МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Гаврилой Анастасія Штефанівна

ТРЕЙЛЕР ДО МОБІЛЬНОЇ ГРИ «VIVOS»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.
_____ А. Ш. Гаврилой

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5

1.1. Teaser Trailer «Hungry Hearts Diner: Memories» 5

1.2. Трейлер гри «Good Pizza, Great Pizza» 5

1.3. Трейлер гри «Genshin Impact» 6

1.4. Трейлер гри «Flower Tycoon» 7

1.5. Трейлер гри «Angry Birds» 7

1.6. Трейлер гри «Florence» 8

1.7. Трейлер гри «Papers, Please» 9

1.8. Трейлер гри «Farm Ville» 11

1.9. Трейлер гри «Jurassic World Alive» 12

1.10. Трейлер гри «Homescapes» 13

РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 15

2.1. Концепція роботи та структура трейлеру для гри «VIVOS» 15

2.2. Стилістична концепція трейлеру для мобільної гри «VIVOS» 15

2.3. Технічні характеристики та особливості 16

2.4. Звукове рішення 17

ВИСНОВКИ 19

ЛІТЕРАТУРА 20

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 21

ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД 27

ДОДАТОК ІІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 29

ВСТУП

Ігри для мобільних телефонів стали невід'ємною частиною нашого повсякденного життя, забезпечуючи розвагу, відволікання та залучення в дорозі. Оскільки індустрія мобільних ігор продовжує розвиватися, тема ефективних ігрових трейлерів стає все більш важливою. Трейлери до мобільної гри служать першою точкою контакту між саме грою та її потенційними гравцями, мають вагоме значення у приверненні уваги, створенні зацікавленості та, зрештою, стимулюванні завантажень і продажів. Отже, **актуальність** створення трейлера для мобільної гри не викликає сумніву.

Мета нашої роботи (нашого проекту) - створити ефективний трейлер для мобільної гри «VIVOS», який зможе привернути увагу різноманітної аудиторії, зацікавленої як у науковій фантастиці, так і в мобільних іграх. Трейлер покликаний представити унікальний ігровий досвід, що поєднує глибину оповіді та захопливий геймплей, орієнтований на любителів стратегії, відкриттів та дослідження невідомих світів.

Трейлер сподобається тим, хто шукає поєднання глибини оповіді та захопливого геймплею на мобільних пристроях. Потенційних гравців, які цікавляться стратегією, відкриттями та гострими відчуттями від дослідження невідомих світів, приверне зображення сюжету та механіки гри у трейлері. Крім того, анімаційний стиль підвищує привабливість для аудиторії, яка цінує візуально приголомшливий та захоплюючий ігровий досвід.

Новизна проекту полягає в тому, що в трейлері поєднуються елементи сюжету та ігрового процесу, пропонуючи попередній перегляд досвіду, який чекає на гравців. Завдяки ретельно продуманій оповіді глядачі знайомляться з вченою, яка бальзамує екзотичних тварин з іншої планети, готуючи підґрунтя для міжпланетної пригоди.

Більше того, трейлер виходить за рамки простої розповіді, включаючи в себе проблиски реального ігрового процесу. Демонструючи ключові

механіки, виклики та особливості, він дає потенційним гравцям відчутне уявлення про те, чого очікувати після занурення у гру. Таке стратегічне поєднання наративних та ігрових елементів гарантує, що трейлер не лише привертає увагу, але й слугує інформативним прев'ю, даючи гравцям чітке уявлення про унікальне поєднання наукової фантастики, дослідження та стратегічного геймплею, яке може запропонувати мобільна гра.

Глядачі зможуть побачити, як гравець взаємодіє з екзотичними істотами, вирішує стратегічні завдання та просувається за сюжетом. Це дозволить потенційним гравцям отримати чітке уявлення про те, що на них чекає в грі, і викликати в них бажання поринути в цей унікальний ігровий досвід.

Візуальний стиль трейлера відрізнятиметься високою якістю анімації та спецефектів, щоб максимально яскраво передати атмосферу наукової фантастики та захоплюючих міжпланетних пригод. Музичний супровід також відіграє важливу роль, посилюючи емоційний вплив на глядачів та наголошуючи на ключових моментах оповідання.

У своїй роботі Jae-Woong Kwon підкреслює важливість попереднього планування та стратегічного підходу до створення ефективного ігрового трейлера, який може викликати інтерес і стимулювати завантаження.

Derek Lieu Creative ілюструє, що ігрові трейлери еволюціонували від простих демонстрацій ігрового процесу до кінематографічних сюжетних історій, які самі по собі можуть вважатися творами мистецтва.

Jan Švelch надає практичні поради та шаблони для структурування та виробництва ігрових трейлерів, але не заглиблюються в академічні дослідження теми.

Загалом, трейлер для «VIVOS» буде сфокусований на поданні унікального ігрового досвіду, що поєднує глибокий сюжет, захоплюючий геймплей та візуально вражаюче виконання.

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Teaser Trailer «Hungry Hearts Diner: Memories». Трейлер мобільної гри «Hungry Hearts Diner: Memories»[1] від студії GAGEX Co., Ltd. (Японія), опублікований у 2023 році (Іл. 1.1).

Сюжет і монтаж у трейлері цієї гри забезпечують задоволення основних потреб гравців і глядачів. Незважаючи на відсутність складної структури сюжету, трейлер ефективно представляє основні завдання та цілі гри. Його лаконічність і простота роблять його легким для сприйняття, заощаджуючи час та інтернет-трафік глядачів. Однак відсутність вступної інформації про головних персонажів гри могла б обмежити занурення гравця в сюжет. Для глибшої взаємодії з персонажами та розуміння їхньої ролі в історії гри бажано надати додаткову контекстуалізацію [7].

Щодо монтажу, він характеризується простотою та ефективністю, сприяючи легкому розумінню ігрових механік та анімацій. Використання великого шрифту та коротких фраз у трейлері забезпечує хорошу читабельність на екранах мобільних пристроїв, що є важливим аспектом для аудиторії цього формату ігор. Загалом, естетика і структура монтажу трейлера роблять його привабливим для широкої аудиторії, що сприяє підвищенню інтересу до гри.

1.2. Трейлер гри «Good Pizza, Great Pizza». Трейлер мобільної гри «Good Pizza, Great Pizza»[2] від студії Tapblaze (США), опублікований у 2021 році (Іл. 1.2).

