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

Чекалова Ірина Володимирівна

ТРЕЙЛЕР КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «HEXAGOLD»

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.
_____ І. В. Чекалова

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1. Трейлер до мультсеріалу «Crossing Swords». 5
1.2. Трейлер до гри «Kingdom Two Crowns: Norse Lands». 6
1.3. Трейлер до гри «Tunic». 7
1.4. Трейлер до гри «Civilization VI». 8
1.5. Трейлер до гри «Genshin Impact». 9
1.6. Трейлер до гри «Brawl Stars» 10
1.7. Трейлер до гри «Splatoon 2» 10
1.8. Трейлер до гри «Overwatch 2» 11
1.9. Трейлер до гри «Apex Legends: Ignite» 12
1.10. Трейлер до гри «Firewatch» 13
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 14
2.1. Концепція та структура трейлеру комп’ютерної гри «Hexagold». 14
2.2. Стилістична концепція трейлеру комп’ютерної гри «Hexagold». 15
2.3. Технічні характеристики та особливості. 15
2.4. Звукове рішення. 16
ВИСНОВКИ 16
ЛІТЕРАТУРА 18
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 19
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 25
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 30

ВСТУП

Трейлер — це короткий відеоролик, який використовується для реклами та анонсування відеоігор. Він зазвичай містить найбільш захоплюючи, динамічні або важливі моменти гри, щоб привернути увагу глядачів та стимулювати інтерес до гри. Трейлер може включати в себе фрагменти геймплею, кінематографічні сцени, інтерв'ю з розробниками, а також інші елементи, які демонструють особливості та атмосферу гри [1].

Використання трейлеру як інструменту реклами гри розвивається на постійній основі, адаптується до змін у споживчому ринку та технологій. Цей підхід стає все більш ефективним у світі, де користувачі швидко переходять від традиційних медіа до цифрових платформ. Розуміння загальних рис проблеми, яку вирішує використання трейлерів, становить ключову складову для розробників ігор і маркетологів [2].

Однією з основних переваг використання трейлерів є їх здатність привернути увагу аудиторії. У світі, де користувачі зустрічаються з переповненими інформацією екранами, короткі трейлери стають потужним інструментом для залучення уваги та стимулювання інтересу до гри. Вони дозволяють швидко та ефективно передати ключові особливості та переваги гри, залучаючи гравців на початковому етапі їхнього шляху відкриття [5].

Крім того, трейлери дозволяють демонструвати геймплей та основні моменти гри, що допомагає гравцям краще зрозуміти механіки та особливості гри. Це важливо, оскільки гравці часто приймають рішення про покупку гри, спираючись на її геймплей та візуальний вигляд. Таким чином, трейлери стають не тільки засобом привернення уваги, але й інформаційним ресурсом для користувачів [3].

Однією з ключових функцій трейлерів є їх здатність побудову емоційного зв'язку з аудиторією. Трейлери створюють емоційне занурення у світ гри, захоплюючи глядача і піднімаючи його емоції. Це дозволяє створювати

сильний емоційний зв'язок з гравцями та підвищує ймовірність, що вони будуть зацікавлені в грі та готові витратити час та гроші на її придбання [4].

Загалом, трейлери стають необхідним інструментом для реклами гри, допомагаючи розробникам залучити увагу аудиторії, передати інформацію та побудувати емоційний зв'язок з гравцями.

Актуальність цього дипломного проекту визначається швидким розвитком цифрових технологій і впливом інтернет-медіа на споживачів. У сучасному світі відеоконтент викликає значний інтерес, і трейлери стали ключовим інструментом у маркетинговій стратегії ігрових продуктів. За результатами дослідження компанії Brightcove, 46% споживачів купують товар після перегляду відео. Таким чином, трейлери комп'ютерних ігор стають вирішальним фактором у формуванні інтересу до гри та спонукають потенційних гравців до покупки.

«Hexagold» - це покрокова стратигічна гра. Актуальна з точки зору розвитку когнітивних навичок. Вона стимулює стратегічне мислення, планування та прийняття рішень, що є важливими аспектами інтелектуального розвитку. Гравці розвивають навички управління ресурсами, тактичне мислення та вміння прогнозувати наслідки своїх дій. Крім того, така гра є корисним і приємним способом проведення часу, що сприяє зниженню стресу та покращенню загального психічного здоров'я.

Робота над трейлером «Hexagold» підкреслює актуальність створення якісного медіаконтенту, здатного привернути увагу цільової аудиторії та залучити її у світ гри. Поєднання низкополигонального візуального стилю та продуманої наративної структури дозволяє трейлеру відобразити ключові особливості гри, допомагаючи гравцям зрозуміти її механіки та атмосферу ще до релізу.

Цей проект не лише відповідає сучасним вимогам ринку, а й демонструє, як трейлери можуть стати невід'ємною частиною маркетингової стратегії ігор, допомагаючи передати важливу інформацію, залучити аудиторію та побудувати емоційний зв'язок з гравцями.

