МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Гуденко Анастасія Русланівна

ТРЕЙЛЕР ДО КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «БЕЗСМЕРТНИЙ ЧАС»

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.Р. Гуденко

Керівник: Мироненко Надія Григорівна
Кандидат мистецтвознавства, старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП *4*

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ *6*

1.1. Гра «MazM: Jekyll and Hyde» **6**

1.2. Манхва «Blood Bank» **7**

1.3. Гра «Cookie Run Kingdom» **8**

1.4. Гра та трейлер «TOUCHSTARVED» **8**

1.5. Гра «Honkai: Star Rail» **9**

1.7. Гра «Dramatical Murder» **10**

1.8. Трейлер «Reverse Falls (Visual Novel)» **11**

1.9. Одяг «Atelier Boz Gregory Mini Mantle Cape» **11**

1.10 Арт від автора Зел.___00 (zel.___00) **12**

1.11. Арт від автора Тайн джиа Дипкейк (甜家Deepcake) **12**

1.12. Фони для новел без авторських прав **12**

РОЗДІЛ 2. ОПИС І КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ **13**

2.1. Концепція роботи та структура трейлеру комп'ютерної гри **13**

2.2. Стилістична концепція трейлеру комп'ютерної гри **15**

2.3. Технічні характеристики та особливості **15**

2.4. Звукове рішення **16**

ВИСНОВКИ *17*

ЛІТЕРАТУРА *18*

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ *19*

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК *27*

ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ *28*

ВСТУП

Трейлер – це короткий відеоролик, що використовується для реклами та анонсування відеоігор. Його основна мета полягає в тому, щоб захопити увагу глядачів та підвищити інтерес до гри шляхом показу найбільш захопливих, динамічних або важливих моментів. Трейлер може включати фрагменти геймплею, кінематографічні сцени, інтерв'ю з розробниками та інші елементи, які демонструють особливості та атмосферу гри.

Використання трейлерів має багато переваг, одна з яких – їх здатність привернути увагу аудиторії. У сучасному світі, де користувачі стикаються з переповненими інформацією екранами, короткі трейлери стають потужним інструментом для привертання уваги та підвищення інтересу до гри. Вони дозволяють швидко та ефективно передати ключові особливості та переваги гри, залучаючи гравців на початковому етапі їхнього відкриття. Окрім того, трейлери демонструють геймплей та основні моменти гри, що допомагає гравцям краще зрозуміти особливості механіки та проєкту. Це важливо, оскільки гравці часто ухвалюють рішення про купівлю гри, спираючись на її геймплей та візуальне виконання. Таким чином, трейлери стають не лише засобом привернення уваги, але й інформаційним ресурсом для користувачів.

Метою дипломної роботи є створення трейлеру до гри в жанрі візуальної новели.

Візуальні новели – це форма інтерактивного розважального контенту, яка поєднує в собі елементи літератури та відеоігор. Це історії, що розгортаються у формі тексту, а також містять ілюстрації, анімацію та звуковий супровід. Головна особливість візуальних новел полягає в тому, що користувач може впливати на розвиток сюжету, ухвалюючи рішення на різних етапах історії.

У нашому трейлері використані кадри з ключових моментів сюжету, що передають загальну атмосферу гри та особливості її стилю. Також демонструються головні герої, їхня взаємодія та важливі моменти відповідно

до жанру візуальної новели. Музика й звукові ефекти також використані для підсилення емоційної напруги та створення необхідного настрою для гравців. Ігри в жанрі візуальна новела зазвичай мають низький рівень інтерактивності, і гравцям лише іноді потрібно робити певний вибір, зокрема вибирати варіант відповіді в діалогах.

Таким чином, **актуальність** нашого проєкту, що передбачає розробку трейлеру до гри у жанрі візуальної новели, не викликає сумніву.

Новизна проєкту полягає в тому, що наша гра є унікальною, адже її сеттінг[1] повністю створений за допомогою штучного інтелекту.

Використання технології штучного інтелекту розкриває безліч можливостей для створення вражаючих ігрових світів, які до цього не мали жодного аналогу. Гравці матимуть змогу повністю зануритися у віртуальну реальність, яку створено за допомогою передових технологій. Це робить їхній ігровий досвід ще більш унікальним та захопливим.

[1] Сеттінг – середовище, в якому відбувається дія; місце, час та умови дії.

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Об`єктом натхнення для трейлера є естетика та стиль інших візуальних новел, які представляють жанр відеоігор, де історія розгортається через статичні зображення, текстові блоки та звуки. Джерелом натхнення слугували комікси, ілюстрації, інші ігри схожого жанру. Елементи одягу героїв (з огляду на його стилістику) підібрані із різноманітних сайтів. Безкоштовні фони доступні на відкритих ресурсах.

Критеріями аналізу були:

- візуальна частина;
- аналіз рухів та анімаційних ефектів;
- оцінка стилю та оформлення головних персонажів;
- визначення загального настрою та емоційного відтінку;
- визначення ступеня напруженості та конфліктів, які передаються через візуальне виконання;
- аналіз використання символічних елементів та їх значення в контексті історії.

1.1. Гра «MazM: Jekyll and Hyde»[2] (Іл.1.1) – мобільна гра, розроблена корейською студією MazM. Стильна графіка чудово передає похмуру атмосферу Лондона кінця XIX століття, що вигідно відрізняє гру від інших представників жанру. Події розгортаються навколо двох персонажів: один – це юрист, який шукає докази для розкриття злочину, що шокує, а інший – монстр Хайд, темний бік поважного в суспільстві лікаря. Геймплей побудований на подорожах містом, взаємодії з місцевими жителями й зборі пікантних (а іноді і жахливих) деталей їхнього життя. Вражаюча тривожна музика лише посилює пригнічений настрій гри. Багато фактів засновані на реальних подіях і відображають похмурі подробиці англійської історії.

[2]https://store.steampowered.com/app/1178150/MazM_Jekyll_and_Hyde/

У геймплеї основний акцент робиться на діалогах з іншими персонажами, де користувач обирає репліки, а також тут реалізовані головоломки й маніпуляції з числами, різнотипні та обов'язкові для просування в сюжеті мініігри. Усього представлено 6 основних та 5 додаткових локацій, на яких розгортається дія.

Гра **«MazM: Jekyll and Hyde»** обрана нами через її унікальну графічну стилістику, дизайн персонажів, заворожливу атмосферу та загадковий настрій старовинної Англії.

