МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»

Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Кудіна Анна Дмитрівна

СІНЕМАТИК КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «CATHARSIS»

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.

_____ А. Д. Кудіна

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна

Ст. викладач

Харків–2023

ЗМІСТ

ВСТУП 3
Аналіз Аналогів 7
1.1 Комп’ютерна гра FAITH: The Unholy Trinity 7
1.2 **Комп’ютерна гра The Walking Dead: Season 2** 7
1.3 **Трейлер комп’ютерної гри Hotline Miami 2: Wrong Number** 8
1.4 **Комп’ютерна гра Ultrakill** 8
1.5 **Комп’ютерна гра Disco Elysium** 9
1.6 **Трейлер комп’ютерної гри No one lives under the lighthouse** 10
1.7 Трейлер комп’ютерної гри Silent Hill 4 The Room 11
1.8 Трейлер комп’ютерної гри Paratopic: Definitive Cut 11
1.9 Трейлер комп’ютерної гри Alisa 12
1.9 Онлайн легенда Backrooms 13
Концепція проекту 14
Короткий опис персонажів та сценарій трейлеру 14
Сценарій трейлеру 16
Сюжет гри, та інновації 17
Стилістична концепція сінематика комп’ютерної гри «Catharsis» 17
Технічні характеристики та особливості комп'ютерної гри «Catharsis» 18
Звукове рішення комп'ютерної гри «Catharsis» 19
Висновки 21
Література 22
ДОДАТОК 1. (аналіз аналогів) 23
ДОДАТОК 2. (Пошукові ескізи) 28

ВСТУП

За останні роки ігрова індустрія стала більш популярною зазнав значного зростання, і зараз вона є однією з найприбутковіших у всьому світі. Мільйони людей по всьому світу приваблюють ігри, оскільки вони стають все більш реалістичними та інтерактивними. Але, незважаючи на технологічний прогрес, деякі гравці все ще вибирають ігри старого випуску, або схожі за графікою, геймплеєм чи сюжетом на старі ігри. Це явище можна пояснити різними причинами. Однією з головних є почуття ностальгії, яке відчувають деякі геймери. Багато гравців бажають повернутися до минулого та знову пережити моменти з дитинства коли вперше спробували в щось пограти. Крім того, старі ігри можуть пропонувати простіший ігровий процес порівняно з сучасними, вони можуть вимагати значних витрат часу та зусиль для освоєння, чого деякі гравці можуть не мати або не бажати. Також зачасту вони можуть мати унікальний стиль і атмосферу, які сучасні ігри не можуть відтворити.

Розробники побачивши тенденцію гравців повертатися до класики почали розробляти ігри які б відтворювали ту саму атмосферу, а деякі навіть перетворюють нові ігри під PS1 (PlayStation скорочено PS, також відома як PS1/PS one або за кодовою назвою PSX, є домашньою відеоігровою консоллю, розробленою та випущеною компанією Sony Computer Entertainment.) графіку та нарікають це демейками. Demakes — це розробка відеоігор, у якій сучасна гра відтворюється з зовнішнім виглядом старішої ігрової консолі. Цей процес включає в себе аналіз сучасної гри, її механік, сюжету а потім зробити її аналог з ретро-виглядом і відчуттям. Демейки останніми роками набувають популярності. Вони створені розробниками, які хочуть віддати належне класичним іграм і створити новий досвід для геймерів. Тенденція демейків почалася з незалежних розробників, які використовували обмеження старих консолей для створення ігор з унікальною естетикою та геймплеєм. Повертаючись до ностальгії, багато геймерів виросли, граючи в класичні ігри на таких консолях, як Nintendo Entertainment System, PlayStation або Sega

Genesis, і демейки дозволяють їм знову пережити ці спогади, граючи в сучасну гру з відтвореною старого вигляду графікою.

Актуальність цього проекту полягає в тому що на сьогоднішній день багато геймерів все ще вибирають старі ігри, яким може бракувати такого ж рівня візуальної якості чи передової ігрової механіки як новим. Демейки останніми набувають популярності бо гравці задля того щоб відчути ностальгію, або побачити унікальний вид графіки що пропонують розробники, не перестають шукати такого вида аналоги.

Для диплому планується створення трейлера щоб зацікавити аудиторію, в особливостях майбутньої гри, її графіки, механік та сюжету.

Щоб привернути увагу нових гравців, розробники ігор повинні створювати цікаві, інформативні та візуально привабливі трейлери. Трейлер повинен продемонструвати унікальні переваги гри та підкреслити особливості, які виділяють її серед інших ігор цього жанру. Розробники можуть використовувати різноманітні прийоми, щоб зробити свої трейлери привабливішими, зокрема:

Захоплюючі візуальні ефекти: Подібні елементи в трейлері мають бути візуально приголомшливими, демонструвати графіку та художній стиль гри.

Захоплююче оповідання: трейлер має розповідати історію, яка викликає у гравців бажання дізнатися більше про світ і персонажів гри.

Демонстрація ігрового процесу: іноді трейлер дає уявлення про ігрову механіку гри та те, як гравці взаємодіятимуть із ігровим світом.

Виділення унікальних особливостей: трейлер повинен висвітлювати унікальні особливості гри та переваги, які виділяють її серед інших ігор цього жанру.

Ефективний темп: трейлер має бути в хорошому темпі, із сильним початком, яке привертає увагу глядача, і незвичним завершенням, що залишає багато питань та змушує людину бажати купити гру й дізнатися більше про неї.

Створивши трейлер, який ефективно використовує ці прийоми, розробники ігор можуть привернути увагу нових гравців і викликати ажіотаж навколо своєї гри.

Мета проекту – не просто створити гру, а надати гравцеві глибоке занурення в історію персонажа, створити почуття присутності в ігровому світі та зв'язати гравця й персонажа в одне ціле. Це досягається шляхом використання механіки вибору та впливу на минуле ігрового персонажа, а також за рахунок опрацьованої історії оточення та гарно прописаних нпс, які реагуватимуть на дії гравця. Однак, не менш важлива й інша мета – показати гравцеві, що не варто прагнути до лідерства та висувати лише свої ідеї, важливо прислухатися до думки кожного учасника команди та знаходити корисні та позитивні аспекти у кожній думці. Це не тільки зробить роботу команди більш ефективною, а й надає можливість кожному учаснику проекту відчувати свою важливість та внесок у спільну справу. У результаті, проект не тільки є грою з унікальною механікою та графікою, але й прагне донести важливі цінності про роботу в команді та повагу до думки інших.