Новизна проєкту виявляється в його неповторному стилі та оригінальному підході до демонстрації геймплею. Трейлер вирізняється завдяки анімованим історіям, що відтворюють механіку гри, і навмисно збільшують емоційність і швидкість гемплею, привертаючи увагу глядачів плавними анімаціями і різновидом механік.

На відміну від інших трейлерів, які можуть просто показувати геймплей без особливих акцентів або створювати віддалені від геймплею анімаційні відео, відеокліп «Hexagold» пропонує поєднання обох підходів. Він створює історії, які базуються на світі та механіці гри, що дозволяє не лише показати саму гру, але й занурити глядача в її атмосферу та почуття. Кожна деталь трейлеру працює на те, щоб зробити його незабутнім та ефективним інструментом реклами, який не тільки привертає увагу, а й залишається у пам'яті аудиторії на довгий час.

Гра «Hexagold» відрізняється оригінальними персонажами та унікальною історією. Сам процес гри захоплює своєю інтерактивністю та глибоким зануренням у світ королівства, де кожне рішення має значення. Це робить гру цікавою не тільки для шанувальників стратегій, а й для ширшої аудиторії, яка шукає нові ігрові досвіди.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Аналогії включають у себе трейлери комп'ютерних ігор і інших медіа, які послужили джерелом натхнення для дипломного проекту. У подальших описах буде зосереджено увагу на конкретних ідеях та деталях робіт, що були використані як вихідна точка. Хоча аналоги можуть відрізнятися за своїм призначенням і реалізацією, їх вплив на проєкт буде відзначено через виділення ключових концепцій та візуальних рішень.

1.1. Трейлер до мультсеріалу «Crossing Swords».

«Crossing Swords»[1] — це анімаційний мультсеріал у жанрі фантастики та комедії, створений кінопродюсером Джоном Гарватіном (John Harvatine IV) та

[1] https://www.youtube.com/watch?v=g6OhF22U3IY

письменником Томом Рутом (Tom Root). Серіал дебютував на платформі Hulu у період 2020-2021 років (Іл. 1.1).

Трейлер показує головного героя, який стикається з корумпованим і недосконалим світом, що викликає його розвиток та трансформацію. Головний герой мультсеріалу представлений у вигляді дерев'яної фігурки, що рухається за допомогою стоп-моушн техніки. Цей метод анімації разом з яскравими кольорами та простими формами створює контраст між зовнішнім виглядом персонажів та складністю сюжетних ліній, де головний герой розвивається відповідно до викликів корумпованого світу.

З точки зору композиційних принципів, трейлер використовує контраст між зовнішньою простотою дизайну і складністю внутрішнього світу персонажів, що підкреслюється звуковим супроводженням та драматичною розповіддю.

Щодо технічних і технологічних особливостей, стоп-моушн анімація дає можливість розширення креативних меж, пропонуючи інноваційний підхід до створення кінематографічних ефектів.

«Crossing Swords» став джерелом натхнення до використання мінімалістичного, але виразного дизайну персонажів, нагадуючи дитячі іграшки, популярні у США в 80-90-х роках.

1.2. Трейлер до гри «Kingdom Two Crowns: Norse Lands».

Kingdom Two Crowns[2] — це стратегічна відеогра 2018 року, створена інді розробником Томасом ван ден Бергом (Thomas van den Berg) та видана компанією Raw Fury (Іл. 1.2).

Цей трейлер представляє собою прекрасний приклад наративного підходу до демонстрації ігрового світу, особливо з точки зору стратегії та виживання. Стиль розповіді є особливо цінним для мого дипломного проєкту і робить цей трейлер прямим аналогом. Такий тип трейлера не лише показує гру, але й розповідає історію, залучаючи глядача до ігрового процесу через голос за кадром, який веде нас через захоплювальний контекст гри.

[2] https://www.youtube.com/watch?v=QZWMMFmVBgY

Візуально трейлер використовує широкі пейзажі та деталізовані крупні плани, що дозволяє глядачам оцінити масштаби і атмосферу холодних вікінгських земель. Графічні прийоми включають холодну палітру кольорів та використання вікінгських символів і орнаментів в дизайні інтерфейсу та оздобленні, що підсилює відчуття ворожого світу.

Звукове супроводження, зокрема епічна музика та натуральні звуки природи посилюють загальне відчуття пригоди і виживання, роблячи досвід гри більш захоплювальним та реалістичним.

1.3. Трейлер до гри «Tunic».

«Tunic»[3] — це пригодницька бойова гра, створена інді розробником Ендрю Шолдісом (Andrew Shouldice) і його студією Isometricorp Games, видана Finji в 2022 році. Гра відтворює ізометричний світ, де гравці керують милим лисом у пошуках загадкового пригоди (Іл. 1.3).

Сюжетно-сценарне рішення в трейлері демонструється через показ головного героя, Лисиці Тунік, яка здійснює подорож та збирає камені для визволення духу лисиці. Це відбивається у виборі кадрів та їх послідовності, яка створює напруження та відчуття пригоди.

Художньо-проектний інструментарій трейлера демонструється через використання композиційних принципів, таких як різні камерні ракурси та динамічні кадри, що допомагають передати атмосферу гри.

