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

Пилипенко Варвара Антонівна

# ТРЕЙЛЕР КОМПЬЮТЕРНОЇ ГРИ “ID”

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. А. Пилипенко

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
Старший викладач

Харків–2023

**ЗМІСТ**

ВСТУП..... 3

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ..... 5

1.1.Трейлер комп’ютерної гри “Hellblade: Senua’s Sacrifice”..... 5

1.2.Трейлер комп’ютерної гри “Little Nightmares 2”..... 6

1.3.Трейлер комп’ютерної гри “Until Dawn”..... 7

1.4. Трейлер комп’ютерної гри “Shady part of me”..... 8

1.5. Анімаційний ролик “ずっと真夜中でいいのに。『お勉強しといてよ』mv (zutomayo — study me)”..... 8

1.6. Анімаційний ролик “goodbye robin!” ..... 9

1.7. Анімаційний ролик “いのちの食べ方 — Eve”..... 10

1.8. Анімаційний ролик “『チェンソーマン』第９話ノンクレジットエンディングchainsaw man #9 Ending”..... 11

1.9. Анімаційний ролик “『チェンソーマン』第５話ノンクレジットエンディング chainsaw man #5 Ending”..... 12

1.10. Трейлер комп’ютерної гри “Gris”..... 13

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ..... 14

2.1. Концепція роботи та структура трейлеру комп’ютерної гри “Id”. ..... 14

2.2. Стилістична концепція трейлеру комп’ютерної гри “Id”. ..... 14

2.3. Технічні характеристики та особливості. ..... 15

2.4. Звукове рішення. ..... 15

ВИСНОВКИ..... 16

ЛІТЕРАТУРА..... 18

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ..... 19

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК ..... 27

ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ..... 30

# ВСТУП

Протягом останніх десятиліть комп’ютерні ігри стали популярними на рівні з фільмами й мультфільмами, та перестали бути просто розважальним видом дозвілля. Зараз вони мають складні та заплутані сюжети, що здатні висвітлювати важливі теми та проблеми. Автори ігор можуть використовувати різні техніки, щоб передати свої ідеї та виразити свою творчість. Гра — це не просто трата часу, а захоплива подорож, під час якої персонажі можуть стати відображенням гравця.

Сьогоднішній ринок відеоігор є вкрай конкурентним, і трейлери стали незамінним елементом маркетингової кампанії для досягнення успіху. Добре продуманий трейлер гри може викликати хвилювання серед геймерів, стимулюючи інтерес і призводячи до збільшення продажів. Це особливо важливо, оскільки кількість відеоігор на ринку зростає з кожним роком, а конкуренція між розробниками щоразу підвищується. Розробка унікального ігрового трейлера стала важливою складовою маркетингової стратегії, адже це єдиний засіб вирізнитися з-поміж сотень інших ігор та привернути увагу гравців. Створення трейлера, який відображає унікальні особливості гри, її головні переваги та надає загальний уявлення про геймплей, може стати визначальним фактором для того, щоб гра стала успішною[2].

Страхи та фобії є частиною нашого життя, вони бувають різні й різної сили, тому їх виявлення та розуміння можуть бути складними для деяких людей. Саме тому в трейлері до гри “Id”, ми маємо змогу показати внутрішній світ людини із фобіями. Створення подібного проєкту може стати інноваційним способом привернути увагу до цієї проблеми. Гра може допомогти залучити до проблеми різні групи людей, молодих та дорослих. Підвищення свідомості про фобії та їх наслідки, важливий крок для зміни ставлення до цієї проблеми в суспільстві. Такий проєкт може також стати місцем для обміну інформацією та підтримки між людьми, які стикаються з цією проблемою.

Головна мета анімації — представити графічний дизайн комп'ютерної гри з доступною розповіддю, ознайомлення людей та поширення проблеми фобій серед гравців. Гра базується на таких жанрах, як: квест, горор, гра з сюжетом.

*Актуальність.* Ігровий жанр жахів є одним з найзатребуванішим і підходить як для чоловіків, так і для жінок. Хоча горор ігри існують з самого початку гейміндустрії, вони стають дедалі популярнішими. Багато людей думають, що ігри жахів призначені лише для тих, хто любить налякатися, але це не зовсім так. Якщо гра зроблена якісно, то вона може бути і страшною, і веселою, і навіть давати можливість замислитися[1]. Сюжетна лінія "Id" побудована на основі сучасних ігор для більшого зацікавлення гравців віком від 15 до 30 років, бо саме ця вікова категорія людей, більш за усіх грає в ігри. У грі, головний герой є збірним образом сучасної людини з актуальними проблемами, що додає новизни до проєкту. Він має характерні ознаки, які притаманні людям з соціально фобією[1], клаустрофобією[2] та аутофобією[3], ця різноманітність дозволить гравцям з різних соціальних груп та різними страхами відчувати себе репрезентованими. Головний герой є відображенням реальної ситуації з фобіями та їх впливом на життя людей, що може допомогти підвищити свідомість про цю проблему.

*Новизна.* Теми психологічних захворювань, страхів або інших порушень не часто підіймають в іграх. Завдяки, тому що гравець не просто спостерігає за історією, а приймаю безпосередньо участь в ній, він може глибше поринути в суть ідеї, відчути її на собі та краще зрозуміти. Отже, створення гри про фобії може мати значний вплив на підвищення уваги до соціальної проблеми та залучення громадської уваги до її розв'язання.

---

[1] Соціофо́бія — ірраціональний страх виконання будь-яких суспільних дій (наприклад, публічних виступів), дій, які супроводжуються увагою з боку сторонніх осіб, або зустрічатися та розмовляти з незнайомими людьми.

[2] Клаустрофо́бія — страх перед замкненим простором.

[3] Аутофо́бія — патологічний страх самотності. Також страх самого себе.

# РОЗДІЛ 1.
# АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Зважаючи на те, що дипломний проєкт буде трейлером до сюжетної гри в жанрі горор, варто розглянути два основних напрямки. Перший напрямок буде включати аналіз трейлерів ігор, які схожі за жанром і тематикою на наш проєкт. Ми дослідимо їхню структуру та спосіб взаємодії між зображеннями та музикою. Другий напрямок буде пов'язаний із дослідженням анімаційних роликів, які не є прямими аналогами нашої гри, проте мають цікаві прийоми та техніки, які можуть бути корисними у створенні візуальної концепції проєкту. Ми звернемо увагу на роботу з кольором та стилями, а також на динаміку подачі сюжету. У підсумку, дослідження двох напрямків допоможе нам краще розкрити ідеї та концепцію нашого дипломного проєкту, та забезпечить більш успішний результат у створенні трейлера гри.

**1.1.Трейлер комп'ютерної гри "Hellblade: Senua's Sacrifice".** "Hellblade: Senua's Sacrifice"[4] це пригодницька інді-гра[5] в жанрі темного фентезі та психологічних жахів, розроблена та видана студією "Ninja Theory" у 2017 році (Іл. 4.). Події гри відбуваються в ранньому середньовіччі представляючи історичне тло з кельтською і скандинавською міфологією. Героїня Сенуа, вирушає у подорож у світ мертвих Гельгейм, щоб врятувати душу свого коханого, але через її психічну недугу реальність переплітається з галюцинаціями що робить пригоду заплутанішою. У гри дуже виразний стиль, автори добре працюють з різкістю камери, дуже схоже на предметну зйомку. Через малий бюджет більшість ключових другорядних персонажів, це просто зняті актори, відео з якими вправно вписати у світ гри, це нагадує колаж.

Весь час нас супроводжує три головні голоси, які належать близьким та рідним Сенуа, та фонові голоси що майже постійно щось шепочуть та коментують її дії. Головною особливістю цієї гри є незвичний звуковий дизайн. Для реалістичного зображення психозу був використаний

[4] https://www.youtube.com/watch?v=f7Ir5icRsZ0&t=61s
[5] Незалежні ігри або інді-ігри — відеоігри, створені незалежно від фінансової підтримки великих видавців.

бінауральний запис[6], в навушниках ти повністю поринаєш в атмосферу і можеш відчути як живе людина з такою хворобою. Також при розробці, автори використовували захват рухів з обличчям, від чого міміка та рухи Сенуа виглядають дуже живо та реалістично. В трейлері показати кат-сцени[7] та частина геймплея, під один з головних голосів в голові героїні. У відео чергуються кадри з різних часів життя Сенуа, вони сильно відрізняються по кольору та настрою, так щасливе минуле з мріями трохи розмите в теплих кольорах, а жорстока реальність холодна і контрастна, з інколи майже повністю чорними кадрами.

**1.2.Трейлер комп'ютерної гри "Little Nightmares 2".** "Little Nightmares 2"[8] це комп'ютерна гра в жанрі 3D платформера з елементами квесту і горора, розроблена шведською компанією "Tarsier Studios" та випущеною у 2021 році (Іл. 5.). Як і "Little Nightmares", покладається на оповідання навколишнього середовища: історія розповідається за допомогою локацій та персонажів, тексти чи діалоги відсутні. Головний герой Моно, з дівчинкою, на ім'я Шість йдуть через жорстокий та темний світ, повз різноманітних монстрів до сигнальної вежі, яка спостерігає за всім світом. Гра поділяється на декілька розділів головний герой, може під керуванням гравця ходити, бігати, стрибати та лазити по окремих розділах.

