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

Каптєнков Владислав Дмитрович

ТРЕЙЛЕР КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «ЛЮДЯНІСТЬ»

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.
_____ В. Д. Каптєнков

Керівник: Малиніна Ірина Олегівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2023

ЗМІСТ

ВСТУП..... 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ..... 5
1.1. Трейлер комп’ютерної гри “Journey”. 5
1.2. Трейлер комп’ютерної гри “Bloodborne”. 7
1.3. Трейлер комп’ютерної гри “Elden Ring”. 9
1.4. Трейлер комп’ютерної гри “The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom”. 11
1.5. Трейлер комп’ютерної гри “The Lords of the Fallen”. 13
1.6. Трейлер комп’ютерної гри “Ashen”. 15
1.7. Серія манґи “Blame!”. 16
1.8. Серія манґи “Akira”. 17
1.9. Художній фільм “Alien”. 19
1.10. Художній фільм “Blade Runner”..... 20
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 22
2.1. Концепція роботи та структура трейлеру. 22
2.2. Стилістична концепція трейлеру. 22
2.3. Технічні характеристики та особливості. 23
2.4. Звукове рішення. 23
ВИСНОВКИ..... 24
ЛІТЕРАТУРА..... 25
ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 26
ДОДАТОК 2. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 31
ДОДАТОК 3. СКЛАД ПРОЄКТУ 34

ВСТУП

Комп’ютерні ігри – це дуже складні інтерактивні твори, які складаються з багатьох різноманітних видів медіа, поєднаних так, щоб гра захоплювала гравця, зацікавлювала своїми персонажами, світом, і надавала відчуття присутності у грі. Для того щоб зацікавити гравця використовується багато різних елементів, такі як цікавий візуальний стиль, приємна музика і, власне, сам процес гри. Малюнки і музика це окремі медіа, але вони не просто використовуються в іграх, вони мають бути адаптовані під цей інтерактивний формат. Розробники перероблюють замальовки і концепти локацій на окремі об’єкти і текстури, додають різноманітні ефекти освітлення, туману і розмиття в залежності від стилю гри і локації. Персонажі гри також проходять довгий процес перетворення з намальованого концепту до анімованої двовимірної або тривимірної моделі, якою можна керувати.

Музика і аудіо-дизайн в іграх мають окрему роль створення і посилення атмосфери, тому все, що чує гравець, має бути спрямованим на підсилення ефекту присутності у світі гри. Для цього використовується динамічна музика, яка змінюється в залежності від того, що відбувається у грі, ембієнс локацій, який додає місцям, які відвідує гравець, додаткової реалістичності, і звуки ворогів і інших персонажів. Усі ці елементи дуже важливі для ігор, всі вони використовуються для того, щоб підсилити ефект від геймплею – процесу проходження самої гри.

Зазвичай ігри поділяються за жанрами саме враховуючи особливості ігрового процесу, і того як гравець керує тим, що відбувається. Ігри різних жанрів також відрізняються і зовнішньо, через це їх презентація у вигляді трейлера буде зовсім не схожа. Тому створюючи трейлер комп’ютерної гри треба розуміти яка саме у нього мета. За метою трейлери ігор поділяються на кінематографічні (англ. cinematic trailer), ґеймплейні (англ. gameplay trailer) і сюжетні (англ. story trailer). Ґеймплейні трейлери зазвичай демонструють

ігровий процес захоплений на відео з платформи, на якій відтворюється гра; презентуються цікаві ігрові механіки, анімації і справжні ігрові процеси, які гравець зможе побачити при проходженні гри. Кінематографічні трейлери менше націлені на відображення ігрового процесу і більше на те, щоб донести до глядача атмосферу і історію світу, те як гра буде відчуватися. Часто такі трейлери не відображають візуальний вигляд гри, але передають настрій і стиль. Сюжетні трейлери схожі на кінематографічні, вони не мають на меті передати справжній вигляд гри, але концентруються замість атмосфери і локацій на історії, персонажах і діалогах [1].

Мета цього дипломного проєкту – це зробити кінематографічний трейлер до гри «Людяність», відобразити наше бачення атмосфери, яку має надавати гра, показати локації гри і передати їх настрій. *Новизна* проєкту полягає в тематиці наслідків людської діяльності і негативного впливу необережності і нехлюйства на долю світу, а також в стилістиці трейлеру і поєднанні робіт у двовимірній і тривимірній графіці. Зараз тема наслідків *актуальна* як ніколи, переживаючи глобальні зміни в суспільстві, катаклізми і війну дуже складно зупинитися, озирнутися і зрозуміти що відбувається і що з цього буде. Ми живемо в часи невпевненості, і тільки коли вони пройдуть ми зможемо справді зрозуміти що сталося і що з нами зробили.

РОЗДІЛ 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

В якості аналогів наведені трейлери комп'ютерних ігор і інші медіа, які містять в собі різні елементи використані як джерело натхнення для дипломного проєкту. Через велику різницю в призначенні і реалізації аналогів, в подальших описах буде наголошено на ідеях і деталях робіт, з яких було взяте натхнення.

1.1. Трейлер комп'ютерної гри "Journey". Відеогра "Journey"[1] була розроблена компанією "Thatgamecompany" і видана компанією "Sony Computer Entertainment" у 2012 році. Ця гра за жанром є пригодницькою, її головний герой – пустельна істота одягнена у червоний плащ та довгий шарф, які є символічними елементами ігрового процесу. Передісторія, ім'я або точні цілі цього персонажа не зрозумілі, але єдине, що відоме – це прагнення досягти сяючої гори, яка видніється вдалині. Сюжет оповідається гравцеві поступово, у вигляді двох форм: гліфів та кат-сцен. Гліфи – це кам'яні мозаїки, які зустрічаються під час проходження гри, за допомогою них глядач може дізнатися частину історії місцевості, в якій відбуваються події гри. У кат-сценах велика істота в білій мантії ділиться минулим, теперішнім та майбутнім головного героя, що зображені у вигляді піктографічних віньєток [3]. За допомогою цих вказівників можна зрозуміти, що гравець є частиною нескінченних циклів прогресу інших гравців, які подорожують до сяючої гори та повертаються з неї. Гравці, що вже знайшли свій шлях, стають наставниками та провідниками для тих, хто тільки розпочав свою подорож.

Все починається з піску. Ми бачимо кадр з пустелею: велика дюна затуляє розпечене сонце, важка але спокійна музика заглиблює нас в атмосферу цього нового світу. Все розмите від жару сонця настільки, що неможливо розгледіти що знаходиться на вершині дюни, ми бачимо тільки

[1] https://youtu.be/61DZC-60x20

рухливі силуети. Зі вступом нових інструментів в музику кадр змінюється, сонце вже трохи зайшло. Дюна здається все більш віддаленою, але тепер ми можемо розрізнити силуети стовпів що стоять на верхівці, а також бачимо головного героя гри. Музика здається вже не такою важкою, і ми зі сторони спостерігаємо за тим як наш персонаж ходить локацією яка нагадує кладовище серед пустелі. В наступній локації персонаж вже біжить, ми бачимо велетенські розвалини і могутні каньйони які нас оточують. Знову опинившись серед пустелі персонаж зупиняється і бачить на верхівці однієї з дюн дуже схожий на нього силует. В наступному кадрі ми вже спостерігаємо за двома персонажами що біжать серед піску споглядаючи віддалену гору. Персонажі збираються краєм прірви в якій видно силует величезного зруйнованого міста, блукають закинутими руїнами, знайомляться із загадковими створіннями. Коли музика з ніжної але веселої переходить в більш сумну ми спостерігаємо як персонажі дивляться один на одного ніби в дзеркало. В останньому кадрі трейлеру наш персонаж вже один сходить на вершину пагорба який ми бачили на початку трейлера, і дивиться далеко перед собою – на віддалену гору. Музика підноситься і з’являється назва гри.

Цей кінематографічний трейлер дуже вдало захоплює настрій гри не вдаючись до типових прийомів таких як закадровий голос або моменти з сюжету гри. За допомогою музики і демонстрації дослідження локацій гри цей трейлер миттєво переносить глядача в атмосферу гри. Варто відмітити візуальний стиль: прості форми, які гарно підкреслюють один одного дозволяють цікаво і ефективно виділити потрібні об’єкти в кадрі, гарні контрастні кольори роблять акцент на важливих деталях, ефекти викривлення повітря через спеку, піску який розноситься вітром і руху хмар додають краси у світ із вже дуже гарним дизайном.

Також важливою деталлю саме трейлеру є розвиток: ми повільно знайомимось із світом через деталі, потім ми бачимо персонажа. Спочатку він стоїть серед пустки, потім йде і окрім пустки ми вже бачимо якісь ознаки

світу, потім персонаж біжить і ми бачимо величезні руїни, які йдуть в контрасті з усім, що ми бачили до того. Потім ми бачимо, що наш персонаж насправді не один в цьому світі, і поки ми дивимось на інші локації – двоє персонажів подорожують разом, але тільки для того, щоб потім розійтися. Ці маленькі події ненав'язливо дають глядачеві відчуття, які він може очікувати від сюжету гри. Також увесь цей розвиток підкріплений музикою: вона починається важкою і перетворюється на більш легку і веселу, переходить в грандиозну, раптово стає сумною, знову підноситься і затихає.

1.2. Трейлер комп'ютерної гри "Bloodborne". "Bloodborne"[2] – це пригодницька рольова відеогра з елементами горрору, яка була розроблена японською компанією "From Software" та видана компанією "Sony Computer Entertainment" у 2015 році. Головним героєм є майбутній мисливець, який опинився у місті Ярнам для процедури переливання крові. Гравець може обрати зовнішній вигляд, а також минуле головного героя, що впливає на рівень його початкових характеристик. У майже зруйнованому місті, до якого прибув головний герой, за чутками міститься таємничий засіб, який лікує різноманітні хвороби місцевих жителів та гостей міста. Але, насправді, ціле місто заражене невідомою хворобою, пов'язаною з цим засобом, який перетворив багатьох людей на жахливих монстрів. І через це мисливці починають полювання на цих виниклих потвор [5].

