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

Косолап Таїсія Дмитріївна

ТРЕЙЛЕР КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «ПЛАНЕТА УКРАЇНА»

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.
_____ Т.Д. Косолап

Науковий керівник: Радомська Алла Махайлівна
старший викладач

Харків 2023

ЗМІСТ

ВСТУП **3**
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ **5**
1.1. Дипломний проект Дизайн платформеної гри “Legends of Soland”, 2020 р. 5
1.2. Відеогра “Hades” 5
1.3. Гра “Ok k.o. let’s be heroes” 6
1.4. Гра-головоломка “Fire: Ungh’s quest” 6
1.5. Гра “Miracle Merchant” 6
1.6. Дипломний проект гра“Misty Dog” 7
1.7. Роботи “Mrdynamite” 7
1.8. Гра“Alto's Adventure” 7
1.9. Гра ”Meteorfall” 8
1.10. Дипломний проект “Magic Potions”. 9
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ **10**
2.1. Концепція роботи та структура трейлер комп’ютерної гри «Планета україна» .. 10
2.2. Стилістична концепція трейлеру 12
2.3. Технічні характеристики та особливості 13
2.4. Звукове рішення. 13
ВИСНОВКИ **14**
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ. **15**
ДОДАТОК І **16**
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ **16**
ДОДАТОК ІІ. **22**
ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ **22**
ДОДАТОК ІІІ. **25**
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ **25**

ВСТУП

Комп’ютерні ігри є актуальними і популярними в наш час, оскільки вони пропонують різноманітні інтерактивні розваги та можуть бути доступні для гравців будь-якого віку з різними інтересами.

Одна з основних причин, чому комп’ютерні ігри залишаються актуальними, це їх постійний розвиток. Кожен рік виходять нові ігри з більш складними механіками, графікою високої якості та змістом. Ігри також стають більш доступними завдяки поширенню різних пристроїв, на яких можна грати, включаючи комп'ютери, консолі, мобільні телефони та планшети.

Комп’ютерні ігри також мають багато інших переваг. Вони можуть сприяти розвитку когнітивних навичок, таких як розвиток пам’яті, уваги, просторового мислення та реакції. Вони можуть також розвивати творчість та сприяти соціальній взаємодії, оскільки багато ігор пропонують режими, в яких можна грати з друзями або в інтернеті з іншими гравцями з усього світу.

Крім того, комп’ютерні ігри можуть бути використані як педагогічний інструмент, що допомагає вчителям розвивати навички учнів у різних областях знань. Наприклад, ігри можуть бути використані для вивчення математики, історії, мови та інших дисциплін.

Актуальність. В умовах війни з росією, світ почав дізнаватися про Україну. Потрібна хороша презентація багатств, якими володіє наша країна. Це і люди, і природа, і ландшафт, культура, кухня, мова, архітектура тощо. Все це буде в грі, тому, граючи в неї, іноземець зможе відчути себе на місці головного героя – інопланетянина, який подорожує Україною і дізнається про неї все.

Гра буде сприяти розвитку туристичного бізнесу, як зовнішнього (для іноземців), так і внутрішнього (для самих українців). Наразі присутній великий попит на все національно ідентичне, тому і самих українців зможе

зацікавити така гра. Сутність гри в тому, щоб показати нашу єдність, нашу унікальність.

Новизною роботи є те, що гравець матиме змогу вивчати культуру України через цікаві квести, інтерактиви, комунікацію з іншими героями, здійснити віртуальну подорож країною. Також гра матиме унікальний дизайн і сюжет.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Дипломний проект Дизайн платформеної гри “Legends of Soland”, 2020 р.

Дипломний проект бакалавра Харківської державної академії дизайну і мистецтв Юлії Кускової, керівниця Алла Радомська. Гра про різні породи собак, що комунікують між собою, збирають кістки і шукають скарби. Анімація і дизайн зроблені поєднанням 2Д і 3Д графіки. У трейлері до гри дуже вдало показаний інтерфейс. Мапа для пошуку скарбів, яка домальовується по мірі просування по рівням. Зручний перемикач між породами собак з озвученням собачого лаю і короткою біографією кожної з них, перемикач між локаціями, лічильник зібраних кісток. (Див. мал.1)

1.2. Відеогра “Hades”[1]

“Hades” (укр. «Аїд») – відеогра жанрів roguelike і Action/RPG, розроблена і випущена американською студією Supergiant Games. Сюжет гри заснований на давньогрецькій міфології: головний герой Загрей, син Аїда, намагається втекти з підземного царства мертвих і дістатися до гори Олімп; на цьому шляху йому допомагають боги-олімпійці, які посилають Загрею дари. У кожному проходженні гравець повинен подолати серію згенерованих випадковим чином кімнат з ворогами і нагородами; у разі смерті Загрей повертається на сам початок шляху, хоча гравець може витратити зібрані за час проходження скарби на поліпшення характеристик або розблокування нових видів зброї. Численні проходження “Hades” зв’язуються воєдино різноманітними сценами і діалогами, які розкривають передісторію гри і відносини її персонажів.