Новизна проекта полягає в використанні інноваційних елементів, які рідко застосовуються в ігровій індустрії. Одним з таких елементів є динамічне змінювання оточення в залежності від поведінки гравця та його взаємин з персонажами. Гра запам'ятовує ваші вибори, і може власноруч вплинути на хід історії. Це означає, що гра може вибрати відповідь у діалозі за вас ґрунтуючись на вашій поведінці та попередніх відповідях у попередніх діалогах. Планується додати головоломки які будуть випробовувати пам’ять гравця і те наскільки уважно він слухав нпс. Один з таких типів головоломки потрібне бути визначити послідовність дій які трапилися у передісторії персонажа.

У грі також планується використання виду від другої особи у деяких моментах. Цей тип гри забезпечує перспективу, у якій гравець спостерігає за ігральним світом "очима" іншого персонажа, а не своїми власними. Це означає, що гравець керує персонажем та бачить ігральне середовище так, як його бачив

би сам персонаж. Зазвичай, у цьому режимі гри використовуються кути огляду, які показують персонажа з боку або ззаду.

Ще один неординарний елемент - гра слухає ваш мікрофон. Це зроблено з метою того, щоб гучність ваших розмов чи шорохів могла привернути увагу монстрів. Такий підхід до розробки гри дозволяє підвищити рівень іммерсії та забезпечити більш реалістичний геймплей. Всі ці інноваційні елементи дозволяють створити гру, яка буде цікавою і незвичайною для гравців.

Аналіз Аналогів

1.1 Комп’ютерна гра FAITH: The Unholy Trinity

https://youtu.be/io2cGEiUGWg

FAITH - це горрор-гра для ПК, розроблена компанією Airdorf Games та випущена компанією New Blood Interactive. Вона була вперше випущена 4 жовтня 2017 року на GameJolt, itch.io та Indie DB. Пізніше гру перевидано під назвою FAITH: The Unholy Trinity та випущено в Steam 21 жовтня 2022 року.

Ця гра виступає непрямим аналогом проекту. Вона виконана в ретро-стилі, піксель арт якої нагадує старі ігрові автомати. Використання настільки унікальної і старої графіки позитивно вплинуло на бажання досліджувати феномен Демейков. Крім того, цікаво відзначити, що більшість озвучення гри було створено за допомогою штучного інтелекту, який відтворює роботичний голос. Це планується робити і в нашому проекті, особливо з урахуванням того, що голос цього штучного інтелекту є повністю безкоштовним і не має авторських прав. Крім того, планується зміна голосу отриманої роботичної репрезентації фраз для кожного персонажа, що додасть ще більше унікальності до звукового дизайну гри і не буде прямим копіюванням того, що зробили розробники FAITH. (рис 1.1)

1.2 Комп’ютерна гра The Walking Dead: Season 2

https://youtu.be/Ky1-8Xb-rPE

The Walking Dead: Season Two є другим набором епізодів для визнаної нагородами гри The Walking Dead від компанії Telltale Games та є наступником першого сезону. Він був запущений компанією Telltale Games у липні 2012 року завдяки великому успіху першої гри.

Ваші вибори, зроблені в першому сезоні та DLC "400 днів", вплинуть на рішення в другому сезоні. Хоча "400 днів" не є прямою частиною сюжетної лінії, яка об'єднує перший і другий сезони, дії гравця в "400 днів" вплинуть на

деякі елементи другого сезону. Якщо ви не грали в "400 днів", елементи, які мали бути затронуті, будуть безшовно передбачені грою.

Ця гра є непрямим аналогом. У ній існують наслідки прийнятих гравцем рішень, які можуть вплинути на хід сюжету, характеристики персонажів та стосунки між ними. Це дозволило створити глибоку, максимально драматичну та цікаву історію. У своєму проекті я маю намір використовувати той самий прийом наративу щоб мати в грі максимально реалістичний результат від прийнятих гравцем рішень. (рис 1.2)

1.3 **Трейлер комп’ютерної гри Hotline Miami 2: Wrong Number**

https://youtu.be/Kqr0yUuSiTs

"Hotline Miami 2: Wrong Number" - це інді-гра в жанрі 2D Top-Down екшен (2D Top-Down action - це жанр комп'ютерних ігор, де гравець спостерігає за дією зверху здійснюючи керування головним героєм, що зазвичай рухається в площині X-Y.), розроблена Юнатаном Седерстремом та Деннісом Ведіном. Видавцем є Devolver Digital. Дія гри відбувається до та після подій першої частини гри, але головний сюжет сконцентрований на подіях, що відбулися після Hotline Miami. Трейлер цієї гри дуже вміло використовує елементи екшену та загадковості, щоб привернути увагу глядачів та зацікавити їх. Протягом трейлера глядач може побачити швидкі та напружені дії, які створюють атмосферу небезпеки, а потім досить швидко подібні сцени змінюються наративом. У результаті такого поєднання трейлер сприймається досить легко, а на протязі усього часу екранного часу цікавість глядача не зникає. Таких емоцій я хочу досягти у своєму дипломному проекті. (рис 1.3)

1.4 **Комп’ютерна гра Ultrakill**

https://youtu.be/Pw63IVgYLDc

ULTRAKILL - це швидкий та жорстокий першоособовий шутер в стилі old school, розроблений Арсі "Хакіта" Патала та опублікований New Blood

Interactive. Ви граєте за V1 - бойову машину, яку живить кров, яка відправилася в глибини пекла після зникнення людства. Пекло переповнене демонами та мучениками, джерелами крові, які вам потрібно розірвати на шматки, щоб підживитися та вижити.

Це чудовий приклад використання старої графіки для створення унікального стилю зображення і неповторного бачення персонажів та їхнього оточення, а також ворогів, які не схожі один на одного. Крім того, ця гра повна різних схованих рівнів, які можна досягти при сильному бажанні. У своєму проекті я планую використовувати подібну графічну основу стилю PS1, щоб створити своє унікальне бачення подібної графіки. (рис 1.4)

1.5 **Комп'ютерна гра Disco Elysium**

https://youtu.be/UWWA1jnI5N4

Disco Elysium - це рольова відеогра, розроблена та опублікована компанією ZA/UM у 2019 році. Інспірована грамадськістю ігор ери Infinity Engine, зокрема Planescape: Torment, гру написав та спроєктував естонський письменник Роберт Курвіц з унікальним стилем живопису маслом та музикою від англійської групи British Sea Power.

Дія Disco Elysium відбувається в морському районі фіктивного міста, яке ще не відновилося після облоги, що сталася десятиліття тому. Гравці беруть на себе роль детектива-амнезіка, який отримав завдання розкрити вбивство. Під час розслідування він згадує події про своє минуле та поточні сили, що намагаються вплинути на місто.

