МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Луценко Майя Олександрівна

СІНЕМАТИК КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «OWNER OF THE FOREST»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

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

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
викладач

Харків–2022

ЗМІСТ

ВСТУП 3
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1. Трейлер до гри «Dark Souls III». 5
2. Трейлер до гри « Diablo 4». 5
3. Трейлер до гри «Resident Evil 8: Village». 6
4. Трейлер до гри «Demon's Souls». 6
5. Трейлер до гри «Project Athia» 7
6. Трейлер до гри «Gris». 7
7. Трейлер до гри «The Banner Saga». 8
8. Трейлер до гри «Have a Nice Death». 9
9. Трейлер до гри «Disco Elysium». 9
10. Інтро до гри «The Witcher 3: Wild Hunt». 10
КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 12
ВИСНОВКИ 14
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ 15
ДОДАТОК І 16
ДОДАТОК ІІ. 22
ДОДАТОК ІІІ. 24

ВСТУП

Комп'ютерні ігри зараз за великим рахунком як явище загальновідомі, проте ставлення до цього явища у людей різниться. Одні вважають ці ігри «тратою часу», інші — «відходом від реальності», треті — «розвагою». Для четвертих це захоплення, а для деяких гра може стати відкриттям, одкровенням і великою бажаною подорожжю. Можливо, навіть до себе. І можливо, це справедливо для багатьох — в тому числі тих, хто ще з комп’ютерними іграми мало знайомий.

З кожним днем фольклор та історія України відходять на дальній план для нового покоління, що живуть та зростають на теренах сучасної країни. Дітей та підлітків більш цікавлять технології та майбутнє, аніж згадка про своє коріння та культурну спадщину. Саме тому у анімаційному ролику, ми маємо змогу нагадати кожному, про різноманітність та широту української усної народної творчості. Дипломна робота побудована на пошуку аналогів, референсів, літературній творчості, історичних ілюстраціях та легендах.

Головна мета анімації — надати дизайн графічної гри з розповіддю і ознайомленням з української міфологією, зрозумілу гравцеві різного вікового діапазону. Гра базується на таких жанрах, як: графічний квест, хоррор, гра з сюжетом, гра для одного гравця. Під час проходження гри, користувач має змогу ознайомитися з українською міфологією, побудовану на усній народній творчості.

Актуальність. Сюжетна лінія гри побудована на основі сучасних ігор для більшого зацікавлення гравців віком від 15 до 30 років, так як саме ця вікова категорія людей, більш за усіх грає у ігри та схильна до неосвіченості в основах української культури. За допомогою графічної складової гри, можна залучити до вивчання української культури також іноземних гравців.

У грі ми маємо змогу познайомитися з двома головними героями – дівчиною, що мала змогу вижити після нападу незрозумілих істот на її рідне поселення, та дорослим чоловіком, якого відправили для відмолювання гріхів та освячення землі від нежиті. Гравець має змогу обрати від обличчя якого персонажу відбуватиметься гра. Під час проходження сюжету, головному герою будуть потрапляти все нові і

нові істоти, які будуть заноситься в бестіарій, де гравець зможе ознайомитись із суттю і яким чином з ним потрібно боротися або ж з ним можна подружитися.

Новизна проекту полягає у використанні двовимірної лінійної графіки для гри та сінематика. Стриманна кольорова гамма змусить глядача зануритись у таємничий світ, де його а кожному куті чекають несподіванки. Все більше платформенних ігор у мальованому стилі з’являються на теренах Інтернету, що сприяє розвитку невеликих студій та самостійних художників. Деякі з таких ігор розглянуто у аналогах, приведених нижче. Тому саме через стилізовану подачу контенту такі ігри користуються популярністю та мають багато прихильників. Через це, слідуючи сучасним тенденціям, сінематик буде представлено зрозумілою, простою, та не менш цікавою графічною мовою.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

У аналогах до дипломного проекту розглядаються трейлери з референсами до сюжету, атмосфери та графічної складової ролику.

1. Трейлер до гри “Dark Souls III”.

Комп'ютерна гра (рис. 1) у жанрі Action/RPG, розроблена компанією FromSoftware для платформ Windows, PlayStation 4 та Xbox One. Анонс гри відбувся 15 червня 2015 року на конференції Microsoft у рамках виставки «E3 2015». Вихід гри відбувся 24 березня 2016 року в Японії для Xbox One та PS4. У даній анімації1 маємо змогу побачити основний сюжет гри та насолодитися пейзажами. Закадровий голос розповідає про всесвіт у якому знаходиться глядач. Таким чином є змога ознайомитися з основними ворогами, що мають зустрітися при проходженні, та сюжетними героями. У ролику влучно використовується метод паралаксу, повільні рухи великих персонажів, щоб показати їх розміри. Цей трейлер надихнув мене на створення власного світу, з темною палітрою, загадковими істотами та небезпекою навкруги.