Дизайн персонажів виконаний дуже майстерно. Цікавий спосіб спілкування між Загреєм і божествами – вони посилають юнаку свою допомогу у вигляді посилення бойових здібностей, їхні голоси лунають з

[1]https://uk.wikipedia.org/wiki/Hades

неба. Покращити стосунки з богами, і, відповідно, отримати від них більше сили, можна через зілля, якими головний герой задобрює їх. (Див. мал.2)

1.3. Гра “Ok k.o. let’s be heroes” [2].

Гра заснована на популярному шоу Cartoon Network. Головним героєм є хлопчик на ім’я К.О. Він бореться зі злими ботами лорда Боксмена, щоб врятувати Лейквуд Плаза Турбо. У цій сюжетній пригоді гравець виконує квести, відкриває ходи та збирає картки персонажів-друзів із Плази, борючись за те, щоб стати справжнім героєм.

Динамічна гра, виконана в характерній для мультсеріала 2Д стилістиці з яскравою кольоровою палітрою. Локації відмальовані з різних ракурсів, плани міняються по мірі просування персонажа по місцевості. Анімація головного героя зроблена в 2Д, при цьому він може рухатися не лише вліво і вправо, але і ближче до камери і далі. Присутні анімаційні сюжетні вставки, коли гравець не має нічого робити, лише дивитися, як мультфільм. (Див. мал.3)

1.4. Гра-головоломка “Fire: Ungh’s quest” [3]

Fire: Ungh’s Quest, також відома просто як Fire, – це гра-головоломка, створена німецьким розробником Daedalic Entertainment. Гра отримала неоднозначні відгуки. Деякі зі згаданих негативних моментів були перебільшена легкість квестів і коротка тривалість гри.

Гравець керує неандертальцем на ім’я Унг. Він був відповідальним за охорону сільського полум'я, однак у першу ніч роботи вогонь згасає, і через це Унгу заборонено входити в село. Мета головного героя – знайти вогонь, щоб повернутися до свого села. Гра складається з десяти сценаріїв. Для просування по рівню гравець повинен розгадувати головоломки. (Див. мал.4)

1.5. Гра “Miracle Merchant”[4]

---

[2]https://store.steampowered.com/app/680700/OK_KO_Lets_Play_Heroes/?

[3] https://en.wikipedia.org/wiki/Fire:_Ungh%27s_Quest

[4]https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tinytouchtales.alchi&hl=en_US

У Miracle Merchant ви стаєте учнем майстра-алхіміка, який створює зілля для спраглих клієнтів. Змішуючи та поєднуючи різні картки інгредієнтів, ви створюєте потужні зілля відповідно до потреб своїх клієнтів. У кожній грі є унікальний, випадково згенерований набір карток, які перевірять ваші навички. Успішно пройшовши ігри, ви зможете збирати різні майстерно виготовлені зілля. Щоденні завдання займуть вас, і ви зможете змагатися з іншими гравцями через онлайн-таблиці лідерів.

Неймовірний дизайн інтерфейсу у вигляді стилізованих папірців, книжок і карток, дизайн локацій, персонажів. (Див. мал.5)

1.6. Дипломний проект гра“Misty Dog”

Дипломний проект бакалавра Харківської державної академії дизайну і мистецтв Анни Акініної, керівник – Ігор Тихомиров. Гра про собаку-привида. Вона шукає свої кістки, і коли знаходить, то її душа заспокоюється і розчиняється у повітрі. Привабливим є інтерфейс гри: дуже вдало підібрана кольорова гамма – вона не агресивно-яскрава, а спокійна, безшумно-містична, чим підкреслюється самотність собачої душі. Переважають блакитні, сині і фіолетові відтінки. Вдало підібраний музичний супровід – спокійна меланхолічна мелодія. Логотип зроблений з тонких білих букв, що добре вписується в інтерфейс і концепцію гри. (Див. мал.6)

1.7. Роботи “Mrdynamite”[5]