Цю гру можна вважати непрямим аналогом. Вона є прожите життя за персонажа. Кількість годин, яку потрібно витратити на одне проходження, становить близько тридцяти. Це включає в себе нескінченну кількість діалогів та можливостей. Найбільшу увагу в цьому проекті я приділяю до неможливості повністю впливати на те, як світ буде поводитися. Кожен раз, коли головний герой, яким керує гравець, веде діалог або намагається щось зробити, йому доводиться кидати кубик, який випадковим чином визначає, чи

вдалося вам зробити те, що ви хотіли, чи вдалося вам переконати когось або згадати щось, що може якось вплинути на те, що ви надаєте як докази.

У моєму проекті планується використання подібної механіки з єдиною відмінністю - ваші минулі дії, а не підбрасування віртуального кубика, впливатимуть на те, які фрази обиратиме ваш персонаж у грі самостійно не слухаючись вас. (рис 1.5)

1.6 **Трейлер комп'ютерної гри No one lives under the lighthouse**

https://youtu.be/GeA8aILHtVI

No One Lives Under The Lighthouse" - це хоррор від першої особи в ретро-стилі від української інді-групи Sowoke Entertainment Bureau. Гра вийшла на Steam 21 квітня 2020 року. 12 вересня 2021 року вийшло оновлення "Director's Cut", яке повністю змінило другу половину гри та значно розширило загальний досвід.

Гра має графіку, що нагадує хоррор-ігри ери PS1 або ПК-ігри на CD-ROM з початку століття. Гравці приймають на себе роль приставника маяка, який був доставлений на маленький острів, щоб забезпечити роботу маяка після того, як попередній приставник зник.

"No One Lives Under The Lighthouse" є прямим аналогом цього проекту. Ця гра є ще одним підтвердженням того, що графіка PS1 все ще цікавить людей по всьому світу. У грі, яка використовує подібну графічну основу, можна помітити велику кількість жахливих елементів, які невідомість і сюрреалістичність подій тільки посилюють.

Використання символів та знаків у іграх може створити додатковий шар глибини та таємниці, який може бути привабливим для певних гравців. Це також може стати потужним інструментом для передачі певних ідей та концепцій, не прибігаючи до довгих пояснень та описів. У грі, як Paratopic, символіка відіграє важливу роль у створенні атмосфери та підкреслює тему містики подій. У своїй грі я планую використовувати візуальні об'єкти та

фрази, що мають символічне значення, оскільки це допоможе гравцям зрозуміти світ гри та її історію, не перевантажуючи їх великим обсягом інформації. Крім того, це додасть унікальності та цікавості до гри, змушуючи гравців звертати увагу на деталі та шукати приховані смисли. (рис 1.6)

1.7 Трейлер комп'ютерної гри Silent Hill 4 The Room

https://youtu.be/lrU_NabHp-c

Silent Hill 4: The Room є четвертою частиною серії Silent HillГру розроблено Team Silent і опубліковано Konami. Вона була випущена в Північній Америці 17 вересня 2004 року для PlayStation 2, Xbox та ПК.

Ця гра та трейлер є прямим аналогом. Гра Silent Hill 4: The Room - це чудовий приклад того, як оточення може відображати внутрішні переживання головного героя. Кімната, в якій герой знаходиться, постійно змінює свою форму, що може символізувати його психологічний стан. Квартира головного героя постійно змінюється у своїй формі, на ній з'являються нарости з гноєм, стіни пливуть, і звідти вилазять монстри, які хочуть завдати шкоди гравцеві. Також середовище, в яке потрапляє головний герой, доволі сюрреалістичне, там неможливо знайти людей, ніщо не працює як треба, як у випадку з метро, де потяги стоять на місці. У своїй грі я планую надати гравцям можливість впливати на середовище персонажа шляхом вибору певних дій, і середовище в кінцевому результаті буде відображати стан головних героїв гри. Сам трейлер зображує як кадри оточення персонажа постійно змінюються, дивні звуки, і іноді якісь туманні бачення майбутнього. У своєму трейлері я збираюся показати кілька кадрів бачення того, що, можливо, зможуть зустріти гравці на своєму шляху і що може статися в сюжеті. (рис 1.7)

1.8 Трейлер комп'ютерної гри Paratopic: Definitive Cut

https://youtu.be/5l-6y8dx6zk

"Paratopic" - це незалежна горрор-гра, розроблена і випущена Arbitrary Metric. Вона була випущена на платформі Steam для операційної системи

Microsoft Windows 6 вересня 2018 року. Цю гру можна вважати прямим аналогом до мого проекту. Окрім PS1 графіки, яка присутня в цій грі і в моєму проекті, в грі Paratopic є кілька персонажів наративу, якими можна грати, щоб дізнатися їхню особисту історію. Моя мета в проекті - створити глибокий емоційний зв'язок між гравцем і персонажами. Я хочу дати гравцю можливість побачити світ гри очима кожного персонажа, щоб вони могли краще зрозуміти мотивації, цілі та прагнення кожного героя. Кожен персонаж матиме свою власну історію, свої сильні та слабкі сторони, свої стосунки з іншими персонажами та свій внесок до основного сюжету гри. Гравці зможуть грати за кожного з персонажів своєї історії, перемикаючись між ними по мірі продвиження в грі. Це дозволить гравцеві глибше увійти в їхні переживання та почуття, а також дізнаватися про події та дії, які відбуваються в світі гри з різних точок зору. У кінцевому підсумку, гравець матиме більш близький зв'язок з персонажами, що зробить геймплей ще більш захоплюючим і цікавим. Гравці насправді дбатимуть про долю кожного персонажа та будуть раді, коли вони досягатимуть своїх цілей, та засмучені, коли їм щось загрожує.

Також у випадку з трейлером гри Paratopic, ми бачимо вдале поєднання різних елементів. Він демонструє персонажів, які відіграють важливу роль в історії, та різноманітні локації, що допомагають створити атмосферу загадковості та таємниці. Таким чином, гравець може зрозуміти, чого очікувати від гри, якщо його зацікавили зображені у трейлері елементи. І саме цим я надихаюсь. (рис 1.8)

1.9 Трейлер комп’ютерної гри Alisa

https://youtu.be/WRj0TnUoCJc

Alisa - це відеогра жахів в стилі Retraux від Casper Croes. Гра повторює вигляд та відчуття виживання в жахах, характерних для ігор епохи Playstation 1 / пізніх 90-х на CD-ROM. Гравець грає за Алісу - елітного королівського агента невідомої країни, яка, судячи з усього, є фантастичною Францією кінця 19-го / початку 20-го століття.