1.2. Манхва «Blood Bank»[3] (Іл.1.2) – це манхва[4] з шістдесятьма розділами. Вона написана та проілюстрована авторкою Silb (Силб). Уперше вийшла у 2015 році, її опублікував Lezhin Comics (Лежин комікс)[5]. Другий том був опублікований 22 травня 2019 року J-Pop (Джей-Поп)[6].

Сюжет коміксу відображає постапокаліптичний світ, у якому людство перебуває на межі вимирання, а вампіри вважаються найвищою стадією еволюції. Однак замість того, щоб рятувати людей, вампіри стають загрозою людству, ворогами й вбивцями. Костюми персонажів та футуристичні маски вражають своєю естетикою та створюють яскраві образи, що привертають увагу глядачів. Кожна деталь уважно пророблена: вона відображає унікальність та характер персонажів. Футуристичний стиль масок і костюмів підкреслює ієрархію в ігровому світі та розкриває роль кожного персонажа у розвитку сюжету.

У роботі над трейлером для створення унікального образу персонажів з кримінальним минулим використовуються маски та стиль «steampunk». Ці елементи додають таємничості, похмурої атмосфери та допомагають зрозуміти особистість персонажа та його мотивацію. Кожна маска та елемент

---

[3] https://www.lezhinus.com/en/search?t=all&q=Blood+Bank

[4] **Манхва́** – корейські комікси. Термін означає також анімаційні мультфільми, карикатуру, а поза Кореєю зазвичай використовується для позначення виключно корейських коміксів.

[5] Lezhin Comics – портал, заснований південно-корейським блогером Хан Хі Соном в 2013 році, для поширення коміксів.

[6] J-Pop –одними з найкращих видавців манги в Італії.

костюму розкривають більш глибоке підґрунтя, додаючи шарм до сюжету та поглиблюючи інтригу й напругу.

Крім того, використання монограм, як декоративних елементів у трейлері, забезпечує його структурованість та вишуканість. Вони обрамляють ключові моменти та деталі, надаючи їм особливого значення та привертаючи увагу аудиторії. Такий підхід допомагає створити цікавий і збалансований візуальний образ, який гармонійно поєднується із загальною концепцією гри.

1.3. Гра «Cookie Run Kingdom»[7] (Іл.1.3) – це мобільна гра, яка розроблена Devsisters і яка вийшла 21 січня 2021 року. Вона є RPG[8] і симулятором містобудування. Історія розповідає про одвічну боротьбу між світлом і темрявою, миром і хаосом. Вона символізує надію на те, що добро переможе зло навіть у найскуртніші часи. Відстоюючи свій світ, п'ятеро героїв уособлюють силу спільних дій та відданість важливій меті. Ситуація здається безнадійною, але вони не здаються і сповнені рішучості боротися за мир і злагоду. Таким чином, гра надихає учасників вірити в перемогу добра й примирення зі змінами.

Такі герої, як Timekeeper Cookie і Rogue Fall Cookie, зроблені в стилі «steampunk», дія якого відбувається у світі, де широко використовуються технології парових машин, що замінюють електроніку. Класичні всесвіти стимпанку стилізуються авторами під Європу (насамперед Англію) другої половини XIX століття, епоху раннього капіталізму з характерним фабрично-міським пейзажем і різкими соціальними розшаруваннями.

Зазначений підхід може бути корисним і для нашого трейлеру, особливо в контексті створення цікавих та емоційно насичених сцен у стилі «steampunk».

1.4. Гра та трейлер «TOUCHSTARVED»[9] (Іл.1.4.) – це візуальна новела про кохання, де вибори гравців визначають, чи вона закінчиться як готичний

[7]https://www.cookierun-kingdom.com/en/

[8]RPG — жанр відеоігор, де основна частина ігрового процесу полягає в управлінні персонажем чи групою персонажів, які досліджують ігровий світ, виконують різноманітні завдання.

[9] https://www.redspring.studio/

роман, чи як страшний жах, що наповнений кров'ю. Дія відбувається у світі після апокаліпсису, де живуть монстри-людожери, а головний герой, обтяжений смертельним прокляттям, мандрує до міста Ерідії – одного з останніх притулків від цих страхітливих істот.

Оскільки це візуальна новела, її проаналізовано більше з технічної точки зору. Було запозичено план панелі тексту, оскільки він виявився надійним, зручним та більш лаконічним і зрозумілим порівняно з іншими варіантами.

Для нашого проєкту була взята кольорова палітра коричневих і золотих відтінків, що використані для відтворення образу одного з героїв гри, та застосовані різноманітні анімаційні ефекти для плавного переходу між персонажами й створення гармонійної візуальної композиції в трейлері.

1.5. Гра «Honkai: Star Rail»[10] (Іл.1.5) – комп'ютерна гра в жанрі action-adventure[11] із закритим світом та елементами RPG, розроблена та видана китайською компанією HoYoverse. Науково-фантастична історія починається в космосі, коли Астральний експрес із екіпажем прямує на космічну станцію «Герта» для доставлення вантажу. Однак на них нападають Стежники Порожнечі з Легіону Антиматерії, герої як Астрального експреса, так і станції змушені дати їм відсіч. Під час сутички герої вирішують вирушити на пошуки в різні світи, щоб отримати відповіді на запитання про об'єкт, знаний як стелларон.

Один із Мисливців за Стелларонами – мечник-Блейд. Цей образ розкривається навіть візуально, бо кожен колір в його дизайні має свій сеанс. Комбінації синього та червоного асоціюються з напруженням та конфліктом. Синій, який символізує спокій та розслаблення, може бути порушеним червоним, що вказує на агресію та небезпеку. Ця комбінація кольорів допомагає підкреслити напруження, відчуття загрози та нестабільності. Вона може передавати враження невпевненості та дискомфорту, що сприймається

[10]https://hsr.hoyoverse.com/ru-ru/

[11] Action-adventure, або пригодницький бойовик, - змішаний жанр комп'ютерних ігор, що поєднує елементи квесту і екшену.

як негативне. Таке поєднання може викликати асоціації зі стресом, конфліктами та занепокоєнням. Також на його вбрані було декілька яскраво помаранчевих елементів, але це більше дизайнерське рішення, ніж указівка на акцентуацію в характері героя.