“Mrdynamite” – ілюстратор, дизайнер персонажів, мультиплікаційний художник, художник коміксів. Серед його робіт є динамічні обкладинки ігор, дизайн інтерфейсу ігор, дизайн персонажів з їхніми навичками і характеристиками, концепт-арт персонажів. Обкладинки для ігор представлені у вигляді поєднання типографіки (логотипу) і графічного контенту. Художник має дуже цікавий стиль, притаманний лише його роботам. (Див. мал.7)

1.8. Гра“Alto's Adventure” [6]

[5]https://www.deviantart.com/mrdynamite/gallery

“Alto’s Adventure” – це нескінченна гра на сноуборді з бігунами з бічним прокручуванням. Персонаж гравця автоматично рухається через процедурно згенеровані пейзажі до правої сторони екрана, і гравець може контролювати лише час стрибка. Гравець торкається екрана один раз, щоб стрибнути, і утримує екран, поки персонаж гравця знаходиться в повітрі, щоб виконувати трюки. Поки персонаж рухається ландшафтом, гравець може виконати деякі з 180 цілей у грі, хоча їм дається лише три за раз. Цілі включають такі речі, як подорож на задану відстань, порятунок лам, що втікають, перетин небезпечних провалів, перетинання дахів сіл і перехитриння гірських старійшин. Гравець отримує нагороди за досягнення цілей, а також може збирати монети, які можна використати для придбання покращень. Гравці виконують трюки в швидкій послідовності або комбо, щоб заробити очки і отримати високий результат. Гра також відстежує пройдену відстань і комбінації трюків. Пізніше в грі гравці можуть використовувати вінгсьют, який змінює деякі елементи гри. Середовище Alto's Adventure змінює освітлення в міру зміни дня та включає різні погодні ефекти. Прогрес гравця синхронізується між iPad і iPhone через iCloud, а гра використовує таблиці лідерів Game Center. (Див. мал.8)

1.9. Гра ”Meteorfall” [7]

Це карткова гра зі збиранням колод, натхненна класичними іграми зі збиранням колод, такими як Dream Quest і Dominion. Гравець вибере одного з чотирьох героїв, перш ніж вирушити на квест, щоб перемогти Уберліха. По дорозі гравець перемагатиме ворогів і знаходитиме способи додати чудові нові карти до своєї колоди. І вони йому знадобляться. Уберліх – найепічніший фінальний бос, який будь-коли загрожував світу.

Дизайн гри дуже цікавий. Дія відбувається на дерев’яному столі. Головне меню представлено у вигляді логотипу, намальованому на досточці,

---

[6]https://en.wikipedia.org/wiki/Alto%27s_Adventure

[7]http://meteorfall-game.com

ременя з підрозділом “credits”, ложки – “scores”, виделки без одного зубчика. В правому верхньому куті шестерня, що виходить за межі екрану – налаштування. Оригінальні персонажі намальовані на картках мають красивий дизайн. Кольорова палітра гри дуже добре продумана і застосована – використовуються в основному коричневі, теплі, пастельні відтінки. Окремої уваги заслуговує дизайн мапи, що лежить на столі, і лапи з компасом. (Див. мал.9)

1.10. Дипломний проект “Magic Potions”.

Дипломний проект бакалавра Харківської державної академії дизайну і мистецтв Інни Печерської, керівниця – доцент Людмила Сухорукова.

Трейлер починається з демонстрації локацій різнокольорового магічного світу. В грі є розділ інвентарем, в якому представленні різні інгредієнти для зіль. Інгредієнти треба шукати шляхом пересування по локаціям. Є розділ з гардеробом, де можна міняти одяг головної персонажки. Є розділ з магічним дзеркалом, в якому можна міняти локації. Є локація кімнати, в якій потрібно застосовувати знайдені інгредієнти, щоб варити зілля в котлі. Дизайн меню – чорні напівпрозорі плажки з білим контуром і білим текстом. (Див. мал.10)

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ

2.1. Концепція роботи та структура трейлер комп'ютерної гри «Планета україна»

Пригодницька гра – жанр гри, у якій керований гравцем герой просувається по сюжету і взаємодіє з ігровим світом. Відомі пригодницькі ігри: Assassin's Creed, Prince of Persia, Harry Potter.

Квести – герой виконує завдання, спілкуючись з іншими персонажами, шукаючи і використовуючи різні предмети, вирішуючи завдання і головоломки;

Сюжет і геймплей:

Летів в космосі інопланетянин і випадково в його кораблі сталися технічні неполадки, він став губити висоту і розбив свій корабель об Землю, опинився в Україні. Його корабель розлетівся на уламки, уламки по різним областям України. Інопланетянин хоче їх зібрати і полагодити свій корабель. Суть гри в тому, що інопланетянин подорожує Україною, шукає уламки, і пізнає її культуру, звичаї, людей. Щоб отримати уламок, йому треба вирішити загадку або виконати завдання, пов'язане з тематикою області України. Кожен новий рівень – нова локація – нова область України. Взагалі в грі він має пройти по всім областям, але в трейлері будуть показані лише деякі з них.