Трейлер до цієї гри був створений так, щоб відтворити атмосферу й естетику, та одразу дати зрозуміти, що ця пригода не буде легкою. Дальні плани створюють контраст між маленькими фігурами героїв та масштабними всесвітами, які вони долають, що підсилює враження небезпеки та напруження. Бійки та епічні сцени з босами демонструють, наскільки складним є шлях героїв до досягнення своєї мети. Музичний супровід у трейлері не просто відповідає дії на екрані, але й підсилює емоційний ефект від перегляду. Темп трейлеру

---

[6] Бінауральний запис — метод стереофонічного запису, при якому різними методами досягається відчуття бінаурального ефекту при прослуховуванні через навушники. Локалізація звуку, бінауральний ефект— можливість визначати місце розміщення джерела звуку. Бінауральний ефект пояснюється тим, що звук доходить до обох вух неодночасно.

[7] Внутрішньоігрове відео — епізод у відеогрі у якому гравець продовжує контролювати події у супроводі інтерактивного фону, або не контролює дії на екрані взагалі.

[8] https://www.youtube.com/watch?v=AI9zBBTyX-E&t=13s

нарощується до кінця, довгі, спокійні кадри з вивченням середовища змінюються на швидкі кадри з бійками та втечею від босів. Навколишній світ ніби руйнується, додаючи інтриги та страху, що герої можуть не впоратися з небезпекою.
Трейлер збуджує бажання грати у гру і дізнатися більше про героїв та світ, в якому вони живуть. Він підказує, що гравців чекає насичений та захопливий ігровий процес, що гарантовано залишить незабутні враження.

**1.3.Трейлер комп'ютерної гри "Until Dawn".** "Until Dawn"[9] — відеогра в жанрі інтерактивного фільму з елементами "survival horror"[10], розроблена компанією Supermassive Games та випущена у 2015 році (Іл. 6.). Ця гра наслідує фільми-слешери та оповідає про групу молодих людей, які зібралися вночі на засніженій горі на вечірку. Рік тому в тому ж місці зникли двоє дівчат і тепер незнайомець починає полювання на гостей. Вони повинні протриматися до світанку, коли прибуде допомога, і між тим з'ясувати що насправді відбувається на горі. "Until Dawn" — інтерактивний фільм, де в різних епізодах належить керувати вісьмома персонажами. Ігровий процес в основному поєднує відеовставки та дослідження території з виглядом від третьої особи. Гравцям потрібно шукати підказки та корисні предмети, які потім використовувати для виживання та розслідування.

У грі кожен персонаж може жити або померти залежно від дій гравця. Іноді вибір одного варіанту може привести до смерті одного з персонажів, а в інших випадках — до того, що вони виживуть до кінця гри. Гравець впливає на розвиток сюжету, залежно від виборів, які він робить від імені персонажів. У грі також є елементи квестів та пазлів, які допомагають збирати інформацію про сюжет та головних героїв. Гра має моторошні звуки та образи, що створюють напруження та атмосферу страху, що робить її захопливою та цікавою.

**"**Until Dawn**" —** це не тільки жахлива історія, але і величезний досвід гри, який пропонує багато варіантів розвитку історії та різні кінцівки, залежно

---

**9** https://www.youtube.com/watch?v=4bgIZONHPXA&t=23s

[10] Survival horror — жанр відеоігор, натхнений літературою та фільмами жаху 1990-х. Ігри цього жанру найчастіше являють собою комбінацію пригодницького бойовика з фіксованими ракурсами камери, що включають у себе різні специфічні складові, які сприяють відповідній атмосфері.

від рішень гравця. Гра вдало поєднує в собі кінематографічні сцени та інтерактивну геймплейну механіку, що робить її унікальною у своєму жанрі.

**1.4. Трейлер комп'ютерної гри "Shady part of me".** "Shady Part of Me"[11] — платформна відеогра-головоломка, розроблена "Douze Dixièmes" (Іл. 7.). У грі ви зустрінете маленьку дівчинку та її тінь, які борються з емоціями у зворушливій історії, що переповнена поворотами й несподіванками у сюрреалістичних пейзажах снів. Щоб здолати подорож, головні герої повинні вчитися, співпрацювати та розвиватися. На початку трейлера ми бачимо дівчинку, яка просинається у своєму ліжку та починає свій шлях. Головна героїня знаходиться в дивному та містичному світі, де все, що навколо неї, рухається та змінюється подібно сну.

Візуальна частина гри "Shady Part of Me" відрізняється особливим графічним оформленням, 3D простір стилізований під 2D комікси. Також гра пропонує дві різні «частини» персонажа. Головна героїня — дівчинка, яка має "тіньову" половину, що рухається окремо від неї. Геймпле спирається на два простори в яких існують героїні і він кардинально різний. Головоломки побудовані на грі зі світлом і тінями, а також простором. Можна перемикатися між об'ємною сюрреалістичною реальністю та плоскими тінями, подорожувати по різноманітним площинам.

Трейлер показує дуже гарну графіку та дизайн різних рівнів, елементи геймплею та взаємодії головних героїнь. В трейлері ми бачимо дівчинку та її тінь, які разом просуваються по своєму шляху та долають всі труднощі разом. Це може бути символом їх внутрішньої боротьби та проблем, які їм доводиться переживати. Не менш важливою є музичний супровід, який підкреслює загадкову та дивну атмосферу гри.

**1.5. Анімаційний ролик "ずっと真夜中でいいのに。『お勉強しといてよ』mv (zutomayo — study me)".** "Study me"[12] це анімаційний кліп на пісню намальований і випущений у 2020 році художником-аніматором "kung-fu-

[11] https://www.youtube.com/watch?v=sHuDtuUEyGo&t=11s
[12] https://www.youtube.com/watch?v=Atvsg_zogxo

piggy” (Іл. 8.). Ця історія розпочинається зі звичайних кадрів рутини головної героїні, які нагадують сцени з відеоігор, де вона зображена як другорядний персонаж і одразу дає нам зрозуміти що її світ не зовсім справжній. Наступні сцени показують ті ж самі кадри, але вже з іншими спотвореннями, що заохочує героїню задуматися про те, що її реальність може бути не такою, як здається. З цим усвідомленням вона приймає рішення втекти з цього світу і збирається з духом. Долаючи перешкоди, у вигляді віртуального простору, вона майже досягає цілі, але падає. Вона опускає руки й майже піддається натиску мережі, але знаходить в собі сили й досягає мети. Проте, виявляється, що вихід з цієї гри не можливий, і ролик закінчується, залишаючи глядача думати про можливий кінець цієї історії.

У музичному кліпі використовується синтезована музика, що створює своєрідний електронний звуковий пейзаж. Анімаційна робота дуже деталізована та динамічна, вона підкреслює настрій пісні та створює глибокий емоційний ефект. Відображення космічних просторів, яскраві кольорові палітри та метафоричні образи у відео роблять кліп дуже вражаючим та інтригуючим. Ролик є досить коротким, але змістовним, зі поєднанням музики та анімації, яке створює унікальний ефект та залишає глядача під враженням ще довго після перегляду.

**1.6. Анімаційний ролик “goodbye robin!”**[13] (Іл. 9.). Режисерами виступили: Софі Барокас (Sophie Barocas), Емілі Даміенс (Emilie Damiens), Донсан Кім (Dongsan Kim). Міка лежить на лугу і дивлячись на квітку поринає у свої спогади. У його голові прокидається велетень, що застряг в смутку та апатії і одночасно з цим з’являється ще одне яскраве створіння в велетні. Цей яскравий персонаж бачить бульбашку що є спогадами Мікі з дитинства, він починає збирати їх переживаючи всі події та емоції. Одна бульбашка відрізняється від інших бо є болючим спогадом про розлучення з другом, але вогник приймає ці почуття і вирішує допомогти велетню. Закінчується ролик тим що Міка нарешті перестає сумувати та приймає втрату давнього друга. В

[13] https://www.youtube.com/watch?v=vAZb7R8WtnM&t=235s

цьому мультфільмі чудово видно конфлікт із самим собою, те як герой вивчає свої почуття. Використовується драматургійний заряд емоції з кожною хвилиною стають все яскравіше та сильніше приходячи до гармонії.

Анімація має впізнавану та характерну мальовку, яка нагадує ілюстрації до дитячих книжок. Кольорова палітра підкреслює емоційну складову ролика, характер, інтенсивність та відтінок почуттів героя. Перша частина анімації характеризується сумом та апатією, що підкреслюється темними відтінками, переважно зеленого та блакитного кольору, тоді як кінцева частина передає полегшення та щастя, маючи світліші відтінки жовтого, рожевого та салатового кольорів. Дизайни персонажів та стиль відрізняються в залежності від локації, наприклад, спогади мають нечіткі контури з викривленою перспективою, що відділяє їх від реальності. Внутрішній світ головного героя є незвичайним та різнобарвним, а персонажі мають більш казкову зовнішність, ніж реальну.

**1.7. Анімаційний ролик “いのちの食べ方 — Eve”**[14]. Це музичний анімаційний кліп до пісні, виконаний “mariyasu_ame” і випущений у 2020 році (Іл. 10.). Історія містить підтекст про життя та смерть, про те, як кожен може знайти свою внутрішню силу та знайти спосіб знайти зміст у своєму житті, навіть якщо, на перший погляд, все втрачено. Цей кліп має дуже чіткий стиль, що надає йому унікальності та оригінальності. Автор вміло використовує активний помаранчевий колір як головний елемент візуальної композиції, художник не боїться використовувати його основним кольором в сценах, часто роблячи дуже активний фон залишаючи передній план більш монохромним, це створює яскраву та енергійну атмосферу, яка відповідає темпу та настрою пісні. Зображення плоске з лише двома тонами та декількома основними кольорами, це дозволяє зробити чітку та деталізовану анімацію, що сприяє створенню декоративного та естетичного ефекту. Автор звертає увагу на деталі, в анімації повно відсилок та сцен, що багато розповідають про

[14] https://www.youtube.com/watch?v=U7L-3VXAkSA

головного героя. Образи персонажів детально пропрацьовані, що допомагає їм стати впізнаваними та цікавими для глядача.