Тихі некомфортні звуки ніби підкрадаються з темряви і ми бачимо стару пошарпану крапельницю з давно стертою етикеткою ззовні і мутною рідиною всередині. Повільно набирається крапля крові і падає в рідину, ширячись у ній і фарбуючи у червоний колір. Разом із звуком дзвонів перед нами з'являється нічне місто. Частково закритий важкими хмарами місяць освітлює готичні споруди з гострими шпилями, і тільки в самих глибинах міста можна побачити світло вогню. Під спокійну, але важку, музику і бій дзвону ми опускаємося все нижче – в саме місто. Гострі шпилі будинків ніби щільні ряди зубів, які вгризаються у небо, і закривають місячне сяйво.

[2] https://youtu.be/G203e1HhixY

Опустившись до вулиць міста уся його краса розвіюється: ми бачимо бруд тісних вуличок, зібрані людьми речі які так і не були забрані, закуті в кайдани гроби і одну пошарпану дитячу колиску. Музика переходить в різку і ми бачимо людину у візку. Все підказує, що щось з цією людиною не так, але через темряву ми бачимо тільки силует. Після цього ми бачимо великий натовп людей, музика стає все більш напруженою. Люди тримають смолоскипи і зброю, йдуть дуже невпевненою ходою в спільному напрямку, ми бачимо їх зі спини. Поруч з натовпом йде звір який колись був собакою, а тепер його шкіра і м'язи ніби розкладаються. Звір щось помічає. До музики доєднується жіночий голос і ми бачимо як тіло звіра відтаскують від натовпу який не помітив його відсутність. Ми бачимо як невідомий мисливець вириває з тіла звіра дивну зброю. Музика стає ще напруженішою і ми бачимо мисливця вже в повний зріст, різким рухом він трансформує зброю з однієї позиції в іншу, і йде в напрямку натовпу людей. Музика досягає піку інтенсивності і напруженості і ми бачимо кадри як мисливець вбиває людей. Музика стихає. Мисливець тримає в руці короткоствольну рушницю і повільно підходить до лежачої людини яка ще жива. Коли він приставляє рушницю до голови людини музика різко починає наростати і ми бачимо що з цими людьми не так. Перебинтоване лице чоловіка який ричить і сіпається – все сіре і вкрите волоссям. Його щелепа зміщена, зуби викривлені, а бліді очі рухаються так, ніби вони вже давно відмерли. Не дочекавшись пострілу кадр переходить на чорне тло з назвою гри і музика затихає. Коли здається що все вже скінчилось – з пітьми лине звук дзвону, і в кадрі з'являється мисливець який блукає темними катакомбами зі смолоскипом у руці. Він знаходить загадкову кімнату заставлену канделябрами і страшними скульптурами. Посеред кімнати ми бачимо череп якогось створіння. Коли мисливець починає тягнутися до черепа – ми бачимо як позаду нього з'являється величезне чудовисько, яке замахується. Як тільки чудовисько б'є – кадр переходить на чорне тло.

Цей трейлер має в собі цілий сюжет який не розповідається глядачеві одразу. Його треба відчути через музику, через атмосферу і через речі, які приховуються від глядача. Через обмежене освітлення і цікаві ракурси камери глядач дізнається про захворювання яке оволоділо людьми міста тільки коли це навмисне показують, але при цьому дрібні деталі постійно вказують на те що щось не так як треба. Також трейлер цікаво ритмічно структурований. На початку трейлера емоційне напруження повільно наростає і потім коли з рештою досягає піку – трейлер обривається, потім знову ніби поновлюється повільне наростання, але раптово стає різким і обривається, потім знову повільно наростає і різко обривається. Такий дивний ритм додає до ефекту горрору і не дає глядачеві звикнути до того, що відбувається. Цей ефект сильно підтримує музика, яка в потрібні моменти стає інтенсивнішою або обривається згідно до того, що відбувається у кадрі.

1.3. Трейлер комп'ютерної гри "Elden Ring". "Elden Ring"[3] – це відеогра жанру рольовий бойовик, що була розроблена японською компанією "From Software" та видана компанією "Bandai Namco Entertainment" у 2022 році. Сетинг цієї гри являє собою фентезі в західному стилі. Дія відбувається в Проміжних Землях ("The Lands Between"), куди головний герой отримує «запрошення» аби відновити Прадавній Перстень ("Elden Ring") і стати наступним Прадавнім Володарем ("Elden Lord"). Головного героя, яким керує гравець, усі називають Затьмареним ("Tarnished"), він подорожує Проміжними Землями, бореться із ворогами та збирає Великі Руни ("Great Runes") напівбогів після їхньої поразки у битві з ним. Залежно від дій Затьмареного протягом ігрового процесу, кінець гри може мати шість різних варіантів розвитку [4].

Слабкий стукіт і віддалене світло повільно наближаються до глядача. При ближчому контакті ми бачимо що джерелом звуку і світла є таємнича постать яка щось кує. В наступній сцені ми бачимо людину в напівпітьмі, бліде сяйво освічує сцену згори. Ця худорлява і сива людина має довге

[3] https://youtu.be/e5wwSxl0atc

волосся оздоблене короною з золота, і тримає в руках чужу відрізану руку. З пітьми простягаються спотворені руки і підтримують людину разом із відрізаною рукою, відрізана рука неприродньо смикається. Камера віддаляється і стає зрозуміло що потворні руки з пітьми належать людині в короні, і стирчать з її спини, людина повільно підіймає голову, але перед тим як ми можемо побачити обличчя – кадр переходить в чорне тло. В наступному кадрі ми бачимо молот людини яка до того щось кувала. Навколо молота в'ються примарні линви світла і літають розбиті шматки якогось невідомого матеріалу. Ми знову бачимо людину що кує, але вже з ближчого ракурсу, можемо роздивитися дивну магічну ауру що її оточує. Після цього ми бачимо жінку воїна з вогняним червоним волоссям, золотим шоломом з крилами і відсутньою правою рукою. Стоячи на фоні кармазинового неба вона кріпить золотий гарно оздоблений протез на місце де має бути права рука. Її ліва рука якою вона різким рухом закріпила протез вкрита дивними тріщинами які схожі на наслідок якоїсь невідомої хвороби. В наступному кадрі ми знов повертаємось до постаті що кує, і бачимо що з ударом молота тіло цієї людини, яке вже було вкрито тріщинами, тріскається все більше. Наступний кадр показує нам сцену з битви яка відбувалася на тлі червоного неба, лицар в пошарпаній броні кидається зі списом в руках у бій. Воїн атакує списом свого гігантського супротивника, якого ми бачимо всього момент, і сцена перемикається на інший кадр де ми бачимо розбиті уламки матеріалу який кувала загадкова постать. Далі ми бачимо того самого коваля який готується до наступного удару. Кадр повертається до битви на тлі червоного неба де серед величезної кількості полеглих воїнів залишився стояти тільки один. Він дивиться на небо, і його рани починають горіти золотим вогнем. Нас знову повертають до постаті яка б'є молотом. Після того як ця людина робить останній удар і тріскається ще більше кадр закриває сяйво, і після того як воно розсіюється ми бачимо як ця постать з полегшенням дивиться на те, що було нею розбито, і знесилено

падає. Але вже в наступному кадрі ми бачимо як та сама постать на колінах шкодує про те що зробила. Світло гасне і з'являється назва гри.

Цей трейлер цікавим чином поєднує елементи кінематографічного і сюжетного трейлера: впродовж всього трейлера звучить голос оповідача, і ми постійно бачимо персонажів які з'являтимуться у грі, але нам нічого не пояснюють. Цікаво те, що розуміючи сюжет гри – в кожному з кажрів трейлеру можна вловити якийсь зміст, сенс, впізнати когось з персонажів. Також гарним дотиком є розвиток декількох сюжетів. Сцени з одного сюжету з постаттю що кує замінюються сценами різних історічних подій світу гри, які стануться внаслідок дій у першому сюжеті. Те як трейлер перескакує з сюжету на сюжет дає відчуття постійного розвитку, і хоча спочатку може збивати – пізніше складає цільну картинку. Також цей трейлер має гарний саундтрек, і дуже правильно розроблений аудіо-дизайн, але як на мене голос оповідача відволікає від музики і через це сприйняття страждає.

1.4. Трейлер комп'ютерної гри "The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom". Відеогра "The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom"[4] розробляється і буде видана компанією "Nintendo" 12 травня 2023 року. Ця гра буде належати до двох жанрів: пригодницький бойовик та постапокаліпсис, вона є продовженням гри "The Legend of Zelda: Breath of the Wild". Гравець зможе визначити свій власний шлях у епічній пригоді по землі й небесах Гайруля та островах, що парують у повітрі. Було анонсовано багато нових можливостей, які раніше не були доступними у попередніх іграх: сплав ("Fuse") для створення нової зброї з різними ефектами; ультрарука ("Ultrahand") для взаємодії з об'єктами під час ігрового процесу; сходження ("Ascend") для проходження крізь стелю над персонажем; відкликання ("Recall") для зміни часу у зворотній бік [2].