Старт гри. Гравець може вибрати зовнішній вигляд свого інопланетянина, дати йому ім'я. Базовий скін.

1 РІВЕНЬ. Харківська область. Локація – ранковий міський пейзаж, криши будівель. Приземлився інопланетянин в Харкові, там і починається його подорож. Харків – культурна столиця України, там живе дуже багато творчих людей. Інопланетянин зустрічає там репера, той каже йому, що варто вивчити українську мову. Гравець вивчає базові українські слова привітання, подяки, щоб бути ввічливим і комунікувати з українцями, що йому зустрінуться протягом подорожі.

2 РІВЕНЬ. Донецька область. Локація – вечірній металопереробляючий завод, який є візитною карточкою області. Інопланетянин зустрічається з інженеркою, яка має уламок його космічного корабля, але не хоче віддавати, бо зроблений корабель з особливого металу, якого на Землі немає. Вона віддає його тільки тоді, коли інопланетянин виконує її доручення.

Наступний рівень**.** Запорізька область. Локація – ранкове українське село з козаками. Завдання – допомогти запорізьким козакам перемогти ворога і отримати шматок корабля і скін козака.

Наступний рівень**.** Херсонська область. Локація – денна, пекельна пустеля. Допомогти торгівцю кавунами зібрати кавуни в пустелі, отримати уламок корабля.

Наступний рівень. Одеська область. Локація – похмурий пляж з блискавками і штормом. Радогаст – бог торгівлі та мореплавства у західних слов'ян. Інопланетянин має поговорити з торговцем морозива на пляжі. Той жаліється, що через шторм мало людей приходять на пляж і його бізнес не йде. Того торговець просить інопланетянина домовитися з богом моря, щоб той зробив штіль. Нагорода – уламок корабля і скін купальник.

В українському поетичному кіно природа виконує роль не «декорацій», а окремого учасника дії, що притаманне і міфологічному тексту. Як приклад наведемо «двобій» мольфара Юри з вихором у «Тінях забутих предків». Сильний вітер, за народними уявленнями, є нечистим духом; загалом, атмосферні явища (буревій, грім тощо) у міфологічних легендах нерідко позначають присутність надприродного. Природні об’єкти персоніфікуються, природа має своє «життя». Воно резонує з людським та може зливатися з ним у міфологічних образах

Рівень. Закарпаття. Локація – яскрава долина в горах. Допомогти пастуху зібрати овець, за це отримати уламок корабля. Скін пастуха. Чи не перша «пейзажна» асоціація з кінонапрямом – гори. Вже «Тіні забутих

предків» відкриваються титром, що повідомляє: «Фільм вводить нас у світ народних переказів, звичаїв і побуту старих Карпат»; дещо згодом з'являється текст: «Карпати – забута Богом і людьми земля гуцульська…». Таким чином Карпати від початку постають як периферійний простір, світ народних уявлень, «забутий Богом», мало не відданий на відкуп темним силам. Це продовжує традицію ставлення до гір у народній культурі, а воно непросте: вважали навіть, що їхньою появою людство завдячує не Богу. Про це йдеться в одному з апокрифів. Коли створювався світ, Бог наказав Сатанаїлу підняти зо дна моря пісок, що мав стати землею. Той виконав наказ, але трохи «матеріалу» приховав у роті, для себе. Господь благословив землю, і вона стала рости; Сатанаїл, якому почало розпирати рота, виплюнув її – й утворилися гори та скелі.

Наступний рівень.. Волинь (Волинська область + Рівненська область). Локація – темний ліс, озеро мавки. Здобути щось для мавки, а вона за це віддає уламок корабля, що знаходиться у неї в озері. Скін мольфара.

Фінальний рівень. Київ.

Додаткові рівні: Полтавська область, кулінарний рівень. Приготувати полтавські галушки і отримати в нагороду борщ. Знайомство з українською кухнею.

2.2. Стилістична концепція трейлеру

В грі будуть такі види ландшафту:

- Харків. Місто. Стрибати по домах.
- Донецьк. Металоперолюючий завод, стрибає по залізних балках і рівнях заводу
- Запоріжжя. Рівнина в селі. Битися з ворогами
- Херсон. Пустеля. Уклонятися від вихрів і збирати кавуни.
- Одеса. Пляж, на якому спочатку шторм, а після розмови з Вихором - штиль.
- Карпати. Гори. Стрибати по горах, збирати овець.