Монтаж рекламного матеріалу являє собою процес, що включає в себе скрупульозне організаційне і технічне планування з подальшим складанням різних фрагментів у цілісний твір. В даному випадку, монтаж відеоролика представлений в досить простому і зручному для сприйняття форматі, що має цілу низку позитивних аспектів для глядача. Це включає в себе економію часу і ресурсів глядача, оскільки швидкий і лаконічний формат дозволяє швидко

---

[1] https://www.youtube.com/watch?v=QrW3lIFCjAU&ab

[2] https://www.youtube.com/watch?v=fA6mlsCJQO8&ab

вловити основні моменти представленого матеріалу без зайвої тривалості або складнощів [3].

Одним із важливих аспектів цього монтажу є його здатність демонструвати ігрові механіки та анімаційні елементи, що надає глядачеві можливість зрозуміти основні аспекти ігрового процесу та загальну естетику гри. Це сприяє формуванню чіткого уявлення про те, що очікує гравця під час взаємодії з грою. Крім того, використання великого шрифту і коротких фраз у ролику сприяє поліпшенню зручності перегляду для користувачів мобільних пристроїв, що важливо для цільової аудиторії цієї гри.

1.3. Трейлер гри «Genshin Impact». Трейлер гри «Genshin Impact»[3] від студії miHoYo (Китай), опублікований у 2020 році (Іл. 1.3), демонструє, як можна ефективно поєднувати елементи сюжету та ігрового процесу, щоб дати глядачам чітке уявлення про ігровий досвід.

У трейлері ми спостерігаємо успішне поєднання захоплюючої оповіді, вражаючої візуальної стилістики та елементів ігрового процесу, що може бути джерелом натхнення для створення трейлера «VIVOS».

У трейлері «Genshin Impact» особливо вирізняються такі аспекти:

- епічне оповідання: трейлер вміло використовує драматичні моменти, емоційну музику та динамічний монтаж, щоб занурити глядачів у захоплюючий сюжет гри;
- вражаюча візуальна стилістика: трейлер відрізняється високою якістю графіки, деталізованими локаціями та ефектними візуальними ефектами, створюючи яскравий і незабутній образ ігрового світу;
- демонстрація ключових ігрових механік: трейлер вміло поєднує оповідальні елементи з короткими вставками ігрового процесу, даючи глядачам чітке уявлення про різноманітність геймплей.

[3] https://www.youtube.com/watch?v=TAlKhARUcoY&ab

1.4. Трейлер гри «Flower Tycoon». Нами було проаналізовано серію трейлерів до мобільної гри «Flower Tycoon»[4]. Трейлер розроблений та опублікований без згадки конкретної студії чи країни походження (Іл. 1.4).

Трейлери «Flower Tycoon» демонструють акцент на розслаблюючій і задоволеній атмосфері розвитку квіткового бізнесу та управління ним.

Безтурботна та заспокійлива атмосфера: трейлери ефективно передають відчуття спокою та розслаблення завдяки використанню заспокійливої музики, ніжної анімації та візуально привабливого представлення ігрової механіки вирощування квітів. Це створює привабливий і доступний досвід для цільової аудиторії.

Зрозуміла демонстрація ігрового процесу: трейлери надають чітку та стислу демонстрацію основного циклу ігрового процесу, висвітлюючи процес посадки, вирощування та продажу різних видів квітів. Це дозволяє глядачам швидко зрозуміти суть гри та її привабливість.

Повсякденна ігрова механіка: трейлери свідчать про те, що «Flower Tycoon» містить неактивні або звичайні ігрові елементи, де гравці можуть пасивно розвиватися та керувати своїм квітковим бізнесом з часом. Цей тип ігрового процесу може особливо добре підходити для мобільних платформ і залучати широку аудиторію.

Потенційна слабкість трейлерів «Flower Tycoon» полягає в тому, що вони можуть не надавати сильного оповідного крюка чи чіткого відчуття прогресу та викликів, які б зацікавили більш запеклих мобільних геймерів.

1.5. Трейлер гри «Angry Birds». Трейлер розробила та опублікувала фінська ігрова студія Rovio Entertainment. Оригінальний кінематографічний трейлер був випущений у 2010 році (Іл. 1.5). Він показує, як можна створити атмосферний та інтригуючий трейлер, заснований на загадковості та невідомості ігрового світу.

[4] https://www.youtube.com/watch?v=1CgPInKHrJY&ab_channel

Проаналізована серія трейлерів популярної мобільної гри «Angry Birds»[5] демонструє значну увагу до створення химерного та гумористичного тону гри, а також демонструють основну ігрову механіку руйнування за допомогою рогатки.

Особливий візуальний стиль: трейлери ефективно відображають яскраве мультяшне мистецтво гри, в якому представлені легендарні птахи та свині, а також детальне, засноване на фізиці середовище. Це створює візуальну ідентичність, що запам’ятовується та миттєво впізнається.

Комедійний тон і індивідуальність: у трейлерах використовується нестандартний гумор, перебільшені вирази персонажів і легковажна музика, щоб створити грайливий і жартівливий тон, який добре поєднується з невимушеним і доступним характером гри.

Чіткі демонстрації ігрового процесу: трейлери надають чіткі та стислі демонстрації основного ігрового процесу на основі рогатки, демонструючи унікальні здібності птахів і руйнування конструкцій свиней. Це дозволяє глядачам швидко зрозуміти основну механіку гри.

Потенційна слабкість трейлерів «Angry Birds» полягає в тому, що вони не завжди можуть створити сильний наративний крючок або відчуття прогресу, які б зацікавили більш жорстких мобільних геймерів. Акцент на гуморі та спрощеному геймплеї може обмежити привабливість гри для ширшої аудиторії.

1.6. Трейлер гри «Florence». Мобільна гра «Florence»[6] була розроблена та опублікована Annapurna Interactive, незалежною ігровою студією зі Сполучених Штатів. Трейлер вийшов у 2018 році (Іл. 1.6). Трейлер демонструє, як можна ефективно уявити унікальний художній стиль та похмуру футуристичну естетику.

---

[5] https://angrybirds.fandom.com/wiki

[6] https://www.youtube.com/watch?v=g4RhetLI6kM&ab

На цьому прикладі ми можемо побачити унікальну та емоційно сповнену інтерактивну розповідь, зосереджену на історії особистісного зростання молодої жінки та злетів і падінь романтичних стосунків. Цей підхід відрізняє гру від традиційних мобільних ігор.

Наративний досвід: трейлер ефективно передає фокус гри на оповіді, демонструючи моменти з життя головної героїні. Цей підхід, орієнтований на розповідь, є сильною стороною, яка може зацікавити гравців на емоційному рівні.

