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

Григор’єва Поліна Ігорівна

ТРЕЙЛЕР МОБІЛЬНОЇ ГРИ “MYSTERY OF STRANGE ROOMS”

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.
_____ П. І. Григор’єва

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
Старший викладач

Харків–2023

ЗМІСТ

ВСТУП 3
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1. Трейлер гри “Cube Escape Paradox” 5
1.2. Гра “Pair Room” 5
1.3. Трейлер гри “NOX-Escape Room” 6
1.4. Трейлер гри “Tiny Room Stories: Town Mystery” 6
1.5. Трейлер гри “The Girl In The Window” 7
1.6. Трейлер гри “Get aCC-e55” 7
1.7. Трейлер гри “The Final Rescue: Escape Room” 8
1.8. Трейлер гри “Spotlight X: Escape Room ” 8
1.9. Трейлер гри “The Room ” 8
1.10. Трейлер гри “Escape Lab - For Two Players” 9
КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 10
ВИСНОВКИ 12
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ 13
ДОДАТОК І. 14
ДОДАТОК ІІ. 25
ДОДАТОК ІІІ. 27

ВСТУП

Мобільні ігри були однією з перших форм цифрових розваг, які люди могли брати з собою куди завгодно. Саме це робить їх такими популярними і сьогодні. Грати можна на ходу, під час поїздок на роботу чи навіть у черзі. Мобільні ігри не потребують консолі чи телевізора. Цей фактор робить їх доступнішими для ширшого кола споживачів. Все, що потрібно, це смартфон або планшет та підключення до інтернету.

На даний момент для мобільних пристроїв випущено безліч ігор самих різних жанрів. Особливою популярністю у людей завжди користувалися головоломки. Першою мобільною грою, в 1994-му році, виступила якраз головоломка, а саме — “Тетріс” [3]. Незважаючи на те, що цей жанр існує вже довгий час, він не втрачає своєї затребуваності й донині. Найактуальнішим різновидом головоломок зараз є ескейп-рум ігри. Ескейп-рум (Escape the room) — це піджанр квест-ігор, які вимагають від гравця вибратися з ув’язнення, використовуючи те, що його оточує. Часто у них з’являються елементи жахів, для надання атмосфери та відчуття терміновості втечі. Кімната зазвичай складається із замкнених дверей і об’єктів, якими можна маніпулювати, та секретних відсіків або прихованих підказок. Ключову роль в ігровому процесі грає вирішення головоломок та задач [4].

Саме ігри стали прототипом для фізичних квест-кімнат, які зараз дуже популярні. Але оскільки люди не завжди мають можливість або час для їх відвідування, ескейп-рум ігри не втрачають своєї **актуальності**. Для багатьох людей це не тільки спосіб приємно провести час, а ще й поспілкуватися, якщо грати у багатокористувацькому режимі[1]. Ще одна перевага цього жанру в тому, що він підходить всім віковим категоріям. Так як ескейп-рум ігри мають великий попит, то і трейлери для них теж дуже **актуальні**. Нині вони є майже в кожної гри. Будь-який трейлер насамперед служить для того, щоб

[1] Багатокористувацька гра або багатоосібна гра (від англ. Multiplayer) — тип відеоігор або їхня складова, в яку одночасно грають від двох і більше гравців.

розповісти потенційним гравцям про новий проект. Чим краще він змонтований і чим більше людей його подивиться, тим вищі шанси збільшити продажі гри. За статистикою багатьох інформаційних видань та інтернет-магазинів від 64-85% користувачів купують продукт саме після перегляду відеоролика. Трейлер заощаджує час для споживача, тому що доносить всю важливу інформацію за кілька хвилин. Ще одним плюсом трейлерів є охоплення аудиторії, незалежно від географічних та демографічних відмінностей.

Перші ескейп-рум ігри почали з'являтися у 2001 році. Тоді вони мали низький бюджет і рівень програмування. Також, на той час всі ігри були зроблені з використанням 2D-графіки і мало чим відрізнялися [5]. Але зі зростанням популярності ескейп-рум головоломок, їх різноманітність почала збільшуватись. Зараз з цим жанром постійно експериментують і поєднують його з новітніми розробками. Так, недавно почали з'являтися ескейп-рум ігри зроблені повністю у 3D. 3D-графіка (від 3 Dimensions — «3 виміри») — розділ комп'ютерної графіки, сукупність прийомів та інструментів (як програмних, так і апаратних), призначених для зображення об'ємних об'єктів [1]. Завдяки цьому стало можливо повертати локації горизонтально на 180 градусів. Ця технологія допомогла урізноманітнити головоломки та дала жанру друге дихання.

Новизною та відмінністю даної дипломної роботи від інших ігор у жанрі ескейп-рум є те, що локації можна повертати не тільки горизонтально, а й вертикально і оглядати їх зверху та знизу. Це нововведення дає більше можливостей для створення цікавого геймплею. Також присутня фонова анімація, завдяки якій локації виглядають більш живими. Гра виконана в сюрреалістичному[2] стилі, що надає їй особливої атмосфери та виділяє серед інших проектів у даному жанрі [2]. Задача полягає в тому, щоб створити трейлер який демонструватиме геймплей, механіку та дизайн гри.

