle of Fire» ... 13
2.3. Технічні характеристики та особливості ... 14
ВИСНОВОК ... 15
ЛІТЕРАТУРА ... 16
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ... 17
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНІ ПОШУКИ. ... 23
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ ... 26

ВСТУП

Сьогодні візуальна культура розглядається як основний інструмент формування національної ідентичності [1]. В українському сучасному мистецтві, включно з відеоіграми, етнічні мотиви використовуються як засіб збереження та популяризації української культурної спадщини. У сучасному світі відеоігри це не лише спосіб розважитись, а й потужний інструмент комунікації. Тепер завдяки іграм можна навчати, передавати знання та, через зрозумілість інтерфейсу, полегшувати сприйняття нової інформації користувачами. Індустрія розробки відеоігор є однією з найбільш динамічних секторів глобальної економіки розваг. Використання українських етнічних і культурних мотивів у сюжетах сучасних ігор наразі є дуже важливою темою для суспільства. В зв'язку з цим, виникає необхідність висвітлити різні аспекти саме цієї діяльності, зокрема історичний, який дозволяє правдиво відобразити традиційний ігровий та розважальний комплекс української людності [3].

Анімаційний ролик є актуальним, через те, що у сучасних умовах популяризація української культурної спадщини є чи не найбільш важливою і актуальною темою. В умовах війни і глобалізації, потреба у збереженні національної ідентичності, етнічних мотивів, традицій та міфології зростає, потребуючи просувати це в маси. Залучення молодої аудиторії до пізнання етносу і особливостей батьківщини, через відеоігри, трейлери чи анімаційні ролики є неодмінно важливим важелем просування.

Новизна проекту полягає у поєднанні української міфології, обрядовості і геймдизайну наразі набуває популярності, проте все ще залишається новою темою для української ігрової індустрії. У трейлері гравець переноситься у світ українських легенд і міфів, де сучасний геймплей переплітається з обрядами й символами різних регіонів України. Через кожне з випробувань ми занурюємо глядача у певні регіони і їх особливості, концентруючись на кожному.

Дослідження ролі національних мотивів у сучасних відеоіграх набуває особливої актуальності в умовах підвищеного інтересу до локальних ідентичностей у культурному просторі. В українському сучасному мистецтві, включно з відеоіграми, етнічні мотиви використовуються як засіб збереження та популяризації української культурної спадщини. Вони сприяють консолідації українського суспільства, зокрема в поточних складних соціально-політичних умовах [4].

Український гейм дизайн має великі перспективи для подальшого розвитку завдяки інтеграції новітніх технологій, міжнародній співпраці та використанню культурного спадку. Однією з ключових складових успіху є підтримка та розвиток гейм індустрії, що включає в себе проведення заходів, таких як конференції, семінари, фестивалі, які дозволяють розробникам обмінюватися досвідом, знайомитися з новими технологіями та знаходити партнерів для співпраці. Ця галузь має великий потенціал для розвитку та здобуття нових висот на міжнародній арені. Завдяки таланту та наполегливості українських розробників, підтримці й розвитку гейм дизайнерської спільноти, інтеграції новітніх технологій, використанню культурного спадку, українські ігри можуть стати конкурентоспроможними на глобальному ринку.

Відеоігри мають певну репрезентацію в суспільстві, формують ідентичність для спільнот, які ними цікавляться, змінюють способи пізнання світу гравцем за допомогою технічних засобів. Відеоігри є невід’ємною частиною культури, так само, як кіно, книги та картини. Гра допомагає ділитися інформацією та об’єднувати людей навколо своєї історії. У відеоіграх відбувається адаптація традиційних українських образів і символів (вишиванки, міфологічні персонажі, орнаменти), що створює унікальний культурний контекст і, водночас, підвищує інтерес до української культури у світі. Ігрова діяльність української людності – невід’ємна складова української культури.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

В якості аналогів обрано ігри, трейлери, анімаційні ролики та анімаційні фільми, які мають у собі візуальні елементи чи технічні прийоми, які можуть бути використанні у цьому проєкті. Наразі, вже більше гейм розробників звертаються до мотивів етносу та культури в іграх, що вирізняє їх проєкти з поміж інших робіт на ринку. Наприклад, Шеломова О.М. у праці «Особливості сучасних ігрових комп'ютерних практик» розглядає питання особливості ігрових комп'ютерних практик в цілому [5].

1.1 Комп'ютерна гра «Little Misfortune».