Звуковий супровід, що складається з фантастичної мелодії, підкреслює атмосферу та емоційний вплив трейлера. Виразна анімація персонажів та бойові сцени збагачують візуальний досвід і створюють динамічний образ геймплею. Використання цих елементів може послужити прикладом для створення вражального та інформативного трейлера до дипломного проекту.

Цей трейлер є непрямим аналогом через різницю в тематиці та геймплейних механіках, але використовує схожі сюжетно-сценарні та художньо-проектні рішення для залучення гравців.

---

[3] https://www.youtube.com/watch?v=Q5XpgTO7YN0

1.4. Трейлер до гри «Civilization VI».

«Civilization VI»[4] — комп'ютерна гра в жанрі покрокової стратегії, розроблена американською компанією-розробником комп'ютерних ігор Firaxis Games і опублікована 2K в 2016 році (Іл. 1.4).

Трейлер гри «Civilization VI», є прямим аналогом до мого дипломного проєкту, демонструючи ефективне використання анімаційних сцен для розповіді історії гри.

Трейлер ефективно використовує сюжетно-сценарні рішення, де історія розгортається через ключові моменти людської історії, підкреслюючи розвиток цивілізацій. Художньо-проектний інструментарій видно в якості композиційних принципів і засобів, зокрема в динамічному використанні перспективи та розміщенні символічних елементів, що підкреслюють тему прогресу та еволюції.

Засоби анімації включають гладке перетікання одних сцен в інші, що дозволяє безперервно розказувати історію, а також деталізовану анімацію персонажів та елементів оточення. Графічні прийоми в трейлері включають високу деталізацію текстур, освітлення та відтінки, що створюють глибокий візуальний ефект.

Звукове супроводження епічною музикою доповнює візуальну складову, збагачуючи емоційну атмосферу і підсилюючи ключові моменти нарративу, що особливо важливо для привернення уваги і створення захопливого досвіду.

Технічні та технологічні особливості, зокрема використання передових технологій рендерингу і спецефектів, дозволяють досягти реалістичності та візуальної привабливості, що є ключовим для сучасних ігрових трейлерів. Такий підхід може бути корисним і для мого проекту, особливо в контексті створення цікавих та емоційно насичених анімаційних сцен.

[4] https://www.youtube.com/watch?v=5KdE0p2joJw

1.5. Трейлер до гри «Genshin Impact».

«Genshin Impact»[5] — це рольова гра-екшн, розроблена та видана відео-компанією з розробки та видавництва ігор miHoYo у 2020 році в Китаї. У грі представлено середовище відкритого світу в стилі аніме та бойова система, яка базується на дії з використанням елементарної магії та перемикання персонажів (Іл. 1.5).

Трейлер до гри «Genshin Impact» відображає високий рівень взаємодії між графічними, аудіовізуальними та сюжетними аспектами, що є цінним для дипломного проекту. Цей трейлер є прямим аналогом, оскільки показує, як можна використовувати анімаційні та наративні техніки для представлення ігрового світу і механіки.

Сюжетне рішення трейлера глибоко вплетені в геймплейні моменти, де розповідь ведеться через діалоги та взаємодії персонажів, підкріплені візуально зворушливими сценами їхніх пригод. Художньо-проектні засоби використовують композиційні принципи як баланс і контраст, що допомагає залучити увагу до важливих моментів наративу.

Анімаційні техніки, як плавні переходи та ефективне зображення магії, збагачують візуальний вплив та підсилюють динаміку геймплея. Графічні прийоми з високою деталізацією та реалістичністю текстур підсилюють занурення в світ гри.

Звукове супроводження з класичною мелодією та ритмічними змінами посилює емоційне сприйняття наративу та динаміку боїв, вносячи значний вклад у загальну атмосферу гри. Технічні аспекти, включаючи сучасні методи рендерингу та анімації, демонструють високий рівень майстерності в створенні привабливих візуальних та аудіовізуальних ефектів.

[5] https://www.youtube.com/watch?v=HLUY1nICQRY

1.6. Трейлер до гри «Brawl Stars»

«Brawl Stars»[6] — гра для мобільних пристроїв у жанрах бойова арена та геройський шутер, розроблена та видана фінською ігровою компанією Supercell. Глобальний реліз відбувся в 2018 році (Іл. 1.6).

Трейлер «Brawl Stars» є прямим аналогом, адже він демонструє геймплей через динамічні та стилізовані анімаційні сцени.

Сюжетно-сценарне рішення трейлера зосереджується на динаміці боїв та взаємодії персонажів, де основний герой постійно зіштовхується з ворогами, що демонструє основні ігрові механіки. Художньо-проектний інструментарій включає використання яскравих та насичених кольорів, стилізовані персонажі та середовища, що відповідають зовнішньому вигляду самої гри. Композиційні рішення та анімаційні методи забезпечують динамічну зміну кадрів та акцентують на швидкісному характері геймплею.