Мінімалістичний візуальний стиль: візуальне представлення гри характеризується чистою, намальованою естетикою, яка доповнює емоційний тон історії. Цей мінімалістичний стиль дозволяє розповіді та взаємодії персонажів займати центральне місце.

Інноваційна ігрова механіка: трейлер натякає на унікальну ігрову механіку гри, яка передбачає маніпулювання елементами, схожими на головоломку, для проходження історії. Цей інтерактивний підхід до оповідання - сильна сторона, яка відрізняє «Флоренцію» від більш звичайних мобільних ігор.

Обмежений обсяг: хоча наративний і мінімалістичний підхід є сильною стороною, відносно коротка тривалість гри та відсутність можливості повторного відтворення можуть бути слабкою стороною для деяких гравців, які шукають більшого досвіду мобільної гри.

Привабливість: орієнтація гри на емоційну розповідь і нетрадиційний ігровий процес може обмежити її привабливість для ширшої аудиторії мобільних ігор, яка, можливо, більше звикла до традиційного жанрового досвіду.

Загалом, трейлер «Florence» ефективно демонструє унікальний наративний підхід гри та емоційну оповідь, що може послужити натхненням для розробки трейлера «VIVOS». Однак обмежений обсяг і привабливість гри є аспектами, які можна враховувати під час створення трейлера «VIVOS», щоб забезпечити баланс між глибиною та доступністю.

1.7. Трейлер гри «Papers, Please». Поданий аналог ілюструє, як можна використовувати динамічні екшен-сцени та епічну музику для створення захоплюючого трейлера. Гра «Papers, Please»[7] була розроблена незалежною ігровою студією Lucas Pope, яка базується в США. Трейлер був випущен в 2013 році (Іл. 1.7).

«Papers, Please» – це унікальна гра, яка спонукає до роздумів, у якій гравцеві доручається роль імміграційного інспектора, відповідального за перевірку документів осіб, які бажають потрапити до вигаданої країни Східного блоку. Трейлери гри ефективно передають напружений і морально складний ігровий процес.

Переконливий наратив і теми: трейлери до «Papers, Please» підкреслюють, що гра зосереджена на вивченні складних моральних дилем і людських наслідків прийняття бюрократичних рішень. Цей наративний підхід залучає гравців на інтелектуальному та емоційному рівнях [5].

Відмінний візуальний стиль: мінімалістична естетика піксельного мистецтва гри в поєднанні з приглушеною кольоровою палітрою створює виразну візуальну ідентичність, яка підсилює гнітючу та авторитарну обстановку. Цей напрямок мистецтва є сильною стороною, яка виділяє гру.

Напружений і складний ігровий процес: трейлери ефективно демонструють напружену природу ігрового процесу, де гравці повинні ретельно вивчати документи та приймати важкі рішення, які впливають на життя людей, які бажають вступити. Це створює відчуття напруги та моральної ваги.

Привабливість гри: хоча глибина розповіді гри та теми, що спонукають до роздумів, є сильними сторонами, нетрадиційний ігровий процес і серйозний тон можуть обмежити її привабливість для ширшої аудиторії мобільних ігор, яка, можливо, більше звикла до більш звичайних або орієнтованих на дії досвіду.

---

[7] https://www.youtube.com/watch?v=_QP5X6fcukM&ab

Потенційна крива складності: складна механіка прийняття рішень у грі та наслідки вибору гравця можуть засмучувати деяких гравців, потенційно створюючи перешкоду для входу для тих, хто шукає більш доступний мобільний ігровий досвід.

1.8. Трейлер гри «Farm Ville». На прикладі трейлеру гри «FarmVille» ми можемо побачити, як можна поєднувати елементи сюжету та геймплею, щоб дати глядачам уявлення про ключові особливості гри. Серія мобільних ігор «FarmVille»[8] була розроблена та видана Zynga, американською компанією з розробки ігор. Оригінальний трейлер був випущен у 2009 році (Іл. 1.8).

Трейлери «FarmVille» демонструють основний цикл гри ‑ створення віртуальної ферми та керування нею, що дозволяє гравцям вирощувати зернові культури, розводити худобу та розширювати свою сільськогосподарську імперію. Цей невимушений ігровий процес, заснований на симуляції, є ключовою характеристикою франшизи.

Доступний і невимушений геймплей: трейлери «FarmVille» підкреслюють просту та зручну механіку гри, яка дозволяє гравцям будь-якого рівня кваліфікації легко залучатися до симуляції фермерства. Така доступність є перевагою, що може зацікавити широку аудиторію мобільних ігор.

Яскрава візуальна презентація: трейлери демонструють барвистий мультяшний художній стиль гри та чарівний дизайн персонажів, які створюють привабливу та візуально привабливу естетику. Ця візуальна ідентичність допомагає створити легковажний і химерний тон.

Соціальні та багатокористувацькі елементи: трейлери свідчать про те, що ігри «FarmVille» включають соціальні функції, такі як можливість спілкуватися з друзями та ділитися прогресом, що може сприяти почуттю

[8] https://www.youtube.com/watch?v=lgnY0QYqAfE&ab

спільності та сприяти довгостроковій взаємодії. Цей соціальний аспект є сильною стороною, яка відповідає ландшафту мобільних ігор.

Повторюваний цикл гри: хоча доступний і невимушений характер ігор є сильною стороною, повторюваність основної механіки симуляції фермерства може призвести до відсутності довгострокової взаємодії для деяких гравців, які можуть прагнути більш різноманітних або складних ігровий досвід.

Можливість занепокоєння щодо монетизації: модель безкоштовної мобільної гри, пов'язана з франшизою, може викликати занепокоєння щодо агресивної тактики монетизації, яка може негативно вплинути на досвід гравця та сприйняття гри. Це аспект, який слід ретельно розглянути.

1.9. Трейлер гри «Jurassic World Alive». Мобільна гра «Jurassic World Alive»[9] була розроблена та опублікована канадською ігровою студією Ludia, а перший трейлер був випущений у 2018 році (Іл. 1.9). За допомогою трейлера глядач розуміє, як можна ефективно відобразити різноманітних персонажів та їх унікальні здібності.

Трейлери «Jurassic World Alive» ілюструють основну ідею гри, що дозволяє гравцям зустрічати та збирати віртуальних динозаврів у реальному світі за допомогою технології доповненої реальності (AR). Цей унікальний підхід до франшизи «Парк Юрського періоду» є ключовою характеристикою гри.