Анімація є дуже ритмічною та відповідає темпу пісні, що підкреслює емоційний зміст музичного твору. На динамічних моментах, анімація стає швидкою з великою кількістю рухів, тоді як на ліричних моментах вона може бути сповільненою або статичною, що дозволяє передати настрій та емоції, які містяться в пісні. Узагалі, кліп вдало передає емоції та настрій пісні, створюючи враження співпраці між музикою та візуальним елементом. Він є чітко пропрацьованим та витонченим у своїй естетиці, що допомагає створити запам'ятовуючийся та цікавий досвід для глядача.

**1.8. Анімаційний ролик "『チェンソーマン』第９話ノンクレジットエンディングchainsaw man #9 Ending"[15].** Ролик був створений студією MAPPA, яка відома своїми вражаючими анімаційними роботами. Ця анімація є ендінгом до аніме "Chainsaw man" випущений у 2021 році (Іл. 11.). Кожен ендінг[16] серії аніме зазвичай прив'язаний до конкретної події або персонажа і допомагає глядачам краще розуміти історію. У дев'ятому ендінгу, зокрема, акцент зроблений на другорядному персонажі, який мав важливу роль в історії, хоч і на декілька епізодів.

Ролик відображає стиль та настрій серії, де насильство та кривавість поєднуються з містикою та філософією. Відео презентує нам абстрактну сцену, яка включає в себе кілька символів, що пов'язані з історією серії, зображення складаються з ланцюгів, зубів, кісток та різних механізмів, що відповідають відтворенню унікальної атмосфери серії. Анімація є частиною творчого процесу та допомагає побудувати унікальну атмосферу серії для глядачів. Пісня в ендінгу поступово набирає обертів, а картинка стає все більш і більш динамічною, що підкреслює жагу до життя персонажа, але його роль як і сама анімація, стає тихішою і дуже швидко закінчується. Це може бути

[15] https://www.youtube.com/watch?v=giJKMtRnD20

[16] Ендінг — анімаційна заставка з кінцевими титрами в ТВ-серіалах, як правило, що показується в кінці кожної серії і супроводжується кінцевою піснею.

сприйнято як прощання з улюбленим героєм серіалу. Анімація в цьому ендінгу абстрактна та складається з простих, плавних рухів в такт музиці. Кольорова гамма дуже витримана та складається лише з трьох кольорів, під стиль манги. У цілому, дев'ятий ендінг є прекрасним прикладом того, як музика та анімація можуть поєднатися для передачі емоцій та глибинного змісту.

**1.9. Анімаційний ролик "『チェンソーマン』第５話ノンクレジットエンディング chainsaw man #5 Ending"[17].** Студією MAPPA продемонструвала дивовижну креативність та не пошкодувала сил на малювання індивідуальних та зовсім різних ендінгів для серій аніме (Іл. 12.). Вони експериментували з музикою, візуальними стилями, техніками та ефектами, від чого кожну серію глядач додивляється до самого кінця. Аніматори професійно поєднували різні напрями анімації, проявляючи велику майстерність у злагодженій комбінації динамічних саундтреків з повільною анімацією і навпаки. П'ятий ендін, як і попередні, представляє нам ще хвилину абстрактної анімації до сюжету епізода. В ній герої потрапляють в нескінченну кімнату з якої неможливо вибратися, кожного разу, куди б вони не шли, вони потрапляли в одне і те саме місце. В анімації це було проілюстровано безкінечними сходинками, персонажами які постійно рухаються, але стоять на місці, нескінченно повторюющимися кімнатами. В одному кадрі анімація може бути сповільнена або навпаки прискорена, що додає хаотичності й передає паніку яку відчували герої. Протягом хвилини рух на екрані не зупинявся ні на мить, і тільки в кінці цього періоду глядач може відпочити довгим кадром з головним героєм.

В ендінге поєднується багато стилів, від простих графічних чорно-білих ілюстрацій до мальовничих кадрів та кислотних акцентів, також використовувалась техніка колажу інколи накладається декілька анімацій в різних стилях які не завжди стикуються з ритмом пісні. MAPPA одна з не багатьох японських студій які успішно використовують 3D анімацію для своїх

[17] https://www.youtube.com/watch?v=ymQ3wEIq84Y

проєктів, і “Chainsaw man” став ілюстрацією високого рівня студії. В ендінгу 3D використовується в місцях де об'єкти потрібно показати з усіх боків, на початку і в кінці.

**1.10. Трейлер комп’ютерної гри “Gris”.** “Gris”[18] — це експериментальна платформна відеогра, розроблена “Nomada Studio” (Іл. 13.). Гра має непересічну візуальну стилістику, що створюється за допомогою ручного малюнку, анімації й вражаючим кольорових схем. Гра також відрізняється від класичних платформерів своїм підходом до розвитку головної героїні. Вона не отримує нових здібностей або предметів під час прогресу гри, а замість цього її характер розвивається і змінюється в процесі подолання труднощів. У грі немає тексту чи діалогів, замість цього, гравець веде свою героїню, на ім’я Gris, через прекрасний фантастичний світ, сповнений загадкових пейзажів і інтерактивних головоломок. Головною метою є просування далі в історії та розкриття її сюжету шляхом дослідження різноманітних середовищ, знаходження та активації складних механізмів, а також подолання перешкод.

Гра є відмінним прикладом того, як відеоігри можуть бути мистецьким твором, сприйматися як такі й переносити гравця в магічний світ. “Gris” — це гра, що інтригує психологічним підтекстом, що простежується через символіку та метафори, які можуть бути інтерпретовані різними способами. Гра “Gris” стала прикладом того, як відеоігри можуть бути не тільки розважальними, але й мистецькими творами, які можуть надихати та створювати незабутні враження у гравців. це гра, яка хоче навчити нас чомусь про ці страхи, які ми тримаємо всередині. Це робиться завдяки красивому художньому стилю, зворушливому звуковому ландшафту та геймплею, який інколи переходить у метафору.

[18] https://www.youtube.com/watch?v=BRiKQIVo7ao

# РОЗДІЛ 2.
# ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

**2.1. Концепція роботи та структура трейлеру комп'ютерної гри** "**Id**". У грі гравець керує персонажем, який потрапив у заплутаний всесвіт своєї підсвідомості, де перебувають його страхи та почуття. Головним завданням є подолання цих страхів і нарешті знайти гармонію між своїм «Воно», «Я» та «Над-Я». Головний герой гри має можливість робити різні вибори й приймати рішення, які безпосередньо впливають на подальші сцени та сюжет гри загалом. Прийняття правильних рішень може допомогти персонажу подолати свої фобії й знайти гармонію з собою, тоді як неправильні рішення можуть затягнути його ще глибше у світ страхів і почуттів. Такий підхід може зробити гру цікавішою та емоційно зарядженою для гравців, оскільки вони відчуваються у ролі головного героя, який повинен пройти складний шлях самопізнання та боротьби зі своїми внутрішніми демонами.

Структура трейлеру буде складатись з трьох різних частин, кожна з яких представить локацію пов'язаною з однією фобією. Перша локація це соціофобія в ній персонаж буде ховатися в тіні від рук та очей, стикнеться з труднощами та навчиться боротися зі страхом перед людьми по дорозі до наступної локації. Друга частина — клаустрофобія, в ній персонаж потрапляє в вузьку печеру яка намагається його здавити, він навчиться контролювати свої емоції для подолання боса та пошуку виходу. Третя локація це аутофобія, тут персонаж відчує себе самотнім та стикнеться із самим собою, він прийме себе тим самим поборовши страх.

**2.2. Стилістична концепція трейлеру комп'ютерної гри** "**Id**". Синематека — це елемент відеоігрової розробки, який описує візуальні аспекти гри, які не є частиною реального геймплею, але використовуються для створення настрою, розповіді історії та передачі інформації гравцю. В синематеці відображаються важливі моменти сюжету, діалоги або наприклад екшн-сцени. Вона забезпечує зручний спосіб для розповіді історії що дозволяючи гравцю зануритися в ігровий світ та стати частиною його.

Персонаж створений стилізованим без яскраво виражених жіночих або чоловічих прикмет, з простим градієнтним покрасом. В трейлері буде показано три локації які є суб'єктивним баченням страхів, кожна є теж важливим персонажем в історії тому вони не статичними, а взаємодіять з персонажем з різною інтенсивністю. Кольорова гамма є витриманою, переважно в ролику фігурують холодні відтінки з яскравими червоними та рожевими акцентами. Персонаж буде візуально контрастувати з оточенням, на фоні детальних, графічних локацій він буде навпаки простим та мультяшним.

**2.3. Технічні характеристики та особливості.** Тривалість: півтори хвилини. Роздільна здатність: Full HD, 1920x1080 пікселів. Для створення дипломного проєкту використовувалися такі програми як Adobe Photoshop, Krita та Adobe After Effects. Весь ролик це покадрова 2D анімація. Photoshop використовувався для створення графіки, концептів персонажів та локацій, малюванні фонів. Майже вся покадрова анімація виконувалась в Krita.