2. Трейлер до гри “Diablo 4”.

Комп'ютерна гра (рис. 2) компанії Blizzard Entertainment, що знаходиться в розробці, продовження ігрової серії Diablo. Гра була анонсована на BlizzCon 1 листопада 2019 для платформ Windows, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One та Xbox Series X/S. Це доволі масштабний по часу ролик2, на його створення пішло 16 місяців. Розповідається про трьох мисливців на скарби та одного вченого. Тут присутні зрада, жадібність, гордовитість і помста. Викрадачів наздоганяє їхня доля, за допомогою молитви вони пробуджують стародавнє Зло. У ролику з'являється Ліліт – дочка Мефісто з другої частини гри та, схоже, головний антагоніст нової серії. Дія гри відбувається через багато років після подій Diablo III і війни між Небесами та Пеклом, що забрала мільйони життів. Графічний ряд захоплює подих. Для створення сінематику, були задіяні актори, задля більш реалістичних емоцій.

[1] https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=2OF7DeB6q3A
[2] https://www.youtube.com/watch?v=SCHNT7W-QQE

Персонажів будували у 3Д з силаннями на реальних людей та водночас концепції, щоб знайти золоту середину: не ренедер реальної людини та не мультяшність. У цьому ролику мені дуже сподобалася атмосфера таємничості та екшену у рівній мірі. Палітра досить насичена та не яскрава.

3. Трейлер до гри “Resident Evil 8: Village”.

Комп'ютерна гра (рис. 3) у жанрі survival horror. Частина серії Resident Evil та продовження Resident Evil 7: Biohazard. Як розробник і видавець гри виступає компанія Capcom. Сюжетно дії розгортатимуться через кілька років після основних подій фінальної частини RE7. Протагоніст живе разом із Мією, яка була зцілена від зараження цвіллю (біологічна зброя). У відеоролику[3] також глядачі побачать оновленого Кріса Редфілда, який здебільшого був позитивним героєм, але не цього разу, оскільки герой уривається до приміщення та вбиває Мію. Щоб дізнатися, чому в Resident Evil Village Кріс убив Мію, Ітан йде до таємничого та засніженого міста, в якому проходитимуть основні сюжетні дії гри. Розробники заявляють, що населений пункт стане важливим аспектом гри, а пріоритет зміститься на бійки та вивчення віртуального світу. У проекті будуть присутні нетипові для лінійки сюжетні та геймплейні механіки, наприклад, ефекти галюцинації та божевілля, більш міфічні антагоністи – перевертні з сокирами та відьми, які керують роєм комах. Атмосферна гра більше нагадує RE4. Тут є ліс, село, а також замок із основним противником.

Таємничість засніженого лісу зі спустошенним селом, якнайкраще передає страх людини залишитися наодинці, або, що гірше – зустріти небезпечних істот.

4. Трейлер до гри “Demon's Souls”.

Відеогра (рис. 4) в жанрі action/RPG, розроблена студією Bluepoint Games у співпраці з Japan Studio та видана Sony Interactive Entertainment для PlayStation 5 у листопаді 2020 року – одночасно з виходом самої ігрової консолі, у складі стартової лінійки ігор для неї. Гравець бере на себе роль хороброго воїна, який проходить через туман і знаходить втрачене царство, проте, під час дослідження замку герой

[3] https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=jwPqbleWlns

стикається зі злим демоном. Згідно сюжету, головного героя вбивають, так він має змогу зустрітися з «Дівою у Чорному», яка дає йому завдання – знайти усі душі демонів й перемогти головного антагоніста. У ролику маємо змогу побачити саме усіх боссів гри, сильних демонів та ворогів, з якими доведеться битися головному герою. У трейлері[4] чудово зображено дизайн усіх істот, що присутні у грі та багаторівневі пейзажі.

5. Трейлер до гри “Project Athia”.