1.6. Бренд одягу «Precious Clove»[12] (Іл.1.6.) – китайській бренд одягу, якій спеціалізується на стилі Lolita – японська субкультура, заснована на стилі часів Вікторіанської доби, а також на костюмах доби Рококо. У цьому випадку за основу вбрання головного героя було обрано костюм «The Gentle Knight – Ouji Lolita Vest». Однак кольорову гаму змінено, щоб вона краще відповідала загальному стилю та естетиці проєкту.

1.7. Гра «Dramatical Murder»[13] (Іл.1.7.) – японська візуальна новела, розроблена й опублікована Nitro+CHiRAL[14] (Нитро Чирел). Уперше була випущена 23 березня 2012 року для платформи Windows як перше прес-видання, а звичайне видання – 27 квітня 2012. Події розгортаються в далекому майбутньому на острові Мідоріджима. Колись цей райський куточок співіснував з природою та людьми, але прихід компанії "TOE" змінив все. Її представники викупили острів, частина якого тепер зайнята розкішним розважальним комплексом "Платинова в'язниця". Місцеве населення, яке стало жертвою насильницького прогресу, тепер змушене проживати в районі Старих Поселенців, де немає слідів процвітання. Цей роман, відтворений у стилі «cyberpunk», привертає увагу завдяки детально промальованим фонам, які відображають місто майбутнього. Спочатку здається, що воно має вигляд сучасного й футуристичного міста з білими та високотехнологічними будівлями. Проте за цим вражаючим «зовнішнім обличчям» приховується темний та сірий світ гетто, де проживають менш забезпечені верстви населення. Це контрастне зображення створює враження двох світів, що

[12] https://www.lolitawardrobe.com/precious-clove-the-gentle-knight-ouji-lolita-vest_p3666.html
[13]https://store.steampowered.com/app/1481080/DRAMAtical_Murder/
[14]**Nitro CHiRAL** – наразі стилізований як **NITRO CHiRAL** , раніше стилізований як **Nitro+CHiRAL** , є дочірньою компанією японської компанії візуальних романів Nitroplus .

співіснують у місті майбутнього: один – елітний та сучасний, інший – темний та запущений.

У трейлері до гри, який планується створити, будуть використані схожі фони, щоб краще розкрити одного з героїв, якій прибув із майбутнього. Глядачі зможуть побачити, як герої пересуваються: від блискучих, сучасних міських пейзажів до темних запущених вулиць, що ховають тінь бруду та соціальної напруженості. Таке використання фонів покаже різноманітність середовища та підкреслить драматичність і суперечливість міського життя в майбутньому світі «cyberpunk».

1.8. Трейлер «Reverse Falls (Visual Novel)»[15] (Іл.1.8.) – Автор цього трейлеру, Майк Інел (Mike Inel), опублікував його на відеоплатформі «YouTube» 1 квітня 2017 року. На основі мультфільму Gravity Fall, що був створеним Алексом Хіршем та компанією Disney, виготовлена фанатами гра Reverse Falls, яка є реверсивним аналогом зазначеного мультфільму. Це відео послужило основою для дослідження того, як найкраще продемонструвати персонажів у трейлері. Аналізуючи цей матеріал, ми маємо можливість краще зрозуміти ефективні методи та правила, які можна застосовувати при створенні трейлерів до ігор. Такий метод дозволяє зрозуміти, як підкреслити основні характеристики героя й зробити його образ більш привабливим та тим, що запам'ятовується глядачам.

1.9. Одяг «Atelier Boz Gregory Mini Mantle Capе»[16] (Іл.1.9) – Відомий своїм унікальним стилем одягу, який поєднує елементи готичного та лоліта-стилів. Із американського сайту вінтажного одягу та одягу у стилі Lolita було запозичено безрукавне пальто-мантію, стиль якого орієнтується на відродження модних напрямків минулих поколінь і епох.

[15] https://www.youtube.com/watch?v=g6N58c0sJKI&ab_channel=MikeInel
[16]https://egl.circlly.com/auctions/atelier-boz-gregory-mantle-5916b4f3-9b38-4825-9048-2848444eba00

1.10 Арт від автора Зел.___00 (zel.___00)[17] (Іл.1.10) – автор із платформи «Pinterest» (це соціальний вебсервіс для створення колекцій фото та відео, заснованій Беном Зільберманом у 2010 році). Стилістка рухів та поз в автора наступна: вони дуже м’які та ніжні. Це було взято за основу для головного героя. У процесі малювання тіла персонажів важливо дотримуватися правильних пропорцій та особливостей, характерних для героїв. Ілюзія руху в образі використовується для створення динамічних образів героїв.

1.11. Арт від автора Тайн джиа Дипкейк (甜家Deepcake)[18]

(Іл.1.11) – китайській автор з платформи «X» та «Pinterest». Ураховуючи те, що один із героїв буде у азіатському стилі, його одяг будуватиметься на образах цього автора .

1.12. Фони для новел без авторських прав[19] (Іл.1.12) – фони будуть створені як повністю за допомогою ШІ, так і взяті з цього сайту та пропущені через штучний інтелект із метою збереження загальної стилістики.

[17]https://twitter.com/starisc0ol/status/1673596588164517888
[18]https://www.pinterest.com/pin/382735668351842460/
[19]https://abrakadabra.fun/5700-fony-dlja-novell-bez-avtorskih-prav.html

РОЗДІЛ 2. ОПИС І КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура трейлеру комп'ютерної гри

Ви граєте роль безсмертної істоти на ім'я Інвіктус, яка приречена на вічне існування. Його майбутній друг Марк – мандрівник у часі , який володіє складною технологією, що дозволяє їм переміщатися в різні епохи. Завдання для гравця – досліджувати світ, потрапляючи один на одного в різні часи, і розкривати таємниці, пов'язані з вашими дивовижними здібностями.

Виявилося, що за напарником стежать вартові часу через те, що він незаконно створив хроноцикл[20], і тепер вони намагаються затримати чоловіка, а також, на жаль, часто вдаються до радикальних заходів. Але чи саме це є причиною арешту? Чи не наробив він більше справ?

Паралельно за Інвіктусом почали стеєити злодії, оскільки їх дуже зацікавило те, що він є безсмертним. З'явилися чутки про існування артефакту, який зберігає не лише вічне життя, а й молодість. Цікаво, хто відправив цих злочинців за ним? Звідки вони дізналися, що герой безсмертний ?