**2.4. Звукове рішення.** Музика відіграє важливу роль у створенні будь-якого медіапродукту. Її правильне використання може ефективніше передати емоції та створити потрібний настрій на екрані. Для багатьох жанрів, звук є надзвичайно важливою складовою, а в трейлерах до горер ігор динаміка та музика грають ключову роль у привернені уваги аудиторії та передачі настрою гри.

Для створення трейлера до проєкту було обрано похмуру, монотонну музику та фонові звуки з безкоштовної фонотеки сервісу Youtube. Головна мета— тримати глядача в постійній напрузі та підсилювати емоції, що він переживає в процесі перегляду. Такий підхід дозволяє створити атмосферу тривоги та страху, що підсилює враження від проєкту та забезпечує глибше сприйняття історії та персонажів. Для створення трейлера до проєкту було обрано похмуру, монотонну музику та фонові звуки з безкоштовної фонотеки сервісу Youtube. В ролику будуть чергуватися довгі кадри зі швидкими та динамічними рухами, щоб їх об'єднати під один настрій, була обрана саме така, гнітюча, важка музика.

# ВИСНОВКИ

Тема страхів та фобій є досить складною та багатогранною, оскільки стосується не тільки психології людини, а і її поведінки та взаємодії зі світом. Страх — це нормальна реакція організму на небезпеку або загрозу, яка виникає у кожної людини. Фобії ж — це надмірний, неадекватним і перебільшеним страхом перед певним об’єктом, ситуацією або дією [4]. В іграх жанру “горор” фобії часто використовуються як ефективний засіб створення атмосфери жаху та напруги, що допомагає відчути глядачам інтенсивність подій на екрані. Проте в реальному житті вони можуть мати серйозні наслідки для здоров'я та життєдіяльності людини.

1. Створення правильної атмосфери є важливим для ігор жахів, оскільки це може бути різницею між грою, яка буде лякати, і грою, яка буде просто дурною. Страшні відеоігри дають шанс відчути те, чого ми боїмося, і довести собі, що ми сильніші, ніж ми думаєте. У трейлері необхідно правильно донести інформацію про гру та її особливості. Рух камери може бути використаний для створення потрібної настрою. Повільний рух підкреслює драматизм та напругу, тоді як динамічні кадри допомагають передати паніку та підсилити почуття страху. Крім того, важливо використовувати відповідний колірний гаму, який може викликати певні емоції та настрій. Темні кольори, такі як чорний, темно-синій та темно-фіолетовий.

2. Один з ключових елементів трейлерів — це створення відповідного музичного супровіду. Музика, звукові ефекти та голоси героїв мають велике значення. Правильний звук може допомогти створити враження повноцінного світу, в якому діє головний герой. Зазвичай використовуються зловісні та ледь чутні звуки, що викликають тривогу та напруження, або гучні ефекти, такі як скрежіт та крик, що підсилюють ефект страху. Дисонанс у музиці змушує глядача почуватися неспокійно, через нього вона звучить нестійко, передає відчуття конфлікту і це допомагає створити напругу та відчуття руху.

3. Сучасні трейлери до ігор в жанрі горор мають за мету відображення атмосфери жаху та напруги, яку гравець може очікувати. В них

використовуються різні техніки, такі як напружений візуальний ряд, емоційна музика та голосний аудіо супровід, щоб створити напруження та страх у гравця. У цілому, можна стверджувати, що сучасні трейлери до ігор в жанрі горор є важливим інструментом маркетингу та продажів. Вони демонструють потенційним гравцям атмосферу та геймплей гри, надихаючи їх на покупку та глибоке занурення в ігровий світ.

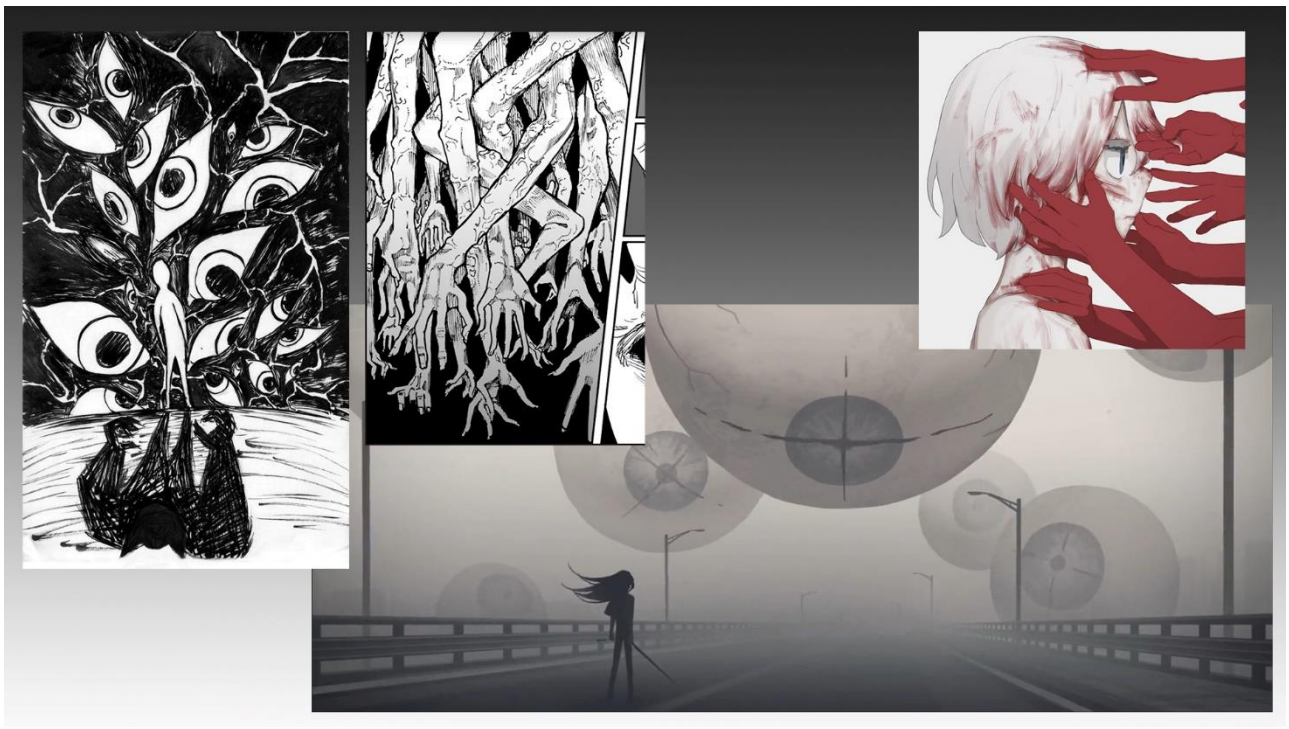
4. 2D графіка дозволяє створювати більш абстрактні та незвичні ігрові світи, які можуть бути дуже ефективними в створенні страху та напруження. Такі світи можуть бути стильним заплутаним лабіринтом цікавим для гравця. 2D дуже ефективний інструмент в створенні хорор-ігор. Вона може бути використана для створення мінімалістичної, моторошної атмосфери, або для створення абстрактних та незвичайних ігрових світів, які можуть створювати особливе напруження та страх у гравців.

Проєкт **“**Id**”**, який зосереджується на фобіях та їх наслідках для людей, може мати велике значення для підвищення уваги до цієї соціальної проблеми та залучення громадської уваги до її розв’язання. Такий проєкт може бути важливим інструментом для поширення інформації про фобії та їх вплив на життя людей, а також для підвищення свідомості щодо того, які кроки можна зробити, щоб допомогти людям з фобіями.