Пролітаючи крізь хмари ми знаходимо себе високо над поверхнею землі, чутно тільки звуки вітру, сонце сідає за горизонт. Починає грати тиха і спокійна музика, і ми можемо роздивитись далекі літаючі острівці у небі,

[4] https://youtu.be/uHGShqcAHlQ

далеко під нами гори і море. Далі ми бачимо місцеві пейзажі з гарними деревами і кращим видом на літаючі острови. У кадрах присутня місцева фауна яка живе своїм життям. З приємним музичним вступом ми знову опиняємось у небі де ми бачимо головного героя гри – Лінка, який стрімко летить крізь хмари на зустріч землі. Камера обертається навколо Лінка демонструючи нам його вбрання і літаючі острови повз які він пролітає, музика підноситься ще, камера віддаляється і на фоні хмар і падаючого вниз героя ми бачимо логотип гри. Коли логотип зникає – Лінк відкриває свій планер, і спускається на землю. Нам показують міста, руїни і гори якими подорожуватиме головний герой. Музика знову із спокійної перетворюється на більш грандіозну і ми бачимо як Лінк біжить на зустріч велетенському торнадо десь далеко у відстані. Музика обривається і переходить в розладнану і тривожну, ми споглядаємо як в пустелі з-під піску повстає замок, і підлітає в повітря як один з острівців. Музика стає все більш напруженою і ми бачимо велетенську постать з вогняним волоссям, але як тільки постать повертається – сцена обривається і переходить у чорне тло. Напружена музика перетворюється на більш героїчну, нам показують невеличкий момент із сюжету і далі ми бачимо різні локації і геймплейні цікавинки гри, нових персонажів і ворогів. Після цієї швидкої зміни кадрів ритм трейлеру сповільнюється і ми затримуємось на кадрі де головний герой знаходиться в пустій тронній залі, музика зупиняється і кадр переходить на чорне тло. Повільно повертаючись із темряви ми бачимо важливу героїню гри – принцесу Зельду, і чуємо чийсь закадровий голос. Після цього нам показують Лінка, і демонструють різноманітні цікаві моменти з гри: битви з ворогами, споглядання природи, розгадка пазлів і зустрічі з боссами. Ми знову бачимо Зельду яка говорить закадровим голосом і тримає в руках важливий за сюжетом камінець. Після цього трейлер міняє настрій з повного надії на темний і злий, показуючи нам катаклізми, страшних монстрів і головного злодія. Повертаючись до веселого і героїчного тону ми знову бачимо моменти із гри, але тепер також і з сюжету. Ми бачимо ворогів,

персонажів які допомагатимуть Лінку, нових невідомих героїв, і велетенського дракона. Зельда каже що Лінк – це їх остання надія, і трейлер обривається, знов демонструючи логотип гри.

Цей трейлер вдало поєднує елементи сюжетного, ґеймплейного і кінематографічного трейлера, і все це зроблено виключно демонстрацією моментів із гри. За відносно короткий проміжок часу нам демонструють настрій гри, теми сюжету з його конфліктом, показують неймовірно велику кількість ігрових сценаріїв кожен з яких можна аналізувати і розбирати. Музика і закадрові монологи дуже вдало тримають увесь трейлер разом, і демонструють різноманітність гри.

1.5. Трейлер комп'ютерної гри "The Lords of the Fallen". "The Lords of the Fallen"[5] – це майбутня рольова відеогра у жанрі Souls-like, що розробляється студією "Hexworks" та буде видана компаніями "CI Games" та "Deck13 Interactive" у 2023 році. Ця гра є продовженням до попередньої гри від тих самих розробників і з тією ж назвою 2014 року випуску. Сюжетна лінія продовжується після останніх подій в попередній грі, де демон-Бог Адір був переможений після довгого періоду його тиранічного правління. Але через багато років наближається час його воскресіння, і головному герою, який є одним із легендарних Темних Хрестоносців, доведеться знову зійтися у двобої з Адіром. Перед фінальною битвою головний герой зустрінеться з безліччю ворогів, дослідженням царств живих і мертвих, жорсткими випробуваннями та захоплюючими історіями двох, зовсім різних, світів.

З першої секунди трейлер завалює нас візуальною інформцією, під швидку ритмічну музику нам показують кадри з локаціями, героями і жахливими монстрами. Це триває всього кілька секунд, нам показують назву гри на чорному тлі, і це швидко переходить в інший кадр. Ми бачимо велетенського монстра посеред кам'яних вулиць міста, він видає страшний рев, але це рев скоріше розпачу ніж гніву. Ближче до нас стоїть темна фігура, через те що вона ближче до нас ми ніби дивимося її очима, але контури

[5] https://youtu.be/bBHX_6m1kd8

фігури дуже гострі, і тому важко сказати чи наш герой справді добрий. В наступному кадрі ми вже бачимо нашого героя в повний зріст, він стоїть на пагорбі і дивиться в бік гори яка нагадує колосальні пальці, які стирчать з-під землі. На фоні немає музики, тільки закадровий голос дівчини, яка починає промовляти молитву. Ми бачимо як наш герой йде крізь темряву і тримає перед собою ліхтар який світить блідим сяйвом. Всього на секунду повернувшись назовні, ми знову опускаємось в темряву до нашого персонажа який йде крізь темні підземелля. Починає з'являтися і пришвидчуватися музика, ми бачимо лякаючих створінь, закинуту печеру яка обертається на потойбічний і огидний світ, схожий за сяйвом на печери якими блукає наш герой, зруйноване і сплюндроване поселення в якому відбувся якийсь ритуал, місто побудоване на відлогому боці гори. Музика пришвидшується і ми бачимо нашого героя, підземелля які знову перетворюються на потойбічний світ, герой йде крізь печери і ліси до місця де відбувся ще один ритуал. Разом зі швидкою музикою ми дуже швидко бачимо шматочки страшної місцини до якої прямує герой. Музика ще більше пришвидшується як і кількість кадрів що змінюють один одного. Ми бачимо що ліхтар нашого героя відкриває погляд на потойбічний світ, бачимо величезну різноманітність монстрів що ховаються у пітьмі і нашого героя що безстрашно освітлює собі путь. Він ходить примарним світом, б'ється з монструозним лицарем, величезним створінням з багатьма пащами, закутим в кайдани людиноподібним монстром і так далі поки екран не перезодить у чорне тло. Але це не все, музика знову поновлюється і ми бачимо огидне створіння і бій нашого героя з цим монстром в дуже швидкому ритмі. Чудовисько летить на героя, той замахується щоб нанести удар, і трейлер закінчується.

Окрім цікавого візуального стилю цей трейлер є цікавим поєднанням кінематографічного і геймплейного виду. Незважаючи на дуже гарний вигляд притаманний зазвичай кінематографічним трейлерам які робляться окремо від гри – цей трейлер повністю, або, можливо, частково показує справжній вигляд гри змінюючи тільки анімації і ракурси камери задля досягнення

ефекту кінематографічності. Також цікавим прийомом є швидка зміна кадрів, яка попри свою миттєвість залишає глядача з розумінням того що він побачив.

1.6. Трейлер комп'ютерної гри "Ashen". "Ashen"[6] – це кооперативний рольовий бойовик з відкритим світом, що був розроблений студією "A44" та виданий компанією "Annapurna" у 2018 році. Ця відеогра має дуже глибокий і складний сюжет, який розкривається гравцеві поступово, у міру проходження гри. Головний герой є мандрівником, що шукає для себе місце, яке могло б стати для нього рідним домом у цьому світі, де ніщо не вічне. Особливістю ігрового процесу є налагодження стосунків з іншими: гравець може направляти тих персонажів, кому він довіряє, до свого табору, і разом з ними будувати місце, що буде домівкою для всіх них разом.

Трейлер починається з похмурого краєвиду: важкі хмари закривають небо і легкий сірий туман вкриває долину під горою якою йде наш герой. Вдягнутий в хутро і озброєний сокирою і щитом він ступає по траві, проходячи повз стародавні руїни, і дивиться вниз на вкриті зеленою травою скелі і віддалене місто. Повз героя пролітає величезне створіння яке закриває собою половину неба, воно летить у бік міста. Починається лагідна і спокійна музика яка підкреслює загадкове але мирне відчуття від картини. Після цього музика починає набирати обертів і нам швидко показують шлях який проходить наш персонаж. Ми бачимо різні локації які можна відвідати, різну зброю і броню яку може носити герой, різних компаньйонів які можуть допомогти нам в мандрівці. Ми бачимо дивне створіння схоже на те, що з'являється на самому початку трейлера, але набагато менше, і нам показують що воно трапляється нам багато разів і в різних локаціях гри, ніби подорожує з нами. Наш герой взаємодіє з іншими персонажами, вони допомагають один одному, ми бачимо місто яке розбудовується і його жителів. На екрані з'являються загадкові створіння і ще більше унікальних гарних місць, моменти з сюжету і цікаві механіки гри. В темній печері ми

[6] https://youtu.be/aKak8OStnB4

бачимо відпочиваючих біля багаття ворогів, і вони вскакують коли помічають персонажа. Загрозлива постать кремезного ворога силуетом нависає над дорогою якою йде персонаж. Кадр де персонаж стрибає атакуючи павукоподібне створіння переходить в кадр де босс зістрибує на землю щоб перекрити шлях нашому герою. Далі нам показують фрагменти битв героя з різними ворогами які вражають контрастом рухів і прийомів, а так само локацій в яких відбуваються сутички. Показавши нам ще декілька гарних моментів трейлер закінчується і ми бачимо назву гри на чорному тлі.

Цей трейлер вражає своєю здібністю добре передати атмосферу цієї гри, ми бачимо не тільки гарні кінематографічні моменти, а й багато різних прикладів геймплею гри. Лаконічність візуального стилю гри вражає, силуети і кольори дуже гарно контарстують і підкреслюють один одного. Ефекти туману і різних погодних умов зливають деякі окремі елементи в силует, що надає віддаленим об’єктам гарний вигляд. Ефекти освітлення в локаціях добре підкреслюють їх настрій. Музичний ряд трейлеру не дає жорсткій зміні кадрів збити спокійний настрій і залишає відчуття від перегляду незмінним незалежно від того які елементи гри демонструються, підкреслюючи задум того якою має бути гра.