Графічні прийоми демонструють високий рівень деталізації та сучасні візуальні ефекти, які сприяють загальній привабливості гри. Звукове супроводження відіграє ключову роль, варіюючи від тихих моментів природи до гучної та інтенсивної музики під час боїв, що підсилює емоційний фон сцен.

Технічні та технологічні особливості включають використання передових анімаційних технік та візуальних ефектів, що робить трейлер візуально видатним. Ці аспекти є особливо важливими для розробки трейлерів, які мають за мету швидко залучити увагу глядача та викликати інтерес до гри.

1.7. Трейлер до гри «Splatoon 2»

«Splatoon 2»[7] — це шутер від третьої особи, розроблений японською ігровою компанією Nintendo для ігрової консолі Nintendo Switch у 2017 році. Гра включає режими для кількох гравців та одного гравця з боями, які базуються на використанні чорнила (Іл. 1.7).

[6] https://www.youtube.com/watch?v=Fik4Rp6S1Bs
[7] https://www.youtube.com/watch?v=qN4w5D2tzME

Трейлер «Splatoon 2» слугує непрямим аналогом, оскільки, хоча і фокусується на мультиплеєрній взаємодії, має значні відмінності у візуальному стилі та механіках гри порівняно з цим дипломним проєктом.

Сюжетно-сценарне рішення трейлера «Splatoon 2» зосереджується на показі командної динаміки та основного принципу гри – заливання території чорнилом. Це відображає як стратегічну, так і візуальну унікальність гри, де взаємодія між гравцями відіграє ключову роль.

Художньо-проектний інструментарій включає використання яскравих кольорів та унікальних стилізованих персонажів, що надає грі особливої привабливості та відокремлює її від більш традиційних шутерів. Композиційні принципи та засоби, такі як динамічні переходи та вміння кадрувати дією, сприяють чіткому розумінню геймплею та структури ігрових механік.

Анімація плавна і динамічна, відображаючи жвавий характер гри, а звукове супроводження адаптується до дії, підкреслюючи ключові моменти. Технічні особливості, такі як 3Д анімація та візуальні ефекти, сприяють створенню ефективного трейлера.

1.8. Трейлер до гри «Overwatch 2»

«Overwatch 2»[8] — це шутер від першої особи, розроблений американською компанією з розробки та видавництва ігор Blizzard Entertainment та випущений у 2022 році. Як продовження геройського шутера «Overwatch» 2016 року (Іл. 1.8).

Трейлер до гри «Overwatch 2» слугує прямим аналогом для мого проекту через його зосередження на демонстрації здібностей персонажів. Гра переходить зі стандартної шістки гравців на команду до п'яти, що змінює динаміку та стратегію.

Сюжетно-сценарне рішення трейлера основане на залученні уваги до розширеного складу персонажів та зміцненні ідеї героїзму через драматичну музику та діалоги, що зміцнюють емоційний зв'язок з гравцями. Художньо-

[8] https://www.youtube.com/watch?v=LGgqyer-qr4

проектний інструментарій включає в себе використання яскравої палітри та динамічних композиційних рішень, які відбивають енергетику ігрових дій.

Висока якість анімації та деталізація середовищ забезпечують занурювальний досвід, а звукове супроводження зі зміною музичних тем від спокійних до драматичних посилює настрій сцен, підкреслюючи значущі моменти в трейлері. Технічні аспекти, включно з міжплатформовою грою та сучасними технологіями рендерингу, роблять «Overwatch 2» ідеальним для аналізу сучасного ігрового дизайну.

1.9. Трейлер до гри «Apex Legends: Ignite»

«Apex Legends»[9] — безкоштовна гра у жанрах королівської битви та шутера від першої особи, розроблена компанією Respawn Entertainment та видана Electronic Arts в 2019 році. Гра поєднує геймплей «останній вцілілий» з елементами виживання, дослідження та збору ресурсів у динамічні бої між гравцями (Іл. 1.9).

Трейлер «Apex Legends» представляє унікальний підхід до наративу, інтегруючи кінематографічні елементи з геймплеєм, що робить його цінним аналогом для аналізу в контексті дипломного проекту. Це особливо важливо для вивчення інтеграції розповіді в мультимедійний проєкт. Трейлер поєднує елементи традиційного кінематографа з візуальною презентацією геймплею, пропонуючи глядачам як емоційно заряджену розповідь, так і демонстрацію ігрових механік.

Сюжетно-сценарне рішення в трейлері використовує діалоги і сцени з персонажами для створення контексту та поглиблення історії, дозволяючи глядачам зрозуміти мотивації персонажів. Це змішано з елементами гумору та драми, що робить трейлер більш привабливим та релевантним.

Художньо-проектний інструментарій видно у використанні динамічних композиційних рішень, які допомагають показати енергетику і динаміку боїв. Використання кольору і детальна анімація персонажів забезпечують глибоке

[9] https://www.youtube.com/watch?v=Ix-6DAcuPcg

занурення у гру. Звукове супроводження і висока якість графіки допомагають створити інтенсивне відчуття подій.

Оскільки трейлер змішує кінематографічні елементи з демонстрацією геймплею, він може бути розглянутий як прямий аналог.