Рольова відеогра, розроблена Luminous Productions та видана Square Enix. Він має бути випущений 11 жовтня 2022 для Microsoft Windows і PlayStation 5. Головна героїня Фрей Холланд — молода жінка, яка переноситься з Нью-Йорка у фантастичний світ Атії та використовує магічні сили, щоб подорожувати ним та вижити, щоб знайти дорогу додому. Спочатку компанія була зібрана зі співробітників, що працюють над Final Fantasy XV. Раніше в розробці гра була відома під назвою Project Athia. Він розробляється використання графічних можливостей PlayStation 5. Технології, представлені у трейлері[5], включають трасування променів для значно покращених світлових ефектів та процедурну генерацію для створення великомасштабних локацій. Спочатку запланований до випуску 24 травня 2022, Square Enix відклав його випуск до 11 жовтня 2022. Величний образ ворогів та цікавий дизайн персонажів, змушує заринутися у всесвіт. Не дивлячись на яскраві пейзажі – вороги виглядають не менш небезпечно.

6. Трейлер до гри “Gris”.

Комп'ютерна гра у жанрі платформера, розроблена іспанською командою незалежних розробників Nomada Studio та видана Devolver Digital. Випуск відбувся 13 грудня 2018 року для персональних комп'ютерів на операційних системах Windows та macOS, та портативної ігрової приставки Nintendo Switch. У відеоролику[6] можна спостерігати як гравець управляє дівчиною на ім'я Гріс, яка подорожує серед напівзруйнованих руїн. Самі внутрішньоігрові локації є

[4] https://www.youtube.com/watch?v=2TMs2E6cms4
[5] https://www.youtube.com/watch?v=doe3kUqHIcM
[6] https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=BRiKQIVo7ao

втіленням внутрішнього світу героїні, спустошеного психологічною травмою, а проходження гравця втілює п'ять стадій прийняття неминучого, де проходження кожної стадії ознаменується поверненням одного з п'яти кольорів світу. Для повернення кольору Гріс повинна знаходити особливі вогні, що утворюють проходи до недоступних місць і активувати особливі стели, що дарують героїні нові здібності. На самому початку дівчина може тільки бігати і підстрибувати, пізніше вона отримує здатність набувати форми важкого куба, пурхати і злітати за наявності червоних метеликів, або плавати під водою. Особлива складність у розробці була пов'язана з тим, що художній стиль у грі залишався легко зрозумілим для гравців і не заплутував їх, при цьому представлений світ на початку нарочито порожній і «похмурий» і стає тільки насиченішим і красивішим під кінець гри. Прості та лаконічні, проте диталізовані пейзажі, надихнули на лайновий арт у дипломному проекті.

7. Трейлер до гри “The Banner Saga”.

Тактична рольова гра, розроблена американською студією Stoic Studio (англ.) рос. та випущена компанією Versus Evil для Microsoft Windows, Linux, macOS, Android та iOS у 2014 році. У наступні роки гра була портована на консолі PlayStation 4, Xbox One та Nintendo Switch. Дія The Banner Saga відбувається у вигаданому світі, заснованому на скандинавській міфології. Відповідно до сюжету гри, люди та рогаті велетні-варли об'єднуються проти загрози з боку ворожого народу драгів. Мальована графіка[7] створює лякаючі пейзажі, які тонуть у вічних сутінках. Міста та села руйнуються. Герої залишають затишок домашнього вогнища і вирушають у подорож по засніженій місцевості, зустрічаючи своєму шляху союзників у битві проти нової, незвичайної загрози. У відеоролику присутні розмови з персонажами та зображення пейзажів. Фони, що можна спостерігати є лаконічними, але у той же час зрозумілими гравцеві. Навідміну від інших аналогів, цей трейлер більш яскравий, проте, щоб глядачеві не заважали досить насичені пейзажі, персонажей, у важливих сценах показують зблизу.

[7] https://www.youtube.com/watch?v=Adk56romtDc

8. Трейлер до гри “Have a Nice Death”.

Have a Nice Death — це намальований 2D-екшн Rogue-Lite, в якому ви граєте за Death, засновника та генерального директора Death Incorporated — розгалуженої корпоративної імперії, яка обробляє душі для потойбічного життя, — яка зараз балансує на межі вигорання.

Його топ-менеджери, Скорби, бездоганно бігають по поверхні Землі, відверто ігноруючи протоколи компанії, залишаючи його похованим у горі паперової роботи розміром з підземний світ.