1.7. Серія манґи “Blame!”. Японська науково-фантастична серія манґи “Blame!” була розроблена і ілюстрована Ніхеєм Цутому (яп.弐瓶 勉, англ. Nihei Tsutomu) і опублікована в журналі манґи “Monthly Afternoon” з 1997 по 2003 роки. Сюжет подається читачеві у дуже оригінальному стилі – в манзі майже немає діалогів і вкрай рідко з’являється текст оповідача, або монологи. Натомість вся історія світу, настрій і мета персонажу донесені переважно через дії персонажів. Такий підхід до оповідання історії може здатися нудним або заплутаним, але автор дуже вдало витримує ритм подій, і постійно дає чим зацікавитися читачу. Не всі відповіді на запитання приходять одразу, але через уважність, спостережливість і завдяки кільком натякам на різні інтерпритації сюжет “Blame!” захоплює уяву читача.

Описані у манзі події відбуваються в «можливому майбутньому, можливо на Землі». В цьому жорстокому майбутньому світ заполонило Місто – величезна структура споруд яка автоматично продовжує будуватися роботами що вийшли з-під контролю людей. Колись зроблені людьми системи тепер стали для них ворожими через те, що ніхто більше не має доступу до управління Містом і різними системами, які його будують і захищають. Велетенські химерні пейзажі металевих і бетонних споруд майстерно намальовані, і дають відчуття нескінченності цього згенерованого лабіринту. Титанічні плити матеріалу силует яких розбивають тріщини і пошкодження, обплетені трубами і дротами мости які тягнуться ніби вічність, затоплені і зламані закутки Міста які наповнені тільки брухтом і пітьмою – все це і навіть більше можна побачити і відчути читаючи цю манґу. Блукаючи цим світом разом із персонажами, ми бачимо Місто з вражаючих ракурсів і у неочікуваній перспективі. Створенню настільки захоплюючих ілюстрацій сприяв досвід Цутомо Ніхея як архітектора: «Мій досвід роботи в архітектурному бюро, мабуть, відіграв у цьому [створенні манґи] велику роль. Дивитися на будівлі, що будуються, на величезні механізми, що розкопують гігантські простори… Я думаю, масштаб цих будівельних робіт певним чином вплинув на мене.»[7].

“Blame!” захоплює своїм світом з темною атмосферою, неймовірно детальними і моторошними ілюстраціями, цікавим мовчазним методом подання історії, лаконічними дизайнами роботів, монстрів, зброї, костюмів, різного роду машин і технологій.

1.8. Серія манґи “Akira”. Акіра (яп. アキラ) – японська науково-фантастична манґа, написана і ілюстрована Кацухіро Отомо (大友 克洋). Випускалася в журналі “Young Magazine” з 1982 по 1990 роки, а пізніше була перевидана видавництвом “Kodansha”. Твір став однією з перших повністю перекладених на англійську мову манґ, що сильно посприяло розвиненню

[7] https://uageek.space/all-about-blame

популярності японської культури на заході. У 1988 році по манзі був знятий однойменний анімаційний фільм, режисером якого виступив автор. Анімаційна кіноадаптація, випущена в 1988 році, значно скоротила сюжет, але зберегла багатьох основних персонажів манґи та елементів сюжету, разом із додатковими сценами, обстановкою та мотивами. Фільм отримав схвальні відгуки та мав значний вплив на аніме-індустрію та науково-фантастичні медіа в цілому.

Більше двадцяти років після руйнівного вибуху який зрівняв Токіо, Нео-Токіо, що повільно відновлюється на місці попереднього міста – сповнене хаосом. Байкерські угруповання повстають проти нової авторитарної системи уряду яка не може їх приборкати. Одна з таких банд, очолювана Канедою та його найкращим другом Тецуо, знаходиться в центрі історії. Під час однієї з байкерських сутичок Тецуо потрапляє в аварію збиваючи дивну дитину, яка володіє таємничими силами отриманими через експерименти які над нею ставив уряд. Ув’язнений урядовими агентами Тецуо відкриває в собі схожі сили. У цей момент Акіра перетворюється на напружену кіберпанк-сагу з нищівними надздібностями, політичними коментарями та напруженими сюжетними лініями персонажів. Цікавим є вибір автора не розповідати історію через одного конкретного героя. Натомість Акіра показує точку зору і досвід кількох важливих для сюжету персонажів. Але у фокусі завжди залишаються двоє героїв, які ніби постійно притягуються один до одного не зважаючи на те, що відбувається у сюжеті. Канеда, якого багато хто вважає «головним» героєм, є зухвалим, неосвіченим, егоїстичним, але цілеспрямованим індивідуумом, керованим залізною волею та вірністю своїй незалежній ідеології. Тецуо із заздрістю живе в тіні Канеди доки не отримує свої «здібності». З цього моменту він стає все більш і більш жадібним до влади та контролю.

Акіра вважається революційним твором, який розвинув процес створення манґи і аніме ,і популяризував їх за межами Японії в наслідку чого вплинувши на незліченну кількість інших різноманітних медіа творів.

Ілюстрації манґи викликають особливий захват. Кожна локація пост-апокаліптичного світу промальована до найменших тріщин і подряпин, кожна дія персонажів ідеально закомпонована і зрозуміла, кожен дизайн – цікавий і запам’ятовуючийся. Від реалістичних старих хмарочосів і заплутаних пустельних шосе до фантастичних складних кріо-камер і футуристичних мотоциклів – у все вкладено дуже багато деталей, які вражають навіть досі.

1.9. Художній фільм “Alien”. «Чужий» (англ. Alien) – науково-фантастичний фільм жахів режисера Рідлі Скотта і сценариста Дена О’Бенона. Історія розповідає про екіпаж комерційного космічного буксира “Nostromo”, який, наткнувшись на таємничий покинутий космічний корабель на незвіданому планетоїді, має відбиватися від агресивного та смертоносного інопланетянина, який опинився на борту.

За дизайн фільму відповідали два художники-концептуалісти: Рон Кобб та Ганс Руді Ґіґер. Рон Кобб був найнятий для розробки людського середовища корабля та обладнання майбутнього. Усі його дизайни виглядають так, ніби вони насправді можуть функціонувати; ним навіть були розроблені позначки безпеки для таких пристроїв як повітряні шлюзи. Неймовірно деталізовані локації такі як кімната керування кораблем, кімната відпочинку команди і темні коридори технічних секцій корабля стали новим стандартом якості створення оточення у фільмах. Для зйомок була побудована мініатюрна модель космічного корабля “Nostromo” з вежами, двигунами що світяться і захоплюючими деталями прошивки корабля. Всередині корабель має безліч темних коридорів та лабіринтів, що схожі на технологічну версію підземних тунелів.

Ганс Руді Ґіґер був найнятий для розробки інопланетного монстра та середовища його проживання. Сценарист фільму Ден О’Бенон побачив книгу Ґіґера «Некрономікон» і був зачарований істотою на ім’я Некроном IV. Він показав зображення режисеру фільму Рідлі Скотту, і разом вони вирішили, що це має стати основою для дизайну прибульця. Ґіґер – художник-

сюрреаліст, який започаткував унікальну «біомеханічну» естетику, яка передбачає гротескне злиття живої плоті та технологій. Його дизайни розроблені для фільму переконують нас в своїй чужинності. Неприродні форми злиті з біологічними візерунками і натяками на технологічність здаються настільки віддаленими від того що ми бачимо навколо себе, що виникає відчуття ніби фільм і справді був знятий на космічному кораблі прибульців.

Після успіху «Чужого» багато інших режисерів імітували або адаптували деякі його елементи. Також «Чужий» надихнув багато авторів на створення відеоігор схожої тематики. Франшиза “Metroid” запозичила багато тем із фільму, і навіть імена двох персонажів ігор. Серія “Halo” від “Microsoft” також відзначає фільми тональністю, дизайном персонажів і розповіддю, що пересікаються з «Чужим».

1.10. Художній фільм “Blade Runner”. «Той, хто біжить по лезу» – це фільм 1982 року за мотивами науково-фантастичного роману Філіпа Діка «Чи мріють андроїди про електричних овець?», який розповідає постапокаліптичну історію суспільства в недалекому майбутньому, що використовує андроїдів для виконання небезпечної роботи. Незважаючи на те, що вони схожі на людей у всіх відношеннях, вони все ще вважаються машинами, які підлягають експлуатації, а їхню людяність ігнорують. Головним персонажем фільму є Рік Декард — «бігун по лезу», або мисливець за реплікантами. Група реплікантів яких засудили на смерть, дістається Лос-Анджелеса, щоб знайти спосіб продовжити своє життя на волі. Тривалість життя реплікантів становить 4 роки, і час цієї групи скоро добіжить кінця. Не дивлячись на те, що Декард полює на реплікантів, вони врешті навчають його, що насправді означає бути людиною.

Незважаючи на холодне, і емоційно далеке майбутнє, даний фільм своїм настроєм постійно нагадує про минуле. В історії є елемент меланхолії, який глибоко вкорінений у її візуальному дизайні. Значною мірою це пояснюється унікальним підходом до дизайну локацій візуального футуриста

Сіда Міда. Завдяки раннім ескізам Міда, та його роботі з VFX-художником Дугласом Трамболом і художником-постановником Лоуренсом Дж. Пуаллом – було спроєктоване унікальне бачення майбутнього, збудованого поверх Лос-Анджелесу, показуючи як впізнавана архітектура, будівлі та історія міста стануть основою, на якій буде побудовано майбутнє.

Неонові кольори є головними акцентами у темній палітрі цього фільму. Незважаючи на те, що дії фільму відбувалися у Лос-Анджелесі, велика кількість неону, що домінувала у комерційних районах азіатських міст 80-х років, створювала стильний і цікавий образ міста майбутнього.