Игра не только репрезентирует боевую механику которую я хочу получить в своей игре, но также демонстрирует возможности использования ее в комбинации с элементами сюрреализма, что может сделать игру более интересной и необычной. Наполнение мира сюрреалистическими элементами позволяет игрокам переживать неповторимые эмоции и чувства во время прохождения игры. (рис 1.9)

1.9 Онлайн легенда Backrooms

https://archive.4plebs.org/x/thread/22661164/#22661164

The Backrooms - онлайн легенда, що виникла з крипіпасти (Creepypasta це хоррор історії написані різними користувачами інтернету і завантажені на різноманітні сайти, зачасту ці історії видають за щось що трапилося у реальному житті) опублікованої в 2019 році на 4chan. Це один з найвідоміших прикладів інтернет-естетики лімінальних просторів, яка зображує зазвичай оживлені місця як надзвичайно порожні. Первісно Backrooms описували як лабіринт порожніх офісних кімнат, до яких можна потрапити тільки "вивалившись крізь реальність".

Зі зростанням популярності, користувачі Інтернету розширили оригінальну концепцію, створивши різні рівні та істот, які населяють Backrooms. Були створені відеоігри, спільноти та відео на YouTube.

Backrooms є прямим аналогом. Навколишній світ, що наповнює простір персонажів, є відображенням лімінального простору. Я вибрала цей вид оточення, оскільки він може бути дуже ефективним у створенні атмосфери страху і ось чому. Граничні простори – це місця, де нормальні правила та очікування повсякденного життя більше не діють, і вони можуть бути неймовірно моторошними все це тому, що ці простори часто являють собою перехід між двома різними світами, а отже, є місцями невизначеності та двозначності. Зачасту це місця де в нормальному житті буде купа людей, наприклад в метро, але у цьому лімінальному просторі нема ні людей ні шуму від них, також все настільки тихо що це давить на людину. (рис 1.10)

Концепція проекту

У трейлері буде показано кожного з трьох персонажів, і ті сцени, де вони з'являються, будуть містити натяки на їх попередню історію. Це змусить гравців замислитися, як ці персонажі опиняться разом і яку роль кожен з них відіграє в загальній історії. Крім того, локації які будуть продемонстровані, символізують внутрішній світ та минуле персонажів. Це допоможе гравцям краще зрозуміти їх характери та мотиви дій. Використання графіки PS1 у трейлері підкреслить основний стиль гри та приверне любителів старих ігор. Все це разом зробить трейлер привабливим та запам'ятовуючим для потенційних гравців.

Короткий опис персонажів та сценарій трейлеру

Опис персонажів. Лаель - високий, стрункий хлопець 20 років, який має дуже добру фізичну форму завдяки своєму досвіду виживання на вулиці. Незважаючи на те, що він може здатися несерйозним через свою гучну мову наповнену частим використанням сленгу, він досить розумний, має швидку реакцію та вміє діяти в критичних ситуаціях, не піддаючись страху.

Життя на вулиці сформувало його характер, і він має міцну волю та рішучість. Він намагається керувати своєю бандою справедливо, уникаючи притиску та використання дитячої праці, що раніше було великою проблемою завдяки минулому босу банди. Лаель боїться стати таким ж жорстоким, як його колишній бос, і намагається бути повністю його протилежністю, що іноді виходить йому боком.

Лаель часто не рахується з думкою тих, хто не є членом його банди. Він часто реагує на стрес та загрози гумором, що може дратувати його оточення, а також зводити їх з пантелику. Тим не менше, він може бути дуже проникливим та аналітичним, коли справа стосується бізнесу або його фізичного благополуччя. (рис 3.1)

Альтаїр чоловік 43 роки. Він у достатньо хорошій фізичній формі і намагається її підтримувати, але через випадок на роботі це стало складнішим

як у фізичному, так і в психологічному плані. Альтаїр у минулому працював переговорником, його обличчя з'являлося в новинах, його справи йшли як найкраще, і він був одним з найкращих у своїй справі, з яким хотів працювати кожен. Але одній з злочинних груп не сподобалося рішення, до якого схилився один з губернаторів штатів, Альтаїр перешкодивши розвитку їх бізнесу, заподівши шкоду великій кількості їх працівників. Одного дня його викрадли та кілька місяців піддавали покаранню, його тіло сантиметр за сантиметром вигортали кислотою, після того як група вирішила, що це досить хороший урок, вони викинули його в центрі міста. Він досі оговтується від зазнаних травм, намагається жити з ПТСР та астмою, які виникають при панічних нападах. Після цього випадку його звільнили з роботи, а оточуючі забули про його заслуги в минулому. Під загрозою нашкодити своїй родині він розлучився з дружиною, але вони залишилися в хороших стосунках і він намагається всіляко підтримувати дружину та їх дочку.

Він готовий піти на будь-які жертви, щоб досягти своєї помсти. Він ненавидить злочинну групу, яка знищила його життя і вважає, що вони повинні бути покарані. Але замість того, щоб просто вбити їх, він вирішив знищити їх бізнес, поступово руйнуючи кожну частину їх імперії. Життя Альтаїра було розбите, але він продовжує боротися і рухатися вперед, незважаючи на всі перешкоди. Він жадає повернути собі все, що втратив. (рис 3.2)

Ґрехем - найстарший з групи, йому 48 років. Незважаючи на те, що він побачив життя, він порою поводить себе наївно і довірливо. Він спокійна людина, яка намагається підходити до всього з розумом та відмежувати всі емоції, пов'язані з осудом. Фізично слабший порівняно з іншими учасниками групи.

Ґрехем - людина, яка присвятила своє життя служінню Богу та своїм прихожанам. Він завжди був дуже поважним і любимим священиком, і багато людей зверталися до нього за порадою та підтримкою. Однак, після того, як

він почув таємницю, яку не зміг простити, його переконання та віра почали піддаватися серйозним випробуванням.

Він часто роздумує про те, що чув і мучиться через те, що не може нічого з цим зробити. Ґрехем відчуває, що його священицький обов'язок вимагає від нього прощення, але це не в його силах, оскільки людина, яка вчинила гріх, скоїла важкий злочин, і на думку Ґрехема, заслуговує суду та подальшого покарання. Він намагався переконати людину прийти зі сповіддю, але цього не сталося. Ґрехем стає все більш пригніченим і нещасним, і він втрачає віру в те, що він може бути помічником та наставником для своїх прихожан. (рис 3.4)

Сценарій трейлеру

Трейлер відкривається сценою де дружина і дочка Альтіра стоять у нього за спиною і тягнуться до нього, стоять вони в яскравому світлі, через яке видно лише їхні силуети, проте через пару секунд яскраве світло перетворюється на вогонь і огортає їх, залишаючи Альтаїра одного, він стоїть. на колінах в паніці дістаючи інгалятор і вдихаючи його, щоб позбутися панічної атаки. Поки він не вдихнув інгалятор він знаходився в червоному офісному коридорі в якому двері хаотично відчиняються і зачиняються, а так само чутно сильний електричний тріск від миготливих ламп, коли Альтаїр вдихає інгалятор вона розслаблюється відчуваючи як паніка потихеньку відлягла від його серця, а спокійний колір, камер віддаляється, а коридор закручується в крапку, темний екран.