Інноваційний ігровий процес AR: трейлери ефективно використовують технології AR, які дозволяють гравцям взаємодіяти з динозаврами та знімати їх у власному фізичному середовищі. Ця нова ігрова механіка є значною перевагою, яка відрізняє гру від традиційних ігор для мобільних пристроїв.

Почуття дослідження та відкриттів: трейлери свідчать про те, що гра заохочує гравців досліджувати навколишнє середовище, щоб зустріти та

[9] https://www.youtube.com/watch?v=jAklbbaEMVI&ab

збирати різноманітних динозаврів, що може сприяти почуттю захоплення та відкриття. Цей ігровий цикл добре узгоджується з темою Jurassic World.

Потенційні технічні обмеження: хоча геймплей на основі AR є сильною стороною, трейлери не розглядають потенційні технічні обмеження чи проблеми, з якими гравці можуть зіткнутися під час використання цієї функції, як-от сумісність пристроїв, час автономної роботи або обмеження навколишнього середовища. Це може викликати занепокоєння у деяких користувачів.

Відсутність глибини оповіді: трейлери в основному зосереджені на основній ігровій механіці на основі AR, з обмеженим акцентом на оповіді або сюжетних елементах гри. Це може обмежити привабливість гри для гравців, які шукають більш захоплюючий і сюжетний досвід у всесвіті Jurassic World.

1.10. Трейлер гри «Homescapes». Мобільна гра «Homescapes»[10] була розроблена та видана Playrix. Трейлер був випущен у 2017 році (Іл. 1.10). У трейлері використовується яскрава візуальна стилістика та динамічний монтаж.

Трейлери «Homescapes» демонструють основну ідею гри - головоломку «три в ряд» у поєднанні з сюжетною історією про відновлення сімейного особняка. Це поєднання невимушеної механіки головоломки та оповіді, орієнтованої на персонажів, є ключовою характеристикою гри.

Захоплюючий наратив і персонажі: трейлери ефективно знайомлять з головним героєм гри, Остіном, і його місією відновити дім своєї родини. Цей підхід, орієнтований на розповідь, допомагає встановити емоційний зв’язок із гравцем і забезпечує чіткий контекст для ігрового процесу.

Яскрава візуальна презентація: трейлери демонструють барвистий, намальований від руки художній стиль гри та чарівний дизайн персонажів, які створюють привабливу та візуально привабливу естетику. Ця візуальна ідентичність допомагає посилити безтурботний і химерний тон гри [1].

---

[10] https://www.youtube.com/watch?v=Er4ePaE5jHs&ab

Доступний ігровий процес «Три в ряд»: трейлери висвітлюють основну механіку головоломки «Три в ряд», яка є добре відомим і доступним жанром для аудиторії мобільних ігор. Така доступність може допомогти залучити широке коло гравців.

Потенційний повторюваний ігровий процес: хоча механіка головоломки «три в ряд» є сильною стороною, трейлери не розглядають можливість повторення циклу ігрового процесу з часом, що може призвести до відсутності довгострокової взаємодії для деяких гравців.

Залежність від монетизації Freemium: у трейлерах не надається подробиць про модель монетизації гри, яка, ймовірно, є безкоштовним підходом із покупками в програмі. Це може викликати занепокоєння у гравців, які віддають перевагу більш збалансованому або преміальному грі.

Аналіз цих аналогів дозволить отримати цінні ідеї та прийоми, які можуть бути адаптовані та застосовані при розробці трейлера для мобільної гри «VIVOS», щоб зробити його максимально ефективним та привабливим для цільової аудиторії.

РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура трейлеру для мобільної гри «VIVOS».

Завдання нашого дипломного проекту полягає у створенні рекламного анімаційного трейлера, в якому будуть застосовані як рекламні прийоми для залучення гравців, так і художня складова для підтримання запам'ятовуваної та привабливої естетики. Ми прагнули розповісти глядачам передісторію подій за допомогою ілюстрування сюжету та зав'язки історії гри, включаючи елементи ігрового геймплею.

Оповідь обертатиметься навколо молодої вченої, яку земна корпорація «Музей» відправила на маловивчену планету Вівос із метою бальзамування та дефінізації місцевої фауни. Нами показано, як саме корпорація та її керівництво поставили головну персонажку перед фактом швидкого відрядження, реакцію молодої вченої та початок її дослідницького шляху. Поєднання елементів гри з художнім роликом мають привернути особливу увагу гравців і занурити їх у почуття та емоції головної героїні, наповнивши ігровий процес сенсом і бажанням знайти відповіді на багато запитань, а головне - зрозуміти, чому всі, крім вченої Ніни, абсолютно не зацікавлені у виконанні своїх службових обов'язків і допомозі вмираючим тваринам цієї планети.

Важливо зазначити, що при створенні ігрового трейлера ми прагнули знайти гармонійний баланс між рекламними елементами та художньою складовою, адже трейлер має не лише привертати увагу, а й занурювати глядачів в атмосферу ігрового світу, розкриваючи його ключові особливості та сюжетні лінії. Вдале поєднання візуальної естетики, емоційної подачі та ігрових механік має значно підвищити інтерес аудиторії до нашого проєкту.

2.2. Стилістична концепція трейлеру для мобільної гри «VIVOS».

Упродовж усього ролика використано витримані повторювані тони та кольори, які так часто зустрічаються на планеті Вівос, у флорі та фауні, що її

населяє. Особливо чітко виведено на екран глядача контраст того, що відбувається на обох планетах. Земля - світ, сповнений димарями заводів, в'ялої рослинності, пузатих начальників із очищувачами повітря в кабінетах і забитими грошима кишенями, сміття та бруд на тлі земної архітектури, чудово контрастуватиме з незайманою, свіжою, яскраво-блакитною та зеленою природою планети, на яку прибуває молода дослідниця. Такі візуальні контрасти наведуть майбутніх гравців на роздуми про мотивацію людей та причини стрімкого вмирання всього живого.

Взагалі мета трейлеру - закохати глядачів у Вівос так само, як у неї закохалася Ніна, і дозволити їм відчути те, що відбувається, кінчиками їх пальців. Це допоможе створити більш емоційний і запам'ятовуваний зв'язок між гравцями та ігровим світом.