«Little Misfortune» 2019[1] – створена шведською студією-розробником комп'ютерних відеоігор Killmonday Games (іл.1). Пригодницька комп'ютерна гра, що розповідає історію маленької восьмирічної дівчинки на ім'я Невдача, яка слідуючи голосу у своїй голові мандрує і намагається знайти щастя для своєї матері. Ігри студії Killmonday Games вирізняються першочергово своїм візуальним стилем. Розробники свідомо обмежують анімації персонажів, щоб увага гравця була зосереджена саме на оточені та композиції. Також, такий підхід є найбільш ефективним, для інді-студії. Гармонійне поєднання теплої кольорової гами з майже традиційно-олівцевим стилем гри, доповнюється несподівано страшними і загадковими сценами, що визивають у гравців неоднозначні почуття. Розробники застосовують у грі ілюзію тривимірності, проте герой має змогу ходити лише вперед і назад. Впродовж гри треба приймати рішення, як вчините у певній ситуації, що також накладає на гравця певну відповідальність і десь грає з моральними принципами [6]. Незважаючи на дуже милий візуальний стиль проєкту, він розкриває у собі багато соціальних тем. Гру дуже гармонійно доповнюють анімації, що з'являються впродовж проходження, дозволяючи більш емоційно відчути сцену і закріпити пройдений етап.

[1] https://store.steampowered.com/app/714120/Little_Misfortune/

1.2 Комп'ютерна гра «Cult of the Lamb».

«Cult of the Lamb» 2022[2] – розробкою гри займались: австралійська інді-студія Massive Monster та видавець Devolver Digital (іл.2). Пригодницький бойовик та симулятора будування, де гравець має змогу керувати одержимим ягням, який повинен здійснити про передбачення, подолати єретиків і створити свій особистий культ.

Гра реалізована у форматі двовимірної графіки з використанням сучасних ігрових механік, що дозволяє ефективно поєднувати анімаційні сцени та інтерактивний геймплей. Візуально гра об'єднує контраст між спрощеною та трохи наївною стилістикою персонажів і темною тематикою ритуалів та культу. Такий прийом дозволяє створити виразний емоційний ефект і запам'ятатись гравцю. Зокрема інтегрування ритуальних знаків і символіки додатково допомагають поринути у гру. Завдяки зрозумілій хронології проходження завдань, гравець не відволікається на додаткові сюжетні гілки, концентруючись на основному сюжеті. Також, ключову роль у сприйнятті проекту відіграють анімаційні ролики, які студія випускає щоб розповісти більш змістовно задум гри, або напередодні запуску нового доповнення. Такі ролики допомагають додатково популяризувати гру на більш розширену аудиторію, особливо за допомогою соціальних мереж.

1.3 Комп'ютерна гра «Sally Face».

«Sally Face» 2016 [3]– розроблена американським гейм дизайнером С. Габрі (Steve Gabry) (іл.3). Пригодницька інді-гра у вигляді квесту управлінням типу point and click, з елементами горрору. Усі п'ять епізодів гри були розроблені самим Стівом Габрі, який пізніше заснував свою студію Portable Moose. Візуальний стиль гри був натхненний мультфільмами 90-х років «Hey, Arnold!» та «Teenage Mutant Ninja Turtles», а перші концепт арти персонажів та локацій розроблені ще у 2000-х роках. Гра починається з передісторії

[2] https://store.steampowered.com/app/1313140/Cult_of_the_Lamb/
[3] https://store.steampowered.com/app/541570/Sally_Face__Episode_One/

головного героя Саллі Фішера та його переїзду до нових апартаментів разом з батьком. Проте місце, яке вони обрали як свій новий дім, не є таким же й простим. Впродовж усього сюжету Сал та його друзі, яких він зустрічає у апартаментах та школі, досліджують місцевість та розкривають дивні справи разом. Гра розкриває такі аспекти як, важливість дружби і підтримки один одного, розмови про ментальні хвороби та їх вплив на повсякденне життя, боротьбу з ПТСР та інші. Кожен з епізодів більш докладно розкриває вище перелічені теми. Поєднання простої мальованої від руки графіки і моторошного сюжету роблять гру більш цікавою та напруженою, дозволяючи тримати увагу гравців до самого кінця п’ятого епізоду.

1.4 Серія комп’ютерних ігор «The Witcher».

