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

Шашкова Тамара Сергіївна

СІНЕМАТИК КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «КІЦУНЕ»

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. С. Шашкова

Керівник: Малиніна Ірина Олегівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2023

ЗМІСТ

ВСТУП..... 2
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ..... 5
1.1. Трейлер комп’ютерної гри “Gris”. 5
1.2. Трейлер комп’ютерної гри “Child of Light”. 6
1.3. Трейлер комп’ютерної гри “Have A Nice Death”. 7
1.4. Трейлер комп’ютерної гри “Pinku kult: hex mortis”. 7
1.5. Трейлер комп’ютерної гри “Hollow Knight”. 8
1.6. Трейлер комп’ютерної гри “Rain world”. 9
1.7. Трейлер комп’ютерної гри “Spiritfarer: Farewell”. 10
1.8. Трейлер комп’ютерної гри “Greak: Memories of Azur”. 10
1.9. Опенінг до рольової відеоігри “Sdorica”. 11
1.10. Анімаційний короткометражний фільм “Spring Herald”. 12
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 14
2.1. Концепція та структура сінематика комп’ютерної гри «Кіцуне». 14
2.2. Стилістична концепція сінематика комп’ютерної гри «Кіцуне». 14
2.3. Технічні характеристики та особливості..... 15
2.4. Звукове рішення. 15
ВИСНОВКИ..... 16
ЛІТЕРАТУРА..... 17
ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 18
ДОДАТОК 2. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 24
ДОДАТОК 3. СКЛАД ПРОЄКТУ 26

ВСТУП

Сучасний світ, насичений технологіями, надає людям велику кількість можливостей для розваг та відпочинку, а серед них особливе місце займають комп'ютерні ігри. Зокрема платформери, які завоювали серця багатьох геймерів по всьому світу. Цікаво, що перший в історії платформер “Donkey Kong” був створений саме японською компанією “Nintendo” у 1981 році. Ігри у жанрі платформерів існують вже десятки років, але японські розробники змогли додати в цей жанр свій неповторний стиль. Яскрава графіка, унікальний геймплей та захоплюючий сюжет роблять ці ігри надзвичайно популярними серед гравців різного віку та національностей.

Актуальність японських платформерів полягає в тому, що вони не лише є чудовим способом провести час, а й допомагають розвивати мислення, реакцію та творчий потенціал. Японські ігри дивовижні, коли вони обмежені масштабом, і кожен елемент можна довести до досконалості вручну [6]. Більше того, завдяки своїй популярності та доступності, платформери стали важливою складовою культури та розваг по всьому світу. Японські розробники продовжують розвивати цей жанр, створюючи нові ігри з ще більш неповторними та складними рівнями, унікальними персонажами та захоплюючими сюжетами. Такі ігри, як “Super Mario”, “Sonic the Hedgehog”, “Mega Man” та “Castlevania”, стали справжніми класиками та вже багато років радують своїх прихильників. З розвитком технологій та появою нових платформ для ігор, японські платформери стали доступні для гри не тільки на ігрових консолях, але і на персональних комп'ютерах та мобільних пристроях. Це розширило аудиторію гравців та підвищило їх популярність ще більше.

Окрім геймплею, якість графіки та звуку грає також важливу роль у успіху гри. Щоб продемонструвати ці аспекти, розробники часто використовують синематики. Вони дозволяють створити ефектні сцени, які

не можуть бути реалізовані в реальному часі та здатні додатково поглибити ігрову історію. «Мені здається, що ми тільки торкнулися поверхні того, що ми можемо робити у 2D», – каже Галіндо. «Для мене можливість взяти геймплейну концепцію і сфокусуватися на одній площині дозволяє відполірувати її і змусити працювати так, як небагато тривимірних ігор можуть по-справжньому освоїти» [3].

Синематичні сцени в іграх можуть використовуватися для розвитку персонажів, створення емоційного зв'язку між гравцем та ігровим світом, а також для передачі важливої інформації про ігрову механіку та правила. Крім того, синематики використовуються для презентації нових ігрових можливостей та функцій, що допомагає привернути увагу гравців та підвищити їхню зацікавленість. В успішному синематику дизайнер повинен передбачати очікування гравця та можливі наслідки дій. Гра має задіяти наші емоційні потреби, щоб викликати реакцію. Вибір гравцем ігрового процесу визначається типом емоційної та сенсорної взаємодії, яку він шукає [5]. Крім того, синематики допомагають просувати гру на ринку. Вони можуть бути використані як реклама на YouTube та інших платформах, привертаючи увагу до гри ще до її виходу. Трейлери та ролики можуть бути показані на конференціях та виставках, де вони ймовірно привернуть увагу до гри та викликають обговорення. «2D ігри ніколи не помруть. Це платформер, який ніколи не помре. Є щось, що завжди буде задовольняти в бігу та стрибках, і в використанні кнопок замість маніпулювання джойстиками.» – Едмунд Макміллен (Edmund McMillen) творець ігор “Super Meat Boy” и “The Binding of Isaac”.