РОЗДІЛ 2.
ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура трейлеру. Цей кінематографічний трейлер має продемонструвати ідеї, теми і настрій світу комп’ютерної гри, і зацікавити в них глядача. Теми на подальше розкриття яких натякатиме трейлер – це теми різних наслідків від дій людей, і питання «Що саме значить бути людиною?». Не випадково головний герой трейлеру і гри – робот. Подорожуючи спустошеним світом і спостерігаючи руйнацію і забруднення якими загубили себе люди ми бачимо це все очима раціональної машини яка не припустила б такого нехлюйства з яким люди зруйнували свій світ. Робот який є головним героєм був випадково створений через коротке замикання на фабриці для виробництва бойових машин, але через відсутність людей які навчають як і з ким воювати – робот стає вільним. Пробираючись крізь зламану фабрику робот бачить велику кількість постраждалих зламаних роботів, таких самих як він. Серед уламків інших роботів він знаходить зброю, яка дістається йому ніби спадок від його вимерлого разом з людьми роду. Виходячи назовні робот бачить величезне страховисько зібране у грубій манері з тіл таких самих роботів як він сам. Це чудовисько поглинає зламаних роботів, плюндрує все чим вони були і перетворює на частину себе. Робот бачить це, і набуває рішучості, він має покласти цьому край. В трейлері не буде розв’язки цього початкового сюжету, його мета – заінтригувати глядача, зробити так, щоб людині захотілося дізнатися більше про історію погравши у гру. Далі у трейлері показані різноманітні локації якими подорожує наш герой. Вони давно зруйновані людьми, кожна локація в свій окремий спосіб.

2.2. Стилістична концепція трейлеру. Трейлер розроблений за допомогою комбінації 2D і 3D графіки, в мальованому стилі який імітує графічні прийоми рисунку. Кожна окрема локація витримана в одному кольорі, який поширюватиметься на всі об’єкти сцени. Присутні ефекти

освітлення, туману і диму також стилізовані, але стилізація цих ефектів має на меті зробити їх м’якішими заради контрасту з графічною стилізацією оточення. Трейлер поділяється на дві частини: сюжетну, і кінематографічну яка демонструватиме локації гри. Перша частина має незакінчений лінійний сюжет, який потрібен щоб заінтригувати глядача. Друга частина слугує як демонстрація цікавих сценаріїв і ідей які гравець зустріне у грі. З розвитком подій зміна кадрів і швидкість того, що відбувається у кадрі пришвидшується: усю другу частину ми спостерігаємо за головним героєм, який рухається в одному напрямку, в кожному кадрі рухаючись усе швидше, і знаходячись усе ближче до камери. Зміна планів дає змогу показати світ гри з різних ракурсів, і у різних ситуаціях. В фінальній сцені ритм сповільнюється для того щоб дати глядачеві змогу видохнути і сприйняти побачене, і трейлер закінчується.

2.3. Технічні характеристики та особливості. 3D складова трейлеру виконана у програмі “Blender”. Це включає в себе 3D моделі оточення і персонажів, створення спеціальних скелетів для маніпуляції модельками, освітлення кадру, симуляції ефектів диму і туману, матеріали об’єктів і компонування кадру з рухомою камерою. 2D шари для анімації намальовані в програмі “Krita”, і редагуються в програмі “Adobe Photoshop”. Трейлер змонтований і відредагований у програмах “Adobe Premiere Pro”, “Adobe After Effects” і “Adobe Audition”.

2.4. Звукове рішення. Проаналізувавши низку аналогів, ми дійшли висновку що найефективнішим аудіо-дизайнерським прийомом у створенні кінематографічних трейлерів є поєднання музики, яка змінює свій темп в залежності від ритму візуального ряду трейлеру, і звукових ефектів які співпадають із там що відбувається на екрані, але підкреслюють тільки важливі моменти, які глядач має помітити і відчути.

ВИСНОВКИ

Завдяки розгляду вищезазначених аналогів ми можемо помітити різні особливості створення трейлерів комп’ютерних ігор.

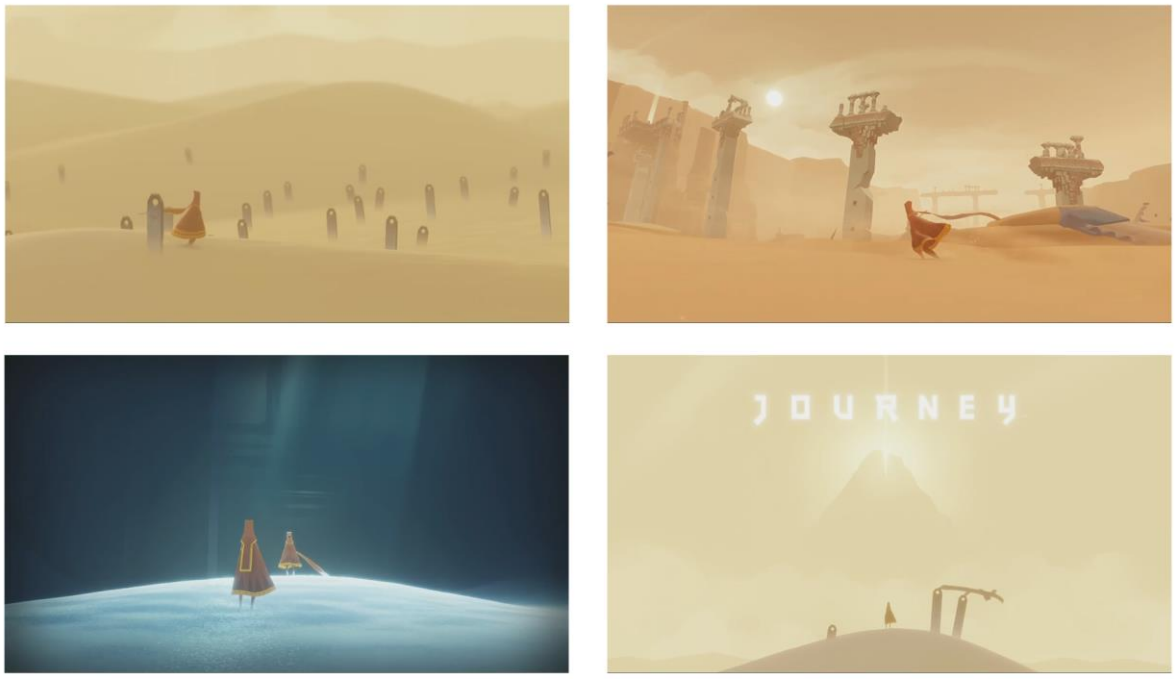
1. Метою трейлеру гри є створення зацікавленості потенційних гравців у фінальному продукті – комп’ютерній грі. Тому трейлери які хочуть показати якусь частину історії світу роблять це не повністю, часто завершуючи розповідь незакінченою, для того щоб глядач почав роздумувати над побаченим, і захотів спробувати пограти у гру, для того щоб побачити продовження.
2. Також варто відмітити ритм трейлерів який відрізняється від звичайного ритму оповідання історії у вигляді анімації. Якщо звичайна історія зазвичай має постійний розвиток і стабільний ритм, який може пришвидшуватися у напружених моментах, то ритм трейлерів завжди натякає на незакінченість, прискорюючи і різко обриваючи швидкість зміни сцен, переходячи з кадру на чорне тло і використовуючи схожі прийоми утримання інформації.
3. Через особливість ритму аудіо-дизайн трейлерів також має свої унікальні властивості. Ритм музики постійно змінюється, підлаштовуючись під переходи між сценами, в різних прикладах ігрові звукові ефекти або відсутні повністю, або присутні тільки частково, і оброблені для більшого ефекту і звернення уваги глядача на важливі моменти трейлера.

Розглянувши приклади трейлерів популярних і успішних відео ігор ми виокремили елементи які не є очевидними, але дуже важливі для цього жанру анімацій. Застосувавши набуті знання в нашому проєкті ми наближаємо цю роботу до стандартів індустрії, і вміло підлаштовуємо власні ідеї і стилізацію в загальновизнаний формат.

ЛІТЕРАТУРА

1. Gartner K. Making Entertaining and Engaging Video Game Trailers. KERT GARTNER – Game Trailer Editor: веб-сайт. URL: http://www.kertgartner.com/making-entertaining-and-engaging-video-game-trailers
2. Hagues A. Zelda: Tears Of The Kingdom Trailer Gets Creative With Vehicle Building Fused Weapons. Nintendolife: веб-сайт. URL: https://www.nintendolife.com/news/2023/03/zelda-tears-of-the-kingdom-trailer-gets-creative-with-vehicle-building-fused-weapons (дата звернення 21.04.2023).
3. Hayne S. Journey. Giantbomb: веб-сайт. URL: https://www.giantbomb.com/journey/3030-31772/ (дата звернення 20.04.2023).
4. Hornshaw P. Elden Ring Story Explained: A Complete Guide To What You’re Doing In The Game. Gamespot: веб-сайт. URL: https://www.gamespot.com/articles/elden-ring-story-explained-a-complete-guide-to-what-youre-doing-in-the-game/1100-6504865/ (дата звернення 21.04.2023).
5. Lore. Bloodborne Wiki: веб-сайт. URL: https://bloodborne.wiki.fextralife.com/Lore (дата звернення 20.04.2023).