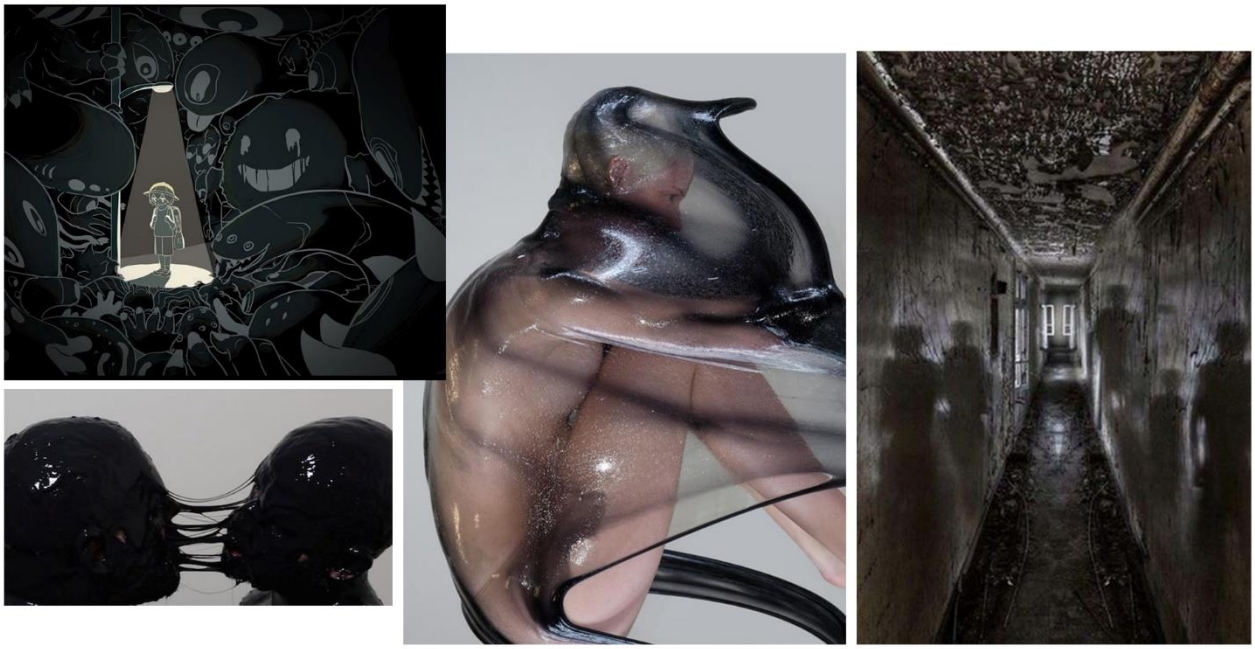
## ЛІТЕРАТУРА

1. Adrian Halen. Is Horror The Most Popular Gaming Genre This Year? Adrian Halen 10/02/2022 Articles special. horrornews. URL: https://horrornews.net/175320/is-horror-the-most-popular-gaming-genre-this-year/ (дата звернення: 05.05.2023).
2. Dang P. Creating the Ultimate Game Trailer to Stand Out in the Marketplace. animost. URL: https://animost.com/tutorials/game-trailer/ (дата звернення: 03.05.2023).
3. Dean J. Shady Part Of Me Review What's lurking in the shadows?. attackofthefanboy. URL: https://attackofthefanboy.com/reviews/shady-part-of-me-review/ (дата звернення: 29.04.2023).
4. Overview — Phobias. nhs.uk. URL: https://www.nhs.uk/mental-health/conditions/phobias/overview/ (дата звернення: 01.05.2023).
5. Soham De. Why Do People Like Playing Scary Video Games?. makeuseof. URL: https://www.makeuseof.com/why-people-like-scary-video-games/ (дата звернення: 02.05.2023).

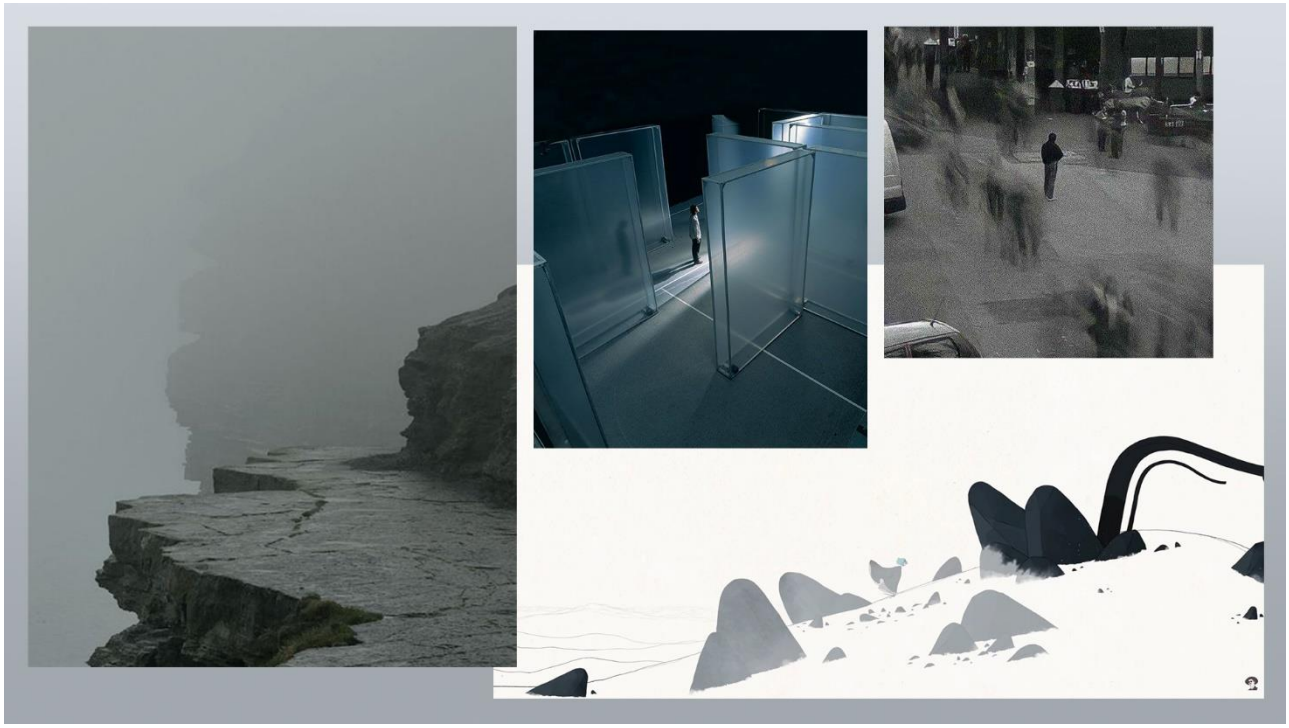
# ДОДАТОК І.
# АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1. Графічні аналоги до першої локації.



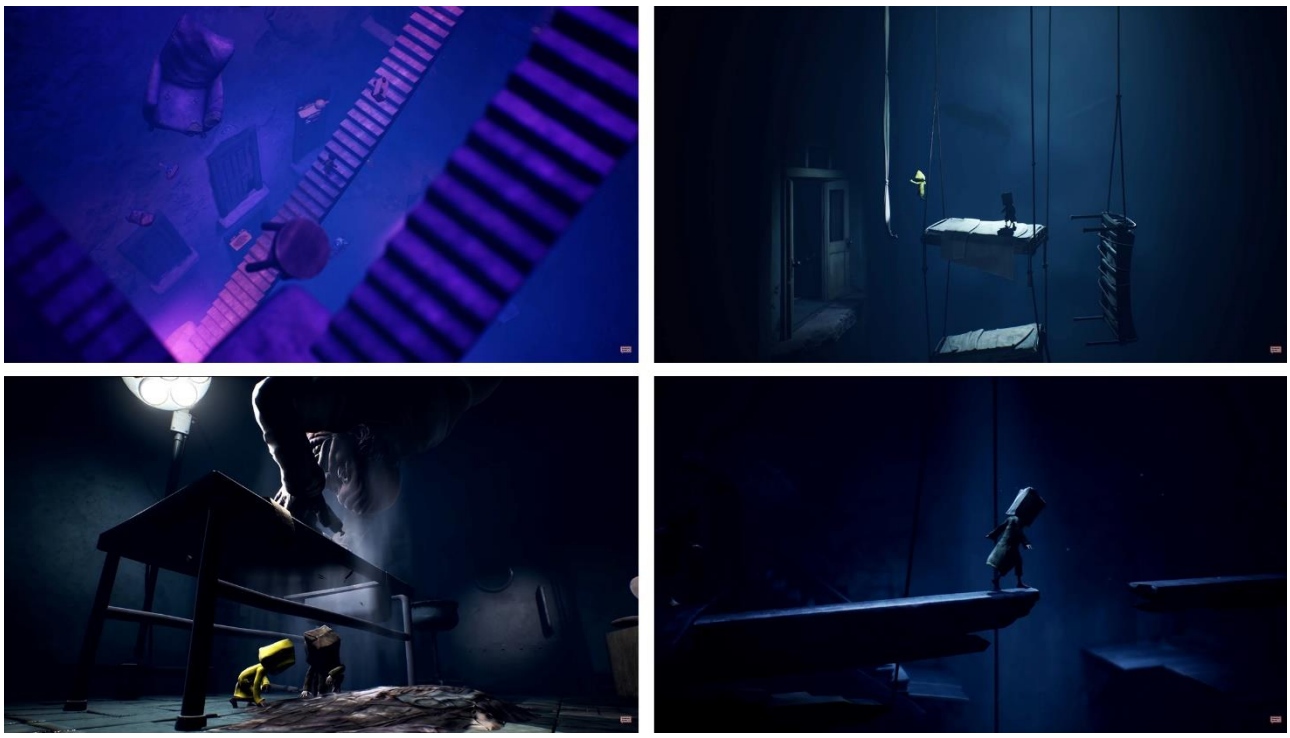
Іл. 2. Графічні аналоги до другої локації.



Іл. 3. Графічні аналоги до третьої локації.