[2] Сюрреалізм - це напрям у мистецтві, що склався в 20-х роках 20 століття, що відрізняється парадоксальністю зображень, які суперечать реальності або логіці.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Трейлер гри “Cube Escape Paradox”. Непрямий додаток. **“**Cube Escape Paradox”[3] від нідерландської інді-студії “Rusty Lake” вийшла у 2018 році. Детектив Дейл Вандермеєр прокидається в зловісній кімнаті, нічого не пам'ятаючи про своє минуле, і невдовзі розуміє, що став частиною гри, влаштованої його старим ворогом. Дейл повинен вирішувати все складніші головоломки, щоб вибратися з кімнати та повернути собі пам'ять.

Гра має камерний вигляд — одна або кілька кімнат, заповнені численними загадками, інвентар та головний герой, який намагається вирішити всі завдання. “Cube Escape” виконана в 2D-графіці та має просте, але в той же час виразне малювання. У грі переважно приглушені кольори, але в деяких місцях використовується яскравіша кольорова палітра, для передачі особливої атмосфери. Також, часто з’являються текстури з різним орнаментом. За допомогою такого дизайну показується ілюзорність та незвичайність навколишнього світу. Головоломки в “Cube Escape” часто мають незвичну форму та рішення, тим самим ідеально вписуючись в антураж гри. Ідея з незвичайними головоломками добре підходить і моєму дипломному проекту, дизайн якого виконаний у сюрреалістичному стилі. Остання важлива деталь це звукове оформлення трейлеру, яке відмінно доповнює геймплей і допомогає перейнятися атмосферою.

1.2. Гра “Pair Room”. Непрямий додаток. Мобільна відеогра “Pair Room”[4], яка вийшла зовсім нещодавно 29 березня 2022 року, створена японською студією “Kotorinosu”, що спеціалізується на іграх жанру ескейп-рум. Про особливість цієї гри можна здогадатися вже прочитавши її назву. В “Pair Room” вам потрібно вирішувати головоломки одночасно у двох кімнатах, які зв’язані між собою. Наприклад, щоб увімкнути світло в приміщенні, необхідно спочатку знайти вмикач у сусідній локації. У “Pair

[3] https://www.youtube.com/watch?v=JWiH1eNR0-8
[4] https://kotorinosu.net/games/pairroom/

Room” їхня роль полягає не тільки в описі об'єктів і дій, при необхідності гравець може запитати в них підказку. Предмети, які ви знаходите, можно комбінувати між собою та використовувати декілька разів, завдяки цьому головоломки набувають більшої кількості варіацій і стають цікавішими. Сюжет у грі є, але він досить простий і не сильно впливає на геймплей, що є класичним ходом у цьому жанрі. “Pair Room” виконана у двомірній графіці. Кімнати мають різний дизайн і поєднуються за стилем з персонажами, які в них знаходяться. Одна з них виконана у теплих пастельних тонах, а інша в більш насичених та холодних кольорах. Доповнює атмосферу гарне звукове оформлення.

1.3. Трейлер гри “NOX-Escape Room”. Прямий додаток. Гра “NOX-Escape Room”[5], від німецької студії “Everbite”, це ізометрична головоломка, яка вийшла у 2019 році. У трейлері акцент зроблено не на сюжетну лінію, а на геймплей та механіку гри. Завдяки тому, що в “NOX-Escape Room” використовується 3D-графіка, кожну кімнату можна повертати на 180 градусів. У гравця є можливість натискати та розглядати предмети та певні ділянки кімнат поблизу, така деталь робить будинок реалістичнішим та живішим. Ще одна особливість “NOX-Escape Room” — карта, яка показує в якій кімнаті ви знаходитесь і дозволяє швидко перейти в іншу локацію. У дизайні ігрового простору використовуються спокійні кольори та прості форми, а головна роль відведена освітленню. Саме за допомогою нього створюється унікальна атмосфера. В одних кімнатах відчувається ностальгія, в інших — легка тривожність і загадковість.

1.4. Трейлер гри “Tiny Room Stories: Town Mystery”. Прямий додаток. Наступна відеогра, під назвою “Tiny Room Stories: Town Mystery”[6], створена у 2020 році студією “Kiary Games” і також виконана з використанням 3D-графіки. У трейлері показаний не тільки геймплей, а й головний герой та його репліки, які частково розкривають сюжет глядачеві.