«The Witcher» 2007 [4] – польська компанія CD Projekt RED по мотивам однойменної серії романів польського письменника А. Сапковського (Andrzej Sapkowski) (іл.4). Це серія фантазійних пригодницьких ігор про відьмака Ґеральта з Рівії, що є майстерним вбивцею чудовиськ і виконує різноманітні доручення. Проєкт дуже деталізовано показує та розповідає про міфологію слов’янських країн, здебільшого польських, і занурює у культурний контекст східних країн Європи, дозволяючи глядачу повністю зануритись і відчути атмосферу [7]. Візуальна складова гри розкривається через архітектуру, побутові предмети, одяг та природнє середовище. Важливу роль відіграє оточення, що є не лише фоном для сюжету, а й невід’ємною частиною оповідання, підкреслюючи собою певні деталі, чи то занедбаний дім серед гаю, чи то велетенське місто чаруюче своєю величчю. Так само і з міфічними істотами. Вони потрібні грі не лише як негативні персонажі, яких відьмак повинен здолати, а й як те, без чого історія всесвіту не була б повноцінною. Кожна істота має своє минуле і теперішнє, що дуже гарно розповідається завдяки окремим завданням.

[4] https://store.steampowered.com/app/292030/The_Witcher_3_Wild_Hunt/

Культурна складова як серії романів, так й ігор, є тим, що вирізняє цю історію серед інших. Обрядовість і певний ухил у традиційний фольклор роблять цикл виразним і несхожим на інші проєкти. Ігри зі схожою етнічною тематикою не користуються масовою популярністю, тому сага «The Witcher» досі є культовою і привертає до теми слов'янської міфології велику увагу.

1.5 Анімаційний фільм «Вій».

«Вій» 1996[5] (іл.5) – створений українською студією Укранімафільм за режисурою Л. Зарубіна та А. Грачової. Повість «Вій» Миколи Гоголя є значущою і невід'ємною культурною спадщиною, з акцентом на міфологію. Адаптація не є повним переказом твору, а лише виділяє більш ключові сцени, роблячи ухил саме на те, як візуально буде сприймати це глядач. Адаптована під анімаційний ролик робота зберігає у собі містику, атмосферу напруження і страху, а також показує різноманіття народних і культурних вірувань [2]. Фольклор, обрядовість і демонологія, виділяє цей проєкт серед інших. Більш за все запам'ятовується візуальний стиль і гра контрастів світла і тіні, що гармонійно доповнюють один одного, підсилюючи атмосферу страху і напруги. Також, важливу роль відіграють гіперболізовані містичні істоти, які не лише закарбовуються у пам'яті глядача, а й відповідають традиційному опису цих персонажів. Деформовані образи навмисно відрізняються від знайомих оку реалістичних пропорцій, підкреслюючи потойбічність й абсурдність потойбічного світу. У контексті дипломної роботи, цей аналог є одним з небагатьох, що безпосередньо пов'язаний із темою і частково розкриває те, як мало наразі ми маємо сюжетів зав'язаних на міфології й етносі саме України.

1.6 Комп'ютерна гра «Spiritfarer».

«Spiritfarer» 2020[6] (іл.6) – створена незалежною канадською студією Thunder Lotus Games. У основі гри полягає взаємодія з душами, які перебувають між світами. Головна героїня, новенька у ролі провідника, проте

[5] https://www.youtube.com/watch?v=I-nKaqr3yqo
[6] https://store.steampowered.com/app/972660/Spiritfarer_Farewell_Edition/

віддано допомагає їм віднайти спокій та завершити справи у світі живих. Усі персонажі які зустрічаються впродовж гри не є ворогами, чи антагоністами, а розкриваються як рушії історії, наповнюючи її певними емоціями та травмами. Візуально гра контрастує з темою, бо має приємний яскравий стиль та плавну анімацію. Використання теплих кольорів, правильного освітлення й округлих форм, створюють певне відчуття ритмічності, що характерно підсилює сприйняття сцени гравцем, саме такий неоднорідний підхід до візуального питання гри допомагає транслювати складні для поверхневого сприйняття складних почуттів, без використання зайвого тексту. Гра складається з простих механік, що дозволяє гравцю зосередитись на діалогах та історіях персонажів, поринаючи глибше у сюжет. Також, побічні завдання беруть на себе велику роль, розкриваючи світ проєкту у повній мірі, чого дуже часто не вистачає.

1.7 Комп'ютерна гра «Night in the Woods».

«Night in the Woods» 2017[7]– розроблена студіями Secret Lab та Infinite Fall (іл.7). Пригодницька комп'ютерна гра, де головна героїня кішечка на ім'я Мей повертається до свого рідного містечка і намагається розібратись у дивних подіях, стикаючись із таємницями, які коються тут вже не перший рік. Двомірний стиль і акцент на душевних діалогах надають грі певного меланхолійного шлейфу, а настрій та емоційний стан гарно підкреслюється колірною гамою й освітленням, роблячи візуал більш проникливим. Також важливу роль у сприйнятті і розумінні гри беруть на себе діалоги з неігровими персонажами, бо саме завдяки ним, ми краще розуміємо ставлення місцевих до головної героїні та містечка в цілому. Проєкт підсвічує багато аспектів дорослішання та прийняття нової реальності. Рідне місто більше не здається цілим всесвітом, а друзі більше не можуть цілими днями бешкетувати разом із тобою. Окрім рефлексивної складової, гра також має містичний характер.