Герої ігрового трейлера:

Інвіктус – головний герой, безсмертний;

Марк – мандрівник у часі.

Якщо продовжити подорожувати з Марком, то дізнаєтесь більше про вартових часу, про час, із якого мандрівник насправді прийшов, та отримаєте відповіді на всі питання.

Наступний рівень в грі під назвою «Хроніки Вартових: Тіні Часу»; розбійники Марцелл, Мішель, Мінг Фенг у якийсь момент після головного сюжету можуть прийняти головного героя у свої ряди, і можна відкрити для себе кінцівку під назвою «Прокляття Вічності»; Фурфур – найкращий друг, звичайна людина, яка дуже давно знає Інвіктуса та його прокляття. Якщо головному герою буде надана можливість залишити всі пригоди, то гравець

[20] Хроноцикл – інша назва машини часу.

отримує кінцівку «Вічна Пауза»; Вілберт – сержант, також зможе приєднатися до вартових і отримати кінцівку «Зіткнення з Правдою».

Кожна сцена в цьому трейлері буде пов'язана з етапами в самій грі, а кожен ключовий кадр ілюструє наслідки вибору гравця.

Структура трейлера включає наступні ключові елементи:

Сцена 1. Народження: Трейлер розпочинається з дитинства безсмертного хлопчика, яке швидко переходить у доросле життя. Під час його зростання навколишній світ раптово змінюється: міста будуються та руйнуються, на дорогах з'являються парові машини. Головний герой стає дорослим, але його зовнішній вигляд свідчить про те, що він пережив безліч поколінь, оскільки його одяг відображає різні епохи. У першу чергу привертають увагу очі персонажа, які натякають на те, що він не звичайна людина. Далі в трейлері розглядається карточка головного героя, де докладніше розповідається про його характеристики, а також демонструються ігрові моменти.

Сцена 2. Мандрівник у часі: Розпочинається з важливих моментів, коли Інвіктус і Марк взаємодіють між собою, і тільки потім виявляється, що в Марка є артефакт, за допомогою якого він подорожує в інші виміри.

Сцена 3. Розбійники Марцелл, Мішель, Мінг Фенг: Вони з'являються одразу в повному складі. Це антигерої, що полюють за безсмертним хлопцем та його даром . Але деякі з команди розбійників навіть дуже дружелюбно та з повагою ставляться до Інвіктуса, що показано на ключових кадрах.

Сцена 4. Найліпший другий: Продовження історії вибору «Вічна Пауза», де головний герой живе далі й насолоджується життям тепер уже як смертний. Легкість та безтурботність Інвіктуса передає його новий образ.

Сцена 5. Вартовий: Розпочинається з динамічної зустрічі, де один із сержантів часу допомагає безсмертному хлопцю та мандрівнику. Після цього моменту відбувається розгортання сюжету «Зіткнення з Правдою». Головний герой залишається у світі майбутнього й розпочинає там нове життя.

Сцена 6. Заключна частина: Демонструються всі герої – і вибір лише за гравцем, яке майбутнє він хоче для Інвіктуса .

2.2. Стилістична концепція трейлеру комп’ютерної гри

У самому трейлері гри будуть присутні такі стилі, як: «steampunk», «clockpunk» і «cyberpunk».

Стімпанк (steampunk) – підвид фантастики, дія якого відбувається у світі, де широко використовуються технології парових машин, що замінюють електроніку. Класичні всесвіти стимпанку стилізуються авторами під Америку або Європу (перш за все Англію) другої половини XIX століття, епоху раннього капіталізму з характерним фабрично-міським пейзажем та різким соціальним розшаруванням. І байдуже, що дія може розгортатися в далекому майбутньому або на іншій планеті.

Клокпанк (clockpunk) – напрям у науковій фантастиці (одна з похідних від кіберпанку), що описує світ, у якому панують винаходи доби Відродження (зокрема проєкти Леонардо да Вінчі) та технології барокових часів, де замість сили пари використовуються заводні механізми. Головними героями творів, як правило, виступають придворні інженери, годинникарі та автоматони (заводні ляльки).

Кіберпанк (cyberpunk) – піджанр наукової фантастики, що виник у 1980-х роках; концентрується на зображенні високих комп'ютерних технологій, що сусідують із низьким рівнем життя людей. У творах цього жанру події часто відбуваються в майбутньому, у техногенному чи віртуальному просторі, нерідко розмиті кордони між реальним і віртуальним світом.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Трейлер створений за допомогою програм AI-playground.com, Adobe Illustrator, ClipStudio і Adobe After Effects. AI-playground.com – використовувався для створення локацій та дизайну персонажів, ClipStudio – для створення покадрової 2D анімації, Adobe Illustrator – створення деталей для виду симуляцій гри, Adobe After Effects – для монтажу.

2.4. Звукове рішення

Музичні теми у трейлері варіюються в залежності від насиченості подій та емоційного змісту для створення максимального заглиблення в атмосферу.

ВИСНОВКИ

У процесі створення трейлера до гри «БЕЗСМЕРТНИЙ ЧАС» виявлено, що одним із найефективніших способів відтворити історію гри та привернути увагу потенційних гравців є включення у відео динамічних та змістовних моментів. Такий підхід стимулює інтерес глядачів і викликає бажання дізнатися більше.

Процес розробки базувався на кращих прикладах ігрових проєктів, таких як «TOUCHSTARVED», «Dramatical Murder» та трейлер «Reverse Falls». Ці роботи відомі своєю виразною фантастичною атмосферою та вмілим використанням сюжету, щоб зацікавити аудиторію. У них ефективно застосовано різноманітні прийоми для створення інтересу до продукту у процесі представлення головних героїв і розкриття основної концепції гри.

У сучасних умовах, коли ринок насичений різноманітними ігровими продуктами та боротьба за увагу споживачів неухильна, короткий та інформативний трейлер стає ключовим елементом ефективності. Переглянувши відео, глядач виявляє бажання дізнатися більше про гру.

Ми вважаємо, що оптимальна тривалість трейлера – до однієї хвилини. Запропонований проєкт дозволив нам глибше пізнати мистецтво створення відеоігор та збагатити наше бачення розробки ігор. Отримані практичні знання та навички будуть корисними у майбутніх проєктах.