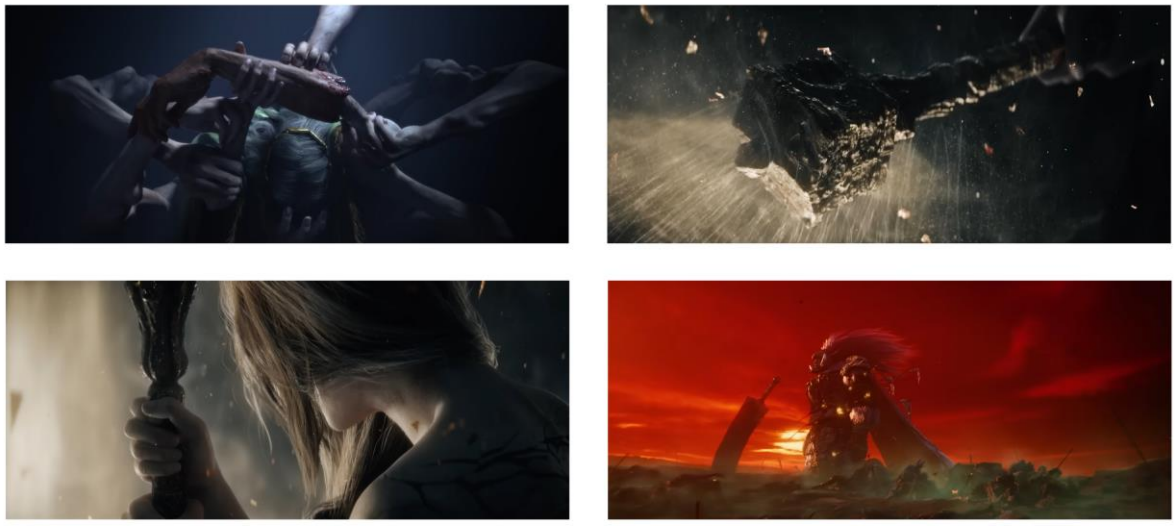
ДОДАТОК 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



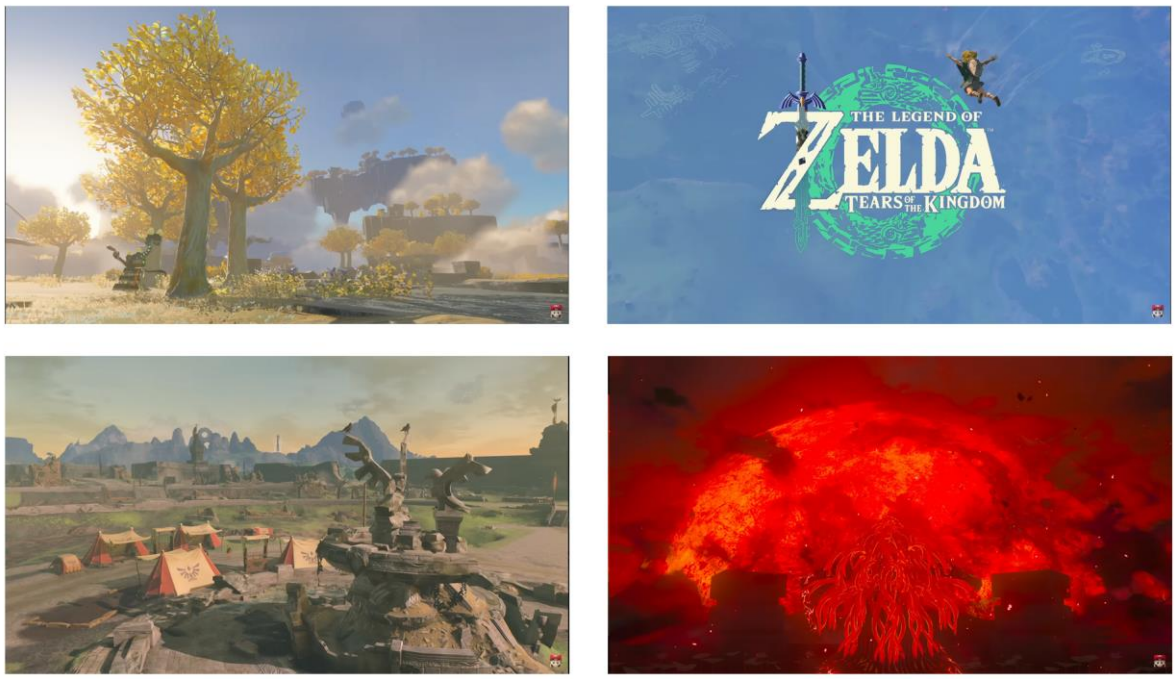
Іл. 1. Скріншоти трейлеру гри “Journey”, 2012 рік.



Іл. 2. Скріншоти трейлеру гри “Bloodborne”, 2015 рік.



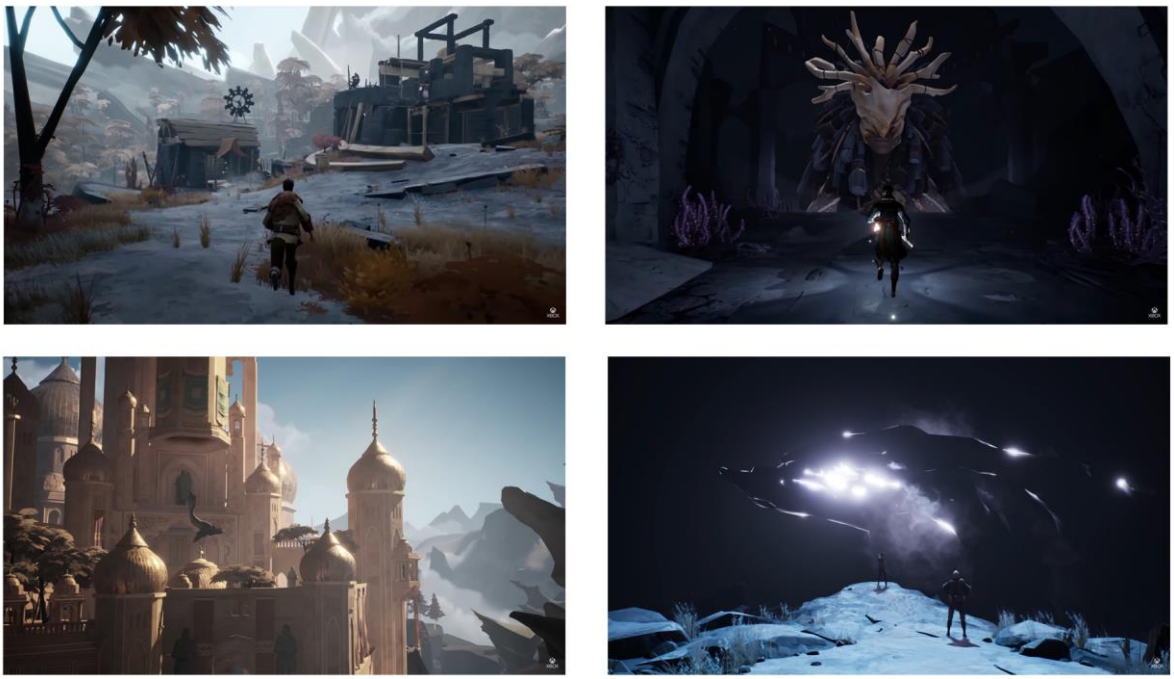
Іл. 3. Скріншоти трейлеру гри “Elden Ring”, 2022 рік.



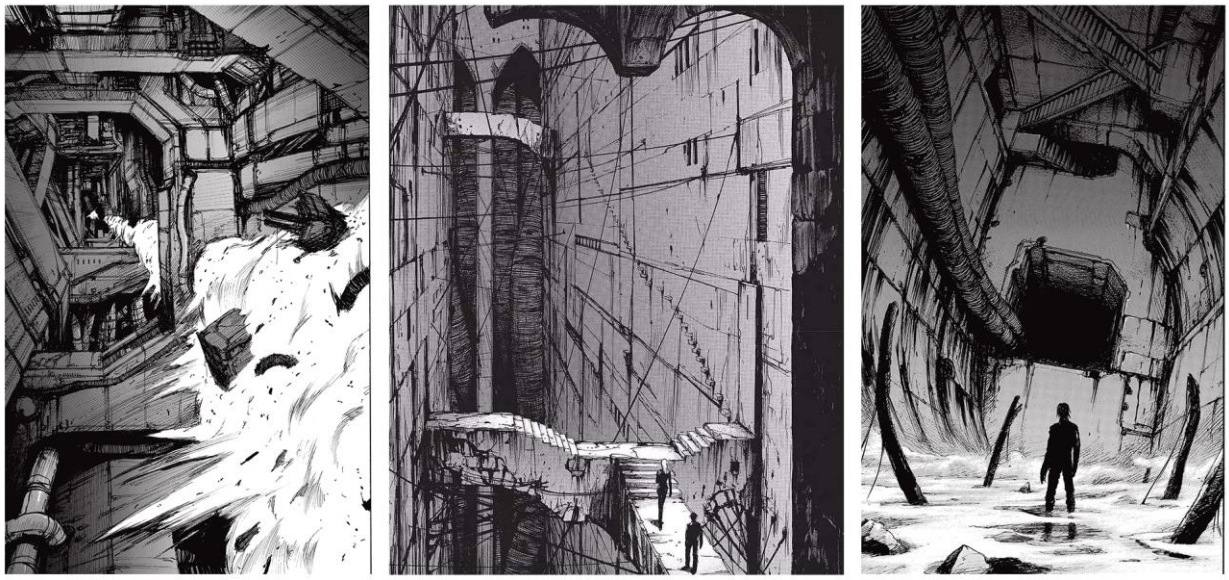
Іл. 4. Скріншоти трейлеру гри “The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom”, 2023 рік.