Наступна сцена розпочинається у вагоні метро. Лаель досягає початку поїзда відчиняє двері в очікуванні голови поїзда і машиніста, але його зустрічає нескінченний тунель а поїзд мчить у перед, Лаель оступається і падає назад видаючи шум, монстри які знаходилися на стелі починають тріщати і наближатися до нього, Лаель дістає биту , камера пролітає назад від лаеля показуючи всю кількість монстрів, яка його помітила.

Остання сцена. Камера виринає з води і прямує у бік світла. Оточенням є дубовий ліс корінням, що йде у воду. Камера рухається немов якась тварина,

вона прямує у бік світла, де стоїть церква заввишки до самого неба і настільки біла, що засліплює. Біля підніжжя церкви, на її сходах, лежить Грехем, пов'язаний по руках і ногах корінням дерев. Кадр як він помічає щось рухається в його бік і кадром з очей монстра ми бачимо грехема змінюються, поки монстр не добіжить до персонажа а він не вирве одну зі своїх рук з кайданів коріння. Сцена різко обривається, з'являється назва гри ChatarsiS.

Сюжет гри, та інновації

Стилістична концепція сінематика комп’ютерної гри «Catharsis»

Використання PS1 графіки дозволить створити більш лячний досвід у грі за рахунок обмежень у графіку, які були притаманні даній консолі. Обмежена кількість полігонів і текстур, а також низька роздільна здатність екрана змушували розробників шукати творчі рішення для передачі елементів страху, таких як освітлення, звукові ефекти та камери огляду. Ці обмеження допомагали створювати відчуття тривоги і напруги, які можуть бути ефективнішими, ніж більш реалістична графіка в сучасних іграх жахів. Крім того, нижча якість графіки дозволяла більшу свободу в уяві гравців, оскільки їхній мозок повинен був заповнити прогалини у візуальному зображенні. Це може призвести до більш зануреного і тривожного ігрового досвіду. Вона вважається більш страшною через такі аспекти:

Графічні обмеження: графіка PS1 була обмежена порівняно із сучасними консолями. Це означає, що зображення не були такими чіткими, а текстури не такими деталізованими. Це може викликати відчуття занепокоєння та посилити загальне відчуття страху та страху.

Звуковий дизайн. Багато ігор для PS1 значною мірою покладаються на звуковий дизайн, щоб створити страшну атмосферу. Обмежена графіка означала, що розробникам довелося бути більш креативними щодо звуку, використовуючи його для нагнітання напруги та створення зловісної атмосфери.

Ностальгія: для багатьох людей страх, який вони відчували під час гри на PS1, пов'язаний із почуттям ностальгії. Можливо, вони грали в ці ігри в дитинстві, і мемуари про цей страх залишилися з ними.

Вибір дизайну: багато ігор для PS1 мали більш абстрактний чи сюрреалістичний стиль дизайну, що могло викликати у них більше занепокоєння, ніж ігри з більш реалістичною графікою. Такий вибір дизайну може зробити гру менш заснованою на реальності, що може бути ще страшнішим. Крім того, використання PS1 графіки не тільки створює страшнішу та атмосфернішу гру, але й надає певні переваги з точки зору ігрової розробки. Старіший стиль графіки зазвичай потребує менше ресурсів, що робить її легшим у виконанні і дозволяє грі працювати на старіших комп'ютерах або ігрових консолях. Це також збільшує кількість потенційних гравців, які можуть насолоджуватись грою. Також такий вибір графіки може бути вигідним для ігрової студії, оскільки вона може заощадити на бюджеті розробки, який міг би бути витрачений на створення більш реалістичної графіки. Натомість розробники можуть зосередитися на інших аспектах гри, таких як сюжет, ігровий процес, звукові ефекти і т.д. Це може призвести до створення якіснішої гри в цілому, оскільки розробники зможуть приділити більше часу та ресурсів на інші аспекти гри, які можуть мати більше значення для ігрового досвіду гравців.

Технічні характеристики та особливості комп'ютерної гри «Catharsis»

У грі буде присутня механіка вибору, яка дозволяє гравцеві впливати на історію персонажа. Якщо персонаж приймає певні рішення у своєму теперішньому, такі як агресивніша поведінка чи відстороненість від інтересів оточуючих, це вплине з його передісторію. Гравець впливатиме на характер персонажа протягом усієї гри, обираючи відповіді у діалогах та здійснюючи більш агресивні дії проти ворогів. Ця механіка дозволяє пов'язати минуле та сучасне персонажа, а також дозволяє гравцям побачити, як їхні дії впливають на історію. Наприклад, якщо персонаж у своєму справжньому вбиває багато

монстрів, хоча міг уникнути бою, то в минулому він може вибрати агресивніший шлях і вчинити злочин. Це може змінити характер персонажа та його ставлення до інших персонажів у грі. Такий підхід створює унікальний та персональний досвід для кожного гравця, тому що кожен може впливати на історію персонажа по-різному залежно від своїх дій та виборів.

Також у грі планується використовувати вид гравця від другої особи у деяких моментах. Вид від другої особи в іграх - це перспектива, в якій гравець бачить гру світом "через очі" іншого персонажа, а не свої власні. Це означає, що гравець керує персонажем та дивиться на ігрове оточення так, як це бачив би сам персонаж. У цьому режимі гри зазвичай використовуються кути огляду, які показують персонажа збоку або зі спини.

Друга особа - це не персонаж, яким ви керуєте, і не ви особисто, як в першій особі, а інший персонаж, до якого гравець ставиться як до спостерігача. Вид від другої особи використовується в різних жанрах ігор, таких як пригодницькі ігри, шутери від третьої особи, рольові ігри і т.д.