Тепер, щоб відновити контроль над своєю компанією та ланцюгом душевних зв’язків, а також забезпечити так необхідну відпустку, йому доведеться пройти через різні відділи Death Incorporated і нагадати своїм непокірним підлеглим, хто тут начальник. У трейлері[8] зображений Death та коротенька передмова до основного сюжету гри. Геймплей, який показано у другій частині ролику в основі своїй містить мальовану 2Д покадрову анімацію, що безперечно робить цю гру більш цікавою та візуально привабливішою. Палітра гри також гарно підібрана, не дивлячись на те, що зображений світ є підземним царством – кольори там холодні та спокійні. За рахунок однотонних кольорів, глядач легко розрізняє плановість пейзажів. Покадрова анімація чудово гармонує з намалоьваними статичними фонами, як це було в грі «Gris».

9. Трейлер до гри “Disco Elysium”.

Комп'ютерна рольова гра, розроблена та випущена естонською студією ZA/UM. Реліз ігри для Microsoft Windows відбувся 15 жовтня 2019 року. 27 квітня 2020 гра вийшла на macOS. 30 березня 2021 були випущені версії для PlayStation 4, PlayStation 5 і для хмарного сервісу Stadia, а 12 жовтня 2021 відбувся вихід версій для Xbox One, Xbox Series X/S і Nintendo Switch. На початку ролика[9] можемо спостерігати, як головний герой прокидається у розгромленому готельному номері з жахливим похміллям та повною амнезією. Незабаром його вітає лейтенант 57-ї поліцейської дільниці РГМ Кім Кіцурагі, який повідомляє, що їм було доручено

[8] https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=-0Bwy0hTKco
[9] https://www.youtube.com/watch?v=YV2lp6p_gXw

розкрити вбивство чоловіка, повішеного на задньому дворі готелю. Особа вбитого невідома і попереднє слідство вказує на те, що його лінчувала група людей. Детективи вирушають досліджувати зачіпки на території Мартінезу, попутно допомагаючи місцевим жителям у дрібніших справах. Можна спостерігати геймплей та варіанти розвитку сюжета, анімацію персонажів та кат-сцен. Графіка гри – це 3Д із накладенням мальованої іллюстрації, що чудово поєднуються та комбінуються між собою. Палітра гри не насичена, спокійна в приглушених кольорах, що на заважають спостерігати за діями героїв та влучно підкреслювати необхідні предмети. Пейзажі майже живописні, написані з використанням текстурних пензлів.

10. Інтро до гри “The Witcher 3: Wild Hunt”.

Комп'ютерна гра у жанрі action/RPG, розроблена польською студією CD Projekt RED. Випущена 19 травня 2015 року на Windows, PlayStation 4 та Xbox One, потім 15 жовтня 2019 року на Nintendo Switch, вона є оповіддю, що продовжує ігри «Відьмак» та «Відьмак 2: Вбивці королів». Гра в стилі темного фентезі, світ якої заснований на слов'янській міфології, оповідає про відьмака Геральта з Рівії, мисливця на чудовиськ, чия приймальна дочка Цирі перебуває в небезпеці, переслідувана Диким Полюванням — загадковою потойбічною силою. таємниця якої розкривається по ходу гри. Багато деталей сюжету відсилають до книг, написаних Сапковським, але сюжет залишається пов'язаним з першими двома частинами і підбиває підсумок трилогії, розпочатої першою грою, що вийшла вісьмома роками раніше. На відміну від попередніх ігор, дія «Відьмака 3» відбувається у відкритому світі та фокусується на використанні бойових та детективних навичок Геральту для виконання замовлень та вивчення навколишнього середовища. Все це — частина багаторівневого основного квесту з безліччю другорядних місій, який може бути пройдений з 36 різними кінцівками. Її творці хотіли підтвердити здатність європейських студій розробляти якісні рольові ігри, у той час як гра все далі і далі відходить від канонічного сюжету літературної саги «Відьмак», що користується великою популярністю в Польщі. У

інтро10 зображений вступ до сюжету, передмова до основного сюжету. Графічний ряд здебільшого представлений паралаксом та мальованою графікою, через що споглядати за сюжетом, на багато цікавіше.