Основними складовими нашого трейлера є використання ключових моментів сюжету та демонстрація головних героїв, їхніх взаємодій і важливих моментів, що відповідають жанру візуальної новели. Музика та звукові ефекти використані для підсилення емоційної напруги та створення необхідного настрою для гравців. Використання штучного інтелекту у нашому трейлері підкреслює унікальність проєкту та демонструє, що ШІ – це не ворог, а важливий інструмент для досягнення успіху в індустрії дизайну.

ЛІТЕРАТУРА

1. What is a Visual Novel? **:** Proceedings of the ACM on Human-Computer InteractionPicotion: веб-сайт. URL: https://www.researchgate.net/publication/355121908_What_is_a_Visual_Novel (дата звернення 20.04.2023).

2. 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 01.08.2021).

3. Клокпанк веб-сайт. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BB%D0%BE%D0%BA%D0%BF%D0%B0%D0%BD%D0%BA (дата звернення 15.01.2024).

4. Стімпанк веб-сайт. URL: https://steampunk.com.ua/ (дата звернення 2006-2024).

5. Дизайн кіберпанк. Все, що ви коли-небудь хотіли знати про цей дизайн URL: https://azbyka.com.ua/vse-chto-vy-kogda-libo-hoteli-znat-o-dizajne-kiberpanka/ (дата звернення 2020).

ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



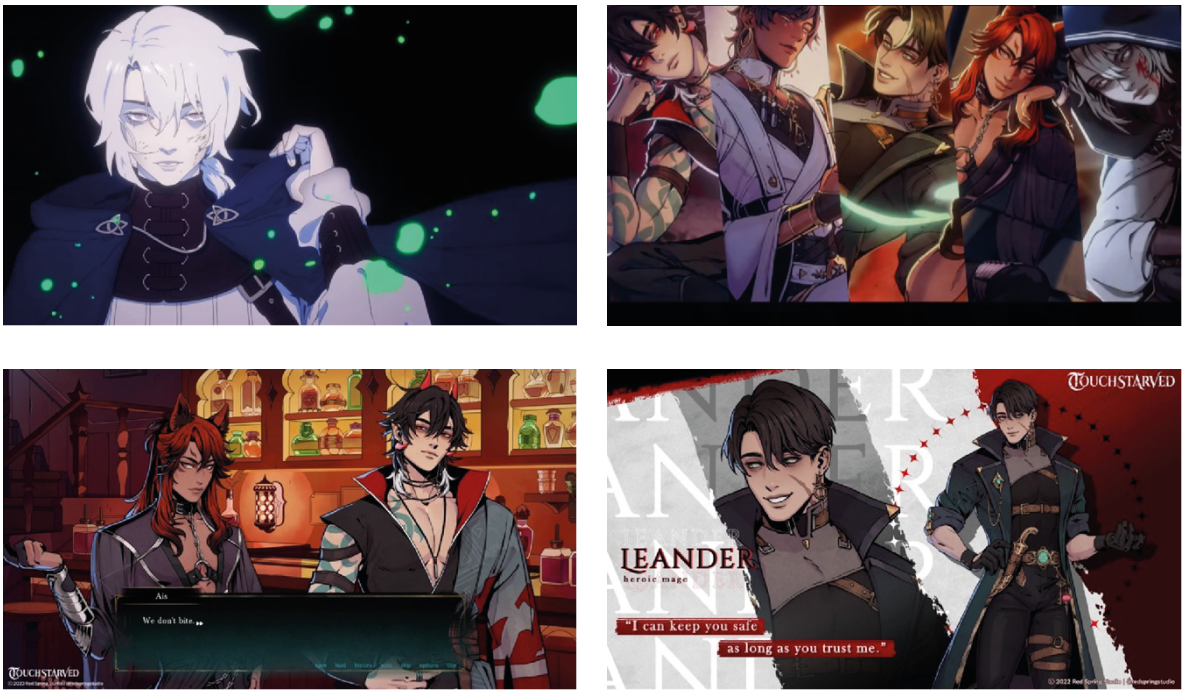
Іл. 1.1. Скріншот гри «MazM: Jekyll and Hyde» 2017 рік.



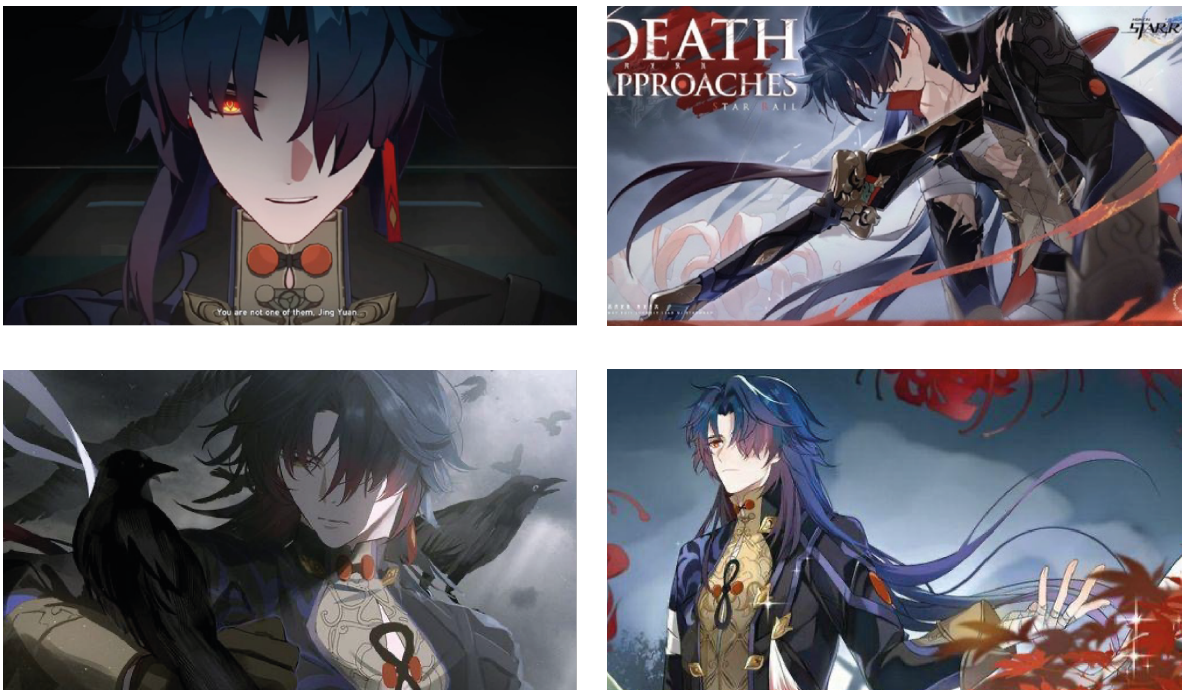
Іл. 1.2. Скріншот манхви «Blood Bank» 2015 рік.