[7] https://store.steampowered.com/app/481510/Night_in_the_Woods/

Розслідування загадкових зникнень місцевих жителів чіпляє старих друзів і вони разом поспішають у всьому розібратись.

Відсутність складних механік або головоломок роблять гру менш напруженою і дозволяють більше сконцентруватись на дослідженні світу чи знайомством з персонажами, що є невід'ємною частиною історії. Загальна картина того, що ж саме сталося у містечку складається саме завдяки щоденним діалогам та невеличким подіям.

1.8 Анімаційний фільм «The Secret of Kells».

«The Secret of Kells» 2009[8] – створений ірландською анімаційною студією Cartoon Saloon (іл.8). Особливий акцент приділяється оповіді тієї чи іншої легенди, на яких базується оповідь, таким чином студія не лише зберігає спадщину ірландської історії та міфології, а й популяризує, даючи можливість людям по всьому світу зануритись і дізнатись щось нове. Також їх вирізняє особлива робота зі сторітелінгом, де важливу роль відіграє символізм, що у поєднанні із роботою світла і кольору роблять картину більш приємною і простою для запам'ятовування.

Візуально The Secret of Kells вирізняється дуже стилізованим підходом, надихаючись середньовічними орнаментами та ілюмінацією, що показано через плавність і геометричність форм у дизайні персонажів та оточення. Поєднання 2Д-анімації та цифрової обробки зображення, дозволяє зробити візуальний стиль фільму більш гнучким у роботі з кольором, рухом і світлом, підкреслюючи увагу до деталей. Наприклад, ліс, у фільмі він не є просто оточенням, а виконує свою невід'ємну роль, постаючи перед героями живим, населеним духами, і перегукується з традиційним уявленням скандинавських країн про сакральність природи і її зв'язок з усім, що її оточує.

1.9 Серія комп'ютерних ігор «The Legend of Zelda».

«The Legend of Zelda» 1986[9] (іл.9) – створена японськими гейм дизайнерами Шігеру Міямото (Shigeru Miyamoto) та Такасі Тедзука (Takashi

[8] https://www.youtube.com/watch?v=7UuUOXfiz9Q
[9] https://zelda.nintendo.com/

Tezuka). Перша гра на момент релізу вирізнялась своєю непослідовністю у досліджені світу, бо Шігеру Міямото дуже хотів дати можливість гравцям самостійно відчути дух дослідництва, надихаючись своїм дитинством. Мінімальне оповідання і невелика кількість діалогів допомагає відчути всесвіт гри не через опис, а через оточення, героїв і завдання, які повинен виконувати головний герой.

Однією з ключових тем гри є зв'язок зі спадщиною й її важливість у житті. Прокидаючись після тривалого сну герой поступово відновлює свою пам'ять і спогади, що стає рушієм для подальшої історії. Також проєкт підіймає важливість зв'язку з природою і робить це не лише через середовище, де знаходиться гравець, а також впливає завдяки певним виборам, які повинен робити впродовж проходження головний герой, бо це буде мати певні наслідки. Головною задачею героя є необхідність знайти 8 уламків артефакту мудрості та врятувати принцесу. Для того, щоб віднайти усі потрібні шматочки гравцю доведеться пройти підземелля й подолати босів, які їх охороняють.

1.10 Анімаційний ролик «Buggomancer».

«Buggomancer» 2025[10] (іл.10) – розроблений каліфорнійським аніматором Н. Сазані (Nicholas Sazani). Це концепція інді-гри у стилі метроїдванія, де гравець має можливість досліджувати всесвіт, не слідуючи основному сюжету. Першочергово Buggomancer не задумувався як повноцінний проєкт, лише спроба анімувати щось із голови. Проте, виклавши ролик у соціальні мережі, він набрав великої кількості вподобань і прохань зробити не просто продовження, а й повноцінну гру. Якийсь час Ніколас писав, що це проєкт для себе і продовження робити він не планував, але кількість захоплених коментарів зростала, тому наразі гра знаходись на стадії розробки. Зрештою проєкт запустять на платформі Kickstarter, для можливості подальшого фінансування. Ролик чіпляє водночас своєю

[10] https://www.youtube.com/watch?v=3JDOpt8iqNc

простою, проте дуже виразною мальовкою, гармонійним поєднанням кольорів та цікавим, але дивним, дизайном окремих елементів, що також чіпляють увагу глядача. Динамічна анімація бою, доповнює статичні фони й оточення, не відволікаючи від того, що коїться у певний момент.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

У сучасному світі кожного дня створюються й випускаються відеоігри, проте, не багато з них пов’язані з історією та культурою. Наразі, питання спадщини є чи не одним з найбільш вагомих і потребуючим уваги. Ніша відеоігор має у собі не аби який потенціал, завдяки якому можна повноцінно розкрити це питання та донести інформацію у зрозумілому форматі. Дуже важливо популяризувати означену тематику та просвітлювати громадськість.

