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

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Назаров Кирило Володимирович

Трейлер комп'ютерної гри «Morfoclaynes»

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.
_____ К. В. Назаров

Керівник: Мироненко Надія Григорівна
кандитат мистецтвознавства, старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5

1.1 Трейлер відеогри «Cuphead» 5

1.2 Трейлер відеогри «Dead cells» 5

1.3 Трейлер відеогри «Wonder boy dragon`s trap» 6

1.4 Трейлер відеогри «Hollow knight» 6

1.5 Трейлер відеогри «Celeste» 7

1.6 К Трейлер відеогри «Gris» 8

1.7 Трейлер відеогри «Ori and the Will of the Wisps» 8

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 10

2.1. Концепція роботи 10

2.2. Стилістична концепція/напрямок 10

2.3. Технічні характеристики та особливості 10

2.4. Звукове рішення 11

ВИСНОВКИ 12

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 13

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 14

ДОДАТОК ІІ. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ 19

ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 22

ВСТУП

Популярність відеоігор у сучасному світі є явищем глобального масштабу. Відеоігри перетворилися з нішевого хобі на одну з провідних форм розваг, яка об'єднує людей різного віку, статі та культур. Відеоігри стали невід'ємною частиною поп-культури. Персонажі, сюжети та саундтреки з відеоігор часто стають популярними за межами ігрового середовища, впливаючи на фільми, телебачення та музику.

Платформери, як жанр відеоігор, залишаються одними з найпопулярніших і найвпливовіших протягом десятиліть. Вони захоплюють гравців своєю динамічністю, викликами та веселими пригодами. Платформери почали здобувати популярність у 1980-х роках з появою таких ігор, як Donkey Kong та Super Mario Bros. Ці ігри заклали основу для багатьох механік та стилів, які використовуються й сьогодні. Платформери продовжують залишатися популярними завдяки своїй різноманітності, доступності та здатності еволюціонувати. Вони охоплюють як класичні, так і сучасні ігри, пропонуючи гравцям широкий спектр досвіду від ностальгічних пригод до новаторських викликів. Жанр платформерів продовжує приваблювати як нових, так і старих шанувальників, залишаючи свій вплив на ігрову індустрію.

Актуальність: Відеоігра з глиняним героєм можуть зацікавити гравців з кількох причин. По-перше, такий стиль візуального оформлення може викликати ностальгію, нагадуючи про класичні мультфільми або рукотворні мистецькі твори. По-друге, глиняні герої додають унікальність і оригінальність до геймплею, оскільки це не так часто зустрічається в ігровій індустрії. Крім того, вони можуть створити унікальний іммерсивний світ, який відрізняється від стандартних візуальних стилів.

Новизна: Відеогра "Morfoclaynes" пропонує унікальний та інноваційний підхід до геймплею, завдяки використанню глиняного героя і

фізики глини. Гра надає гравцям можливість змінювати форму та структуру глиняного героя в режимі реального часу. Це створює широкий спектр можливостей для вирішення головоломок і подолання перешкод, оскільки гравці можуть адаптувати свого персонажа до різних ситуацій. Гра виконана у стилі анімації, що нагадує стоп-моушн мультфільми з використанням глиняних моделей. Це створює унікальну атмосферу та візуальний стиль.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу аналогів були обрані ігри та інші твори, що мають схожість у концепції, геймплеї, а також візуальному стилі. Зосереджуючись на ключових аспектах, таких як графічне виконання та авторський художній стиль.

Трейлер відеогри «Cuphead»[1] (Іл. 1.1)

«Cuphead» комп'ютерна гра в жанрі run and gun та платформера, розроблена та видана канадською командою розробників StudioMDHR Entertainment.

Аудіовізуальний стиль Cuphead - це справжній витвір мистецтва. Вражаючий дизайн мультфільмів 1930-х років з навмисними дефектами плівки і джазом, що душевно потріскує, з колонок миттєво розчиняють у собі.

Сюжет гри розказує як два брати зайшли до казино. На хвилі удачі вони погодилися на пропозицію диявола: якщо хлопці виграють наступну партію, вони забирають усе його багатство; а якщо програють, то віддають свої душі. Як нескладно здогадатися, у найвідповідальніший момент удача їх підвела.

«Cuphead» взята нами як аналог через деякі схожості за тематикою та атмосферою. В трейлері використаний цікавий візуальний стиль та плавна 2d анімація.