Іл. 1.3. Скріншот гри «Cookie Run Kingdom» 2021 рік.



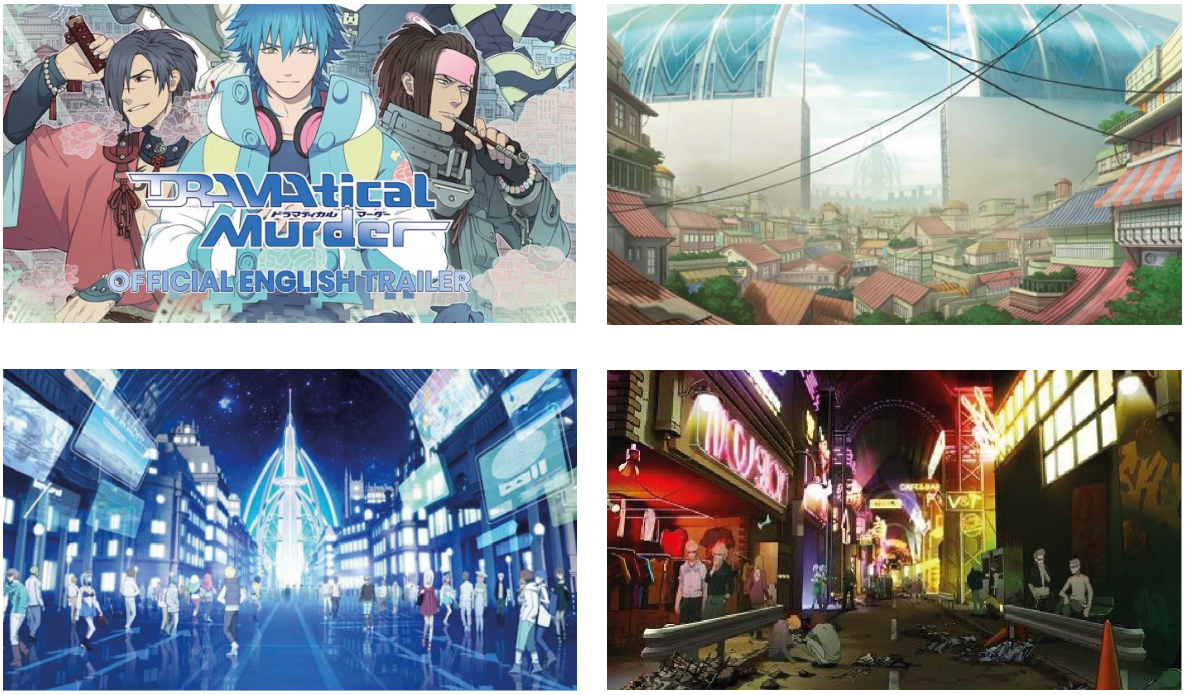
Іл. 1.4. Гра «TOUCHSTARVED» 2022 рік (ще у розробці).



Іл. 1.5. Гра «Honkai: Star Rail» 2023 рік.



Іл. 1.6. Бренд одягу «Precious Clove» вбрання «The Gentle Knight – Ouji Lolita Vest»



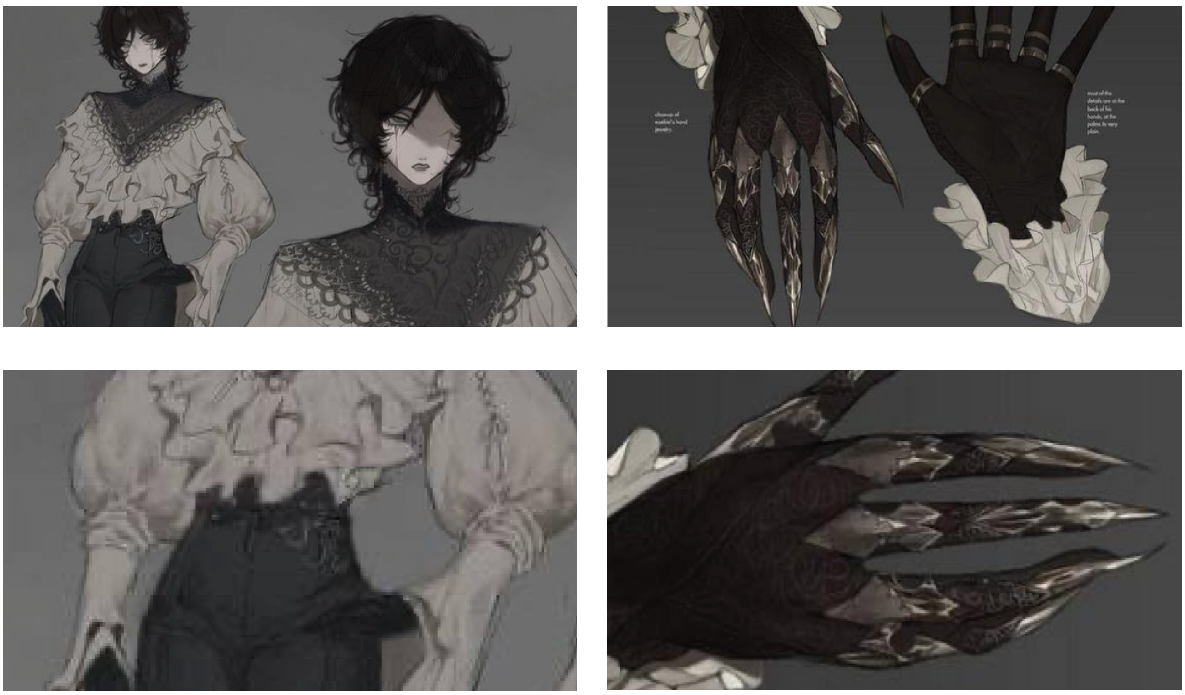
Іл. 1.7. Гра «Dramatical Murder» 2012 рік.



