МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет “Дизайн”
Кафедра “Мультимедійний дизайн”

Трейлер мобільної гри “Luminarc”

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО “Бакалавр” зі
спеціальності 022 Дизайн
ОПП “Мультимедійний дизайн”

Сергієнко Дарина Євгенівна
Керівник: Ст. викладач Кліманов Сергій Валерійович

Харків - 2025

Актуальність мого проекту полягає розкритті важливої теми — впливу людини на власне сприйняття світу. У сучасному суспільстві, де зовнішні обставини часто вважаються визначальними факторами життя, гра нагадує, що ключовий вплив на наше бачення реальності маємо саме ми.

Новизна проекту полягає в метафоричному осмисленні внутрішньої трансформації як ключового рушія сприйняття реальності. Центральним стає не зовнішній конфлікт, а делікатне відображення особистісного зростання, яке відбувається через переживання, втрату й прийняття. Візуальний наратив вибудовується як подорож до власного “вогника” — символу внутрішньої цілісності, надії або сенсу.

Концепція проєкту

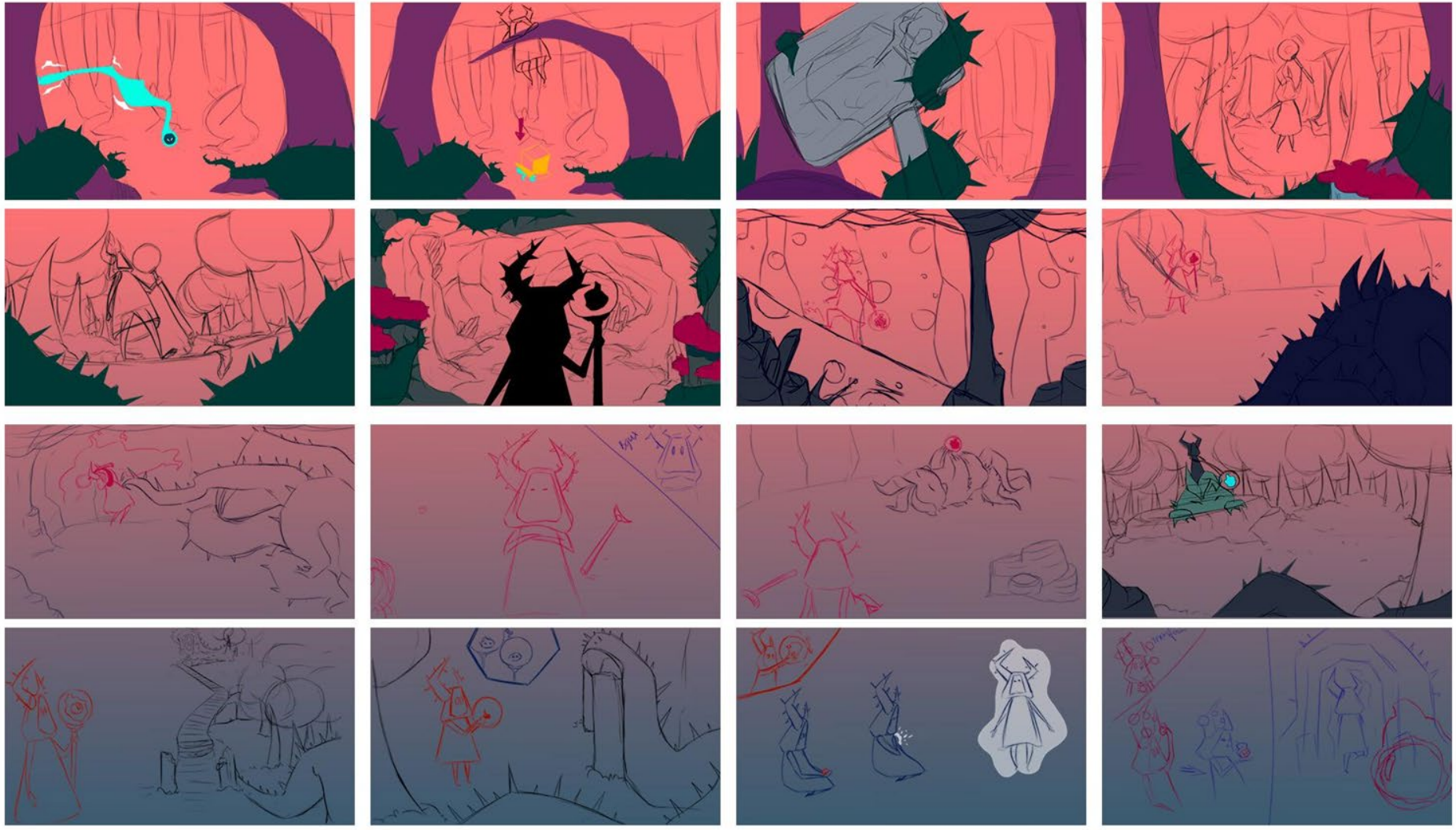
“Luminarc” — це анімаційний трейлер до вигаданої гри-платформера, що розповідає метафоричну історію внутрішньої трансформації. Центральна ідея полягає в тому, що не зовнішні обставини, а наше особисте ставлення до них формує сприйняття реальності. Наше ставлення — це лінзи, через які ми бачимо світ. Кожна подія — це лише факт, нейтральний сам по собі. Але наші думки, переконання та емоції надають йому кольору. Радість чи розпач, надія чи відчай залежать не від обставин, а від того, як ми ці обставини оберемо сприймати. Тому інколи найважливіше — не те, що сталося, а те, яку історію ми про це собі розповідаємо. Проєкт побудовано без прямого пояснення мотивів і причин подій — на перший план виходить емоційне прочитання, де кожен глядач має змогу інтуїтивно проєктувати на історію власні смисли. Це не лише розповідь про зміну героя, а й художній простір для індивідуальної рефлексії про втрату, прийняття й пошук власного внутрішнього вогника.