[5] https://www.youtube.com/watch?v=7U3oTxvjhSA
[6] https://www.youtube.com/watch?v=c9ZgINOmmj8

Такий спосіб розкриття сюжету буде використаний і у моїй дипломній роботі. “Tiny Room Stories: Town Mystery” розбивається на дії, які потім поділяються на глави. Механіка гри майже та ж сама, що і у NOX, локації можна обертати і наближати. Графіка гри “Tiny Room Stories: Town Mystery” проста та чітка, але у той же час дуже стильна, та добре співвідноситься з жанровими особливостями геймплею. Є деякі невеликі анімації під час взаємодії з об’єктами, як-от відкручування гвинтів, коли ви прикладаєте до них викрутку. Тут немає озвучення, тому. головний герой описує об’єкти, на які ви клацаєте, або нові області, які ви відкрили у текстовому форматі.

1.5. Трейлер гри “The Girl In The Window”. Непрямий додаток. Гра випущена у 2019 році перуанською студією “Dark Dome”. “The Girl In The Window”[7] виконана в 2D-графіці і має простий, але незабутній авторський стиль. Жителі міста, в якому відбуваються дивні речі, дуже налякані. Вони стверджують, що бачили фігуру дівчини, яка дивиться у вікно в одному з будинків, хоча будинок покинутий уже 20 років. Сюжетна лінія у трейлері розкривається за допомогою текстових вставок, які перемежовуються з геймплеєм та кат-сценами. Присутня анімація під час взаємодії з предметами. Гра виконана з використанням певної палітри кольорів, що складається з відтінків червоного, зеленого і бежевого. Це додає атмосфері ще більше загадковості. Під час гри головний герой рідко коментує ситуацію та обрані предмети, що зраджує меншу реалістичність того, що відбувається.

1.6. Трейлер гри “Get aCC-e55”. Прямий додаток. “Get aCC-e55”[8] створена студією “UnderAIR” у 2019 році. У трейлері детально показаний геймплей, але в межах лише однієї кімнати. Це не дуже добре, оскільки одна локація не дає повного уявлення користувачеві про вид гри. Сюжет у трейлері не пояснюється. З погляду графічного дизайну “Get aCC-e55” виглядає як пригодницька гра у стилі ретро. У грі використовуються яскраві кольори та спрощені 3D-моделі. Що робить “Get aCC-e55" трохи цікавішою, то це її

[7] https://www.youtube.com/watch?v=JHai7mKEpO4
[8] https://www.youtube.com/watch?v=hn-mdvig60M

механіка. При торканні лівої та правої сторін екрана кімнату можна повернути на 90 градусів. Такий градус повороту допоміг урізноманітнити геймплей.

1.7. Трейлер гри “The Final Rescue: Escape Room”. Прямий додаток. “The Final Rescue”[9] розроблена незалежною студією Nexondeck, що знаходиться в Індії у 2022 році. Світ охоплено смертельним вірусом. Головний герой остання людина, яка вижила в тому, що залишилося від міста, а можливо, і всього світу. Його єдина місія знайти спосіб звернути назад наслідки вірусу. Гра виконана у 3D і має досить простий дизайн. У трейлері представлений геймплей та безліч локацій, що сприяє інтересу глядача. “The Final Rescue” має майже ту ж механіку обороту кімнат, як і в вище описаних проектах такого типу, але є одна відмінність. У налаштуваннях можна вибрати спосіб анімації повороту кімнати. Таким чином гра стає придатною для більшої кількості користувачів. Музичний супровід у трейлері спокійний та приємний.

1.8. Трейлер гри “Spotlight X: Escape Room ”. Непрямий додаток. "Spotlight X"[10] вийшла у 2019 році, як продовження першої частини. З трейлера можна дізнатися, що головний герой прокидається в незнайомому місці без можливості згадати, хто він і де він. Локації виконані в реалістичній 3D-графіці, але вони статичні. Помешкання мають атмосферний дизайн. У деяких локаціях за допомогою освітлення створюється відчуття тривожності. Трейлер доповнений моторошною музикою, яка з кожним кадром стає похмурішою, що чудово підкреслює атмосферу цієї гри.

1.9. Трейлер гри “The Room ”. Непрямий додаток. “The Room” від британської студії “Fireproof Studios”[11] вийшла у 2012 році. Без будь-яких пояснень гравець опиняєтеся в затемненій кімнаті, можливо, на якомусь горищі з єдиною лампою та вікном, що висвітлює лише таємничий ящик,

9 https://www.youtube.com/watch?v=RyURniBRUNU
10 https://www.youtube.com/watch?v=UcemzCbzQWQ
11 https://www.youtube.com/watch?v=syiha-lS04g

схожий на сейф, що стоїть на столі. Завдання - розкрити секрети цієї скриньки, використовуючи надані підказки та інструменти.

Кімната, коробка та предмети інвентарю візуалізуються у 3D високої роздільної здатності з плавними переходами між сценами. На початку фонова музика ненав'язлива та заспокійлива, але в міру проходження стає все більш зловісною. Вона ніколи не повторюється, частково тому, що вона не триває весь час, повністю зупиняючись на певних частинах гри. Коли ви не граєте, чути звук порожнечі (наприклад, низький, слабкий гул), який лякає та додає атмосфери. Звукові ефекти також є при взаємодії з важелями, повзунками та кнопками. Унікальний звук відтворюється для певних дій, таких як збирання предмета з інвентарю або розкриття підказок. У грі присутні фонові звуки скрип, голоси, кроки тощо, які добре підвищують рівень напруги.