1.10. Трейлер до гри «Firewatch»

«Firewatch»[10] — пригодницька гра, розроблена Кампо Санто (Campo Santo) та видана розробником у партнерстві з Panic в 2016 році. Гра розповідає про сторожа протипожежної вишки на ім'я Генрі, який працює в Національному лісі Шошоні та розкриває таємниці, що оточують його (Іл. 1.10).

Трейлер гри «Firewatch» виступає як непрямий аналог для дипломного проекту, оскільки він використовує підхід до розповіді через аудіо-взаємодію, замість візуальних сцен. Велика частина історії розкривається через діалоги між персонажами Генрі та його начальницею Делайлою, що дозволяє глибше зануритися в історію гри.

Сюжетно-сценарне рішення в трейлері «Firewatch» зосереджується на створенні наративної глибини через обмін фразами, що відбувається у віддаленій природній локації, підкреслюючи ізоляцію та внутрішні конфлікти персонажів.

Засоби анімації в грі, хоч і прості, ефективно передають рухи та дії персонажів, а графічні прийоми, такі як освітлення та текстурне зображення, детально відтворюють природний ландшафт. Звукове супроводження, що включає приглушені звуки природи та діалоги, глибоко занурює гравців у історію.

Технічні та технологічні особливості гри, такі як її здатність працювати на різних платформах і підтримка крос-платформної гри, свідчать про високий рівень розробки і адаптації. «Firewatch» використовує свої технічні можливості для створення наративного досвіду, що робить його цінним джерелом для вивчення впливу розповіді на ігровий процес і геймерський досвід.

[10] https://www.youtube.com/watch?v=d02lhvvVSy8

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція та структура трейлеру комп’ютерної гри «Hexagold».

Концепція трейлера «Hexagold» базується на ідеї передачі сутності гри — стратегічного управління королівством, де кожен вибір впливає на розвиток подій. Трейлер має на меті не тільки показати геймплейні особливості, але й створити емоційний вплив на глядача, викликаючи відчуття пригодницького занурення в світ магії та війн. Це досягається за допомогою вибудовування послідовності динамічних та захоплювальних сцен, які відбивають ключові аспекти ігрового процесу.

Концепція об'єднує елементи фентезі з реалістичними стратегічними викликами, такими як управління ресурсами та оборона від ворогів. Король як головний персонаж є посередником між гравцем та ігровим світом, що дозволяє глядачам відчути владу та відповідальність керування королівством.

Структура трейлеру складається з наступних ключових частин:

Сцена 1. Початок пригоди: Починаємо з моменту, коли король падає з неба на гексагональний тайл. Це символізує початок його подорожі та керівництва у цьому світі.

Сцена 2. Розвідка та розширення територій: Демонструємо, як король взаємодіє з різними тайлами, відкриваючи нові землі та ресурси. Це підкреслює елементи дослідження та стратегічного розширення в грі.

Сцена 3: Набір та розвиток підрозділів. Візуальна трансформація персонажів зі звичайних селян у спеціалізовані ролі як воїни, лучники, фермери, та будівельники, що ілюструє глибину системи управління ресурсами.

Сцена 4: Виклик та захист. З'ява монстрів із відкритих територій, демонструючи постійну загрозу і необхідність оборони королівства.

Сцена 5: Управління королівством. Показуємо, як гравці можуть керувати своїми підрозділами: будівництво споруд, захист територій, обробка землі.

Сцена 6: Кульмінація битви. Заключна сцена битви, де воїни захищають королівство від натиску ворогів, підкреслюючи бойові аспекти гри.

Сцена 7: Заключний слоган. Фінальний слоган «Create your own Hexagold», що закликає гравців створити власне королівство і підсумовує тему гри.

Трейлер «Hexagold» відіграє ключову роль у маркетинговій стратегії гри, оскільки є основним інструментом для привернення уваги та залучення потенційних гравців. У контексті високої конкуренції на ринку відеоігор, ефективний трейлер може значно підвищити інтерес до гри ще до її випуску, забезпечуючи успішний старт продажів.

2.2. Стилістична концепція трейлеру комп’ютерної гри «Hexagold».

Стилістична концепція трейлера комп’ютерної гри «Hexagold» побудована таким чином, щоб максимально показати унікальний ігровий світ через візуально привабливі та емоційно насичені зображення. Графіка виконана у стилізованій полігональній манері з яскравими контрастними кольорами, що акцентують на унікальних ігрових елементах, таких як гексагональні блоки, які є основою геймплею. Персонажі мають кубічний дизайн, кожен з яких чітко відображає свою роль у грі, від будівельників до воїнів, що сприяє кращому розумінню їх функцій.

2.3. Технічні характеристики та особливості.

У дипломному проекті використання різних комп'ютерних програм мало ключове значення для реалізації творчого задуму. Для моделювання об'єктів та анімації застосовувалася Maya, тоді як коригування зображень здійснювалося через Photoshop. Сцени були зібрані та налаштовані за допомогою Unity, що включало рендеринг і симуляції часток. After Effects використовувався для створення анімацій тексту та додавання спецефектів, а Premier Pro дозволяв зібрати готові відео в один кліп. Procreate слугував для створення концепт-арту, дозволяючи втілити візуальну візію у життя.