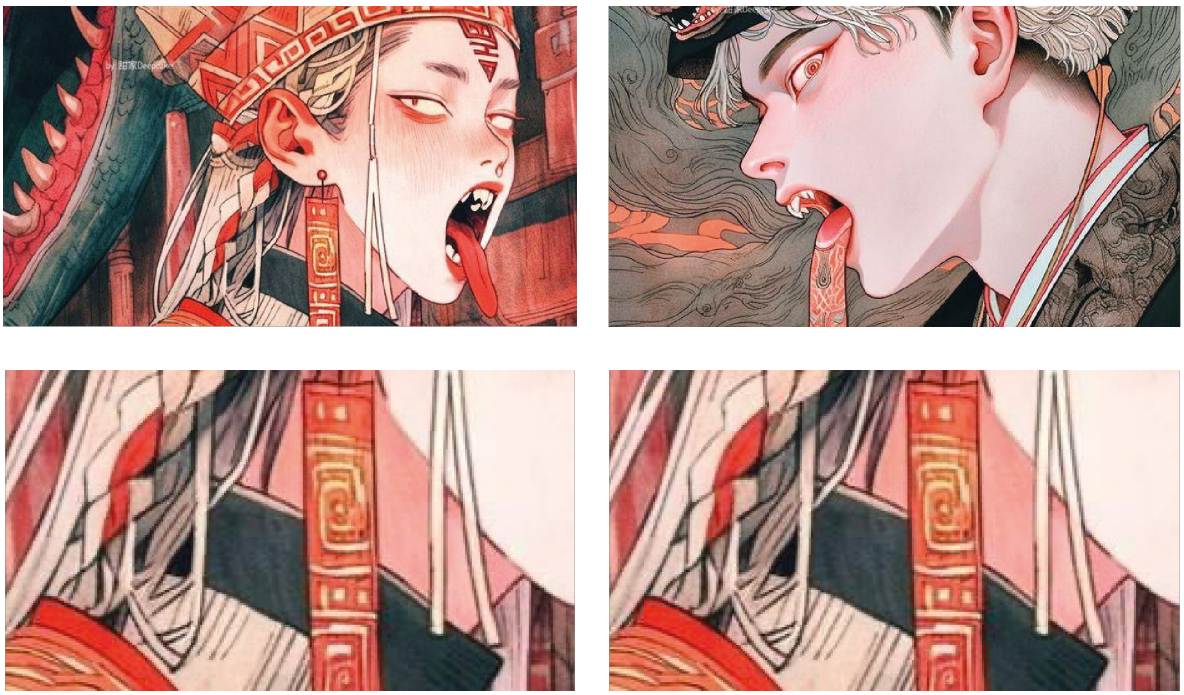
Іл. 1.8. Трейлер «Reverse Falls (Visual Novel)» 2017 рік.



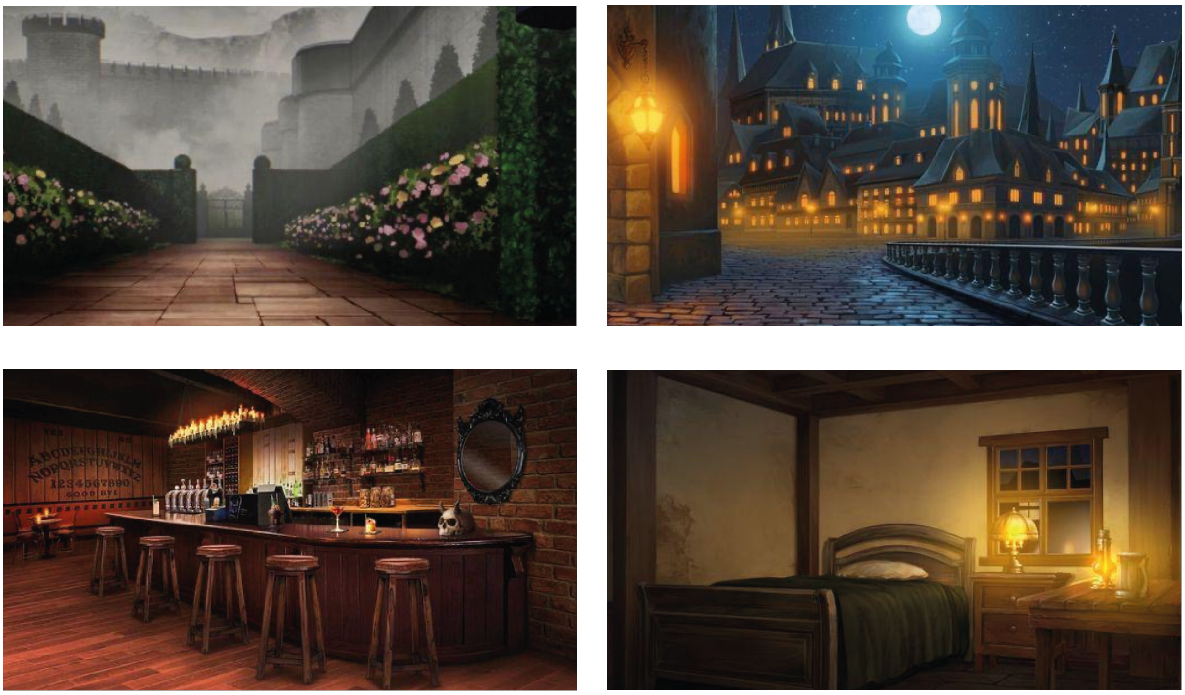
Іл. 1.9. Одяг «Atelier Boz Gregory Mini Mantle Cape»



Іл. 1.10. Арт від автора Зел.___00 (zel.___00)



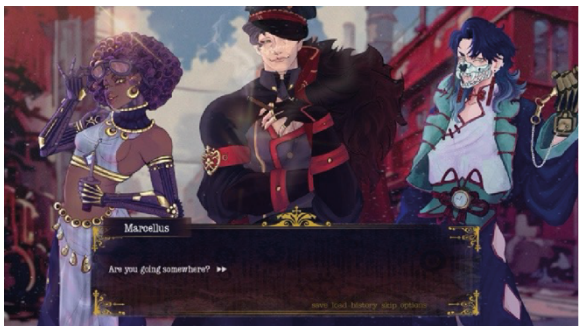
Іл. 1.11. Арт від автора Тайн джиа Дипкейк (甜家Deepcake)



Іл. 1.12. Фони для новел без авторських прав.