Актуальними синематики в японському стилі стають через те що японська культура знаходиться на піку популярності серед молоді, яка цікавиться японською музикою, аніме, модою, фільмами та технологіями. Боротьба головної героїні з забобонами,набуття внутрішньої гармонії, становлення кращою версією себе не в угоду суспільства, особистісний ріст, прийняття своїх можливо і незвичайних здібностей, набуття внутрішньої

сили – все це є актуальними проблемами в сучасному світі. *Новизною* є образ сильної жінки в центрі сюжету гри, що може привернути увагу до необхідності боротьби з гендерними стереотипами, а також авторська графіка, яка занурює в японську культуру шляхом візуальних образів взятих із японської міфології. Цільовою аудиторією є підлітки віком від 14 до 18 років, та дорослі люди віком від 19 до 25 років ,які зацікавлені японскою культурою.

РОЗДІЛ 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Трейлер комп'ютерної гри "Gris". Комп'ютерна гра "Gris"[1], розроблена іспанською студією "Nomada Studio", є чудовим прикладом того, як дизайн може сильно впливати на сприйняття гравцем ігрового всесвіту. Один з головних елементів дизайну "Gris" – це унікальна художня форма, створена за допомогою мальовничих анімованих фонів та яскравих кольорів (Іл. 1.1). Кожен рівень має свою неповторну палітру кольорів, яка відображає настрій гри та підкреслює емоційні стани головної героїні – дівчини Гріс (Gris).

Тут немає слів, але вони не потрібні. Замість слів є музика, неймовірна, чарівна, яка веде за собою. Немає жодних пояснень, лише низка образів, що допускає будь-які тлумачення [2]. Звуки у грі переважно представлені вокальними вимовами, які разом із музикою створюють насичений звуковий простір.

Також "Gris" пропонує гравцям деякі цікаві механіки геймплея[2], які є невід'ємною частиною дизайну гри. Наприклад, у грі є здатність персонажа змінювати форму та використовувати її для вирішення головоломок та подолання перешкод.

Трейлер гри "Gris" має чітку сюжетну структуру, яка будується навколо основної героїні та її подорожі у світі, повному емоційних викликів та випробувань. Трейлер використовує різні кадри та сцени, щоб передати фрагменти сюжету та зацікавити глядачів, викликаючи у них бажання дізнатися більше про героїну та її історію. Саме з цієї гри було взято ідею про спрощення тіла головної героїні. У неї досить мінімалістичні кінцівки тіла, що значно спрощує анімацію.

[1] https://www.youtube.com/watch?v=BRiKQIVo7ao
[2] Геймплей (gameplay) – це термін, що використовується в гральній індустрії, який описує механіку та правила, на яких базується гра.

1.2. Трейлер комп'ютерної гри "Child of Light". Ця комп'ютерна гра, розроблена "Ubisoft Montreal" у 2014 році. Гра отримала визнання за свій неперевершений ідейний зміст, чудовий саундтрек та захоплюючий сюжет. Перше, що впадає у вічі в дизайні "Child of Light"[3] – це його арт-стиль (Іл. 1.2). Він виконаний вручну та нагадує живопис, що надає грі містичну ауру. Крім того, використання яскравих та насичених кольорів підкреслює фантастичний світ гри та доповнює його сюжет. Візуальний дизайн персонажів вдало підкреслює та передає їх емоції та настрій.

Музика в грі написана канадською співачкою та композитором Беатрис Мартин (Beatrice Martin), і вона є однією з найбільш відомих та важливих частин дизайну гри. Звукові ефекти та голосова акторська майстерність створюють атмосферу, яка тісно пов'язана з візуальним дизайном, надаючи грі оригінальність.

Трейлер гри "Child of Light" має наративну структуру, розповідаючи історію героїні та її пригоди у фентезійному[4] світі. Він представляє різні сюжетні моменти та персонажів, викликаючи інтерес та увагу глядачів до історії гри. Крім того, "Child of Light" пропонує гравцям унікальні механіки геймплею. Один з основних елементів геймплею – це система командної роботи, де гравець керує як головним персонажем, так і його друзями, щоб подолати перешкоди та боротися з ворогами. В дипломному проекті буде використано схожу систему бою, засновану в цілому на магічних атаках. В ньому буде простежуватися мінімальна фізика: розвивається одяг, розлітається волосся. Також у грі присутня механіка, що дозволяє гравцям переміщатися у тривимірному просторі, що дозволяє якнайглибше відчути оточення гри.

[3] https://www.youtube.com/watch?v=PaxrIFlc6E4
[4] Фентезі (Fantasy) – це жанр художньої літератури, кіно та ігор, який використовує магію, міфічних і фантастичних створінь, та інші елементи, що не мають реального наукового пояснення.

1.3. Трейлер комп'ютерної гри "Have A Nice Death". "Have A Nice Death"[5] – це гра, яка поєднує в собі стилістику хоррору[6] та платформера[7] (Іл. 1.3). Гра відзначається своєю оригінальною та нетиповою концепцією головного героя – скелета. Це не тільки робить гру відмінною від багатьох інших платформерів, але й дозволяє розширити можливості геймплею, наприклад, через здатність персонажа розібрати своє тіло на складові частини та використовувати їх як зброю чи інструмент.