Сюжет

Головний герой - вороже ставиться до світу, візуально це виражається в його рогах. Він боїться бути жертвою, тому сам перший намагається налякати. Він хоче втекти з цього світу через портал, але щоб пройти шлях, він ловить вогника, який буде освітлювати йому путь і виступати «зброєю» в боротьбі зі світом. Так вони йдуть якийсь час разом, поки не заходять в печеру, в якій мешкає істота цього світу, що лякається незваним гостям, і як і роблять всі тварини, намагається показати свою небезпечність. Зав'язується невелика бійка в ході якої мешканець печери вирубає головного героя. Коли ж головний герой прокинеться, то побачить, що мешканець грається з вогником і не є насправді небезпечним. Отож мешканець допомагає герою з вогником вибратись з печери, попереду в них довга дорога сходами до порталу. Коли ж вони добираються, герой розуміє, що вогник перестає палати і згасає. Для героя, який на початку шляху лиш егоїстично користувався вогником, це стає ключовою точкою до трансформації. Бо пережиті пригоди змусили його по іншому поставитись до подій. Відбувається трансформація і замість шипів на рогах в героя з‘являються власні вогники, одним з яких він ділиться зі своїм вже другом, щоб він знову засяяв. Герой йде в портал один, але вже не як утікач, а, як той, хто готовий бути сміливим, а не боятися, той, хто готовий з добротою ставитись до інших.

Головний герой мого диплому — втілення агресії та страху. Його роги — не просто деталь образу, а символ захисної маски: він нападає першим, щоб не стати жертвою. Але його шлях — це не втеча, а дорога до себе. Роги це частина його ідентичності, відображення минулого досвіду. Навіть після трансформації вони не зникають, адже ми не можемо просто стерти те, ким були. Замість шипів на них запалюються вогники — знак, що минулий біль можна перетворити на світло.
На початку шляху герой використовує вогника лише для власної вигоди, але після сутички в печері розуміє: його «ворог» був такою самою наляканою істотою. Мешканець печери не нападає, а грається з вогником, і ця сцена руйнує уявлення героя про світ як про загрозу. Коли вогник згасає біля порталу, герой добровільно віддає частину свого світла другові. Це акт справжньої зміни.
Фінал це не зречення, а переосмислення. Герой не відкидає роги — він перетворює їх. Вони тепер не знак агресивного захисту, а свідчення внутрішньої сили. Він йде в портал не втікачем, а істотою, яка не боїться бути вразливою. Наші «шипи» — це не вада, а потенціал. Ми не стираємо минуле — ми даємо йому нове значення.