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного трейлеру до відеогри «Cradle of Fire».

Анімаційний трейлер до відеогри «Cradle of Fire» розрахований на привернення уваги гравців не лише з України, а й з усього світу, до питання збереження спадщини, міфології та етносу. Завдяки акценту саме на ці теми, популяризація культури має змогу розширюватися і впливати на більшу кількість людей. Трейлер виступає у ролі посередника, між гравцем і повним сюжетом гри, надаючи лише уявлення про події та атмосферу, які будуть коїтись протягом проходження.

Трейлер починається з показу двох світів Явь та Навь, на перетині яких стоїть шинок, що стане одним з ключових місць дії. По ходу ролика ми знайомимось із головним героєм гри на ім’я Златко, що будучи охоронцем вогнища, буде змушений віднайти три артефакти, за допомогою яких буде можливо відновити шинок і рівновагу двох світів. Основною концепцією трейлеру є намір привернення уваги саме молоді, до питання міфології та старих культурних сповідань, які нажаль не збереглись у письмовому форматі, проте сьогодні ми можемо зберегти частково те, що є, закарбувавши у вигляді просування і популяризації.

У структурі трейлеру закладено спробу передати головний посил сюжету, проте не розкриваючи більш детальних фактів. Наприклад, зовнішність головних босів, міні квести та більшість локацій. Намір показати найбільш інтригуючі моменти повісті націлений на збереженні інтриги, до повного проходження гри самостійно. Деякі сцени використовують метод паралаксу, для більш успішного занурення до тої чи іншої сцени. Основними засобами руху камери є плавні переходи, наближення або віддалення, що глядач не відволікався на занадто різку та швидку зміну кадрів.

2.2. Стилістична концепція анімаційного трейлеру до відеогри «Cradle of Fire».

Стилістична концепція анімаційного ролика формується на поєднанні авторської стилістики з виразною етнічною та культурною складовою й атмосферною наративністю.

Візуальне рішення проєкту створене у двовимірній мальованій стилістиці з використанням текстурних пензлів, що імітують традиційні художні матеріали. Разом з тим, персонажі виконані у більш пласкій манері, без різкого відриву від фону, завдяки чому досягається цілісність зображення та відчуття занурення у світ. Подібний підхід частково перегукується з візуальними прийомами гри Little Misfortune, де стилізація та простота форм компенсуються атмосферою та колірним рішеннями. Кольорова палітра відіграє одну з ключових ролей у формуванні емоційного тону трейлера. Більшість сцен витримані у теплих, м’яких відтінках, що підкреслюють відчуття комфорту, затишку та життя у гармонійному світі. Проте з появою антагоністів та переходом до випробувань палітра змінюється на більш холодні, приглушені кольори, створюючи драматизм і підсилюючи контраст у сцені. Така зміна кольору виступає важливим інструментом, який допомагає глядачеві інтуїтивно відчувати зміну настрою та небезпеку.

Локації та персонажі виконані у повністю стилізованій манері, що дозволяє відійти від реалізму та сформувати унікальний візуальний світ. Образ головного героя доповнюється елементами традиційного українського одягу,

що підкреслює не лише його походження, а й інтегрує етнічну складову в дизайн персонажа.

Анімаційне рішення трейлеру характеризується стилізованою та дещо “рваною” анімацією з обмеженою кількістю руху камери. Такий підхід дозволяє акцентувати увагу на ключових діях та композиції кадру, а також підсилює відчуття авторського стилю. Подібна техніка, сприяє створенню ефекту інтерактивної історії, де візуальна простота поєднується з емоційною виразністю.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Трейлер анімаційного ролика до відеогри «Cradle of Fire» має формат короткого відео-презентації сюжету проєкту хронометражем 1:30. Поєднання анімації фонів і камери, за допомогою програми After Effects, та мальованої від руки 2Д по кадрової анімації, є фундаментом для трейлера. Створення розкадрування та оточення для сцен розробляється у Procreate та Photoshop, а сама анімація у ToonSquid. Певні кадри застосовують у собі прийом паралаксу, попередньо поділені на шари ілюстрації зводяться до потрібного результату за допомогою After Effects.