Дизайн персонажів та ворогів гри також заслуговує на увагу. Вони виглядають дуже моторошно, що дозволяє гравцеві відчути небезпеку та напругу в кожному бою. Надихнувшись цією грою, в дипломній роботі намагатимуся надати персонажам-ворогам жахливий і небезпечний вигляд. Анімація та візуальні ефекти вражають своєю якістю та реалістичністю. Кожен удар та блок відображається відразу, що спонукає гравця бути максимально зосередженим на бою та відчувати свою участь у ньому. Окрім того, гра має високі рівні складності, що додає додаткового інтересу та стимулює гравців до довгих годин ігрового процесу. У підсумку, трейлер до гри "Have A Nice Death" успішно передає атмосферу гри та демонструє її головні переваги. Гра виглядає нетипово та обіцяє бути однією з найкращих в своєму жанрі.

1.4. Трейлер комп'ютерної гри "Pinku kult: hex mortis". Це дуже приваблива гра з елементами хоррору та платформера, яка здобула велику популярність серед геймерів (Іл. 1.4). Трейлер гри має декілька ключових елементів, які допомагають привернути увагу глядачів та відображають головну ідею.

Одним з головних елементів є мелодія, що використовується в трейлері, вона додає напруження і занепокоєння. Крім того, ритмічні удари

[5] https://www.youtube.com/watch?v=N9Vs79VcYx0

[6] Хоррор (Horror) – це жанр літератури, кіно та ігор, який має мету викликати страх та жах у глядача або гравця.

[7] Платформер (Platformer) – це жанр відеоігор, в якому основною метою є переміщення головного героя від однієї платформи до іншої, зазвичай з метою долати перешкоди та досягнути мети гри.

барабану створюють враження боротьби та допомагають залучити увагу глядачів.

Другим ключовим елементом є візуальні ефекти. У трейлері використовуються яскраві та насичені кольори, які підкріпляють концептуальний образ всесвіту гри. Ілюстрації мають високу якість, а деталізація дозволяє глядачам побачити кожну деталь світу гри. Крім того, зміна кута камери, зум[8] та інші візуальні ефекти допомагають створити враження динаміки у просторі.

Третім важливим елементом є сюжет. У трейлері передається основна ідея гри – боротьба зі злом. Головна героїня, що бореться з потойбічними силами, дозволяє гравцям зрозуміти основний механізм гри. Головні герої та персонажі-вороги були створені на основі японських міфів, що також стане ключовою особливістю для дипломного проекту.

Четвертим важливим елементом є геймплей. Трейлер містить кілька кадрів, що демонструють різні аспекти геймплею, такі як боротьба з ворогами, збір різних предметів, переміщення персонажа через складні платформерні рівні та інші елементи гри. Ці кадри допомагають глядачам зрозуміти, які вміння та навички потрібні, щоб успішно пройти гру, та спонукають їх до того, щоб спробувати грати у гру. Отже, трейлер гри “Pinku kult: hex mortis”[9] є дуже ефективним, оскільки він успішно передає головні ідеї та концепти гри.

1.5. Трейлер комп’ютерної гри “Hollow Knight”. Трейлер гри є чудовим прикладом успішного поєднання візуального дизайну, музичного супроводу та геймплею (Іл. 1.5). Починаючи з візуального дизайну, можна помітити, що гра має темну та містичну атмосферу, що підкреслюється за допомогою використання темних тонів та освітлення. Подібну структуру

[8] Ефект зумування (Zoom effect) – це ефект візуального збільшення або зменшення об'єкту або кадру на екрані за допомогою зміни фокусу камери.
[9] https://www.youtube.com/watch?v=OC9dzBdlinQ

трейлера буде застосовано у дипломній роботі, а саме – спойлери[10] сюжету, які перекликаються із вставками геймплею гри. За допомогою детально пророблених персонажів та локацій, розробники гри змогли передати духовну містичність світу “Hollow Knight”[11]. Варто звернути увагу на музичний супровід трейлера, який додає містичності гри. Музика допомагає передати гравцеві емоції та поглибити його занурення в гру.

Геймплей трейлера дозволяє гравцям побачити основні механіки гри та її головних персонажів. Велика кількість локацій, зброї та монстрів підкреслює глибину та різноманітність гри. У загальному, трейлер гри “Hollow Knight” відображає характерні особливості гри та вдало передає її антураж. Розробники гри змогли зробити так, щоб гравці були зацікавлені в грі та хотіли дізнатися більше про її світ та персонажів.

1.6. Трейлер комп’ютерної гри “Rain world”. У трейлері гри “Rain World”[12] перед гравцем з'являється кілька кадрів геймплею, що дозволяє глядачам побачити головного героя гри, який є маленьким слимаком[13]. Сцени відображають дух місцевості, яка зовні дуже красива та спокійна, але насправді є небезпечною та повною загроз (Іл. 1.6). На фоні постійно лунає звук дощу, це створює додатковий настрій. Маленький слимак повинен вижити в небезпечному середовищі, уникати ворогів, знаходити їжу та воду. Головний герой має можливість прискорюватись, стрибати та приховуватись від ворогів. Крім того, гравець може збирати різні предмети, які допоможуть у виживанні, а також перейти на інші рівні гри.