2.4. Звукове рішення.

У трейлері залежно від інтенсивності подій та емоційного насичення використовується різноманітність музичних тем. Також з метою забезпечення максимального занурення в атмосферу гри додаються різні звуки персонажів та оточення.

ВИСНОВКИ

В процесі розробки трейлера для гри «Hexagold», поглибили розуміння того, як ефективно використовувати відео для привертання уваги гравців. Виявилося, що залучення аудиторії і спонукання їх до покупки значно зростає, коли трейлер включає як динамічні, так і значущі моменти гри. Це підтверджується широким використанням таких матеріалів в індустрії як ключовий маркетинговий інструмент.

Особливо надихнула сила наративу в трейлерах. Проаналізувавши такі приклади, як «Firewatch» та «Genshin Impact», було виявлено, що сильний сюжет здатний не просто зацікавити глядача, але й глибоко залучити його в ігровий світ. Це дало мені зрозуміти важливість розповіді історії, яка б відображала унікальний характер гри.

Також я усвідомила значення унікального візуального стилю. Трейлер повинен не тільки показати геймплей, але й виділяти гру серед інших за допомогою дизайну, що запам'ятовується. Цей аналіз допоміг мені вибрати такий візуальний підхід, що найкраще відповідає атмосфері «HEXAGOLD» і робить її особливою.

Робота над проектом також включала глибоке занурення в технічні аспекти створення трейлера. Від вибору програмного забезпечення для анімації і відео-редагування до тонкощів рендерингу та спецефектів — кожен етап вимагав уважності та творчого підходу. В результаті, здобуті технічні знання і практичний досвід значно підвищили мої професійні компетенції.

Ці висновки і враження підкреслюють, наскільки важливими є теоретичні знання і практичний досвід у створенні медійних продуктів. Інтеграція навичок

та ідей, отриманих під час навчання, в реальні проекти відіграла вирішальну роль у створенні успішного трейлера, який не тільки залучає аудиторію, а й залишається в її пам'яті.

Завершуючи свій дипломний проект на тему створення трейлеру для комп'ютерної гри «Hexagold», я виявила, що аналіз різних трейлерів відеоігор та їх стилістичних особливостей дав мені глибоке розуміння, як ці елементи можуть впливати на сприйняття та інтерес потенційних гравців. Вивчення таких ігор як «Firewatch» та »Genshin Impact» зокрема показало, як сильна наративна складова та використання візуальних ефектів можуть залучати глядача і створювати глибоке емоційне відчуття.

Особливо значимим для мене стало розуміння важливості композиційних принципів, які дозволяють краще структурувати візуальну презентацію і підкреслити ключові аспекти ігрового процесу. Наприклад, застосування динамічних переходів та акцентування на масштабних пейзажах у трейлері »Kingdom Two Crowns» надихнуло мене інтегрувати схожі елементи у власний трейлер для досягнення глибшого візуального впливу.

Аналіз цих трейлерів не тільки підвищив мої професійні навички в графічному дизайні та анімації, але й зміцнив моє розуміння того, як різні технічні та художні рішення впливають на загальне сприйняття гри потенційними користувачами. Це досвід дозволив мені глибше зануритися в мистецтво створення відеоігор і збагатив моє бачення розробки ігор, забезпечивши мені практичні знання та навички, які я можу застосувати у майбутніх проектах.

ЛІТЕРАТУРА

1. Arya Frouzaanfar. Game Trailer 101: The Complete Guide to Engaging Trailers. Picotion: веб-сайт. URL: https://picotion.com/blog/game-trailer-complete-guide/ (дата звернення 20.04.2023).
2. Three in four consumers link social video viewing to purchasing decisions. Brightcove: веб-сайт. URL: https://www.brightcove.com/en/company/press/three-four-consumers-link-social-video-viewing-purchasing-decisions/ (дата звернення 23.04.2024).
3. Game Marketing in 2023: From Trailers to Influencers – A Complete Guide to Boosting Your Game's Success. Bleedingedge studio: веб-сайт. URL: https://bleedingedge.studio/blog/game-marketing-trailers-to-influencers/ (дата звернення 23.04.2024).
4. In-Game Ads & Trailers: A Guide to Effective Video Marketing within Games. Mobidictum: веб-сайт. URL: https://mobidictum.com/in-game-ads-amp-trailers-guide-effective-video-marketing/ (дата звернення 24.04.2024).
5. Chris Salters. Things to Know Before You Create a Game Trailer or Promo. Frame.io insider: веб-сайт. URL: https://blog.frame.io/2023/03/27/editing-game-promo-trailer/ (дата звернення 24.04.2024).