Структурно трейлер складається лише з постановочних анімованих сцен без додаткової демонстрації геймплею. Відео розроблене у розширені 1920×1080 (Full HD), що є найбільш оптимальним форматом для презентації дипломного проєкту. Частота кадрів становить 12 fps, що характерно для по кадрової анімації. Подібний підхід відповідає не лише обраній художній концепції, але й підкреслює авторський стиль анімації, роблячи її більш атмосферною та виразною.

ВИСНОВОК

1. Сюжети ігор з використанням українських етнічних мотивів здатні формувати історичну свідомість, підвищувати повагу до національної спадщини та консолідувати суспільство особливо в умовах актуальних викликів для державності. Подібні наративи сприяють формуванню історичної свідомості, підвищує інтерес до національної спадщини та виступають інструментом культурного просвітлення суспільства, що є особливо актуальним в умовах сучасних викликів. Інтеграція мови, адаптація міфологічних образів та використання традиційних орнаментів, формують самобутній візуальний та смисловий простір, який вирізняє проєкт серед інших та робить його більш пізнаваним.

2. Розроблений дипломний проєкт демонструє можливість поєднання ігрового процесу з елементами української міфології, регіональної айдентики та обрядовості, що дозволяє створити єдиний художній світ із глибокою культурною спадщиною. Завдяки використанню авторської стилізованої графіки, по кадрової анімації та продуманих сюжетних рішень, проєкт не лише передає атмосферу, але й занурює глядача у символічний простір взаємодії між світом наві та яві. Проведений аналіз наукових джерел показав, що тема запровадження українських етнічних та культурних елементів у сучасні ігрові продукти залишається недостатньо дослідженою, проте неодмінно важливою. Розвиток цих підходів сприятиме не лише популяризації та збереженню спадщини, але й формуванню конкурентоспроможного культурного продукту, здатного репрезентувати Україну не лише на місцевому, але й на міжнародному рівні.

Отже, проєкт виступає прикладом сучасного мультимедійного продукту, в якому гармонійно поєднуються технічні, художні та культурні складові, формуючи перспективний напрям розвитку українського ігрового та анімаційного дизайну.

ЛІТЕРАТУРА

1. Геймдев в Україні: як зародився та які перспективи має зараз. URL: *https://ittnews.kiev.ua/heymdev-v-ukraini-iak-zarodyvsia-ta-iaki-perspektyvy-maie-zaraz-1329/*

2. Оганесян С.В. Знаково-символічні засоби візуальної ідентифікації бренду: монографія / С.В. Оганесян, О.В. Колісник. Київ : КНУТД, 2024. 212 с. URL: *https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/25973*

3. Старков В.А. Джерела дослідження традиційної ігрової культури населення України: історія формування. XIX – початок XXI ст. Київ; ІУАД, 2020.372 с. URL: *https://uacademic.info/ua/document/0521U101297*

4. Трач Ю. В. Комп'ютерні ігри як складова культури та предмет культурологічного дослідження. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал. 2021. № 2. С. 61-64. URL: *https://journals.uran.ua/visnyknakkkim/article/view/239932/238348*

5. Шеломова О.М. Особливості сучасних ігрових комп'ютерних практик (на прикладі населення м. Кам'янське). *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна*. Харків, 2017. С. 253-262. URL: *https://periodicals.karazin.ua/ssms/article/view/10207*

6. M. Souvik. Postcolonial Perspectives in Game Studies. Open Library of Humanities Journal. Brooklyn. 2018. URL: *https://just-tech.ssrc.org/citation/postcolonial-perspectives-in-game-studies/*

7. O. Erinmwingbovo. Finding Identities: Identities in Video Games from a Gender, Race, and Identity Representation. San Jose State University. 2024. p. 3-8. URL: *https://scholarworks.sjsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1038&context=art108*

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.