Маленький слимак виглядає неймовірно симпатичним та привабливим, що стимулює бажання грати гру. Але найбільш вражаючим є художня форма, що передає відчуття ручного малювання, з відтінками витонченості та мінімалізму. Всі деталі гри прорисовані з максимальною увагою та

[10] Спойлер(spoiler) – це розкриття ключових подій, сюжетних поворотів або фіналу фільму, книги, ігри або іншої творчої роботи. Це може включати в себе інформацію, яка змінює сприйняття твору або руйнує сюрприз для тих, хто ще не бачив або не прочитав його до кінця.
[11] https://www.youtube.com/watch?v=UAO2urG23S4
[12] https://www.youtube.com/watch?v=uqwySBvqbgc
[13] Слимак (slug) – це безхребетна тварина з м'якою тілом та змінним розміром.

відтворюють світ дуже реалістично. Усі ці фактори разом дозволяють гравцеві пізнати світ гри та зануритися в нього, що робить гру “Rain World” цікавою та захоплюючою для всіх типів гравців.

1.7. Трейлер комп’ютерної гри “Spiritfarer: Farewell”. “Spiritfarer: Farewell” – це чудова інді-гра[14], яка побачила світ у 2020 році. У грі гравець відіграє роль Стелли (Stella), що стала “перевізником душ” і має допомогти різним персонажам зі світу мерців перейти на “інший бік”. Гра була дуже добре сприйнята геймерами та критиками, особливо за її дизайн та сюжет.

Трейлер гри “Spiritfarer: Farewell[15]” відкривається пейзажами вигаданого світу, які нагадують гравцеві про його завдання та відповідальність (Іл. 1.7). У трейлері показано інтеракцію[16] Стелли(Stella) з персонажами, які поступово зникають зі світу мерців. Важливо зазначити, що дизайн персонажів є одним з найбільш сильних боків гри, а в трейлері це відображено досить вдало. Дуже опрацьований дизайн другорядних персонажів. Колірна палітра трейлера є темною і теплою, що відображає загальний настрій гри. Інтенсивність кольорів збільшується під час емоційно навантажених моментів, що підкреслює їх важливість. Трейлер “Spiritfarer: Farewell” є дуже вдалим у дизайні, адже він створює атмосферу теплоти, співчуття і суму, що допомагає гравцеві відчути себе частинкою світу, який поруч із Стеллою прощається зі своїми життєвими історіями.

1.8. Трейлер комп’ютерної гри “Greak: Memories of Azur”. Трейлер гри “Greak: Memories of Azur”[17] вражає з перших секунд своєю прекрасною візуальною реалізацією та чудовою анімацією персонажів (Іл. 1.8). Гра має вишуканий дизайн, що нагадує дивовижну казку. Кожен елемент гри продумано до дрібниць, і всі вони доповнюють один одного,

[14] Інді-гра (indie game) – це відеогра, розроблена незалежним розробником або невеликою незалежною командою розробників без фінансової підтримки великих видавництв.
[15] https://www.youtube.com/watch?v=mWcDpodmiKg
[16] Інтеракція (interaction) – це процес взаємодії між двома або більше об'єктами, системами або людьми. У відеоіграх під інтеракцією розуміють можливість взаємодії гравця з грою, її персонажами та оточенням.
[17] https://www.youtube.com/watch?v=RPbIU0RP4gI&t=17s

створюючи унікальний світ гри. Мелодії допомагають поглибити емоції від перегляду та підсилюють сенсації, які викликає дизайн гри.

Художня форма та атмосфера гри нагадують традиційні казки, але унікальний підхід до дизайну персонажів та локацій робить гру свіжою та привабливою для гравців. Це можна бачити в особливостях дизайну головного героя Гріка (Greek) та інших персонажів, які відрізняються від традиційних казкових персонажів. Ефект живих локацій, коли на фоні летять листя або щось виблискує, подібні елементи буде втілено в дипломній роботі. За концептом гра представляє собою пригоду трьох братів, які вирушають у подорож через світ, щоб знайти свою родину. Цей сюжет відкриває безліч можливостей для розвитку гри та створення вражаючих локацій та персонажів. Взагалі, дизайнерський аналіз трейлера гри "Greak: Memories of Azur" показує, що гра має великий потенціал стати однією з кращих пригодницьких ігор.

1.9. Опенінг до рольової відеоігри "Sdorica". Опенінг[18] гри "Sdorica"[19] – це епічний та захоплюючий інтро[20], що залучає гравців в ігровий світ (Іл. 1.9). Він демонструє ідейний зміст гри та втілює її настрій.Першим елементом, що звертає на себе увагу, є використання відмінної графіки. Графічний стиль є неповторним та привабливим для ока, він характеризується високою рівновагою між основними та детальними елементами.Далі слід звернути увагу на музичний супровід. Музика та звуки в опенінгу дуже добре підібрані, вони відображають настрій гри та створюють емоційне підсилення.

Опенінг демонструє персонажів та їх взаємини в грі. Він презентує деталі історії, що дає гравцям більшу уяву про світ гри та його персонажів. Анімація в трейлері представлена у вигляді статичних кадрів з елементами,

[18] Опенінг – це інтро, яке з'являється на початку фільму, телешоу, відеоігри або іншого медіа-контенту. Його можна розглядати як короткий фільм, який призначений зацікавити глядача та передати загальну ідею або настрій твору.