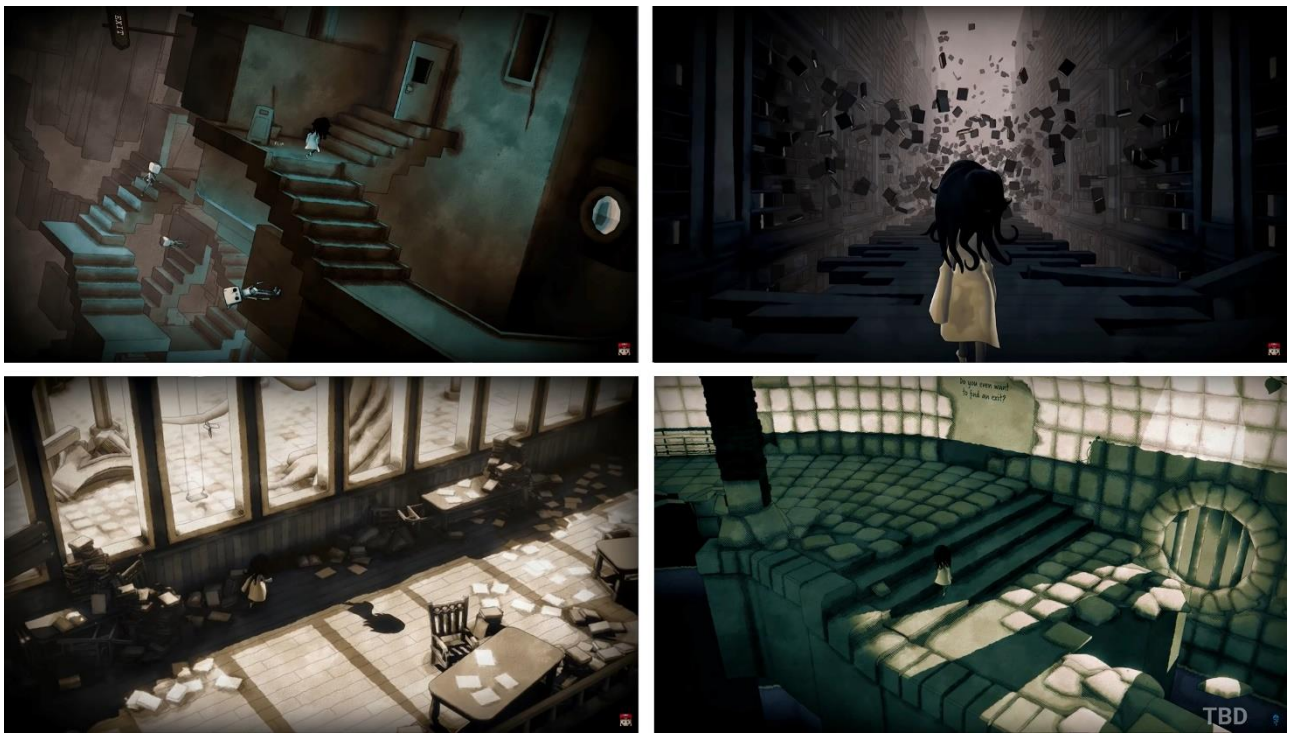

Іл.4. Трейлер комп’ютерної гри “Hellblade: Senua’s Sacrifice”, 2018.



Іл.5. Трейлер комп’ютерної гри “Little Nightmares2”, 2019.




Іл.6. Трейлер комп’ютерної гри “Until Dawn”, 2015.




Іл.7. Трейлер комп’ютерної гри “Shady part of me”, 2020.



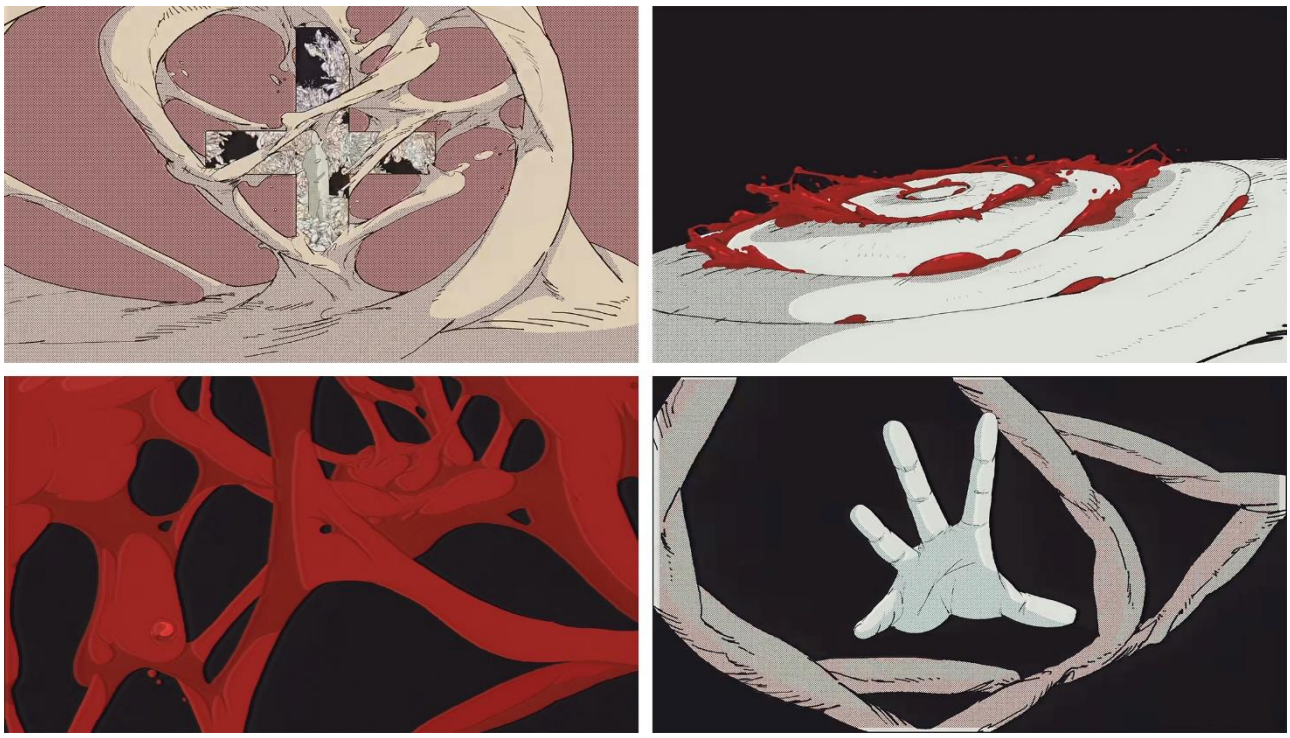

Іл.8. Анімаційний ролик “ずっと真夜中でいいのに。『お勉強しといてよ』mv (zutomayo — study me)”, 2020.



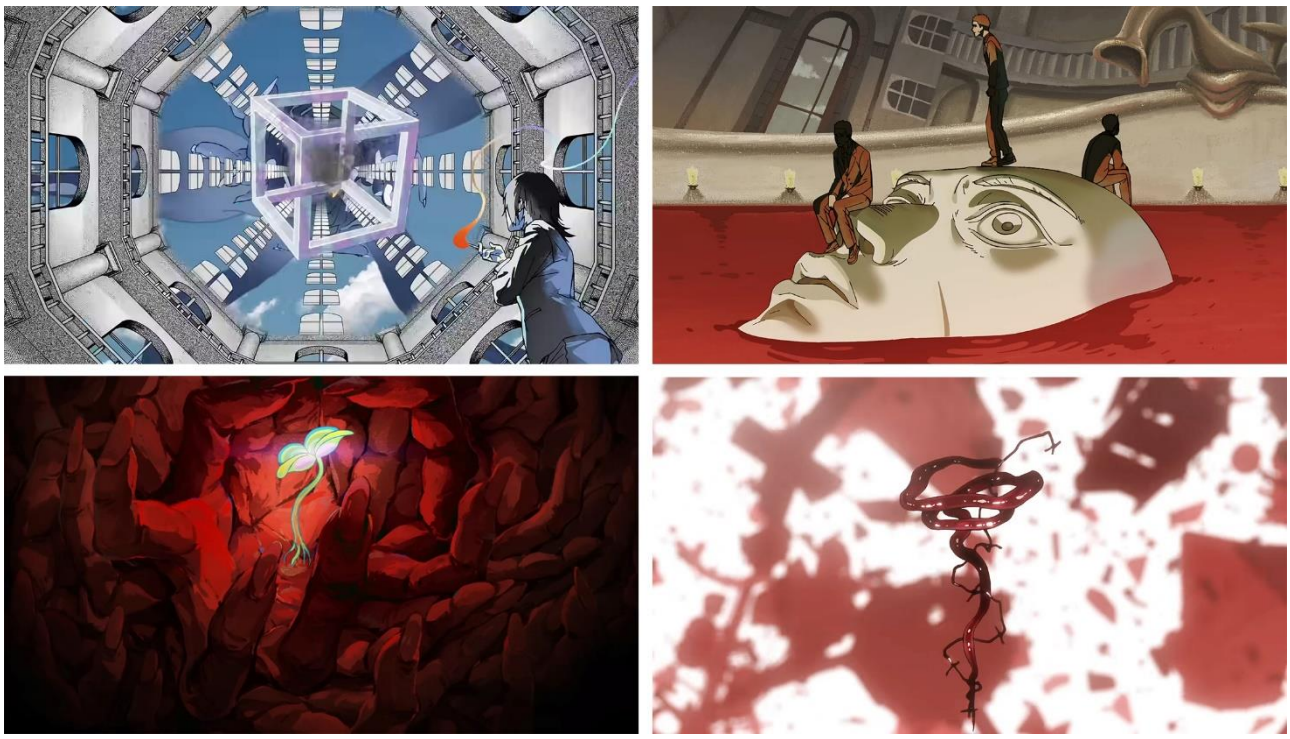
Іл.9. Анімаційний ролик “goodbye robin!”, 2020.




Іл.10. Анімаційний ролик “いのちの食べ方 — Eve”, 2020.



Іл.11. Анімаційний ролик “『チェンソーマン』第９話ノンクレジットエンディングchainsaw man #9 Ending”, 2022.