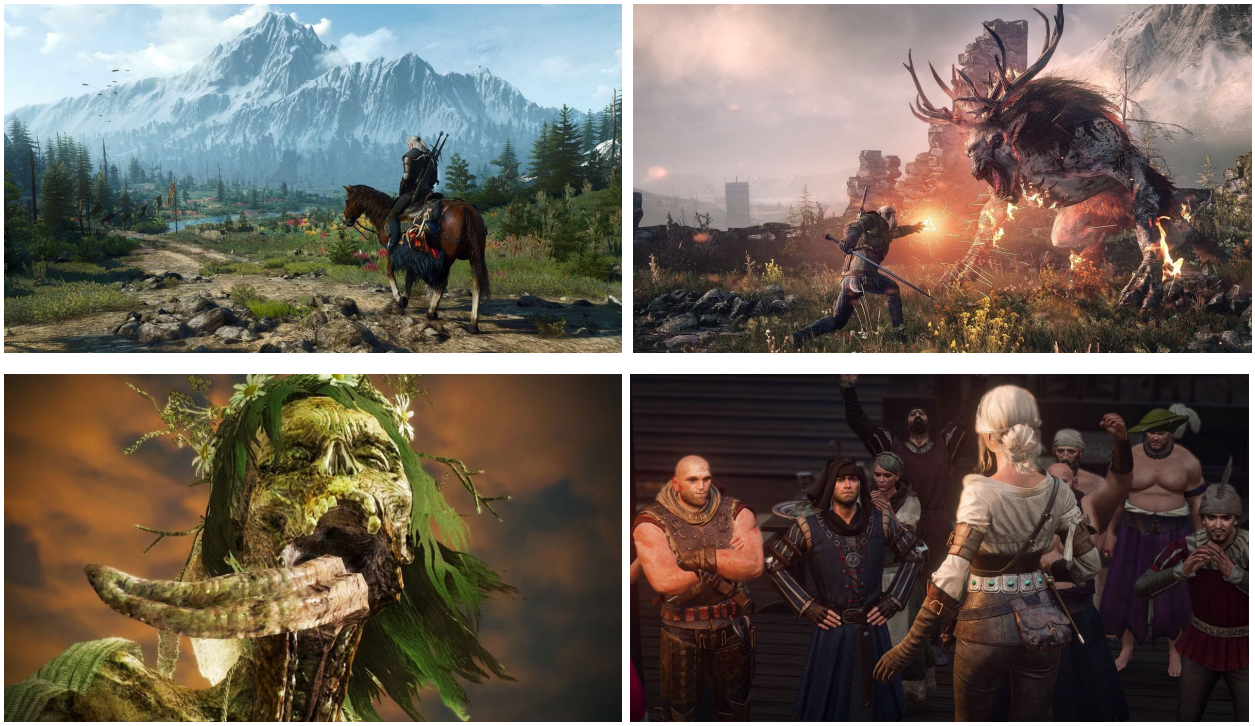
Іл. 1.1 Комп’ютерна гра «Little Misfortune».



Іл. 1.2 Комп’ютерна гра «Cult of the Lamb».



Іл. 1.3 Комп’ютерна гра «Sally Face».



Іл. 1.4 Серія комп’ютерних ігор «The Witcher».



Іл. 1.5 Анімаційний фільм «Вій».





Іл. 1.6 Комп’ютерна гра «Spiritfarer».



Іл. 1.7 Комп’ютерна гра «Night in the Woods».



Іл. 1.8 Анімаційний фільм «The Secret of Kells».



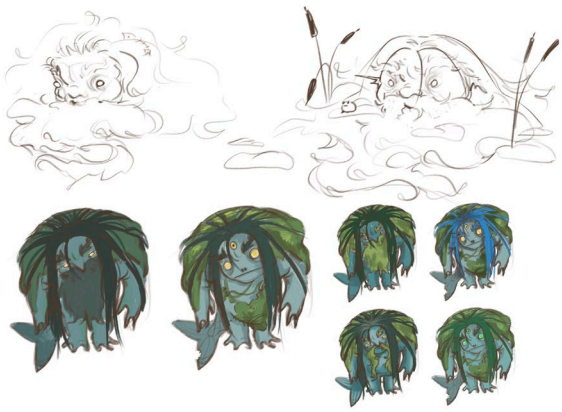
Іл. 1.9 Серія комп’ютерних ігор «The Legend of Zelda».



Іл. 1.10 Анімаційний ролик «Buggomancer».

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНІ ПОШУКИ.











Водяник

- дідуганчик
- дуже сварливий
- швидко вибухає

Ставлення до гг (страшний лише у гніві)

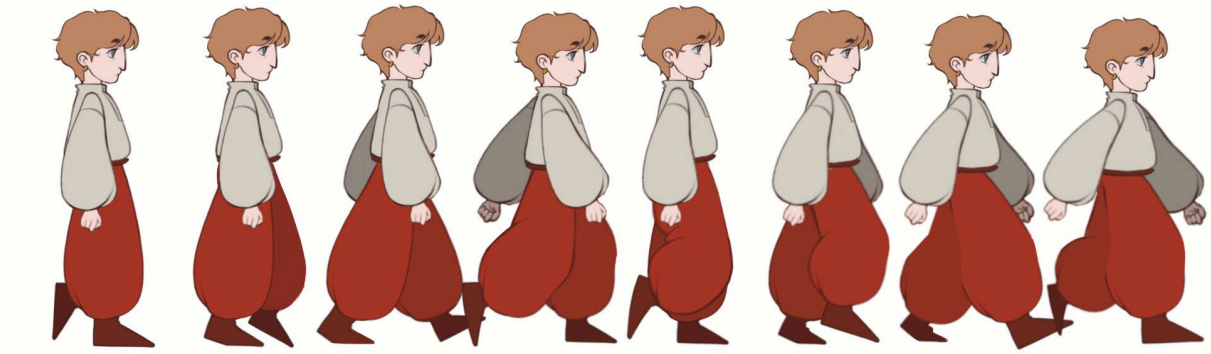
- з'явлюється перед гг, коли той забирає з річки одну з риб