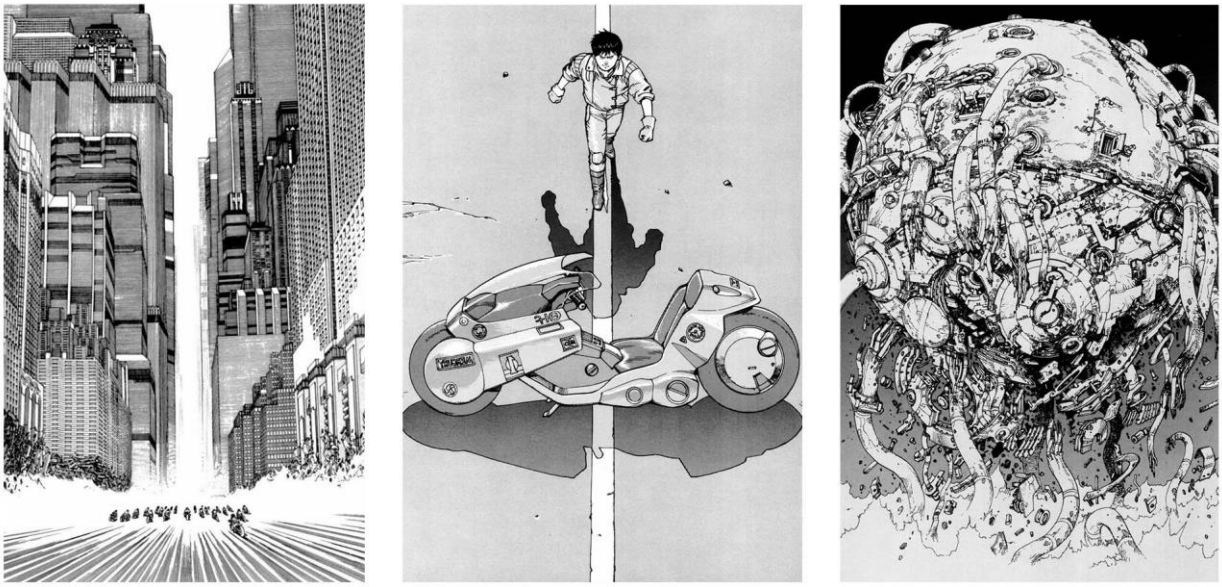
Іл. 5. Скріншоти трейлеру гри “The Lords of the Fallen”, 2023 рік.



Іл. 6. Скріншоти трейлеру гри “Ashen”, 2018 рік.



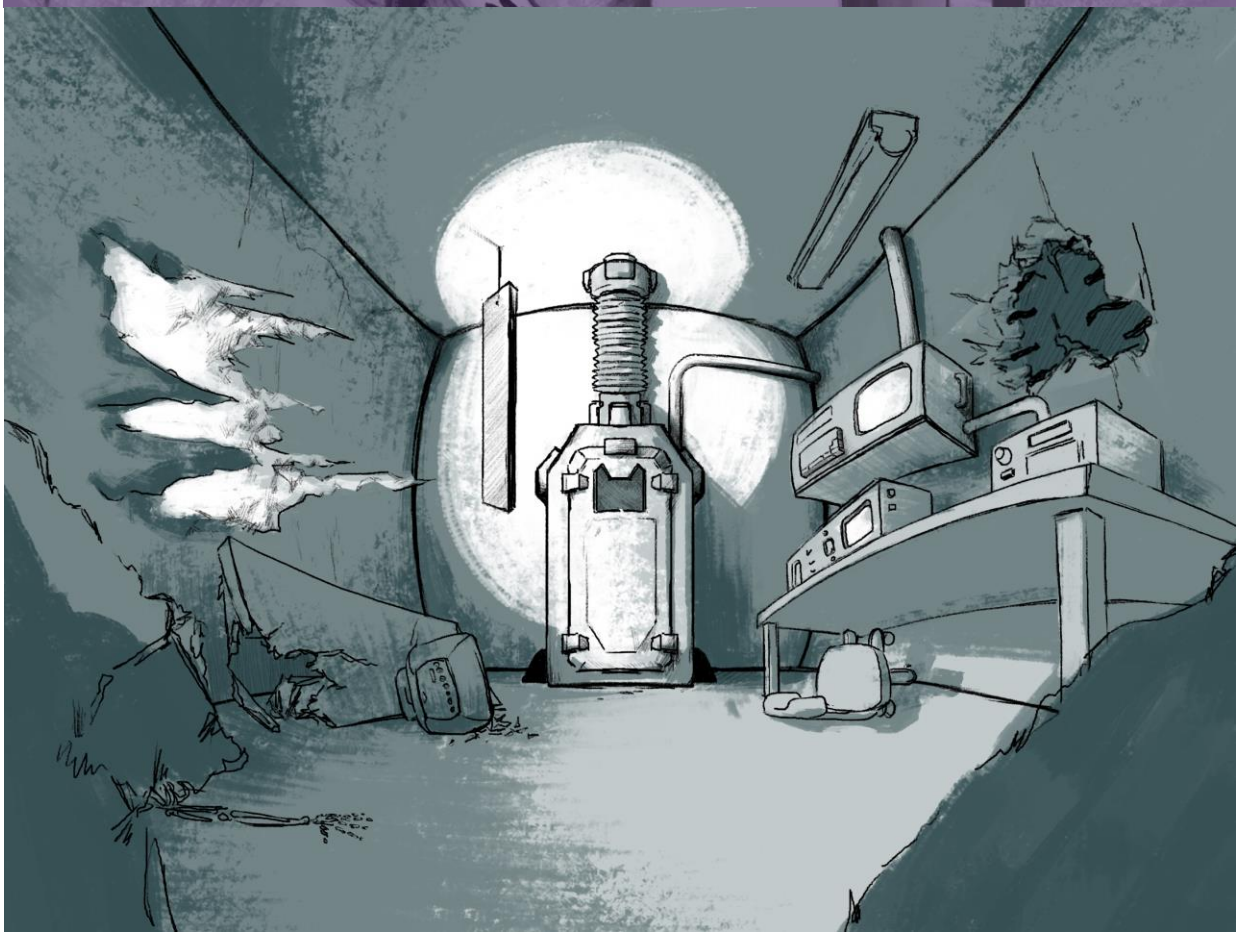
Іл. 7. Сторінки манґи “Blame!”, 1997–2003 рік.