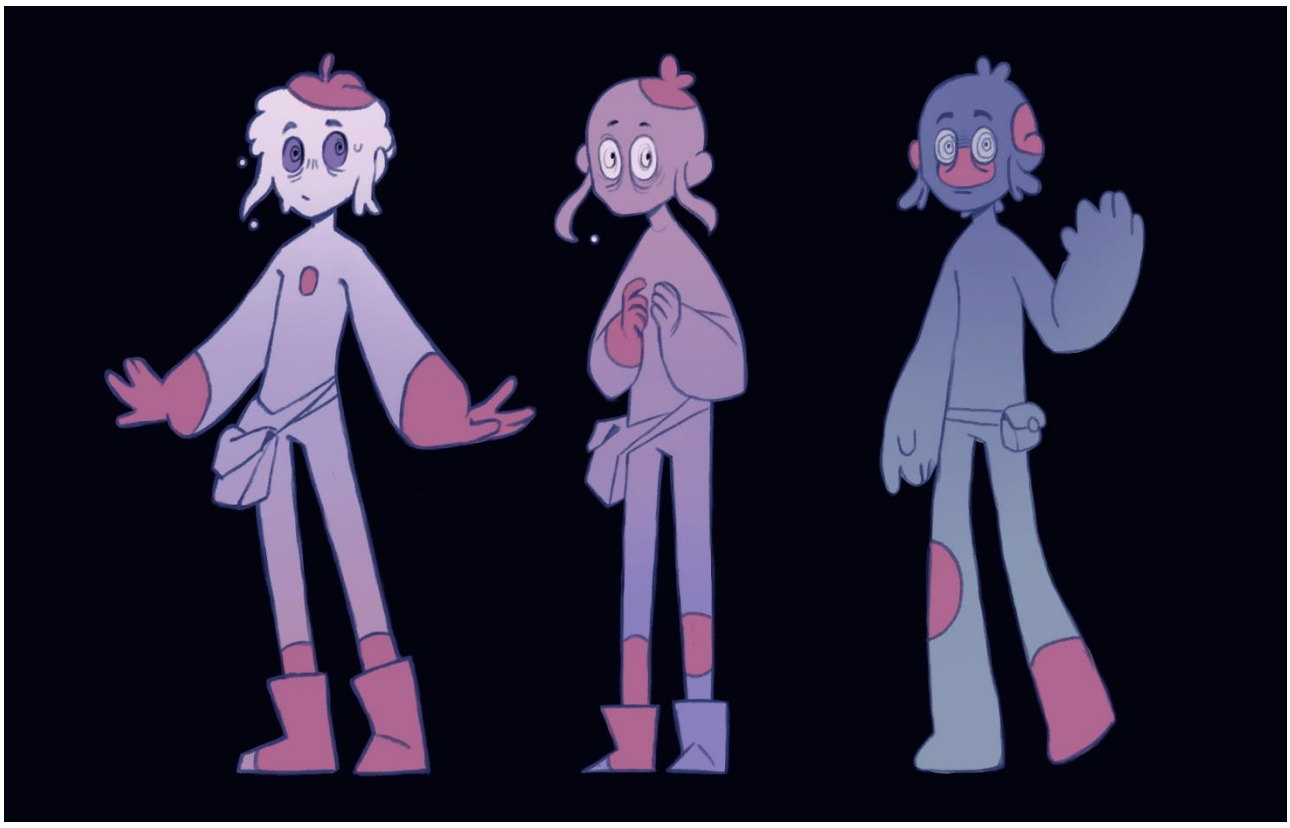


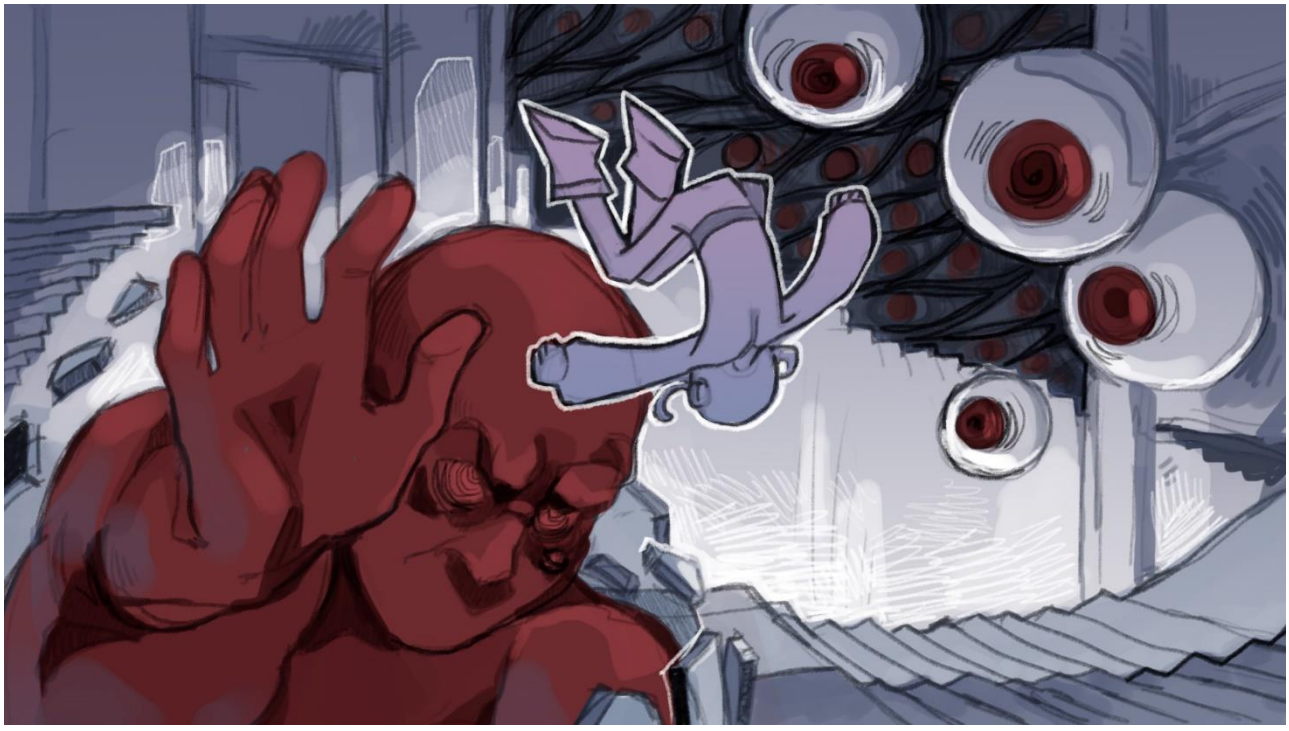
Іл.12. Анімаційний ролик “『チェンソーマン』第５話ノンクレジットエンディング chainsaw man #5 Ending”, 2022.



Іл.13. Трейлер комп’ютерної гри “Gris”, 2018.