1.10. Трейлер гри “Escape Lab - For Two Players”. Непрямий додаток. Гра випущена у 2021 році американською студією “Past Life Studios”[12]. Вона виконана в 2D-графіці та має просте, але в той же час виразне малювання. У грі переважають бляклі кольори, які підкреслюють похмуру атмосферу. Особливість "Escape Lab - For Two Players" в тому, що в неї можна грати вдвох по мережі. Гравці мають можливість спілкуватися, використовуючи вбудований голосовий дзвінок. Трейлер в основному складається з кадрів із геймплеєм та доповнений динамічною музикою.

[12] https://play.google.com/store/apps/details?id=run.escapelab.ahprods&hl=en_US&gl=US

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

Задача дипломного проєкту полягає у створенні трейлера мобільної гри в жанрі ескейп-рум, який демонструватиме ключові особливості ігрового процесу. Глядач за невелику кількість часу зможе отримати уявлення про геймплей та дизайн, а також про те, яка використовується механіка та музика.

Робота буде виконана за допомогою 3D-технологій, які дозволять показати поворот локацій на 180 градусів горизонтально та вертикально. Анімація присутня на фоні та під час взаємодії з предметами. Всього в трейлері буде представлено три локації, виконані в сюрреалістичному стилі, який включає алюзії, парадоксальне поєднання форм і візуальний обман. Хоча локації виглядають по-різному, всі вони мають елементи, що їх об'єднують: текстури, форми, рослини. Також важливу роль займає освітлення. За допомогою нього буде створюватись особлива атмосфера кожної локації. Десь тепле освітлення, яке викликає почуття ностальгії та затишку, а десь холодне та похмуре, що надаватиме загадковості.

Сюжет гри полягає в тому, що головний герой потрапляє в сюрреалістичний світ спогадів, де розгадуючи різні загадки він поступово дізнається, хто він і де знаходиться. Гра ведеться від першої особи, тому головного героя ми не бачимо. При взаємодії з предметами, емоції та думки персонажа виражаються за допомогою реплік у текстовому форматі. Через них у трейлері також даються натяки на сюжетну лінію гри.

Як музичний супровід у першій половині трейлера буде використано спокійну та атмосферну композицію в жанрі ембієнт. Друга половина ролика має динамічнішу анімацію. З цієї причини музика зміниться на більш ритмічну композицію жанру синтвейв. Також будуть додані звуки, при взаємодії головного героя з предметами.

Робочий процес над трейлером складається з трьох частин:

1. Вибір стилістики та розробка ескізів з основними локаціями. Аналіз подібних проектів та референсів. Створення детального розкадрування трейлера для швидкої та точної роботи.
2. Наступний етап - відтворення більш точних ескізів локацій. Після цього можна приступати до побудови моделей в 3D, накладання на них текстур, а також анімації.
3. Рендер та монтаж усіх сцен виступає заключним етапом у розробці трейлера.

Для створення проекту буде використано декілька програм. Перша це — Blender. У ній будуть створюватися тривимірні моделі та текстури для них, а також анімації 3D-локацій. Друга програма — Adobe After Effects. З її допомогою буде зроблено додаткову анімацію, монтаж фінального ролика накладання музики та звукових ефектів.

ВИСНОВКИ

Нині індустрія мобільних ігор дуже активно розвивається. З кожним днем їхня кількість стрімко збільшується. Тому досить часто споживачеві важко визначитися з вибором. У таких випадках на допомогу приходять відеоігрові трейлери, які не лише дають інформацію про гру, а й допомагають у більш економному витраченні часу. У багатьох людей практично немає часу навіть на ігри, тому думка про те, щоб пропонувати комусь дивитися годинний ігровий процес, немислима. Трейлер дає можливість показати це за 1-2 хвилини або менше. Такий швидкий спосіб донесення інформації добре підходить під формат мобільних ігор, тому що в них досить часто грають люди, вільні нетривалий період, які хочуть зайняти час, поки їдуть на роботу або стоять у черзі.

Окрім цього, трейлер є потужним маркетинговим інструментом. Такий вид реклами дуже швидко поширюється в інтернеті, за допомогою соціальних мереж та відеохостингів. У підсумку можна охопити широке коло споживачів, яке обчислюється тисячами або навіть мільйонами.