- Волинь. Ліс.

Персонажі:

Інопланетянин

Репер (Харків)

Вихор дух (Одеса)

Козак (Запоріжжя)

Мавка (Волинь)

Інженерка (Донецьк)

Пастух (Закарпаття)

Торговець кавунами (Херсон)

Кольорова гамма змінюється на кожному рівні. Фіолетово-рожеві відтінки, коли локація – ранковий Харків, сині – вечірня Донеччина, блакитно-зелені – густий ліс на Волині тощо.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Локації до гри будуть намальовані в 2Д в програмі Clip Sudio Paint. Формат локацій – довгий по горизонталі, щоб можна було показати рух персонажа по локації. Персонаж буде анімований покадрово в програмі Krita. 2Д анімація персонажа буде накладена на локацію в програмі After Effects.

2.4. Звукове рішення.

Звуковим супроводом буде весела ритмічна українська традиційна музика, яка передаватиме гостинну атмосферу, адже гостинність – одна з основних рис менталітету українського народу. Для більшого занурення в атмосферу будуть додані звукові ефекти, такі як тупотіння ніг, вибухи, стрибки тощо.

ВИСНОВКИ

Ефективний дизайн гри повинен бути привабливим для гравця, забезпечувати належний рівень складності завдань та винагород. Трейлер має містити в собі стислий вступ до гри, має натякати на сюжет, але не розкривати його повністю, щоб спонукати гравця купити гру і пройти її самостійно. В трейлер бажано включити не лише сюжетні анімаційні кат-сцени, але і показати інтерфейс і геймплей.

Механіка гри визначає, як гра буде працювати, які дії гравців будуть взаємодіяти з ігровим світом, та як гравці отримуватимуть нагороди. Вона повинна бути добре збалансованою та цікавою, щоб гравці мали мотивацію грати та продовжувати розвивати свої навички.

Інтерфейс користувача повинен бути простим та зрозумілим, щоб гравці могли легко користуватися ігровим меню та налаштуваннями.

Звукова супровід гри також грає важливу роль у дизайні комп'ютерних ігор. Якісний звук може забезпечити гравцям більшу концентрацію на грі, допомогти зрозуміти, що відбувається на екрані та створити відповідний настрій для гри.

Аналіз аналогів допомагає зрозуміти тенденції і переваги тих чи інших прийомів в дизайні, відслідкувати логіку побудови інтерфейсу, механіки гри.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.

1. Google play https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tinytouchtales.alchi&hl=en_US&pli=1
2. Steam https://store.steampowered.com/app/680700/OK_KO_Lets_Play_Heroes/?
3. Wikipedia https://uk.wikipedia.org/wiki/Hades
4. Wikipedia https://en.wikipedia.org/wiki/Fire:_Ungh%27s_Quest
5. Meteorfall http://meteorfall-game.com
6. Wikipedia https://en.wikipedia.org/wiki/Alto%27s_Adventure
7. Devian Art https://www.deviantart.com/mrdynamite/gallery

ДОДАТОК І

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



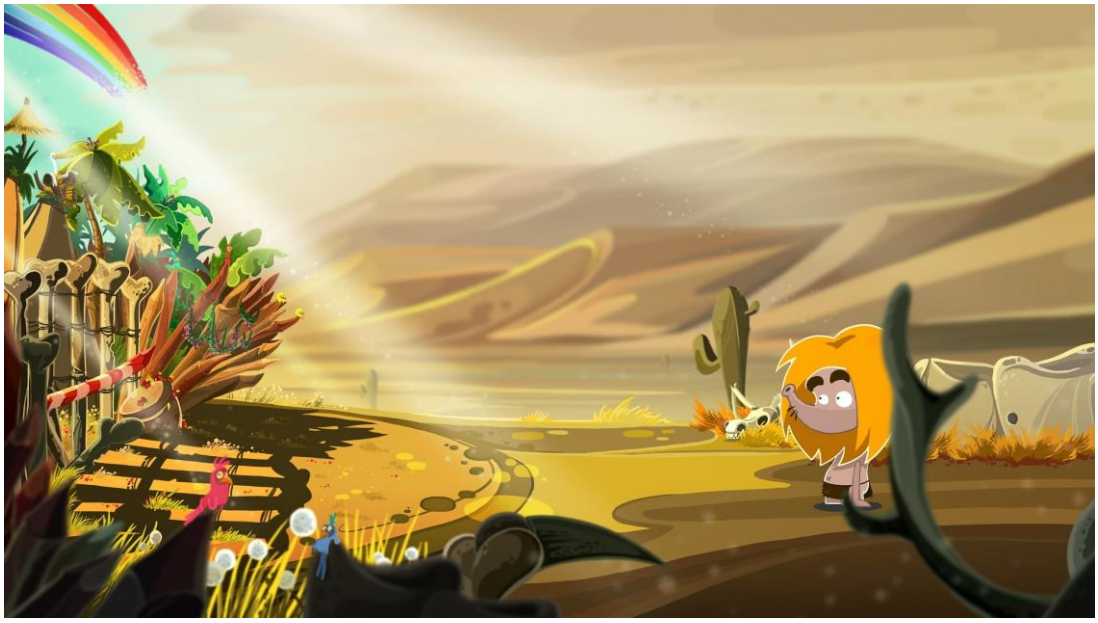
Мал.1 Дипломний проект “Legend of Solar”