Звукове рішення комп'ютерної гри «Catharsis»

Планується використання штучного інтелекту для озвучення гри за допомогою текст-ту-спіч технології, адже це суттєво спрощує процес створення голосових ефектів, і дозволяє сильно заощадити на бюджеті розробки гри. Також це дозволяє гравцям почути унікальний голос, створений штучним інтелектом. Використання нових технологій при створенні ігор може привернути увагу до проекту та зацікавити гравців, які бажають спробувати нові технології та отримати новий ігровий досвід. Крім того, використання штучного інтелекту може збільшити швидкість розробки гри та підвищити її якість, оскільки ця технологія дозволяє швидко генерувати різні голосові ефекти та зберігати їх у потрібному форматі.

В цілому, використання штучного інтелекту в ігровій індустрії дозволяє заощадити ресурси та покращити якість продукту, що може призвести до збільшення продажів та задоволення потреб гравців. Окрім використання

штучного інтелекту для озвучення ігрових персонажів, також планується використовувати бібліотеку звукових ефектів Soundcloud для озвучення тих частин гри, які штучний інтелект не може відтворити. Soundcloud надає безкоштовний доступ до великої кількості звукових ефектів, створених користувачами з усього світу, що дозволяє вибрати найбільш підходящі звуки для конкретних сцен у грі. Використання такої бібліотеки може заощадити час і ресурси, які можуть бути витрачені створення звукових ефектів з нуля. Крім того, використання звукових ефектів, створених іншими користувачами, може додати різноманітності в ігровий звуковий дизайн та надати грі свій унікальний стиль.

Висновки

Підводячи підсумки над виконаною роботою можна сказати, що Ps1 графіка, не дивлячись на свою старовинність, досі цікавить як різних розробників так і гравців занурюючи обидві сторони у почуття ностальгії, а також має досить багато переваг з технічної сторони розробки. Так само подібна графіка налякає набагато більше реалістичної і дарує грі унікальний вигляд. Також використання ші технологій в озвученні проекту зробить його менш витратним і додасть унікальності, яку так шукають гравці в надлишку однакових ігор на ринку. Мета проекту надати гравцеві глибоке занурення в історію персонажа, створити почуття присутності в ігровому світі та зв'язати гравця й персонажа в одне ціле. І в кінці подарувати гравцеві унікальну історію яку він ніколи не забуде.

Також ми визначили за якими критеріями створюються трейлери для ігор і зможемо відтворити це в практичній частині нашого проекту. У результаті створений нами трейлер буде чудовою рекламою гри, яка почне свою розробку та приверне за собою гравців, які бажатимуть підтримати проект і прикласти руку до його створення.

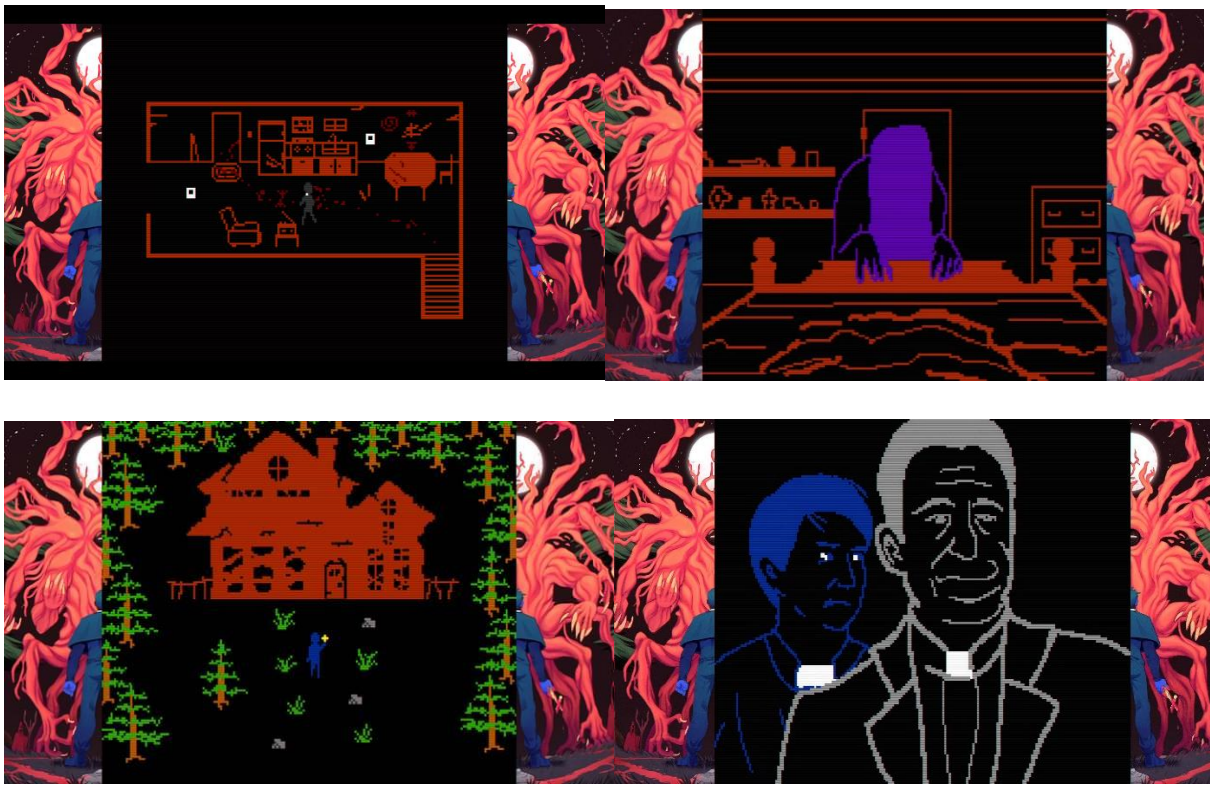
Література

1. FAITH Wiki, FAITH Series, FAITH The unholy trinity video game, веб-сайт URL: https://airdorf.fandom.com/wiki/Faith_(Video_Game)
2. Walking Dead Wiki, Season 2 (Telltale), Cast, Telltale Series, веб-сайт URL: https://walkingdead.fandom.com/wiki/Season_2_(Telltale)
3. Hotline Miami 2, Видеоигры, Hotline Miami 2: Wrong number, веб-сайт URL:https://hotlinemiami.fandom.com/ru/wiki/Hotline_Miami_2:_Wrong_Number
4. Ultrakill wiki веб-сайт URL: https://ultrakill.fandom.com/wiki/Home
5. Disco Elysium Wiki, welcome page веб-сайт URL: https://discoelysium.fandom.com/wiki/Disco_Elysium_Wiki
6. Wkipedia, the free encyclopedia, games, Paratopic веб-сайт URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Paratopic
7. Nancy Driver — Why Are Liminal Spaces So Creepy? веб-сайт URL: https://nancydriver.medium.com/why-are-liminal-spaces-so-creepy-c3b90e77ee8b#:~:text=Liminal%20spaces%20are%20places%20where,places%20of%20uncertainty%20and%20ambiguity.
8. Anonymous — 4chan archive, No.22661164, Paranormal веб-сайт URL: https://archive.4plebs.org/x/thread/22661164/#22661164
9. TV Tropes — Video game demake веб-сайт URL:

https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VideoGameDemake

ДОДАТОК 1. (аналіз аналогів)