На актуальність трейлера впливає і сама гра для якої він розроблявся. Якщо проект створений у жанрі, який не має попиту у споживачів, то і трейлер до нього теж буде не особливо успішним. Ескейп-рум жанр на даний момент є одним із найбільш затребуваних. Тому для цих ігор зараз часто випускають трейлери. У роботі ми проаналізували низку таких трейлерів. З їх допомогою споживач може швидко отримати уявлення про геймплей, графіку, міханіку, дизайн і сюжетну лінію.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Комп'ютерна 3D-графіка. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%27%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0_3D-%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D0%BA%D0%B0 (дата звернення: 22.04.2023)
2. Сюрреалізм як модерністський напрямок мистецтва XX століття. URL: https://osvita.ua/vnz/reports/culture/10890/ (дата звернення: 24.04.2023)
3. Що було раніше: «Тетріс» чи «Змійка». Історія мобільних ігор. URL: https://vokigames.com/ua/shho-bulo-ranishe-tetris-chi-zmijka-istoriya-mobilnih-igor-chastina-1/ (дата звернення: 19.04.2023)
4. Escape-the-Room Games: A History, A Catalogue, and an Explanation. URL: https://www.theotaku.com/worlds/kinodiaries/view/122787/escape-the-room_games%3A_a_history,_a_catalogue,_and_an_explanation/ (дата звернення: 20.04.2023)
5. Origins in ancient history. URL: https://breakoutgames.com/escape-rooms/escape-the-room (дата звернення: 20.04.2023)

ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Рис. 1.1. Трейлер гри “Cube Escape Paradox”, 2018 р.

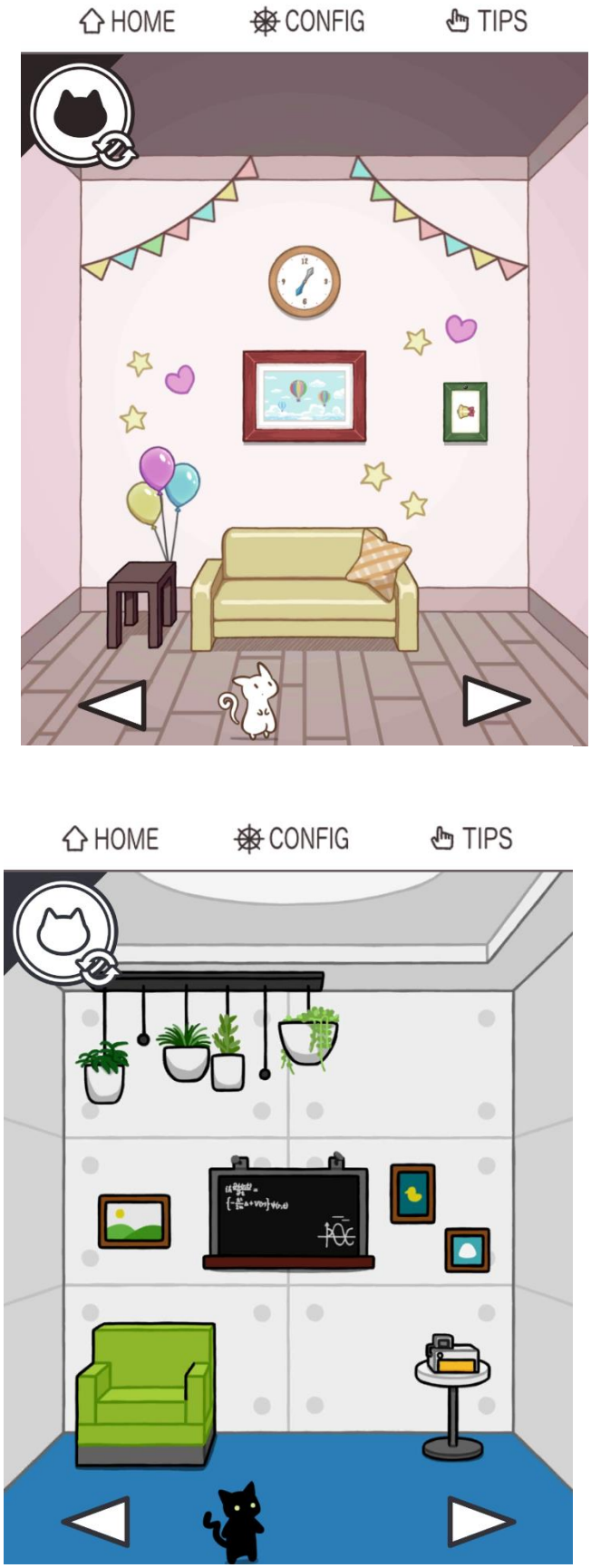


Рис. 1.2. Трейлер гри “Pair Room”, 2022 р.



Рис. 1.3. Трейлер гри “NOX-Escape Room”, 2019 р.



Рис. 1.4. Трейлер гри “Tiny Room Stories: Town Mystery”, 2020 р.