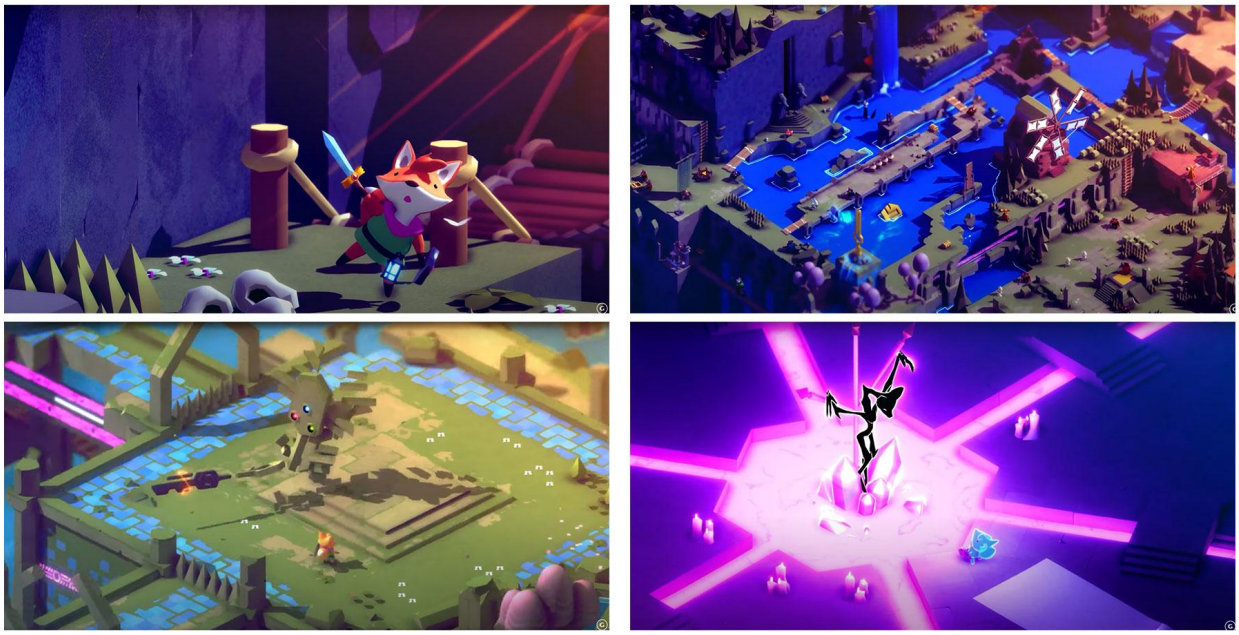
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Скріншоти трейлеру гри «Crossing Swords», 2020 рік.



Іл. 1.2. Скріншоти трейлеру гри «Kingdom Two Crowns», 2018 рік.



Іл. 1.3. Скріншоти трейлеру гри «Tunic», 2022 рік.



Іл. 1.4. Скріншоти трейлеру гри «Civilization VI», 2016 рік.



Іл. 1.5. Скріншоти трейлеру гри «Genshin Impact», 2020 рік.



Іл. 1.6. Скріншоти трейлеру гри «Brawl Stars», 2018 рік.



Іл. 1.7. Скріншоти трейлеру гри «Splatoon 2», 2017 рік.



Іл. 1.8. Скріншоти трейлеру гри «Overwatch 2», 2022 рік.



Іл. 1.9. Скріншоти трейлеру гри «Apex Legends: Ignite», 2019 рік.



Іл. 1.10. Скріншоти трейлеру гри «Firewatch», 2016 рік.

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



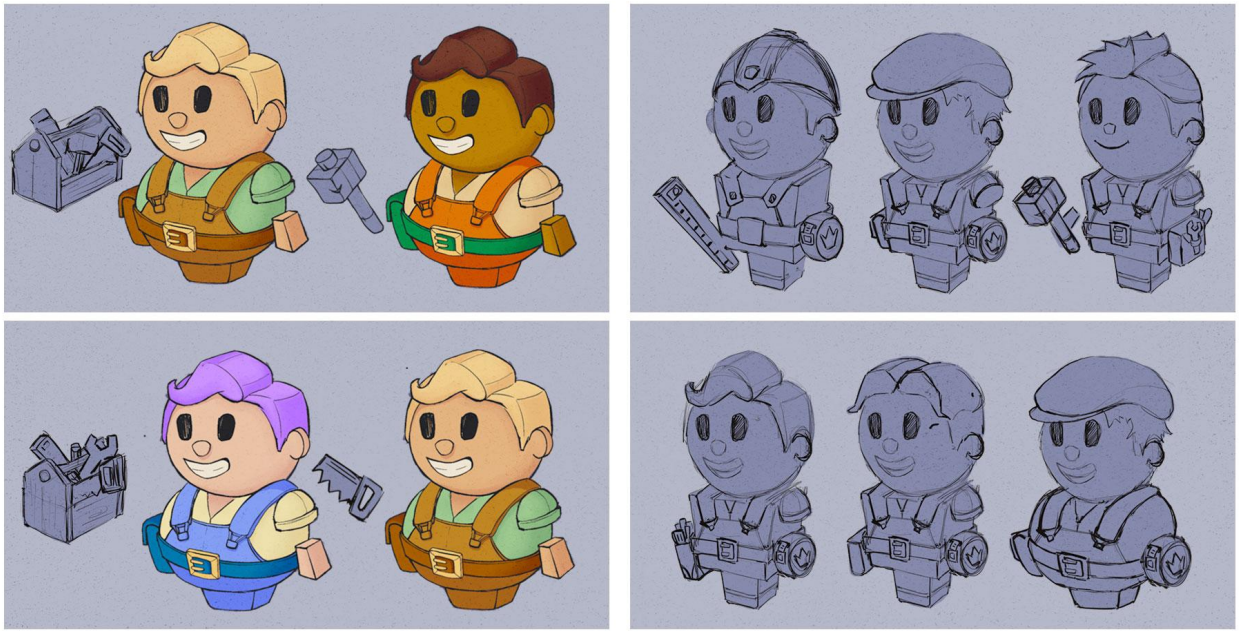
Іл. 2.1. Ескізи короля.