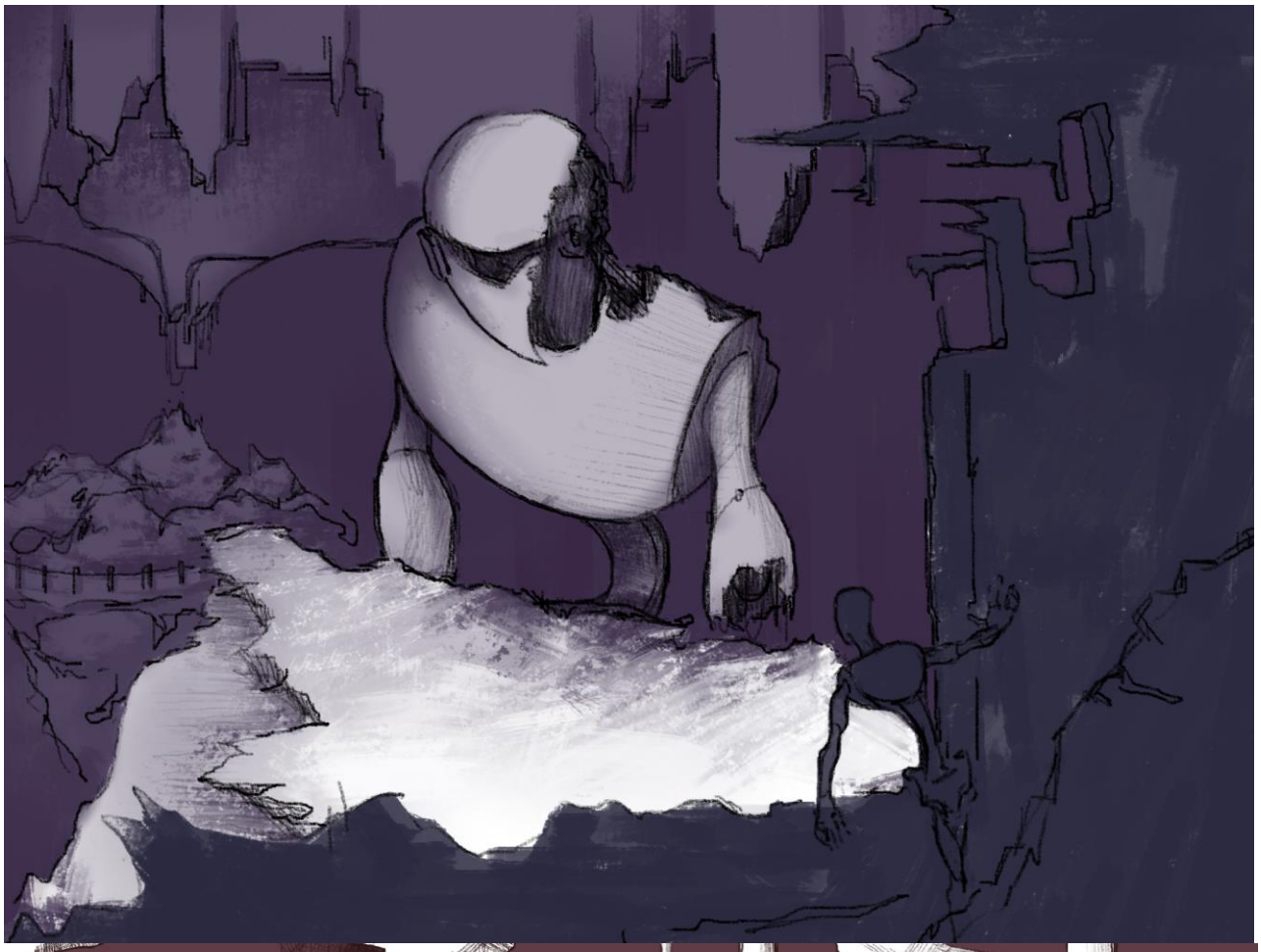


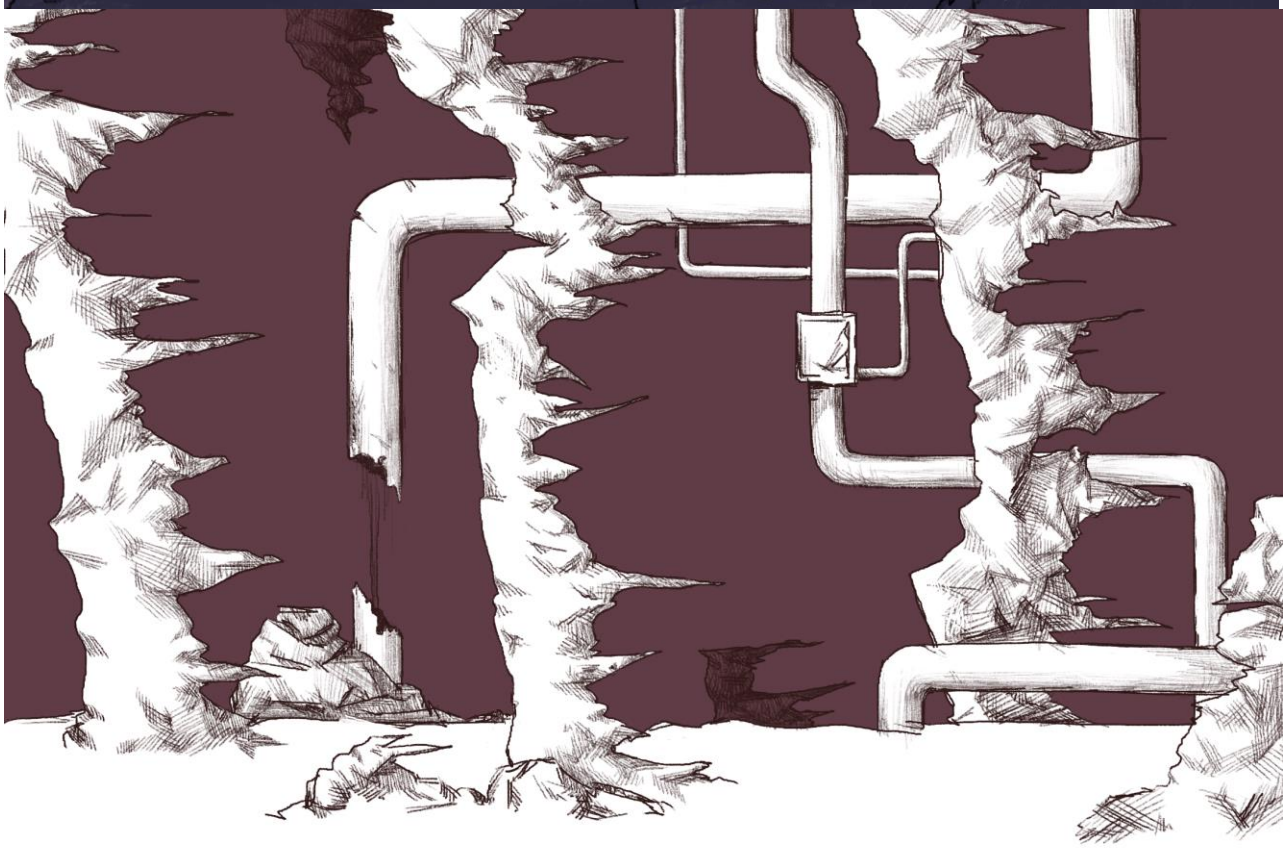
Іл. 8. Сторінки манґи “Akira”, 1982–1990 рік.

ДОДАТОК 2.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

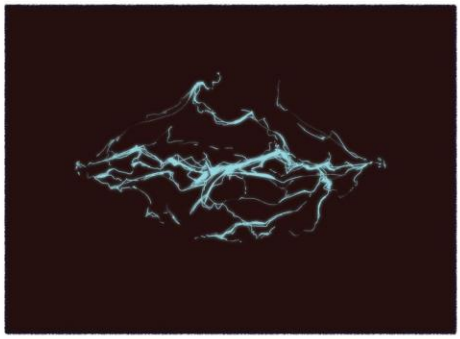




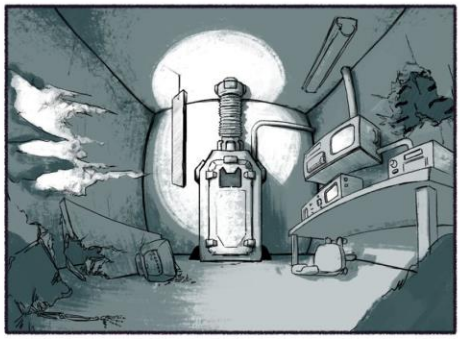




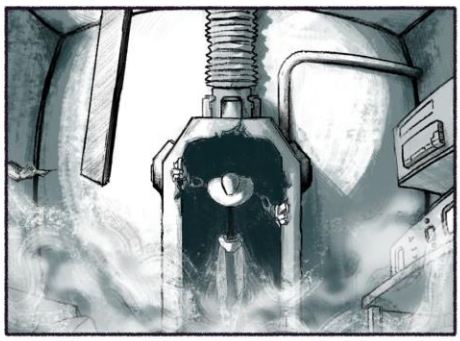
ДОДАТОК 3.
СКЛАД ПРОЄКТУ



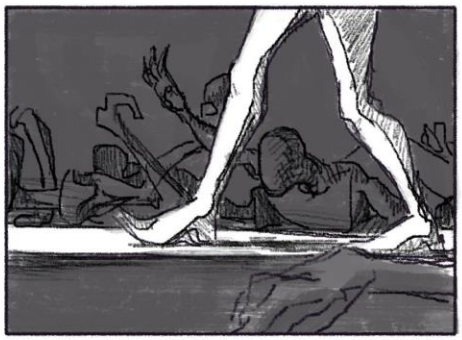
Трейлер починається з чорного тла, на якому з'являється невидимий вибілений струмінь.
Спочатку це поодинокі спалахи світла, але потім вони стають більшими потоками.



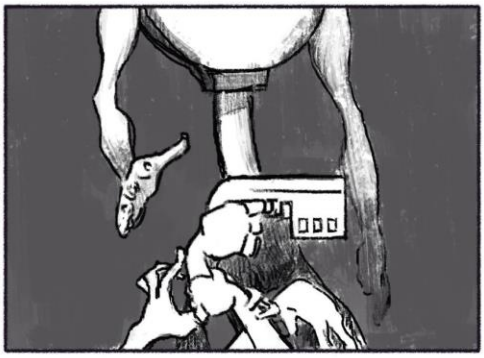
В кадрі з'являється кімната з камерою.
Кімната ледь освітлена, лише від вуличного ліхтаря робить тьмяне світло що миготить і мигає.
Кадр поступово наближається до камери.
З камери чутно стук.
1.... 2.. 3!



Двері камери вилітають зкрізь вибухом
З тієї камери вибігається туман і виходить головний герой.
Він спочатку ставить на коліна руки, і тільки потім з'являється увесь



Головний герой йде повз нерухомі тіла таких-самих як і він роботів.
Освітлені тільки ноги героя і шлях яким він йде.



Персонаж знаходить підсилювач звуку роботів, і щоб приховатись від них услідок зброю яку тримають руки.



Як бачимо монстра від складених з роботів схожих на головного героя.
Цей великий монстр бере одного робота зубами і починає його розривати.



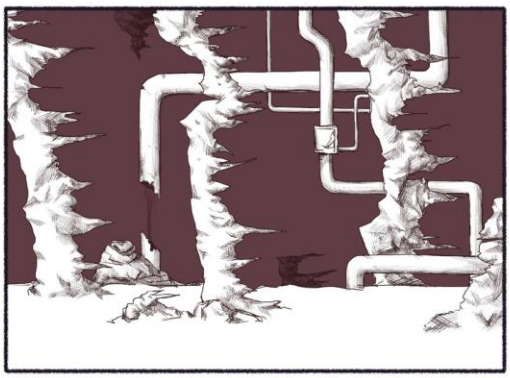
Як ніби середина тіла як розривається робот, відправляючи нам вид на голову нашого героя який готується до сутички з монстром.



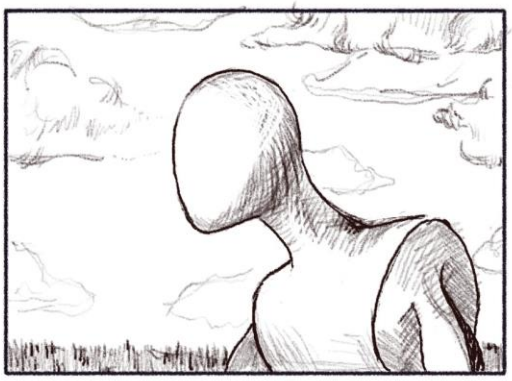
Локація яка символізує зображення внутрішньої частини людини
Як бачимо персонажа дуже далеко внизу.



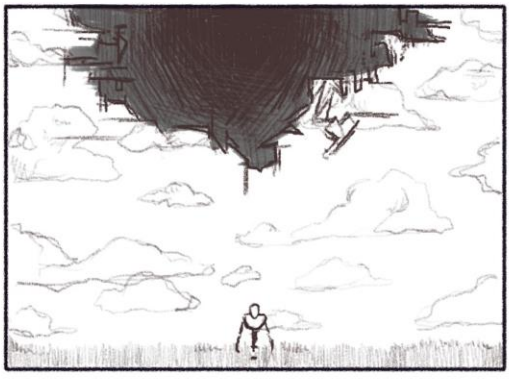
Локація що символізує війну
Сюжет тут починається героїня
своє пробудження
На задньому плані герой на передньому
плані, він в темному русяв-
тося в кадрі.



Локація що символізує замкнутість
Героїня бачить локацію все
навколо рухається в кадрі
Камера рухається за
персонажем.



Персонаж бігає, і ми його
бачимо крупним планом.
Він потрапляється, і
повертається обличчям до
камери.
Камера віддаляється



Персонаж повністю повертається
На задньому плані локація що символізує
штучний голод дзіркою у небі.
Кадр переходить на корпус
з назвою проекту.