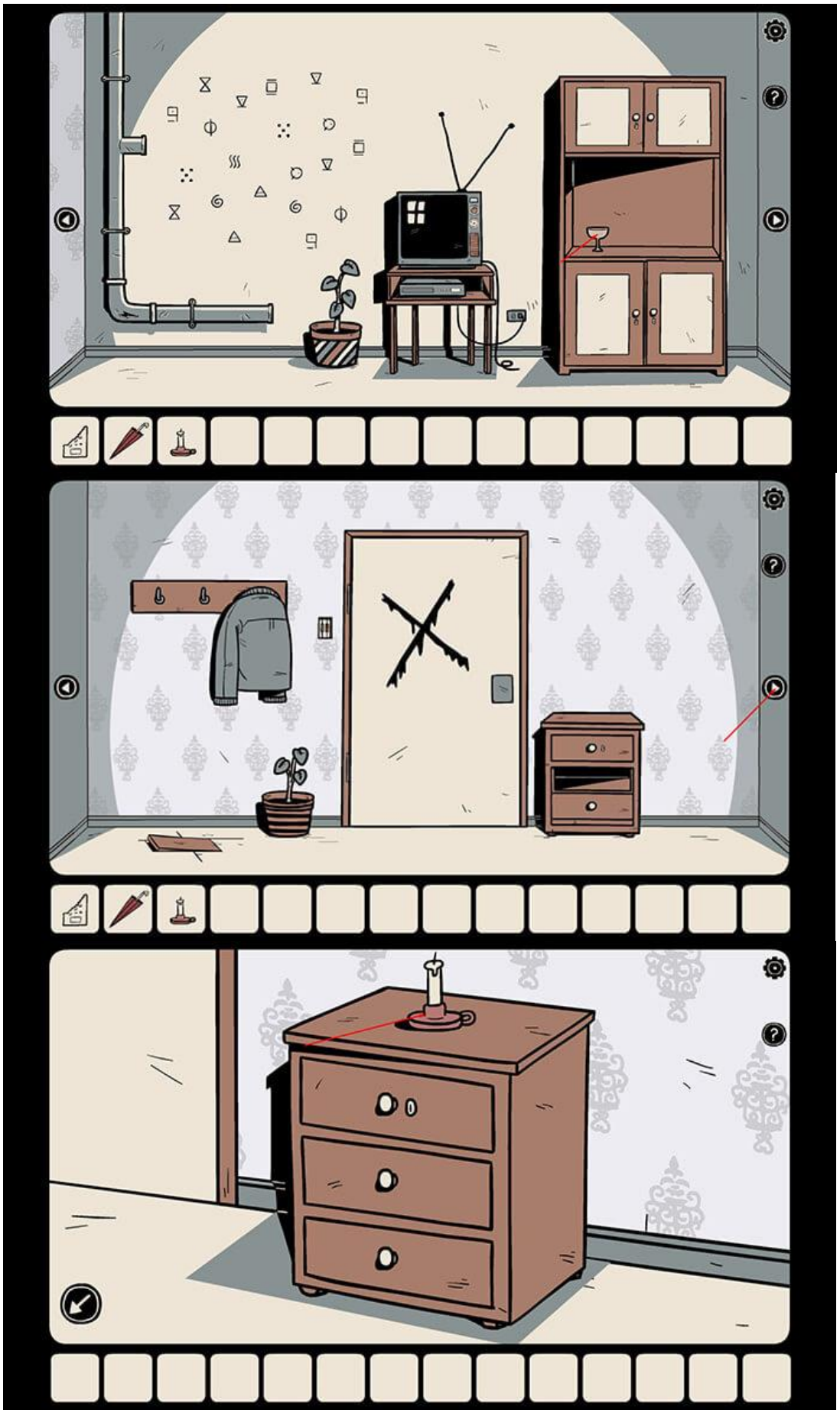


Рис. 1.5. Трейлер гри “The Girl In The Window”, 2019 р.



Рис. 1.6. Трейлер гри “Get aCC-e55”, 2019 р.