1.2. **Трейлер відеогри «Dead cells»**[2] **(Іл. 1.2)**

Dead Cells — комп'ютерна інді-гра у змішаному жанрі roguelike та метроідванії, розроблена та випущена французькою студією Motion Twin для платформ у 2018 році. Розробники Dead Cells називають свій проект «роуґванією». Після кожної смерті відроджуєшся в стартовій зоні, як це

[1] https://www.youtube.com/watch?v=4TjUPXAn2Rg
[2] https://www.youtube.com/watch?v=gX4cGcwmdsY

відбувається у всьому відомих «рогаликах», але в той же час локації тут дуже великі, таїть у собі чимало секретів, а персонаж поступово навчається новим здібностям і стає сильнішим.

Істота, якою управляє гравець, є розумний потік клітин, у кожному новому проходженні заволодіває трупом одного з страчених ув'язнених у величезній в'язниці. У ході гри персонаж обстежує різні підземелля, перемагає ворогів, що їх населяють, і збирає численні предмети.

Гра має унікальний візуальний стиль, який надає враження темного фентезі. Плавна анімація ходьби, бою та ворогів дуже гармонійно поєднуються для незрівнянного ігрового процесу

1.3. Трейлер відеогри «Wonder boy the dragon`s trap»[3] (Іл. 1.3).

Перше, що привертає увагу до гри – графіка. Художник-мультиплікатор вручну перемалював усіх персонажів, рівні та анімацію! Зображення ніби зійшло зі сторінок старої дитячої книжки – гра шикарно виглядає як на шестидюймовому дисплеї Nintendo Switch, так і на телевізорі. На великому екрані силуети персонажів та контури рівнів не стають менш чіткими, зате гравець помічає більше деталей.

Структура гри робить кожен раунд захоплюючим і непередбачуваним, адже результати боїв можуть змінюватися від раунду до раунду в залежності від рішень учасників та їхніх стратегій.

Після короткої та лінійної вступної частини, ви втрачаєте силу та починаєте дослідження світу з центрального міста. Поступово отримуючи нові здібності, герой відкриває проходи в незвідані раніше локації - зі своїми супротивниками, секретами та дизайнерськими рішеннями. Зміна навичок відбувається після перемоги над черговим босом – ви отримуєте нову форму, яку можна міняти у спеціальних кімнатах. Наприклад, в образі миші ви проникаєте у вузькі місця та бігаєте по стінах та стелі.

1.4. Трейлер відеогри «Hollow knight»[4] (Іл. 1.4)

[3] https://www.youtube.com/watch?v=YYmEsguGPQw
[4] https://www.youtube.com/watch?v=nSPJXlYjENE

Hollow Knight - комп'ютерна гра в жанрі метроідванія, випущена інді-студією Team Cherry 24 лютого 2017 року. Гра розповідає про пригоди та відкриття безіменного лицаря в давно покинутому королівстві комах Халлоунест. Деякі критики назвали гру однією з найатмосферніших і найякісніших метроідвань, а також класикою жанру.

Гра недружня і не веде за ручку, але вимикати її немає бажання - хочеться у всьому розібратися. Згодом ви знаходите картографа, який за монетки готовий продати малюнок картки. Але невдача: кімнати ви на ній бачите, а свого персонажа — ні. Та й всякі лавки та інші корисні об'єкти на ній не відзначаються. До того ж для кожного регіону карта своя — щойно персонаж потрапляє до наступної зони, йому насамперед бажано знайти картографа, який залишив за собою слід із аркушів паперу**.**

В атмосферному двовимірному світі Hollow Knight гравці мандрують стародавніми руїнами та печерами, щоб розкрити таємницю їх. Вороги та хитромудрі пастки загрожують вистрибнути миттєво, а підступне середовище потребує реакції, щоб втекти. Гравець оточений примхливим, деталізованим середовищем, яке зображує прекрасний, але занепадний світ. Кожна область у Hollow Knight має власний дизайн, і кожен дизайн розповідає власну історію. Від чарівних, заросших лісів до дна безодні, ця гра огортає гравця захоплюючим мистецтвом із самого початку.