[10] https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=dd2gz6AxYoA

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

Як більшість із нас уже знає, «D» означає розміри. 2D-ігри відображаються у двох вимірах – іншими словами, вони пласкі. 3D-ігри, навпаки, мають глибину і обсяг. Це впливає на ряд речей у ігровому процесі. Просте управління – 2D-ігри більше підходять для новачків, тому вони мають ширшу цільову аудиторію. Легко створювати – не тільки легше розробити 2D-гру, але й набагато дешевше та швидше. Те саме стосується будь-яких оновлень ігор, які знадобляться пізніше. Прості інструкції – 2D-ігри ідеально підходять для витрачання часу. Суперпопулярні гіперказуальні ігри переважно двовимірні. З кожним днем усе більшої популярності серед гравців набувають 2D-ігри, що мають не напруженний сюжет та цікаві пейзажі. Різні студії мають разних художників, що малюють у абсолютно різних стилях, саме цим ї цікава кожна нова гра, бо творців з цікавим та захоплюючим стилем дуже багато.

Для створення дипломного проекту була обрана 2D-мальована графіка з використанням паралаксу у анімації. З кожним роком усе більше платформенних ігор схиляються до мальованої графіки, відроджуючи першоджерела ігрової індустрії. Можна зазначити, що усе більше гравців віддають перевагу опрацьованої художньої гри, ніж відрендереній 3D-анімації. Слід відзначити, що така гра буде значно коротша у сюжеті та менша за часом проходження.

Темою ролика являється зображення передмови до основного сюжету гри. Візуальна розповідь про двох персонажів. Навмисно у ролику не використовуються пояснення закадрового голосу та жодного тексту. Ролик повністю спирається на візуальне та музичне розуміння глядача щодо того, що відбувається в кадрі. У головних персонажів немає імен, бо гравець має уявити себе на місці одного з них.

З перших хвилин глядач має познайомитися з молодою дівчиною, що залишилася єдиною вцілілою з усього населення села. Вона приходить до тями, згадує родичів, озираючись навкруги, розуміє що сталося, збирає збрую батька, трави та настої своїх дідуся та бабусі й відправляється до головного антагоніста гри – темного лісу, у якому з’явилися безліч потворних та жахливих істот. Паралельно

користувач знайомиться з іншим персонажем. Священник, що підносить до Господа свої молитви. Вцілілі люди йдуть до церкви, маючи на меті просити церковного служителя, відвідати ліс й позбавитися, нікому невідомих страшних істот. Упродовж сінематику головні герої відважно борються з нечистю. Усі вищезгадані істоти, що у один момент з’явилися в Українських лісах підібрані не просто так. У дипломному проекті зображаться більшість українських міфологічних істот у їх незвичному вигляді. Одна з ідей проекту – переосмислення зовнішнього вигляду нечистої сили, та зображення у авторському стилі з авторським баченням.

ВИСНОВКИ

Внутрішньоігрове відео (англ. Cutscene; дослівно кат-сцена, також сінематик) — епізод у відеогрі у якому гравець продовжує контролювати події у супроводі інтерактивного фону, або не контролює дії на екрані взагалі. Кат-сцени роблять вимушену зупинку в геймплеї та використовується для роз'яснення сюжету, розвитку персонажів, для презентації передісторії та забезпечення відповідної атмосфери, діалогів, підказок тощо. Можуть бути як у вигляді анімації, зазвичай звуться cinematics (англ. сінематик) так і у вигляді кліпів, відзнятих з акторами.

Все частіше, останнім часом, створюються сінематики трейлери (Cinematic Trailer), які взагалі не мають жодного відношення до геймплею, а просто красиво, жваво та барвисто розповідають передісторію гри. Мета такого сінематика трейлера – привернути увагу гравця до конкретної гри.

Чому 2D-ігри все ще настільки важливі в сучасну епоху? Для цього надали цілу низку причин. Керівник відділу розвитку YoYo Games Майк Дейлі вважає, що 2D-ігри витримали завдяки своїй доступності. «Це все ще найшвидший спосіб створення ігор і найпростіша взаємодія для звичайних користувачів», — сказав він. «2D-інтерфейси є скрізь, тому звичайним геймерам завжди буде легше користуватися цими іграми та веселіше грати. Розчарування 3D-інтерфейсу виштовхне багатьох випадкових користувачів із програми, а не лише з ігор».

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Eden M. 2D Vs 3D games: Differences, Benefits and Costs URL: https://meliorgames.com/game-development/2d-vs-3d-games-differences-benefits-and-costs (дата звернення 25.5.2022).
2. 2D game art styles: the ultimate guide 22.01.2020 URL: https://3d-ace.com/blog/2d-game-art-styles-the-ultimate-guide/ (дата звернення 25.5.2022).
3. Kay R. The future of 2D gaming 28.11.2018 URL: https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-11-27-the-future-of-2d-gaming (дата звернення 25.5.2022).
4. Wirtz B. 2D video game art: styles and history 11.02.2022 URL: https://www.gamedesigning.org/learn/2d-game-art/ (дата звернення 25.5.2022).
5. Mai Huynh Thi Nguyen Fundamentals of 2D Game Art Весна 2021 URl: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/504796/Nguyen_Mai_Fundamentals_of_2D_Game_Art.pdf?sequence=2&isAllowed=y (дата звернення 25.5.2022).
6. Manthorp R. The future of 2D gaming 13.12.2018 URL: https://gamemaker.io/ru/blog/the-future-of-2d-gaming (дата звернення 25.5.2022).