використовує у бою зграю риб

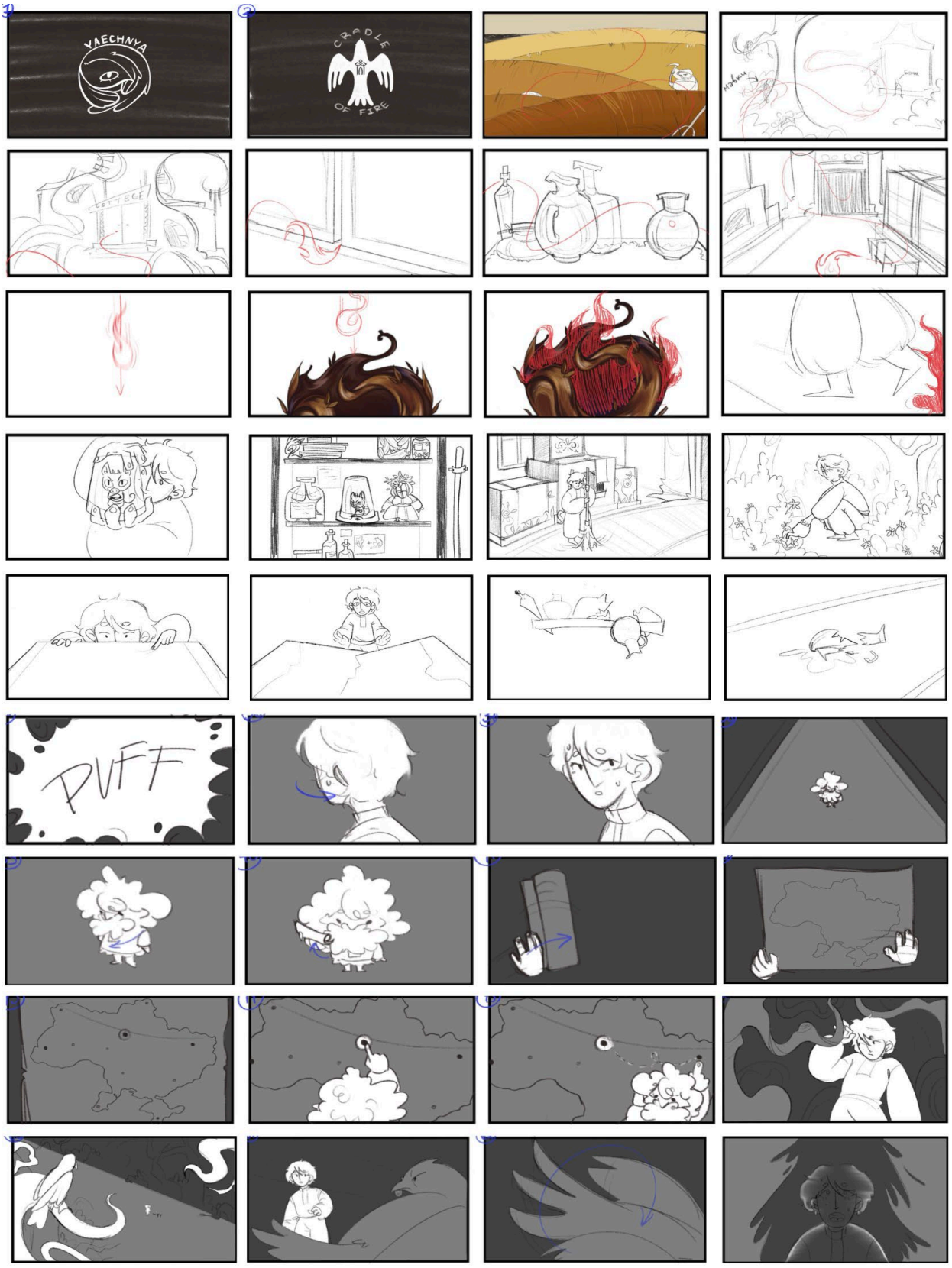


- після бійки, трохи мнеться, віддає артефакти і просто йде назад у болото.





ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ


VAECHNYA
CRADLE OF FIRE
PUFF