[19] https://www.youtube.com/watch?v=GTodIC7MXK8&t=18s

[20] Інтро – це короткий відеофрагмент, який з'являється на початку відеоконтенту, такого як відеоігри, фільми, телешоу, веб-серіали тощо. Його можна розглядати як вступну частину, яка передає настрій, тематику або загальну ідею контенту.

що ледь рухаються. Таким чином створюється враження що читаєш книгу, де ілюстрації оживають, подібний прийом буде використаний у моїй роботі. Іншим важливим аспектом є хронометраж опенінгу. Опенінг не довгий, що дає можливість гравцям швидко зануритись в гру. Водночас він достатньо детальний, щоб дати загальне уявлення про світ гри. Узагальнюючи, опенінг гри “Sdorica” є дуже ефективним,тому що він відображає історію гри, відокремлює її графіку та музику та залишає гравців з бажанням дізнатися більше про світ гри.

1.10. Анімаційний короткометражний фільм “Spring Herald”. **“**Spring Herald”[21] – це дуже добре зроблений анімаційний фільм, який викликає відчуття тепла та радості у глядача (Іл. 1.10). Його чуттєва глибина полягає в тому, що він не просто розповідає історію, але й передає настрій та емоції, пов'язані з початком весни. Кожна деталь, кожен кадр створює ілюзію присутності в цьому світі, де все живе та дихає. Фільм може зацікавити не лише дітей, а й дорослих, які хочуть знайти хвилинку, щоб перенестися у світ, де є надія та можливість на нове життя. Аналізуючи дизайн та технічне виконання “Spring Herald”, можна зрозуміти, що кожна деталь була ретельно продумана та відповідно виконана з метою створення цілісної картини, що передає цілу гаму почуттів та емоцій.

“Spring Herald” має безліч символів, які допомагають передати емоційну силу та тему фільму. Наприклад, падаючі пелюстки сакури можуть символізувати короткочасність життя та краси, а дерева навесні можуть уособлювати відродження та новий зріст. Фільм також передає почуття гармонії, яке ми часто відчуваємо, коли перебуваємо на природі та насолоджуємося її красою.

Фільм має яскраву та насичену колірну гамму, де переважають теплі тона, які відображають початок весни. У центрі уваги знаходяться насичені відтінки зеленого, рожевого, бузкового, помаранчевого та жовтого, які

[21] https://www.youtube.com/watch?v=b9JEhQbpUsA

підкреслюють красу весняної природи. Ця кольорова палітра передає відчуття радості та оптимізму.

Персонажі в фільмі дуже милі та симпатичні – вони стилізовані в манері аніме, з великими очима та дрібними ротами. Дизайн персонажів дуже добре передає їх емоції та настрій, що додає багато до загального враження від фільму. Відсилання на японську культуру і міфологію також буде у дипломному проекті.

Фони в фільмі дуже детальні та вишукані. Вони створені з великою увагою до деталей та відображають весняний настрій. Декорації, такі як квіти, трава та дерева, також дуже детально пророблені, що додає фільму більшої реалістичності та допомагає зануритися у світ фільму.

Анімація в фільмі виконана дуже якісно. Рухи персонажів дуже плавні та натуральні, що додає реалістичності їх поведінці та діям. Освітлення та тіні також виконані дуже гарно та детально, що дозволяє створити дійсно магічну та казкову атмосферу. “Spring Herald” – це чудовий приклад того, як анімація може передати емоції та красу природи. Його унікальний стиль, яскрава палітра кольорів, плавна анімація, звуковий супровід і символіка роблять цей фільм чудовим витвором мистецтва, який піднімає настрій і нагадує нам про красу навколо нас.

РОЗДІЛ 2.
ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція та структура сінематика комп'ютерної гри «Кіцуне». Прийняття себе – це процес усвідомлення та прийняття своїх сильних та слабких сторін, своїх достоїнств та недоліків. Це означає, що необхідно зрозуміти, що ми всі різні та унікальні, і що кожен з нас має свої власні особливості та якості. Прийняття себе також означає, що ми перестаємо порівнюватися з іншими і перестаємо чекати від себе чогось, що не вписується у наші можливості. Бути собою – це точно про те, як бути щасливою людиною [1]. Концепція дипломного проекту полягає в тому, щоб показати як головна героїня становиться кращою версією себе. Так як вона є дуже неоднозначною істотою до якої часто люди ставляться з побоюванням – її шлях буде досить складним. Ігровий світ буде наповнений різними перешкодами і труднощами, подолавши які головна героїня зможе стати дуже сильним божеством. Особистісний зріст, прийняття своїх, можливо і незвичайних здібностей, здобуття внутрішньої сили та гармонії – ось тема даного проекту.

2.2. Стилістична концепція сінематика комп'ютерної гри «Кіцуне».

Синематик включатиме уривки з сюжетних сцен, мета яких заінтригувати гравця, а також елементи геймплею для розуміння механіки гри. Сюжетні сцени мають ярке емоційне фарбування, щоб утримати увагу глядача. Натхненням для створення проекту послужили японські міфи та культура, естетика цієї країни чітко простежуватиметься протягом усієї гри. Ролик починається з пробудження головної героїні та усвідомленням того, що вона отримала здатність перетворюватися на лисицю. Почувши, що на неї оголосили полювання, дівчина поспішає втекти. Протягом усього дипломного проекту, втеча від людей перетворюється на захоплюючу пригоду з вивченням магії та новими знайомствами. В останній сцені дівчина

зустрічає схід сонця, тільки це вже не та залякана лисичка, а сильне божество Кіцуне.