Важливо зазначити, що при створенні ігрового трейлера необхідно знайти гармонійний баланс між рекламними елементами та художньою складовою. Трейлер має не лише привертати увагу, а й занурювати глядачів в атмосферу ігрового світу, розкриваючи його ключові особливості та сюжетні лінії. Вдале поєднання візуальної естетики, емоційної подачі та ігрових механік може значно підвищити інтерес аудиторії до нашого проєкту

2.3. Технічні характеристики та особливості

Процес створення трейлера до мобільної гри «VIVOS» відбувався за допомогою програм Clip Studio та Adobe After Effects.

Clip Studio була використана на наступних етапах розробки трейлера:

a) створення концептів та ілюстрацій:
   - розробка дизайну персонажів, локацій та об'єктів гри;
   - підготовка ескізів та концептів для ключових сцен трейлера;

b) анімація 2D-елементів:
   - створення плавних анімацій для персонажів, істот та інших об'єктів;
   - налаштування тайм-лайнів та ключових кадрів анімації;

c) експорт графічних активів:

- експорт векторних зображень та анімованих послідовностей у формати, сумісні з After Effects.

Використання Clip Studio дозволило створити яскраву, стилізовану 2D-графіку, яка гармонійно вписується в загальну концепцію гри «VIVOS».

Adobe After Effects був використан на завершальних етапах розробки трейлера:

d) композитинг та монтаж:
   - поєднання 2D-анімацій, відеоматеріалів та інших графічних елементів у єдину композицію;
   - налаштування камери, освітлення та інших параметрів для досягнення бажаного візуального стилю;

e) додавання спецефектів:
   - застосування кольорової корекції, розмиття та інших прийомів для посилення емоційного впливу;

f) звукове оформлення:
   - додавання музичного супроводу, звукових ефектів та діалогів;
   - налаштування балансу та рівнів звуку для оптимального сприйняття.

Використання Adobe After Effects дозволило надати трейлеру «VIVOS» професійного, кінематографічного вигляду, поєднавши 2D-анімацію, відеоматеріали та звукове оформлення у єдине цілісне відео.

2.4. Звукове рішення

Звукове оформлення дипломного проєкту відіграватиме ключову роль у створенні емоційно насиченої атмосфери. Фонові саундтреки та звукові ефекти ретельно підібрані, щоб підкреслювати та доповнювати візуальну складову, занурюючи глядача у вир подій, що розгортаються на екрані. У деяких кульмінаційних епізодах трейлера єдиним звуком, який почують глядачі, буде той, що виходить безпосередньо від об'єктів сцени, на яких зосереджена вся увага. Так, наприклад, гуркіт заводів і гудіння машин лунатимуть без супровідного саундтреку, щоб при різкому переході до тиші

та спокою планети Вівос контраст виділявся не лише візуально, а й за допомогою аудіального компоненту. Такий підхід до звукового оформлення дозволить створити ефект «приголомшливої тиші», підсилюючи відчуття дисгармонії між двома світами - Землею та Вівосом. Це, у свою чергу, має на меті викликати у глядача роздуми про мотивацію персонажів, їхнє ставлення до навколишнього середовища та загострити відчуття емпатії до головної героїні.

Дослідження показують, що ефективне поєднання візуальних та аудіальних елементів здатне значно підвищити рівень емоційного залучення глядача та посилити запам'ятовуваність ключових моментів. Тому, при розробці звукового супроводу особливу увагу приділено гармонійному поєднанню з візуальною складовою, щоб досягти максимального емоційного впливу на аудиторію.

ВИСНОВКИ

У своїй роботі, ми приділили значну увагу ретельному аналізу існуючих ігрових трейлерів. Вивчаючи сильні та слабкі сторони аналогів, нами було виявлено ключові елементи, які дозволили зробити трейлер до мобільної гри «VIVOS» більш обґрунтованим та ефективним, уникнути типових помилок та врахувати кращі практики у власній роботі.

Одним із важливих аспектів нашого трейлера стало унікальне поєднання наративу та геймплею. Ми гармонійно поєднали сюжетні елементи з демонстрацією ігрового процесу, щоб надати глядачам чітке уявлення про ігровий досвід, який їх чекає. Такий підхід забезпечує інформативність трейлера та підвищує зацікавленість потенційних гравців.

Особливу увагу приділено високому рівню візуального та аудіо оформлення трейлера. Використання Clip Studio та Adobe After Effects дозволило створити професійний, кінематографічний ролик з яскравою, стилізованою графікою та емоційним звуковим супроводом. Це посилює загальне враження від трейлера та ефективно передає атмосферу гри «VIVOS».

Крім того, трейлер до мобільної гри «VIVOS», орієнтований на певну цільову аудиторію, має максимально задовольнити її інтереси. Це підвищує ймовірність того, що трейлер зацікавить саме ту категорію гравців, на яку спрямована гра «VIVOS».

Разом з тим, у нашій роботі було виявлено кілька аспектів, які потребують додаткової уваги. Зокрема, існує ризик перевантаженості трейлера інформацією, що може ускладнити сприйняття основної ідеї. Крім того, необхідно чіткіше позиціонувати гру на ринку, щоб виділитися серед конкурентів.

Загалом, дипломний проєкт створення трейлера до гри «VIVOS» демонструє аналітичні здібності, креативний підхід та розуміння ключових аспектів ефективного ігрового трейлера.

ЛІТЕРАТУРА

1. Derek Lieu Creative. How to Make a Trailer. URL: https://www.derek-lieu.com/start-here. (дата звернення 26. 02. 2024)

2. GameTrailers. URL: https://www.youtube.com/c/gametrailers. (дата звернення 25. 02. 2024)

3. Good Pizza, Great Pizza Trailer URL: https://www.youtube.com/watch?v=tVcm6C8kp1k&ab_channel=TapBlaze (дата звернення 27. 03. 2024)

4. Jae-Woong Kwon. A Study on Element Features and Research Frames of Game Trailers. December 2015. URL: https://www.researchgate.net /publication/297681895_A_Study_on_Element_Features_and_Research_Frames_of_Game_Trailers. (дата звернення 28. 02. 2024)

5. Jan Švelch. Towards a typology of video game trailers: Between the ludic and the cinematic. URL: https://www.gamejournal.it/svelch_trailers/. (дата звернення 29. 02. 2024)

6. How to make engaging game trailers. URL: https://www.videopixie.com /make-a-game-trailer. (дата звернення 30. 03. 2024)

7. Hungry Hearts Diner: Memories - Teaser Trailer. URL: https://www.youtube.com/watch?v=QrW3lIFCjAU&ab_channel=OtomeTV (дата звернення 27. 03. 2024)