ДОДАТОК ІІ.
ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ


Invictus
Immersed in my thoughts, I accidentally opened the door of Sweet «Dunking Bar» in front an atmosphere world filled with the smell of alcohol and smoke unfolded before me
tobacco
save load history skip options


Marcellus
Are you going somewhere?
save load history skip options


Marcellus
Are you going somewhere?
save load history skip options


Marcellus
Are you going somewhere?
save load history skip options

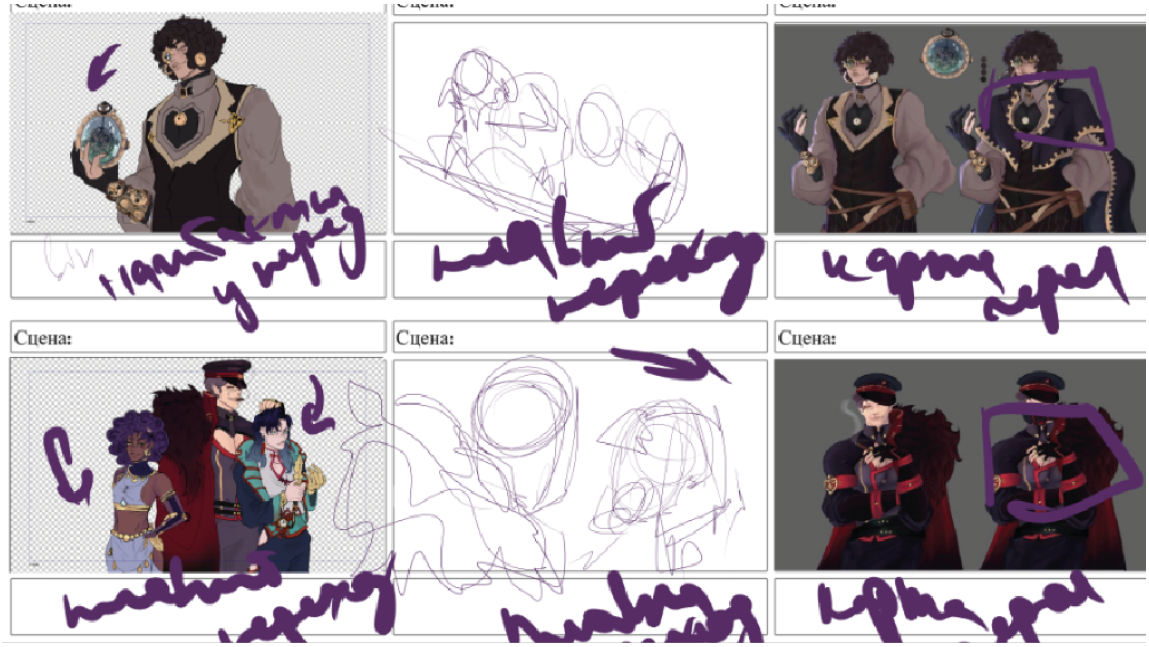


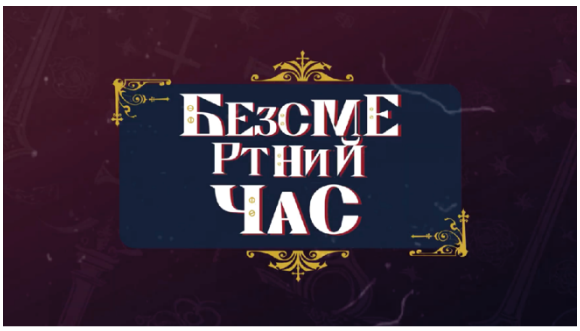







Сцена:
Сцена:
Сцена:
Сцена:
Сцена:
Сцена:


Сцена:
Сцена:
Сцена:


БЕЗСМЕ
РТНИЙ
ЧАС







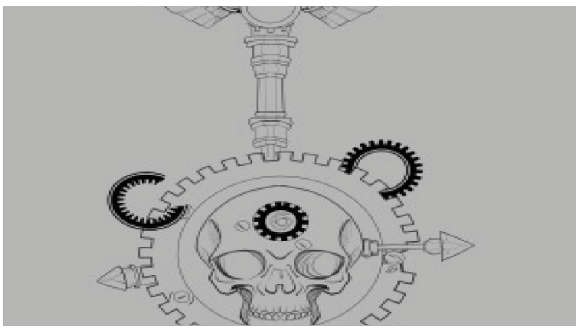

INVICTUS
Людина, проклята безсмертям

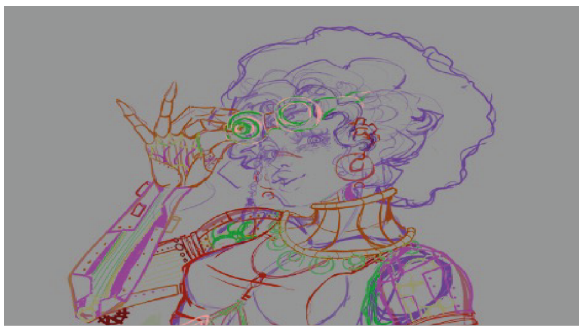

MARK
Мандрівник у часі

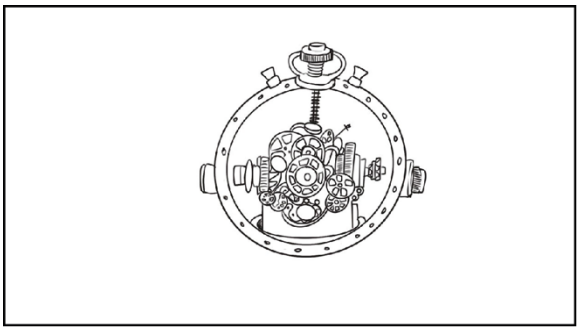


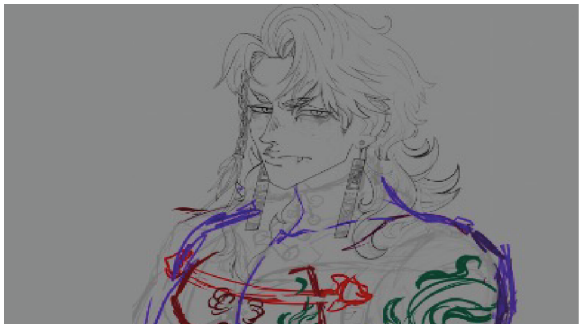


ДОДАТОК ІІІ.
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ












МИКТЭС
Я так помився свої прихопити...напіщо я це лосі робив?