ДОДАТОК І.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Рис. 1. Скріншоти трейлера гри “Dark Souls III”.



Рис. 2. Скріншоти трейлера гри “Diablo 4”.



Рис. 3. Скріншоти трейлера гри “Resident Evil 8: Village”.



Рис. 4. Скріншоти трейлера гри “Demon's Souls”.



Рис. 5. Скріншоти трейлера гри “Project Athia”.



Рис. 6. Скріншоти трейлера гри “Gris”.



Рис. 7. Скріншоти трейлера гри “The Banner Saga”.



Рис. 8. Скріншоти трейлера гри “Have a Nice Death”.



Рис. 9. Скріншоти трейлера гри “Disco Elysium”.

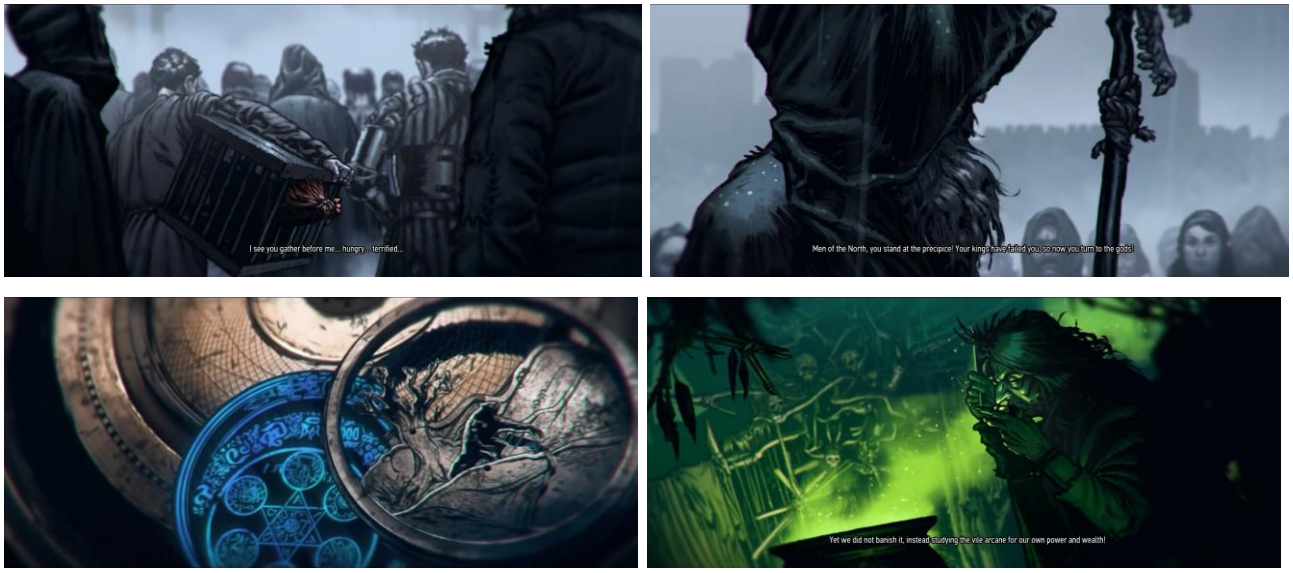


Рис. 10. Скріншоти інтро гри “The Witcher 3: Wild Hunt”.

ДОДАТОК ІІ.

ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ


задрожали деревья и полетели вороны
камера на нас
с
открывает глаза
убитые родственники
OWNER
OF THE FOREST
разрушено и пусто
священник в церкви
(много рук)
наверху над лесом
монстр
монстр
монстр
на деревьях руки
• сначала глаза
• потом руки
• потом силуэт
57


собирается
вокруг куча монстров
монстр падает
на фоне лес
вокруг священника монстры
шаба за кустами
сражается
оставляет за собой монстров
сражается
поломанные статуи
58

ДОДАТОК ІІІ.

ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ


@mallanezu


@mallanezu