8. Non classé. Create a successful game trailer in 5 steps. March 30, 2021. URL: https://www.apptamin.com/blog/create-a-successful-game-trailer-video-in-5-steps/ (дата звернення 01. 04. 2024)

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Трейлер гри «Hungry Hearts Diner: Memories», 2023 рік



Іл. 1.2. Трейлер гри «Good Pizza, Great Pizza», 2021 рік



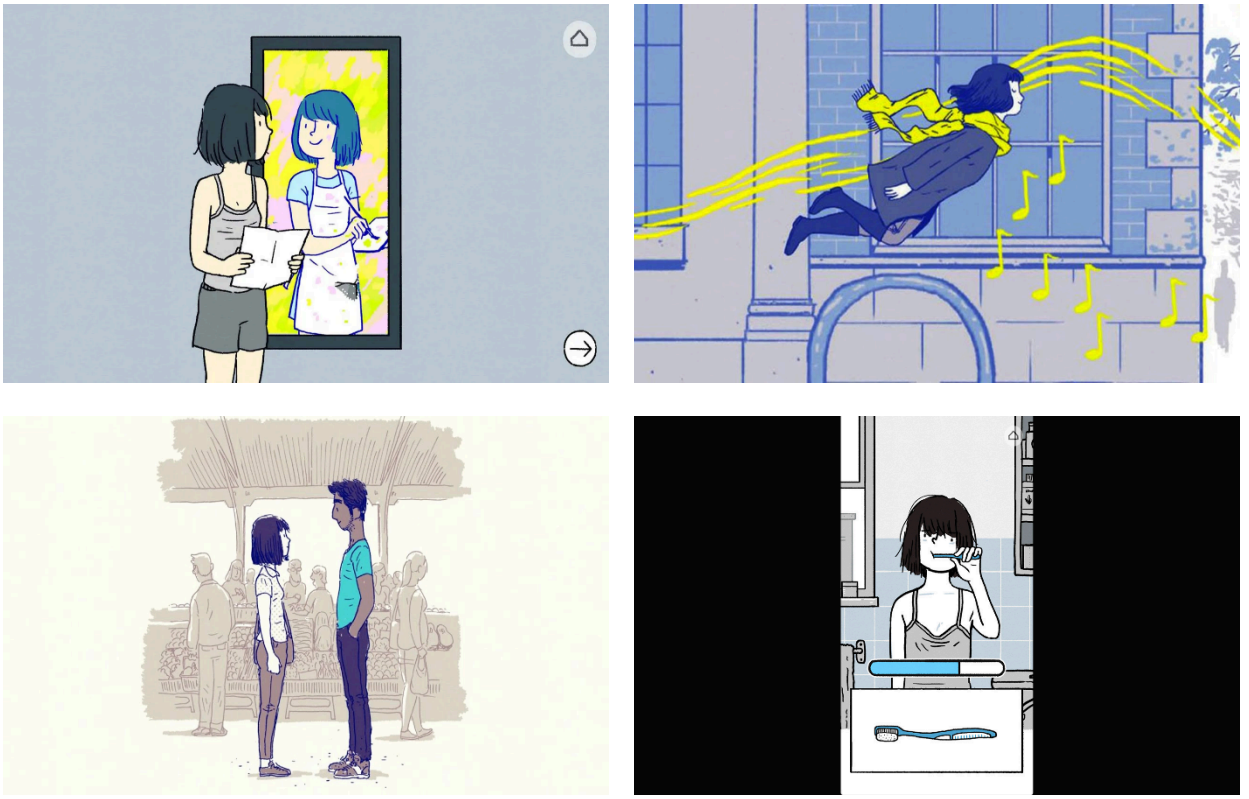
Іл. 1.3. Трейлер гри «Genshin Impact», 2020 рік



Іл. 1.4. Трейлер гри «Flower Tycoon»