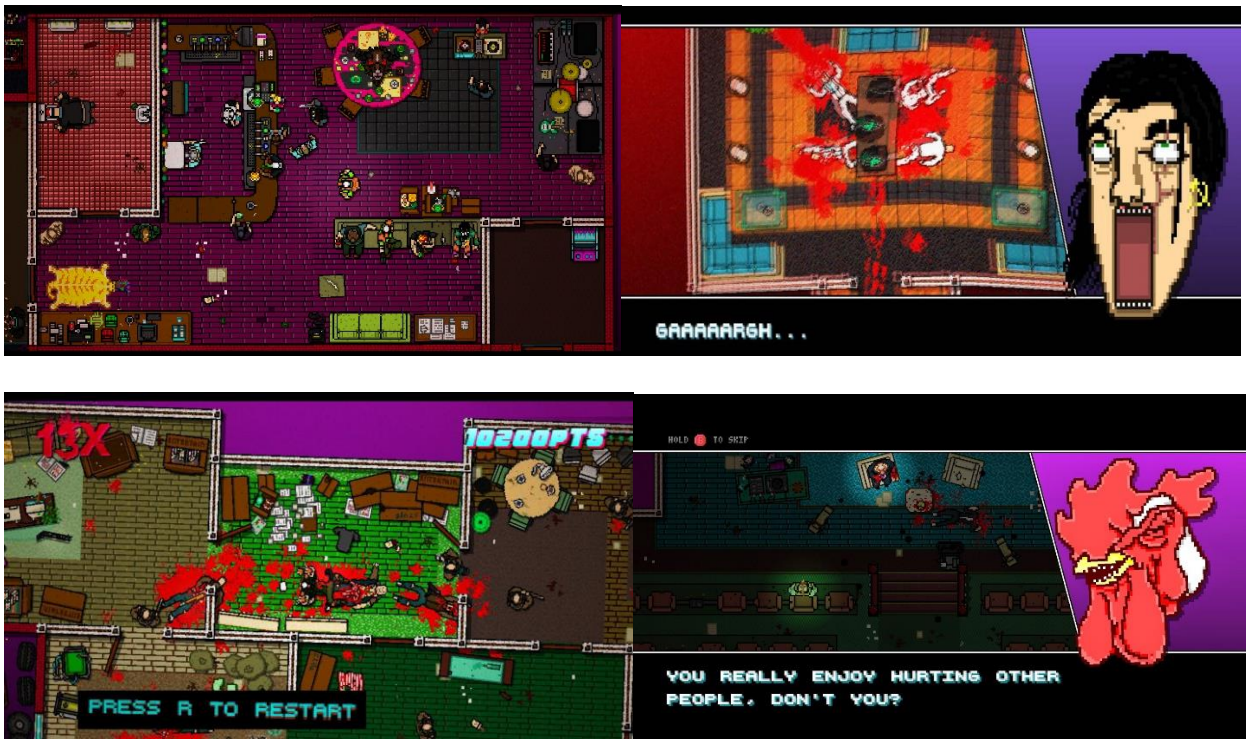
FAITH: The Unholy Trinity (рис 1.1)



The Walking Dead: Season 2 (рис 1.2)



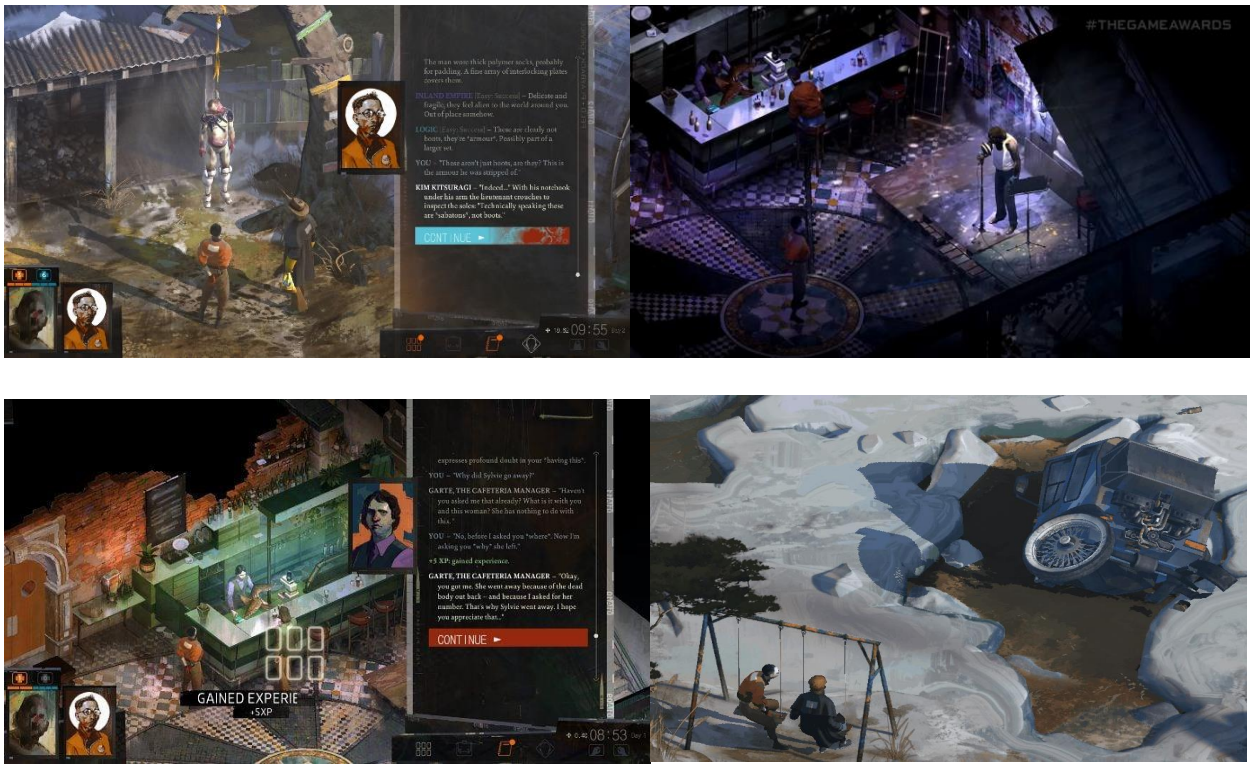
Hotline Miami 2: Wrong Number (рис 1.3)