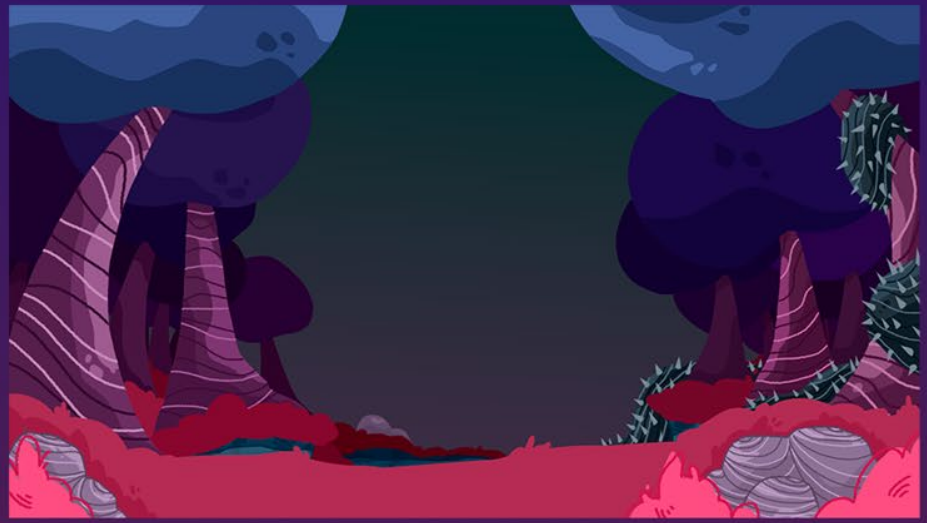
Проектна пропозиція

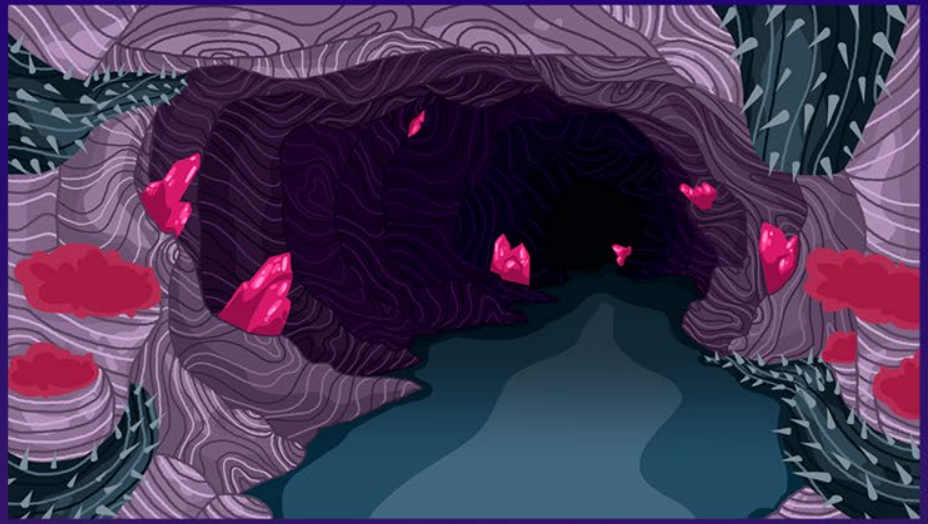


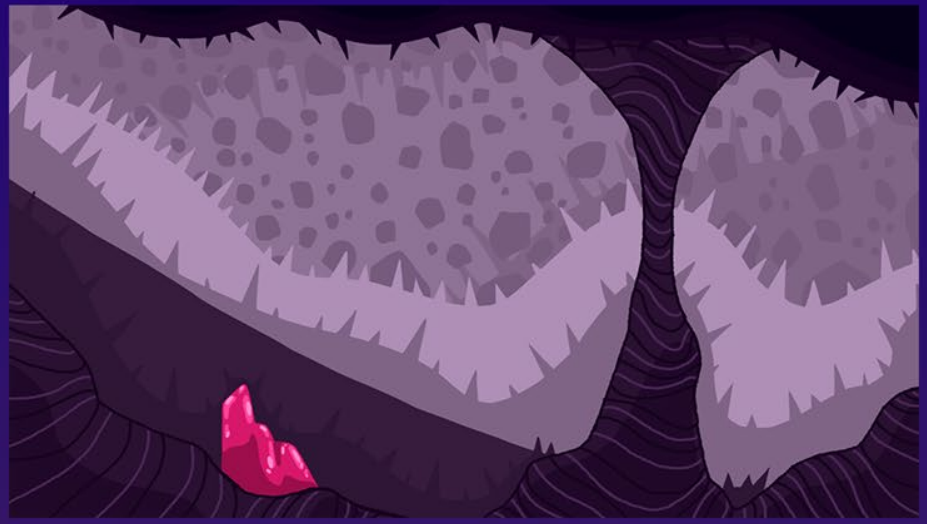



DANGER

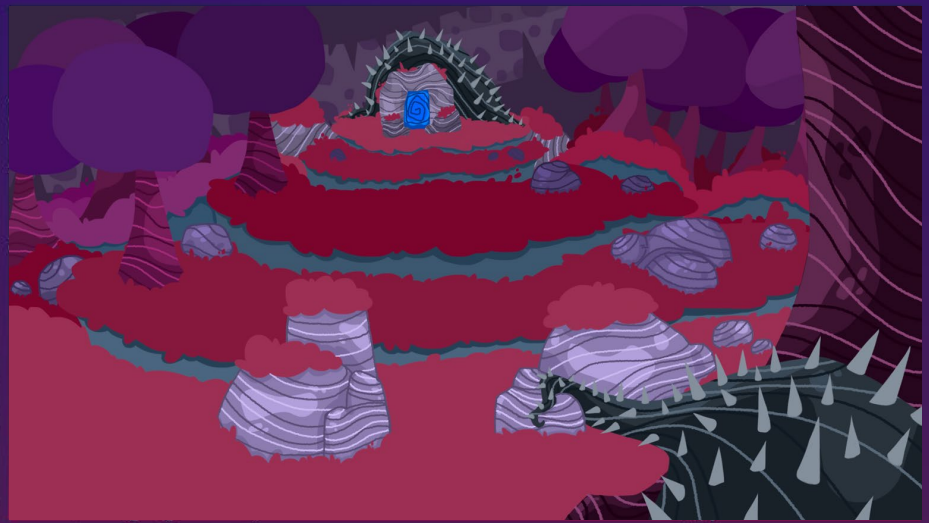












Аналіз аналогів

Анімаційний трейлер до гри «GRIS» створений компанією Nomada Studio і випущений у 2018 році.

- Динамічний простір;
- Використання кольору як емоційного маркера;
- Безсловесний наратив через візуальні образи, музику та пластику руху;
- Пластика тіла та легкість рухів;
- Символіка води та світла;
- Поетична, стилізована візуальна подача;
- Метафора подорожі як внутрішньої трансформації та зцілення;
- Поступова поява кольору як метафора повернення до життя;
- Гармонійне поєднання візуального мистецтва й емоційної історії ;
- Абстрактний і ліричний стиль анімації.











Анімаційний трейлер до гри
“Ori and the Blind Forest”
створений компанією Moon Studios у 2014 році

- Акварельно-світловий стиль;
- Емоційна глибина;
- Меланхолійна атмосфера;
- Тема подорожі та зміни героя;
- Візуальний наратив;
- Динаміка камери;
- Теми самопожертви, ніжності та росту героя;
- Символіка.









Анімаційний трейлер до гри “Journey” створений компанією Thatgamecompany і випущений у 2012 році

- Безсловесне спілкування;
- Подорож як метафора трансформацій;
- Світло як символ;
- Візуальна лаконічність і мінімалізм;
- Теми пошуку себе;
- Естетика легкості;
- Глибоке емоційне занурення без прямого наративу;
- Плавна анімація, що підкреслює атмосферу.