Іл. 1.5. Трейлер гри «Angry Birds», 2010 рік



Іл. 1.6. Трейлер гри «Florence», 2018 рік



Іл. 1.7. Трейлеру гри «Papers, Please», 2013 рік



Іл. 1.8. Трейлер гри «FarmVille», 2009 рік

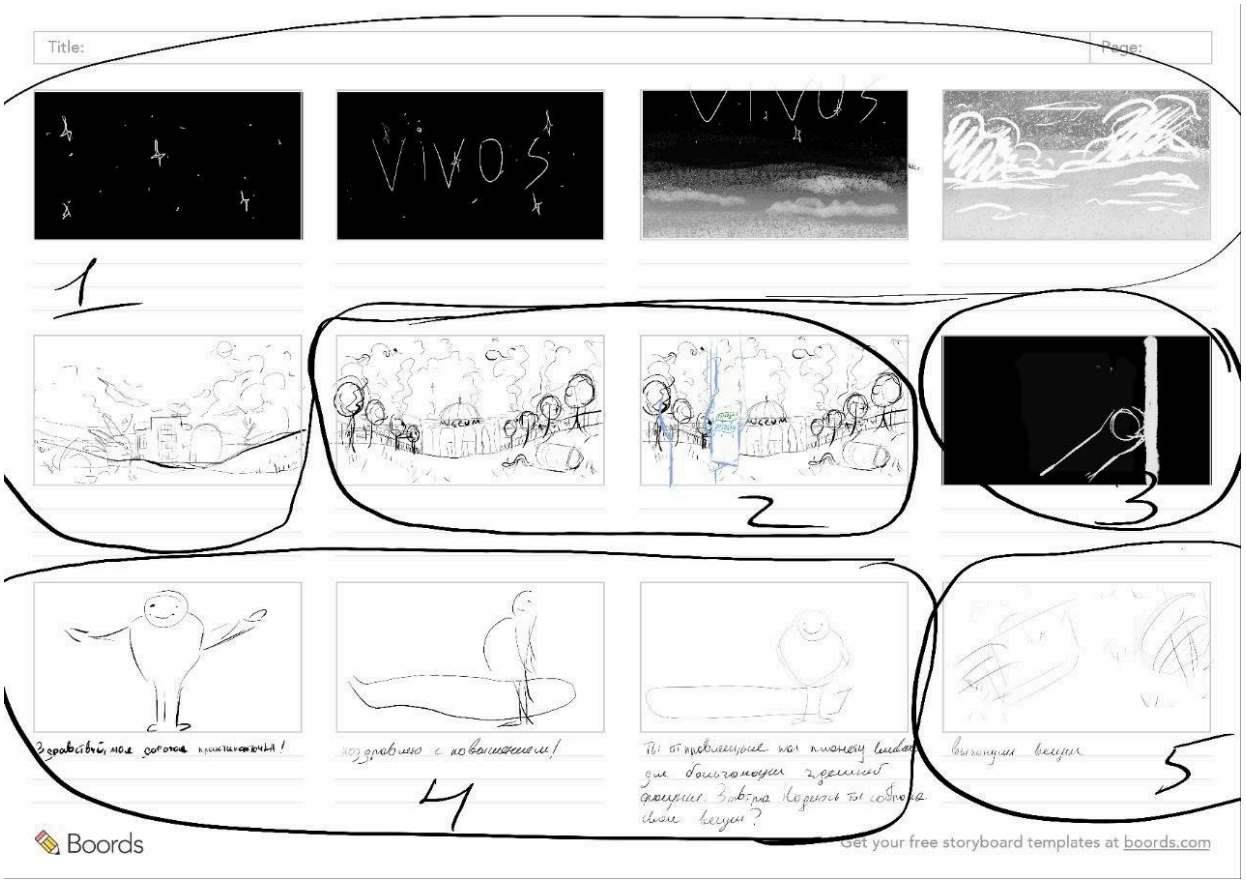


Іл. 1.9. Трейлер гри «Jurassic World Alive», 2018 рік



Іл. 1.10. Трейлер гри «Homescapes», 2017 рік

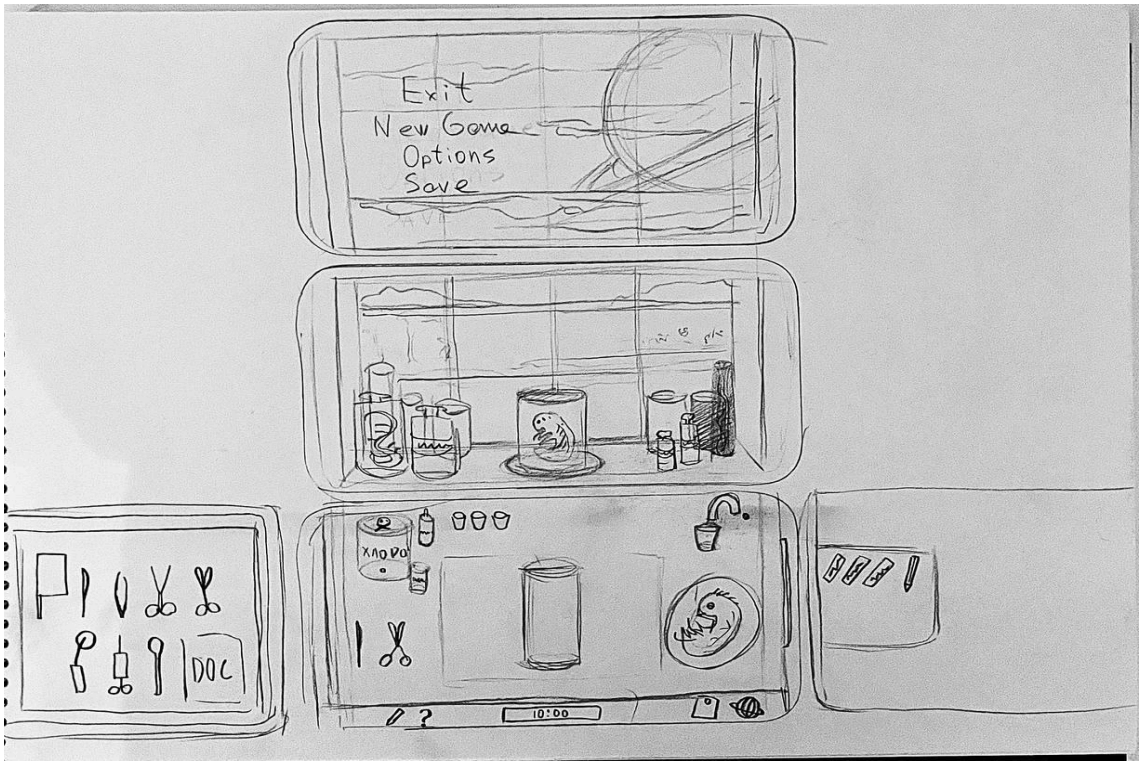
ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД

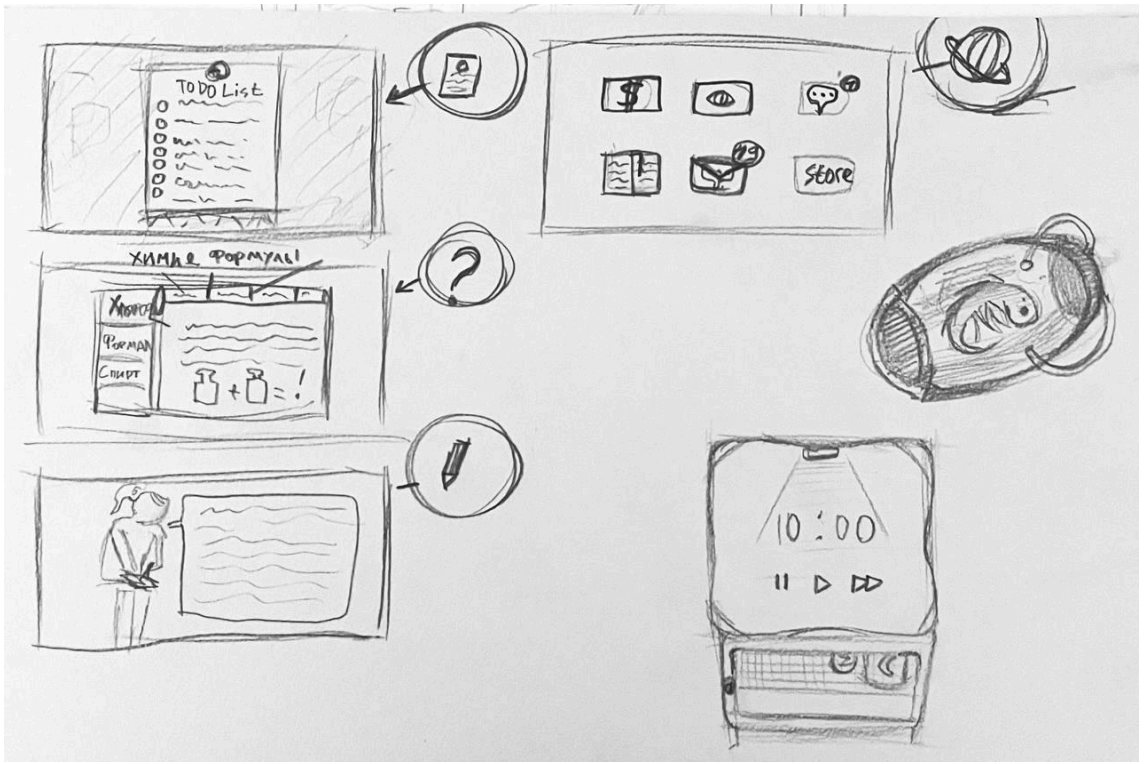

Title:
Page:
VIVOS
1
2
3
4
5
Здравствуй, моя соседка
поздравляю с новосельем!
Ты отправишься на планету
Бинтуем вещи
Boords
Get your free storyboard templates at boords.com