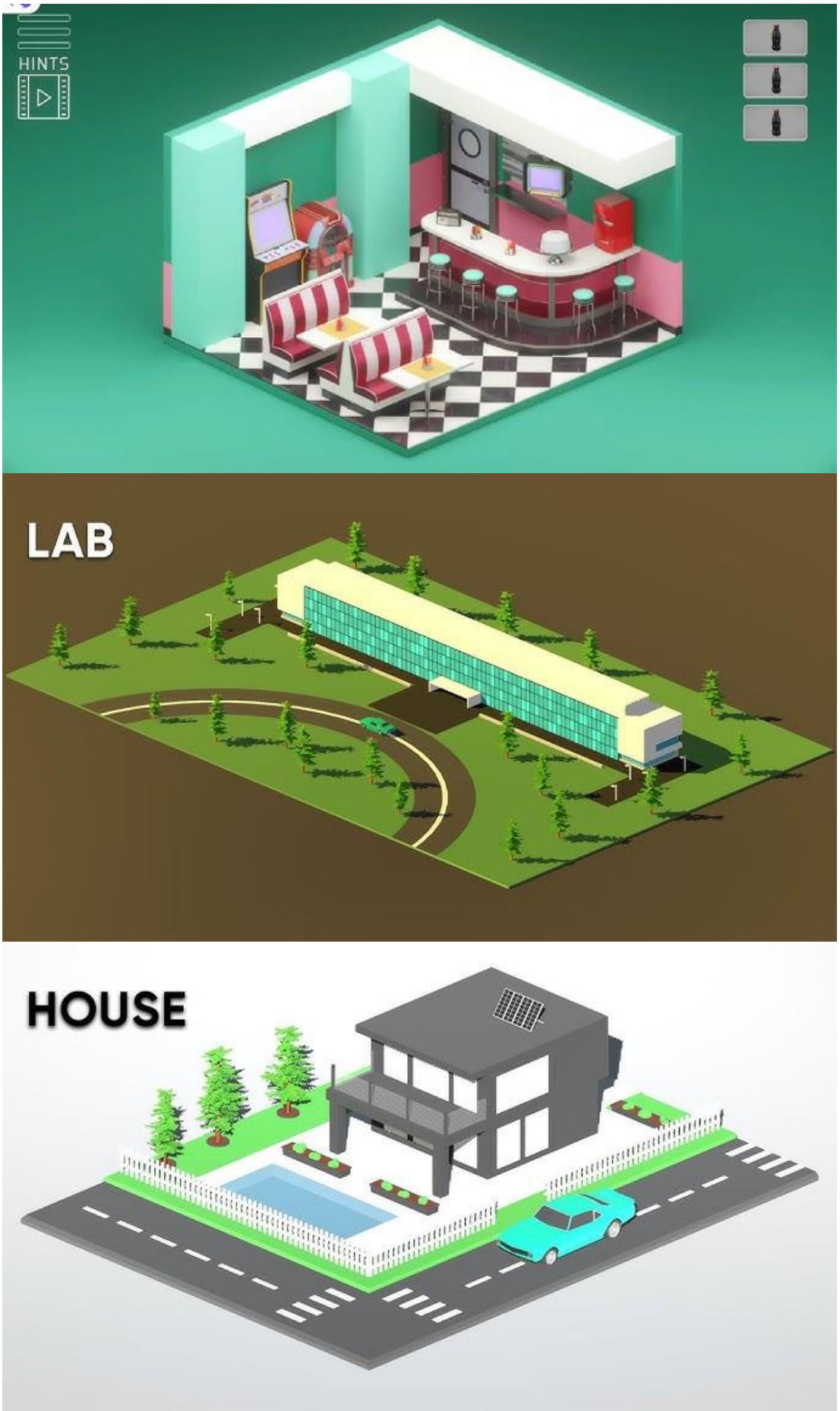


Рис. 1.7. Трейлер гри “The Final Rescue: Escape Room”, 2022 р.



Рис. 1.8. Трейлер гри “Spotlight X: Escape Room”, 2019 р.