2.3. Технічні характеристики та особливості. Для створення дипломного проекту було обрано двовимірну графіку з використанням ефектів Adobe After Effects. Вона може бути більш естетично привабливою для деяких гравців, оскільки надає можливість використовувати відмінні відтінки кольорів та стилізацію, що створює неповторний візуальний досвід. Більшість 2D ігор мають простіше керування та правила, що може робити їх більш доступними для новачків в галузі відеоігор. Також, двовимірна графіка дозволяє більш глибоко вивчати деталі гри та елементи геймплею, оскільки зменшується кількість рухомих елементів на екрані, що робить гру більш зрозумілою для гравців.

2.4. Звукове рішення. Фонова музика – це чудова можливість ще більше занурити гравця у світ гри, тому рішення зупинилося на японській народній музиці. Вона може бути як спокійна і розслаблена для приємного проходження гри, так і напружена та експресивна для сцен бою, де потрібна гарна реакція та уважність.

ВИСНОВКИ

1. Сінематики до ігор мають вирішальне значення для реклами їх цільової аудиторії та сприяють розумінню гри та того, про що вона, до її запуску. Ігрові трейлери можуть дати уявлення про те, яку графіку можна очікувати і яка музика буде в грі, а деякі трейлери можуть бути способом виділення ключових особливостей ігрового процесу. Наукові дослідження показують, що люди сприймають та запам'ятовують інформацію краще, коли вона представлена візуально, тому синематики можуть допомогти гравцям краще зрозуміти сюжетну лінію та характери персонажів, створити атмосферу і навіть вплинути на емоційний стан гравця.

2. Використання двовимірної графіки в іграх не тільки залишає відчуття ностальгії у гравців, але також може надати унікальний ігровий досвід, який неможливий за допомогою тривимірної графіки. 2D графіка може запропонувати простоту та унікальний стиль, крім того, її використання може допомогти розробникам ігор сфокусуватися на механіці гри та її змісті, а не на візуальних ефектах,що зробить ії більш наповненою та цікавою.

3. Двовимірна графіка може бути найкращим вибором для мобільних ігор або ігор з низьким бюджетом, оскільки вона потребує менше обчислювальних ресурсів та часу на розробку. Загалом використання двовимірної графіки може бути корисним для ігор, щоб створити унікальний і простий, але при цьому захоплюючий ігровий досвід.