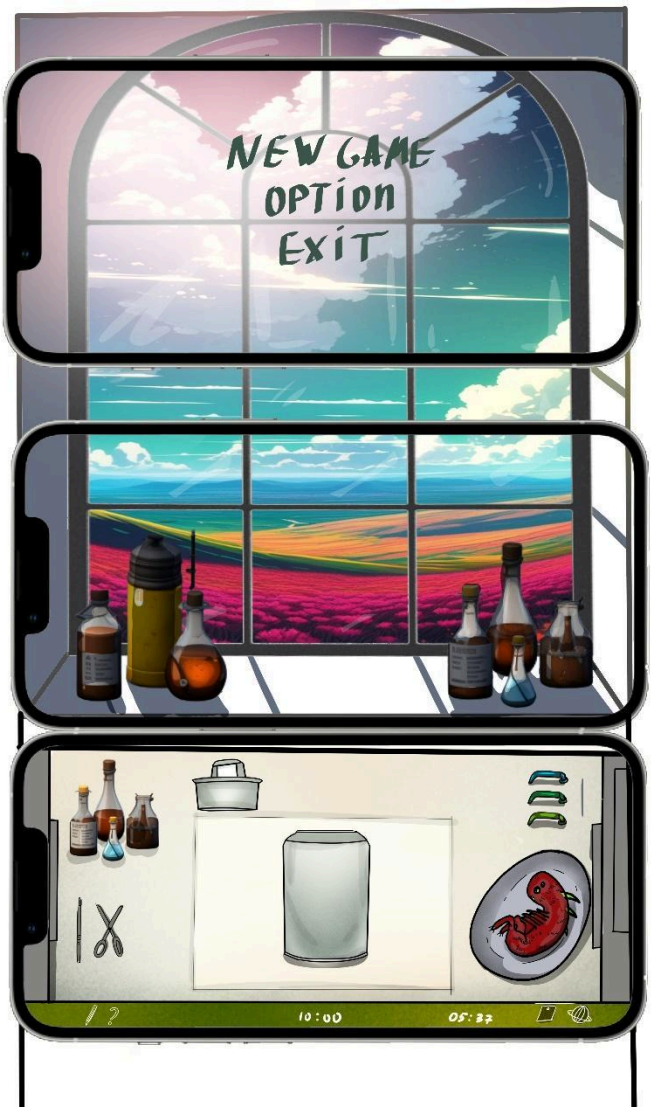

Title:
Page:
6.1
7
6.2
Ну вроде даже ничего не
просто прекрасно...
7
Boords
Get your free storyboard templates at boords.com

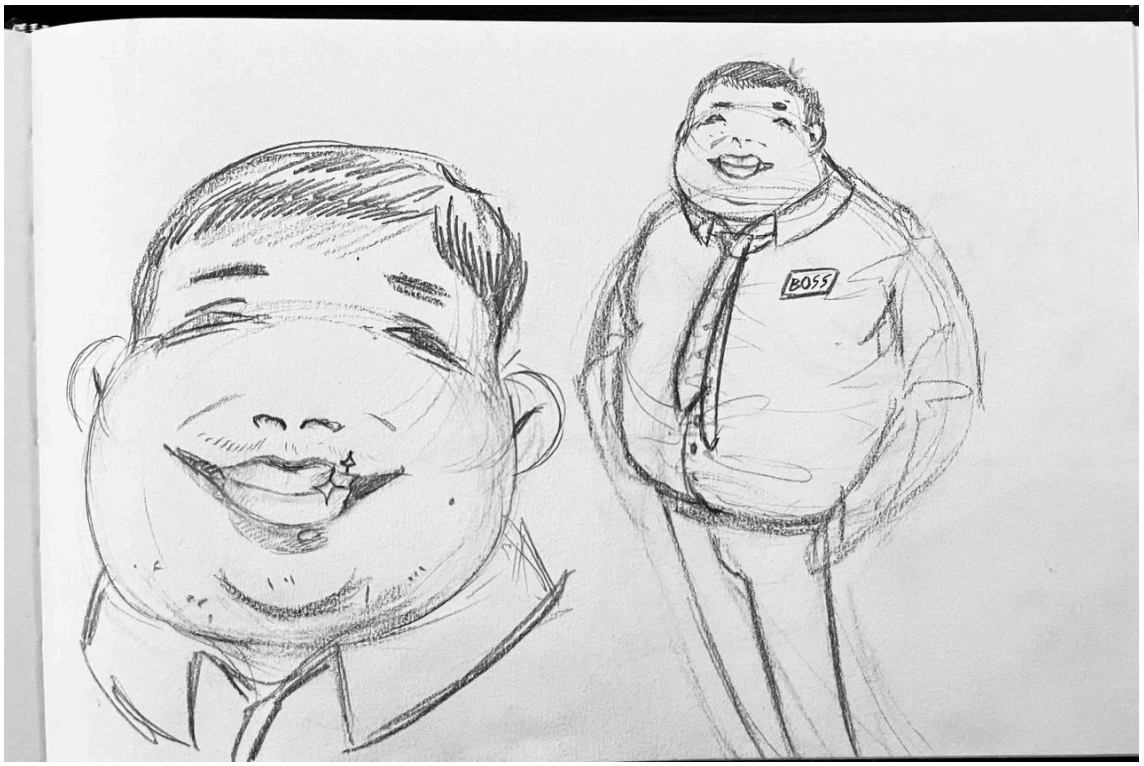
ДОДАТОК ІІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

Головне меню гри






NEW GAME
OPTION
EXIT
10:00
05:37


BOSS


Ласкаво просимо на твоє нове робоче місце, дорогенька!
BOSS

Підбір кольорів