Іл. 2.2. Ескізи короля і монстра-сундука.



Іл. 2.3. Ескізи королеви і лучника.



Іл. 2.4. Ескізи будівельника.



Іл. 2.5. Ескізи фермера.



Іл. 2.6. Ескізи воїнів.

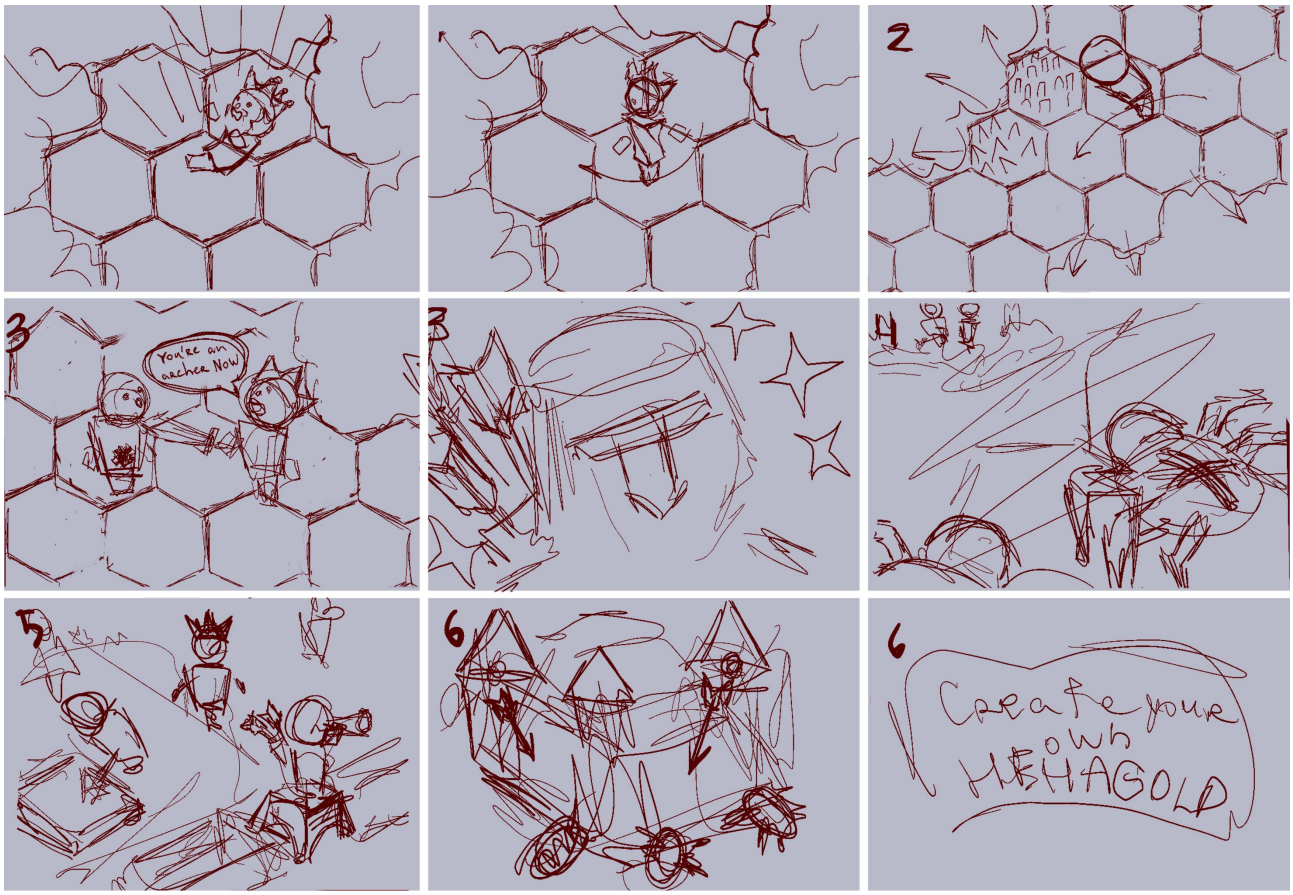


Іл. 2.7. Ескізи монстрів.



Іл. 2.8. Ескізи монстрів.

ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ



Іл. 2.8. Сторіборд.