# ДОДАТОК ІІ.
# ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

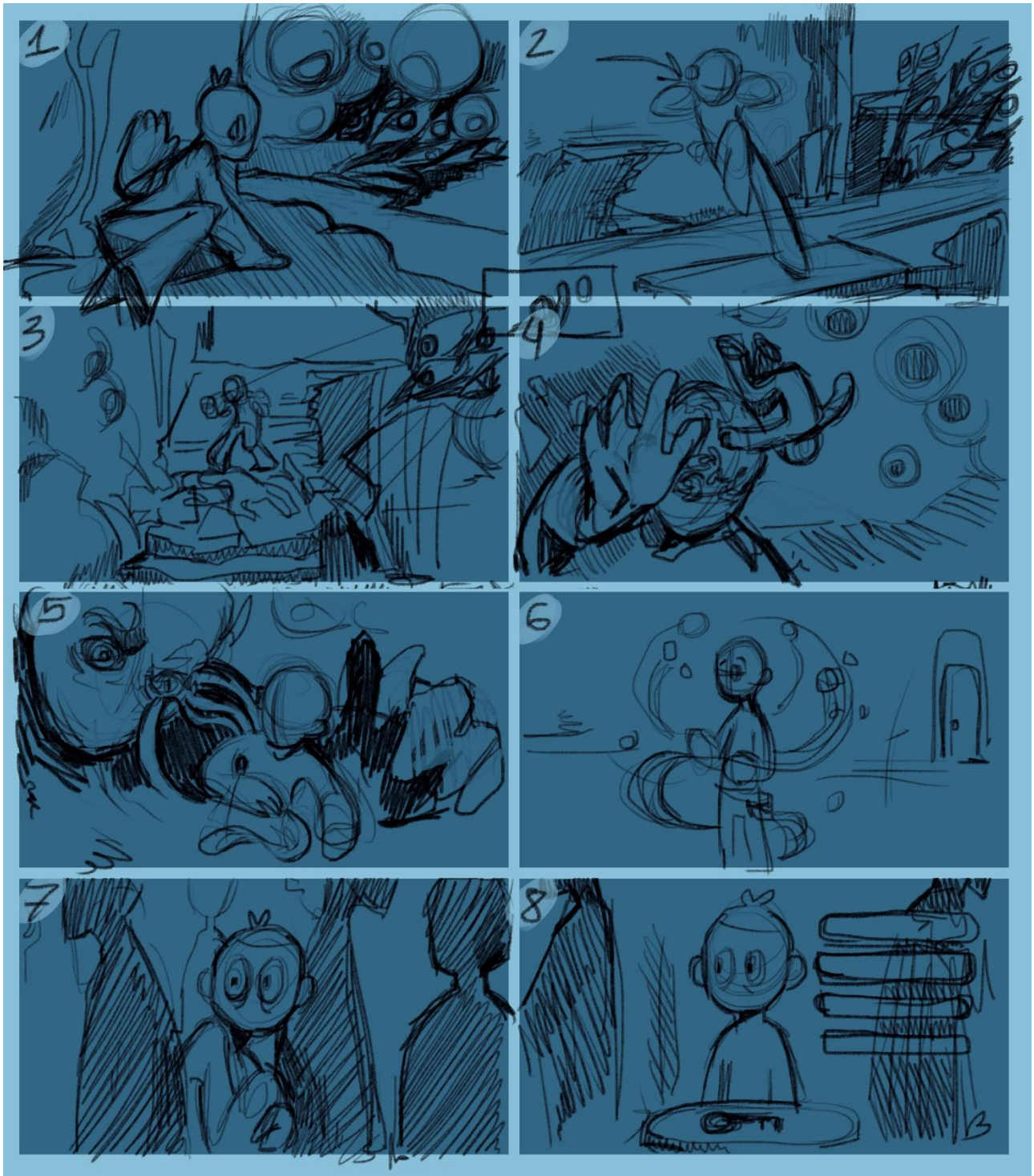




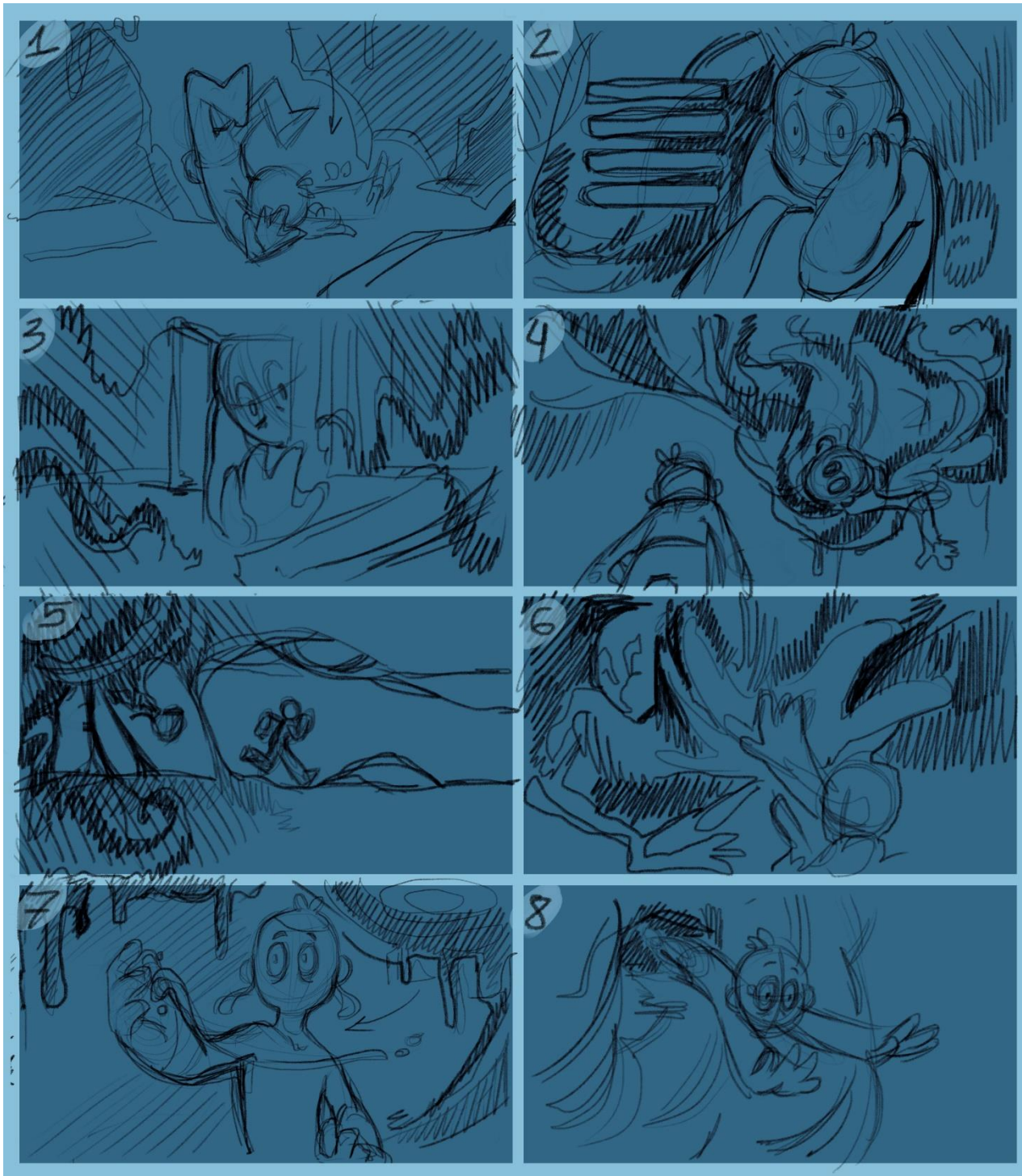




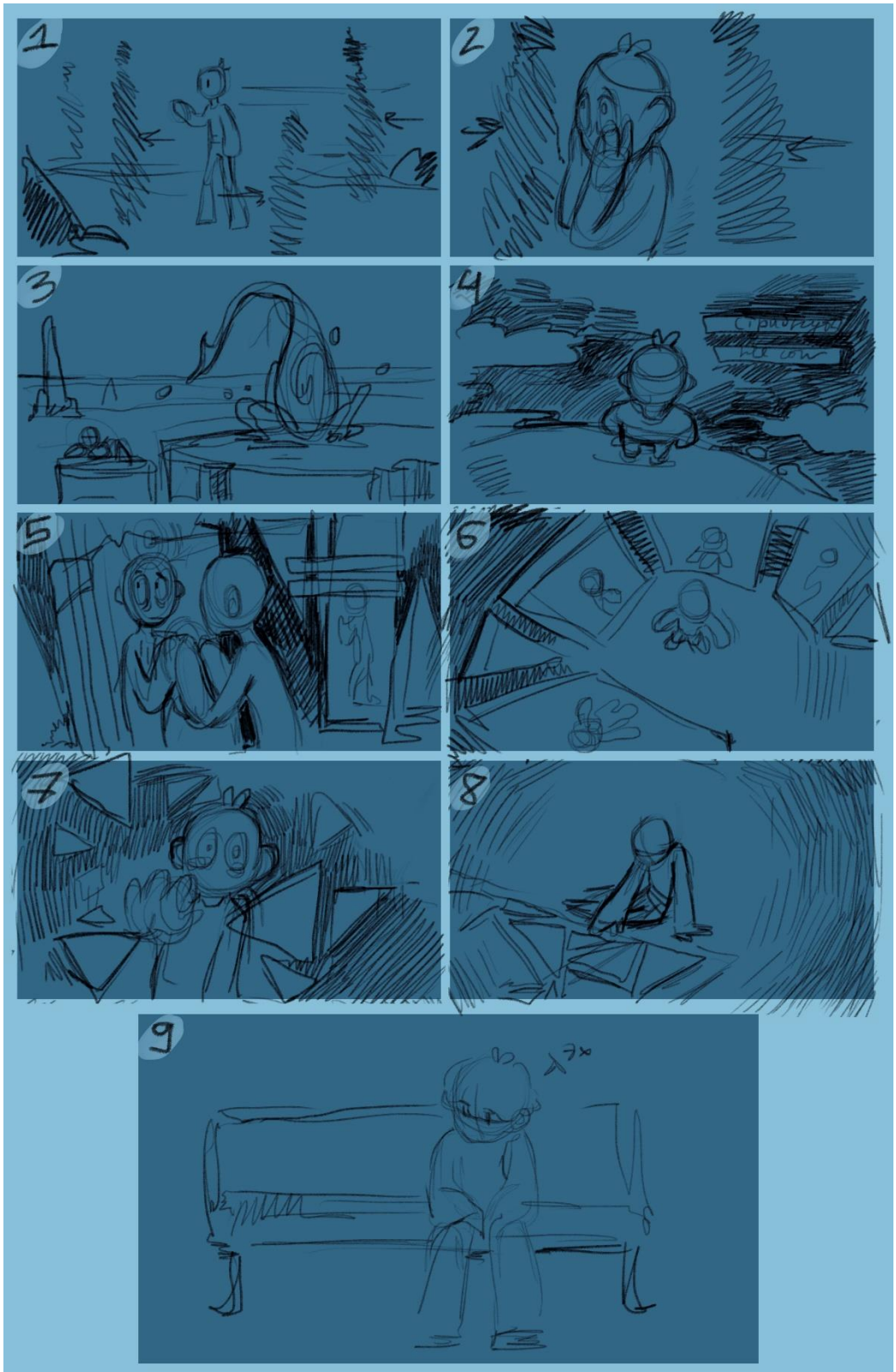
**ДОДАТОК ІІІ.**
**СКЛАД ПРОЄКТУ**




перший рівень-соціофобія
1 персонаж прокидається та оглядається
2 вивчення локації
3-6 поява та бій з босом
7-8 персонаж йде поміж людей,
що не звертають на нього увагу, за ключем




другий рівень-клаустрофобія
1 персонаж потрапляє на рівень де його одразу починає стискати
2 персонаж в паниці потрибує допомоги гравця
3 вивченя локації, пошук сил у вигляді камінчиків
4-6 зустріч з босом, перемога
7-8 персонаж вибирається з локації




третій рівень-аутофобія та прийняття себе
1-2 персонаж в натовпі де ніхто не звертає на нього увагу
3 персонаж бачить світло та прямує за ним
4 персонаж робить вибір йди за вогником чи залишитися
5-6 персонаж потрапляє в кімнату з дзеркалами та дивиться на себе
7-8 скло розбивається та персонаж наново себе збирає
9 кадр з персонажем в реальному світі де
він позбавляється від своїх фобій