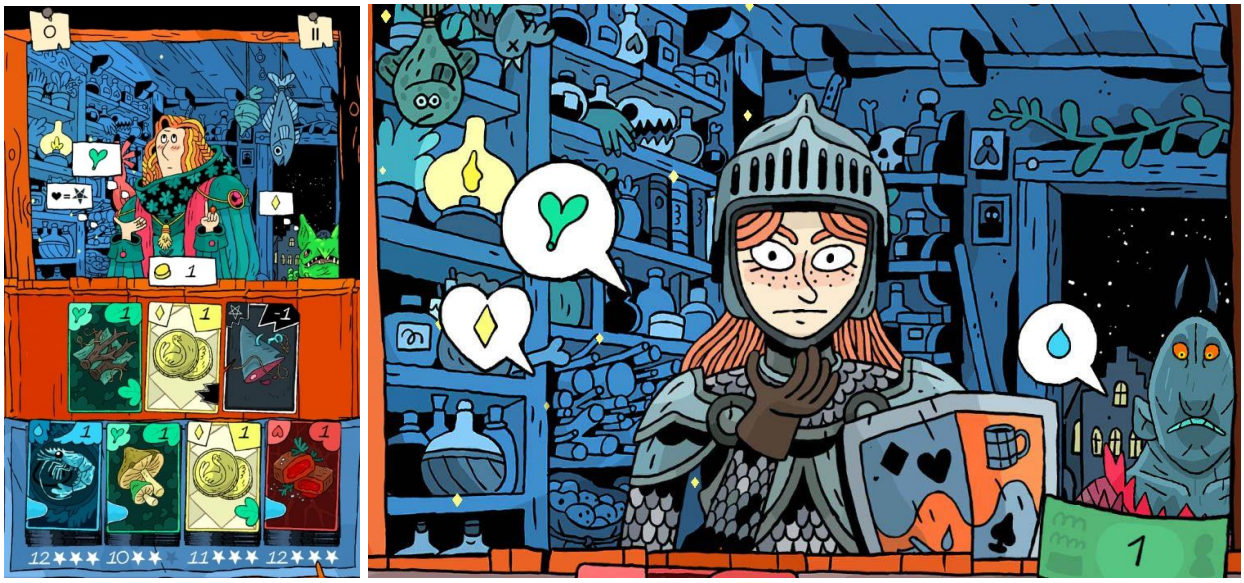
Мал. 2 Відеогра “Hades”



Мал. 3 Гра “Ok k.o. let’s be heroes”.



Мал. 4 Гра-головоломка “Fire: Ungh’s quest”