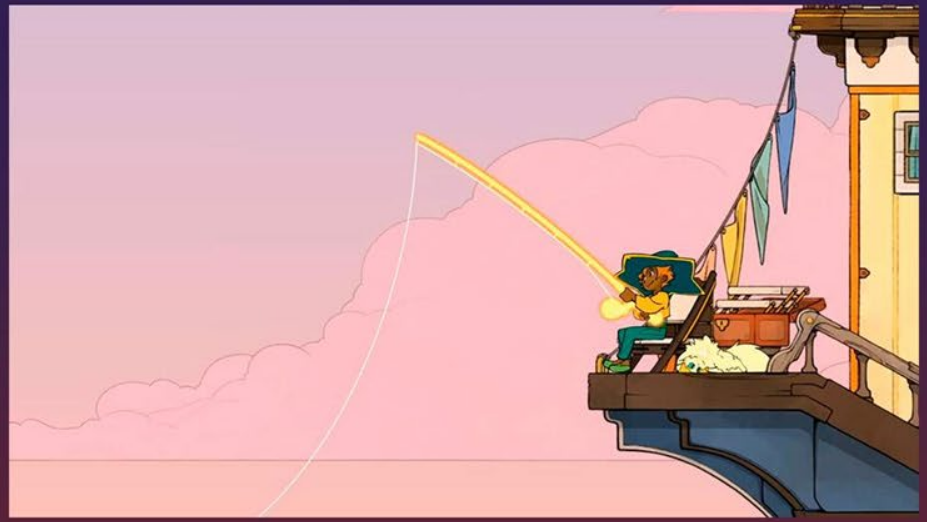






Анімаційний трейлер до гри “Spiritfarer” створений компанією Thunder Lotus Games у 2020 році

- Естетичність;
- Візувльна символіка;
- Глибокі персонажі;
- Світ без конфлікту;
- Тема прощання і втрати;
- Плавна анімація;
- Тема трансформації;
- Духовний зв’язок між героями.









Анімаційний трейлер до гри “Rime”
створений компанією Tequila Works у 2017 році

- Архетипний простір;
- Безсловесна подача сюжету;
- Емоційна еволюція героя;
- Символічна роль природніх елементів;
- Музика як наративний інструмент;
- Атмосфера спогадів і внутрішнього пошуку;
- Стилізація та архітектурна виразність;
- Зміна погоди і освітлення як драматургія.











Анімаційний трейлер до гри “Maguite” створений Pablo Cuello у 2025 році

- Динамічний монтаж;
- Сучасна виразна стилістика;
- Продумана кольорова палітра;
- Силуетна стилізація персонажів;
- Емоційна завершеність трейлера;
- Режисерська чіткість;
- Мінімалізм і глибина.















Анімаційний трейлер до гри “Unravel” створений компанією Coldwood Interactive у 2016 році

- Тендітний герой;
- Метафоричність образів;
- Меланхолійна атмосфера;
- Архітектурна виразність;
- Тактильність візуального стилю;
- Темп і плавність анімації;
- Тема пам’яті і зв’язку;
- Відсутність слів;
- Кольорова палітра.











Анімаційний трейлер до гри
“Sky: Children of the Light” створений
компанією Thatgamecompany у 2019 році.

- Символічність героїв;
- Основною метафорою є передача світла;
- Мовчазна взаємодія;
- Світле візуальне оформлення;
- Великий відкритий простір;
- Тема надії і відновлення;
- Плавність і поетичність ритму;
- Атмосфера духовного зростання;
- Простота дизайну;
- Гармонія між гравцем і середовищем.











Анімаційний трейлер до гри “Lost Ember” створений компанією Mooneye Studios у 2019 році.

- Механіка перевтілення;
- Фрагментований наратив через спогади;
- Тема спокути та внутрішнього зцілення;
- Мотив пошуку істини через подорож;
- Природна стилізація світу;
- Повільний медитативний темп;
- Кінематографічна постановка кадру;
- Звуковий супровід з етнічними темами;
- Плавні переходи.











Анімаційний трейлер до гри “Brothers: A Tale of Two Sons” створений компанією Starbreeze Studios у 2013 році.

- Емоційна глибина;
- Фентезійний, казковий візуальний стиль;
- Поступова зміна простору;
- Тематика взаємодопомоги;
- Символічність геймплею
- Трансформація героя через втрату;
- Музика як емоційний рушій;
- Завершеність ідейної дуги.











Анімаційний трейлер до гри «South of Midnight» створений Compulsion Games і Clyde Henry Production у 2025 році.

- Магічний реалізм і південна готика;
- Загадкове болотисте середовище з туманом і світляками;
- Лялькова, умовна анімація персонажів;
- Поєднання реалістичних текстур з театралізованою стилізацією;
- Атмосферна, повільна ритміка, майже споглядальна;
- Приглушена кольорова гама: болотяні, сині, жовті відтінки;
- Музика як джерело сили, блюзова стилістика;
- Наголос на атмосфері, настрої, символах, а не на дії;
- Відчуття сну, спогаду, магічної реальності;
- Деталізація світла, тіней, текстур.