Ultrakill (рис 1.4)



Disco Elysium (рис 1.5)



No one lives under the lighthouse (рис 1.6)



Silent Hill 4 The Room (рис 1.7)



Paratopic: Definitive Cut (рис 1.8)



Alisa (рис 1.9)



Онлайн легенда Backrooms рис (1.10)



ДОДАТОК 2. (Пошукові ескізи)

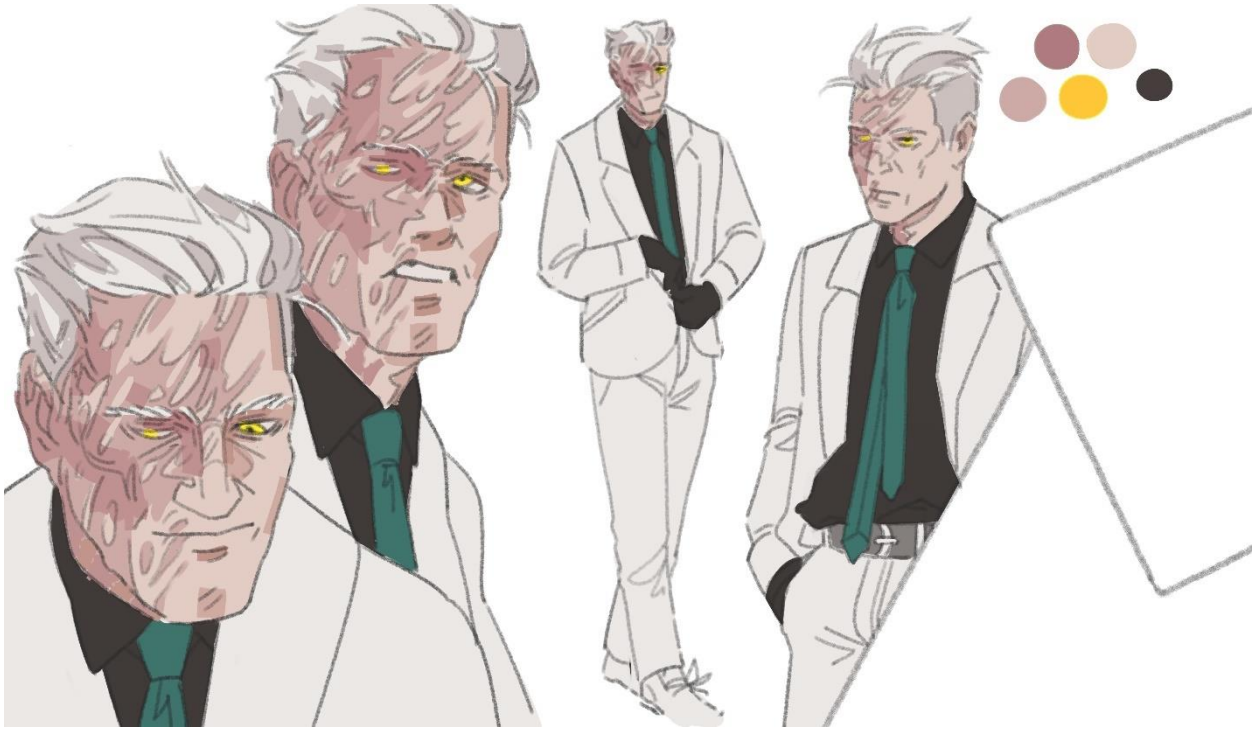


рис 2.1



рис 2.2

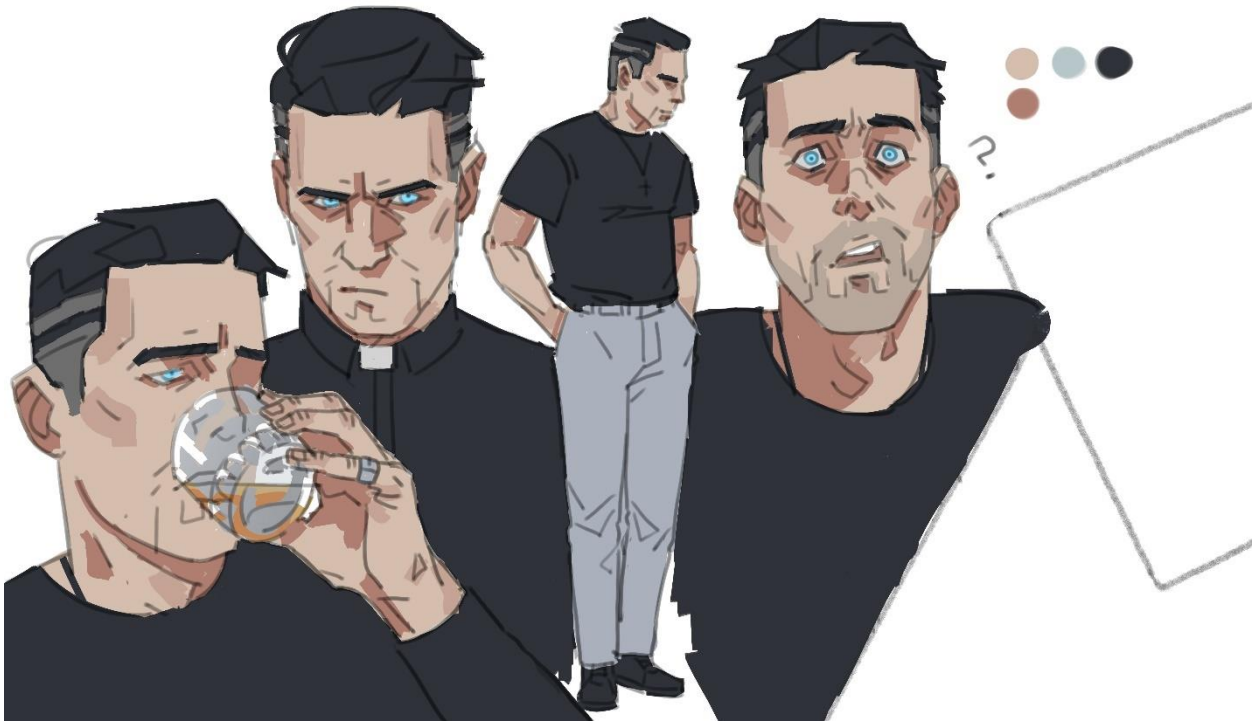


рис 2.3