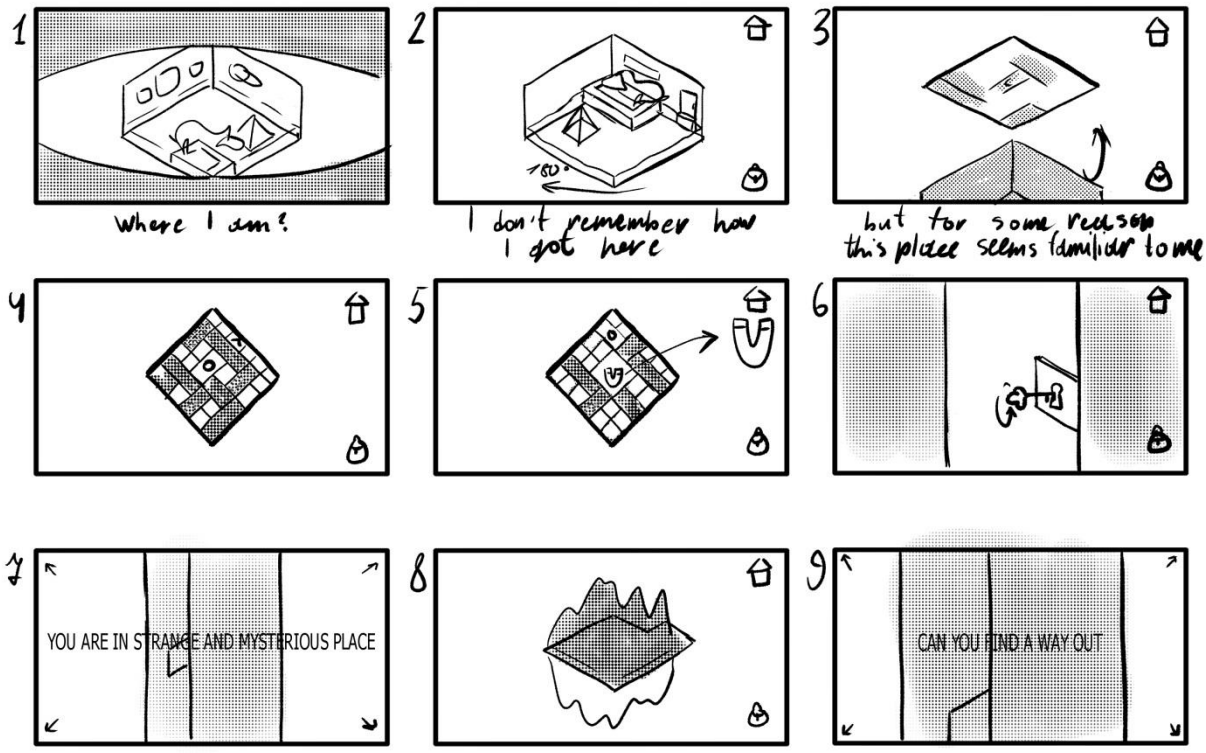


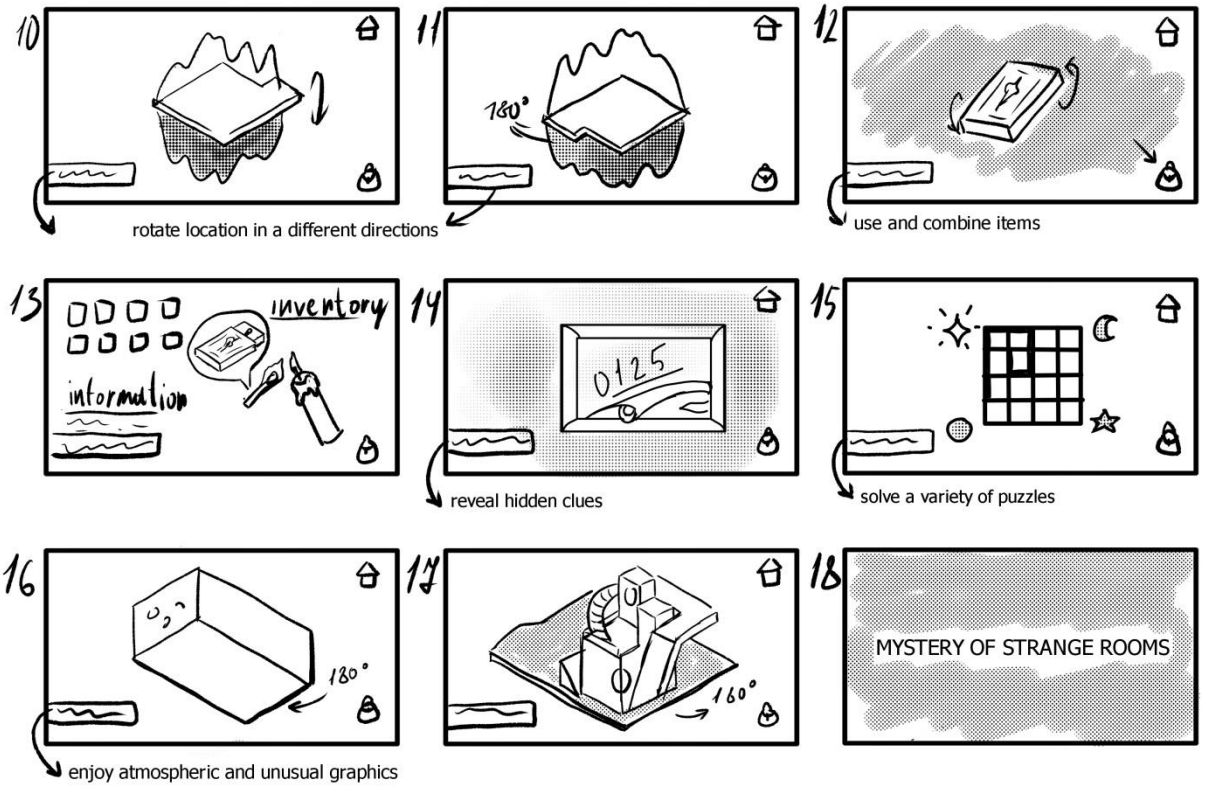
Рис. 1.9. Трейлер гри “The Room”, 2012 р.



Рис. 1.10. Трейлер гри “Escape Lab - For Two Players”, 2021 р.

ДОДАТОК ІІ.
СТОРІБОРД


1
Where I am?
2
180°
I don't remember how I got here
3
but for some reason this place seems familiar to me
4
5
6
7
YOU ARE IN STRANGE AND MYSTERIOUS PLACE
8
9
CAN YOU FIND A WAY OUT


10
rotate location in a different directions
11
180°
12
use and combine items
13
inventory
information
14
0125
reveal hidden clues
15
solve a variety of puzzles
16
180°
enjoy atmospheric and unusual graphics
17
160°
18
MYSTERY OF STRANGE ROOMS

ДОДАТОК ІІІ.
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