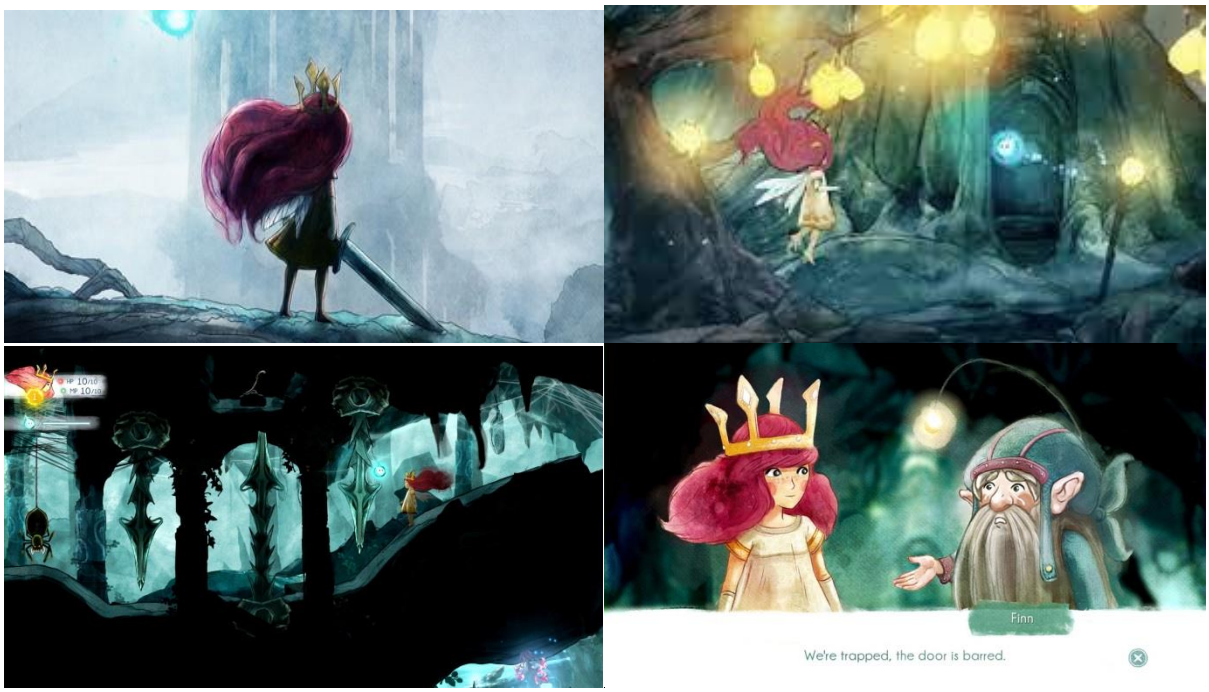
ЛІТЕРАТУРА

1. Бути собою. 2021. Юридична газета online: веб-сайт. URL: https://yur-gazeta.com/dumka-eksperta/buti-soboyu.html (Дата звернення 01.05.2023).
2. Gris: гра як витвір мистецтва. 2018. IT-community: веб-сайт. URL:https://itc.ua/articles/gris-igra-kak-proizvedenie-iskusstva/ (Дата звернення 27.04.2023).
3. The future of 2D gaming. 2018. Gamesindustry.biz: веб-сайт. URL: https://www.gamesindustry.biz/the-future-of-2d-gaming (Дата звернення 27.04.2023).
4. The importance of game trailers. 2020. Magicmedia.studio: веб-сайт. URL:https://magicmedia.studio/news_insights/the-importance-of-game-trailers/ (Дата звернення 27.04.2023).
5. The Role of Visual Design in Game Design. 2014. Sage journal: веб-сайт URL:https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412014559977?journalCode=gaca (Дата звернення 27.04.2023).
6. What is so special about the Japanese gaming industry/culture that makes their games so great visually and in terms of gameplay. 2018. Reddit: веб-сайт. URL:https://www.reddit.com/r/truegaming/comments/881xsf/what_is_it_about_the_japanese_gaming/ (Дата звернення 27.04.2023).

ДОДАТОК 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



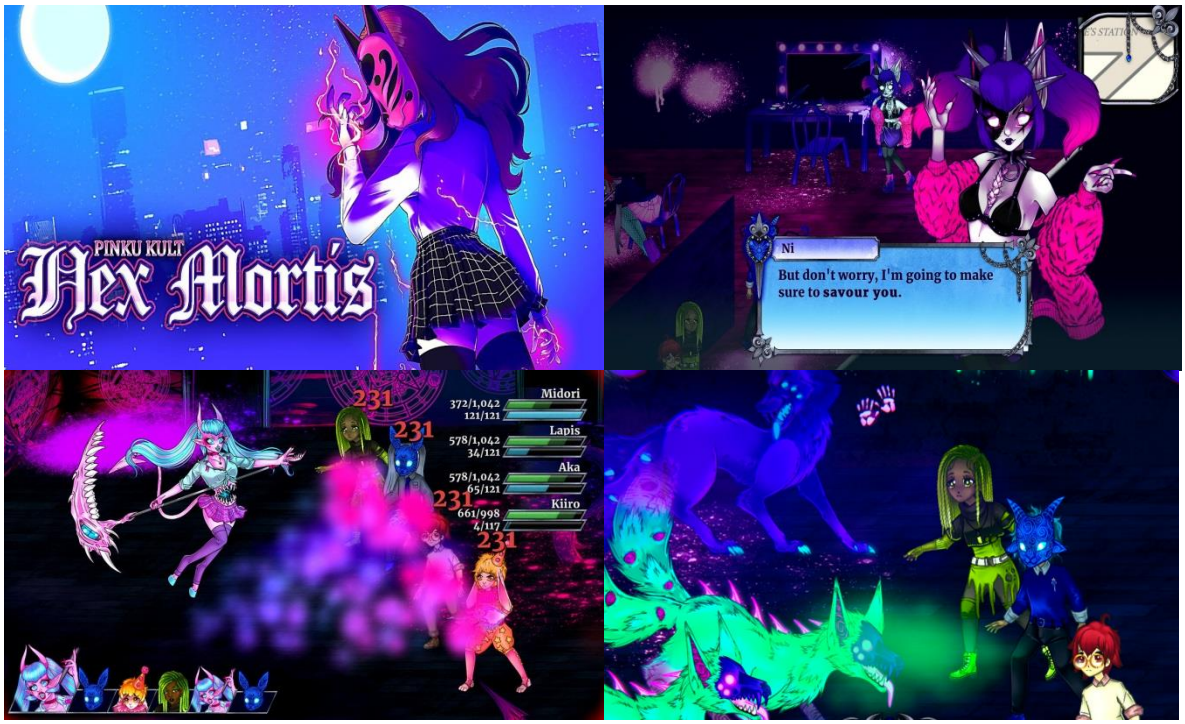
Іл. 1.1. Скріншоти трейлера гри “Gris”.