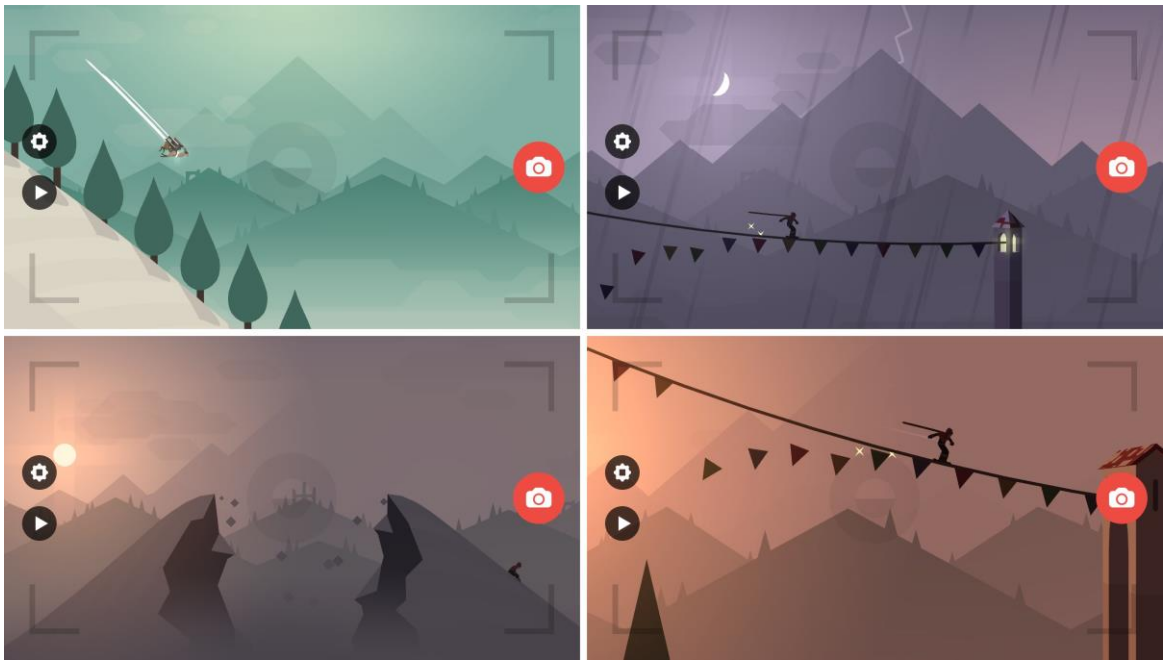
Мал. 5 Гра “Miracle Merchant”



Мал. 6 Дипломний проект гра “Misty Dog”



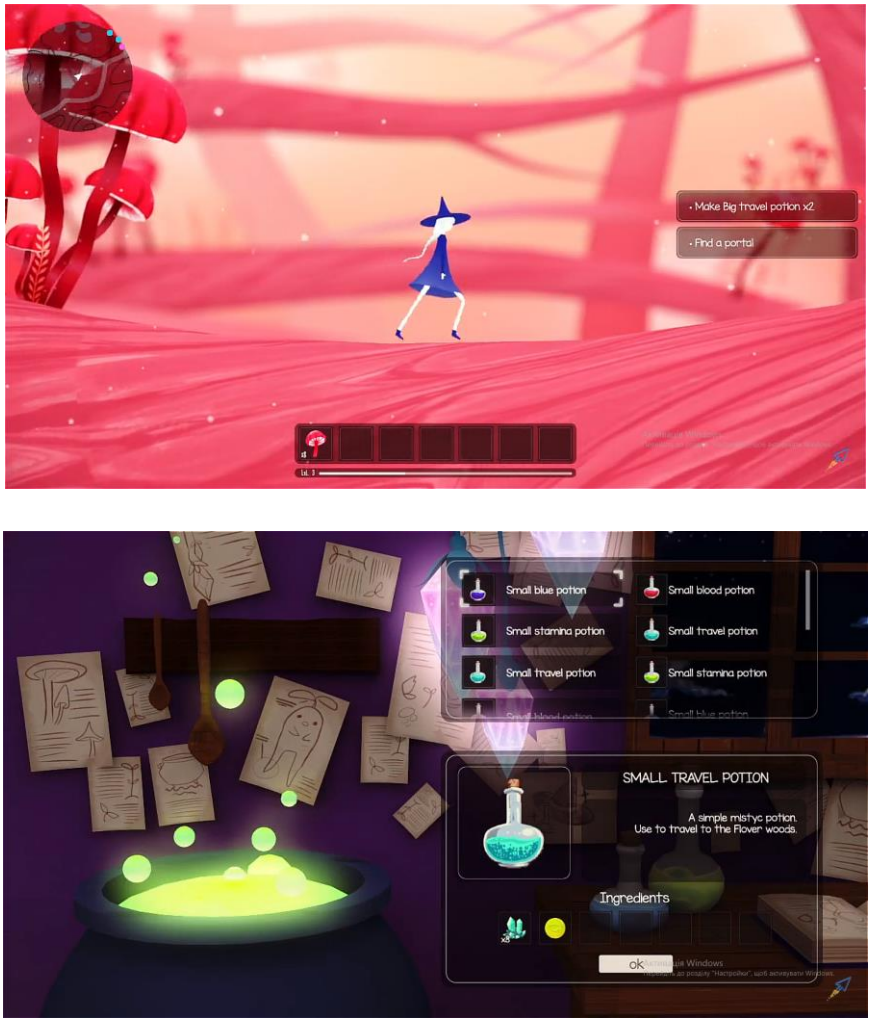
Мал. 7 Роботи “Mrdynamite”



Мал. 8 Гра“Alto's Adventure”



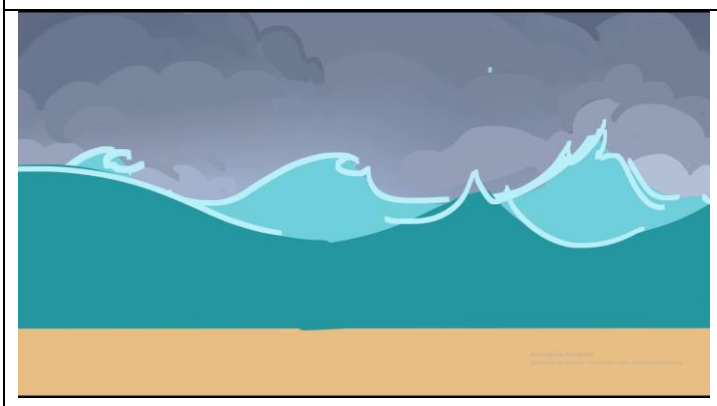
Мал. 9 Гра ”Meteorfall”

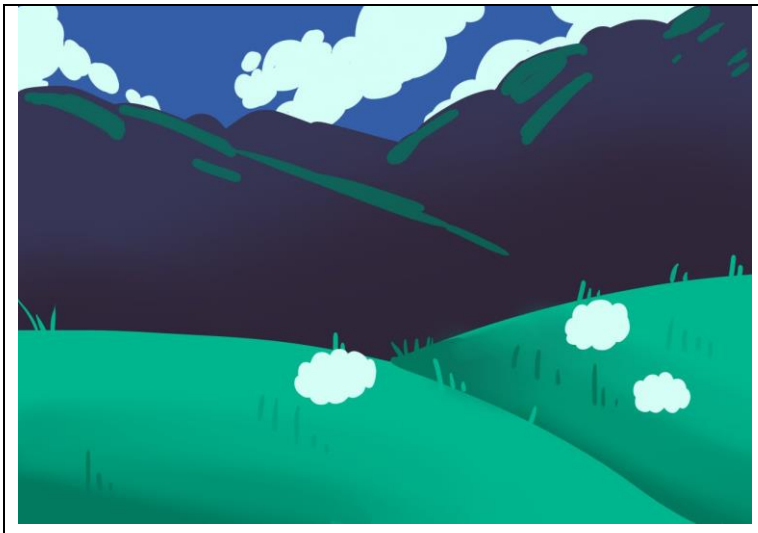


Мал. 10 Дипломний проект “Magic Potions”.

ДОДАТОК ІІ.

ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ

	Харків. Місто. Стрибати по домах.
	Донецьк. Металоперолюючий завод, стрибає по залізних балках і рівнях заводу
	Запоріжжя. Рівнина в селі. Битися з ворогами
	Одеса. Пляж, на якому спочатку шторм, а після розмови з Вихором - штиль.

	Карпати. Гори. Стрибати по горах, збирати овець.
	Волинь. Ліс.

ДОДАТОК ІІІ.

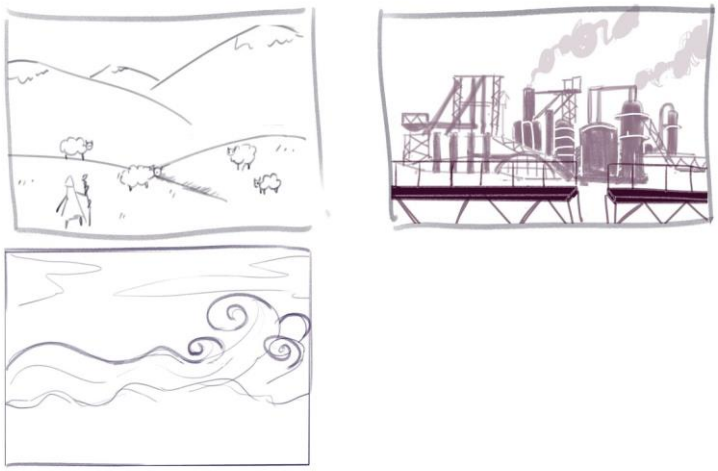
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



Сторіборд



Ескіз панелі редагування персонажа



Ескіз дизайну локацій Закарпаття, Донеччини, Одеси



Пошуки дизайну головного героя