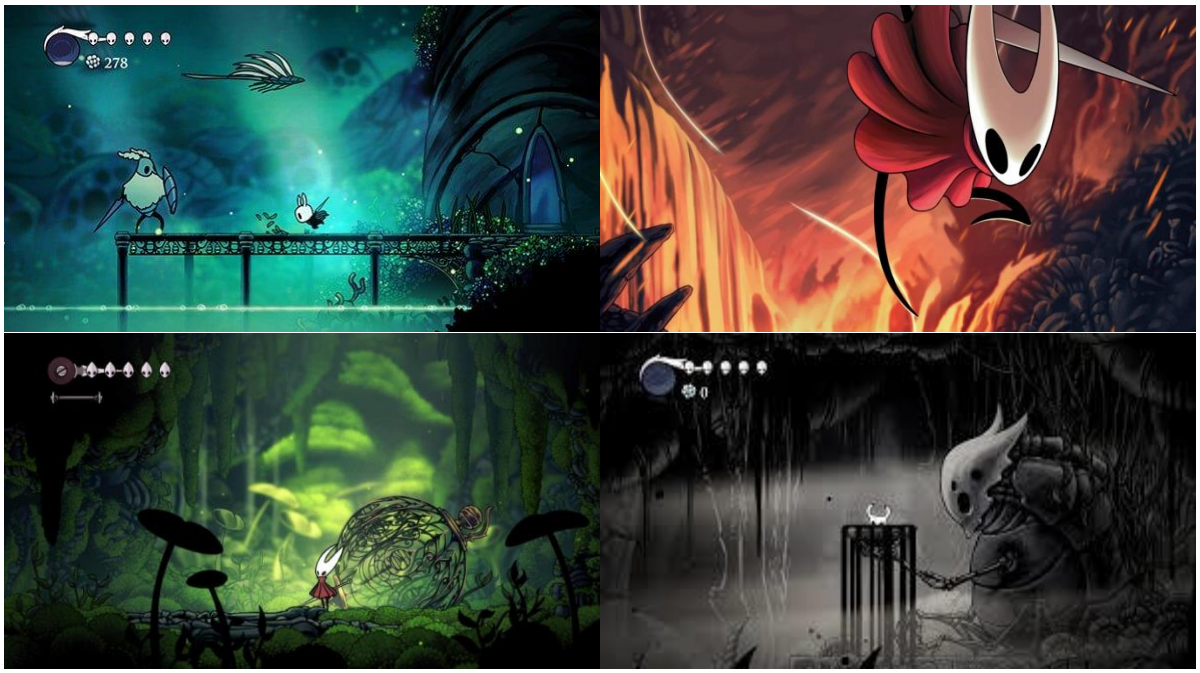
Іл. 1.2. Скріншоти трейлера гри “Child of Light”.



Іл. 1.3. Скріншоти трейлера гри “Have a Nice Death”.



Іл. 1.4. Скріншоти трейлера гри “Pinku kult: hex mortis”.



Іл. 1.5. Скріншоти трейлера гри “ Hollow Knight”.



Іл. 1.6. Скріншоти трейлера гри “Rain World”.



Іл. 1.7. Скріншоти трейлера гри “Spiritfarer: Farewell”.



Іл. 1.8. Скріншоти трейлера гри “Greak: Memories of Azur”.



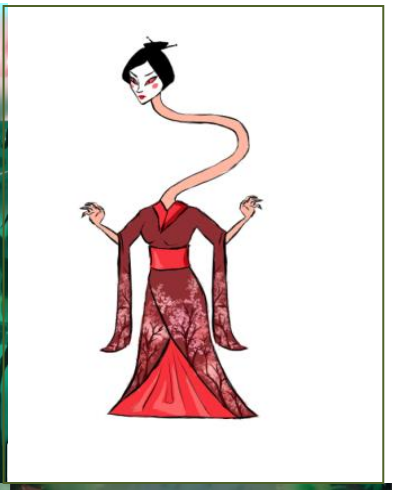
Іл. 1.9. Скріншоти опенінга до рольової відеоігри “Sdorica”.



Іл. 1.10. Скріншоти анімаційного короткометражного фільму “Spring Herald”.

ДОДАТОК 2.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК









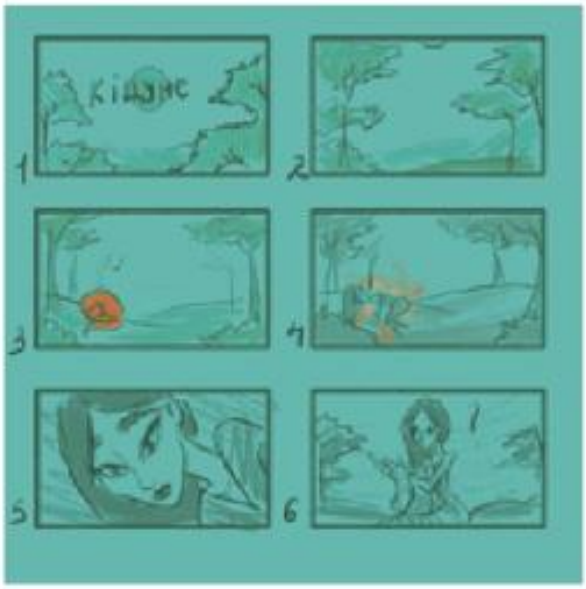
Головна героїня Акіра (в сюжетних сценах)

Бабуся(персонаж для діалогів)

Головна героїня Акіра (геймплей версія)

Акіра в обличчі лисиці

ДОДАТОК 3.
СКЛАД ПРОЄКТУ



1.Назва.
2.Камера спускається вниз у ліс.
3.Спить лисиця і з'являється кнопка. початку гри.
4.Перевтілення на людину.
5.Дівчина прокидається.
6.Вона приходить до тями та починає розуміти що з нею.



7.8.Геймплей гри.Збирання грощей.
9.Спойлер
10.Меню здібностей
11.Діалог.
12.Спойлер.



13..Анімація бою.
14.Спойлер
15.Дівчина стоїть в обличчі кіцуне
16.Схід сонця.Кінець.