1.5 Трейлер відеогри «Celeste»[5] (Іл. 1.5)

Celeste – комп'ютерна гра в жанрі платформер, розроблена компанією Extremely OK Games. Сюжет гри оповідає про дівчину, яка хоче піднятися на вершину гори Селеста. Гра була випущена 25 січня 2018 року

Головна героїня на ім'я Медлін вирушає до високої гори, щоб забратися на її вершину. Протягом кількох рівнів вони розповідають правдоподібну історію про спроби подолати депресію, пошуки себе, прагнення перемогти свої страхи та домогтися неможливого. Це не просто ідеально поєднується з геймплеєм, що складається зі стрибків за повними небезпеками рівнях, а й

[5] https://www.youtube.com/watch?v=70d9irlxiB4

змушує співпереживати персонажу, чого найменше очікуєш від такого платформера.

Дизайн рівнів вражає різноманітністю. Шлях від початку до кінця завжди зрозумілий, а ось як пройти кімнату — найчастіше та ще головоломка. Медлін моментально гине від падіння в прірву та будь-якого контакту з противниками, шипами та іншими небезпечними об'єктами. Але тієї ж миті вона воскресає на початку локації, тому дорогоцінний час майже не втрачаєш. Celeste зроблена з розрахунком на те, що ви помираете в ній постійно

1.6 Трейлер відеогри «Gris»[6] (Іл. 1.6)

Gris — комп'ютерна гра у жанрі платформера, розроблена іспанською командою незалежних розробників Nomada Studio та видана Devolver Digital. Випуск відбувся 13 грудня 2018 року. Гравець керує дівчиною, яка повинна повернути фарби світу, для чого повинна долати різноманітні перешкоди, а також вирішувати головоломки

Дівчинка співає на величезній кам'яній руці, потім раптово втрачає голос, статуя невідомої жінки валиться, дівчинка падає вниз, встає і повільно марить по монохромній, вицвілій землі. Плечі опущені, бігти не може, а коли ми натискаємо на прогалину в очікуванні, що вона хоча б підстрибне, та, навпаки, падає на землю. Відразу створюється настрій скорботи - ти розумієш, що в цій грі не раз і не два мурашки пробіжать по шкірі.

Подорож Гріс у глибини підсвідомості – це фантастична прогулянка всередині картини, що ожила. Гра намальована іспанським художником Конрадом Розетом у дуже характерній для нього манері з використанням акварелі та фломастеру. У міру того, як дівчина повертає у свій світ основні кольори – червоний, зелений, синій, жовтий, він оживає та розквітає новими ігровими механіками.

---

[6] https://www.youtube.com/watch?v=xtWnBHG6dis

1.7. Трейлер відеогри «Ori and the Will of the Wisps»[7] (Іл. 1.7)

Ori and the Will of the Wisps – комп'ютерна гра в жанрі платформера, розроблена студією Moon Studios. Вихід гри відбувся 11 березня 2020 року.

Історія другої частини починається рівно на тому моменті, де вона закінчується в першій — Орі, Нару і Гумо спостерігають, як на світ з'являється останнє пташеня Куро. У цій же тривалій заставці гравцеві покажуть невеликий шматочок дорослішання юної совушки, де каменем спотикання історії стане її нездатність літати — у малечі Ку пошкоджено одне крило. Звичайно, Орі не міг залишатися осторонь і вирішив допомогти. Так, завдяки вмілим рукам Гумо і невичерпному ентузіазму Орі, маленька совушка нарешті злетить у небо, як колись робила її мама..

Як і попередня гра, Ori and the Will of the Wisps – це 2,5D платформер, але автори наділили плоскі, по суті, рівні глибиною, що лякає. Ретельно, з любов'ю опрацьований та анімований задній план, тіні, що мелькають на передньому плані, анімація легких пушинок, моху, навіть каміння та колючок. Коли Орі біжить, стрибає, летить, пливе чи ковзає за рівнем, навколо нього ніби оживає, наповнюється змістом. А яка тут гра світла і тіні, яке опрацювання деталей, що робить кожен корч, кожен камінь схожим на голову чудової тварини.

[7] https://www.youtube.com/watch?v=2kPSl2vyu2Y

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи

Наш трейлер направлений на ознайомлення глядача з героєм, елементами сюжету та геймплею. Сюжет відеогри зав'язанний на пригодах головного героя, який є глиняною живою істотою. Після тяжкої битви більша кількість людства була запечатана, але надія та життєва сила вселилася в головного героя. Гра буде демонструвати пригоди та цікаві головоломки, які зав’язані на фізичних характеристиках глини такі як змінювання форми. З плином сюжету головний герой навчиться новим здібностям та здобуде багато важливих зв’язків, які будуть сприяти на його розвиток як особистості.

Структура трейлеру поділена на частини геймлею та сюжету, які будуть почергово змінювати один одного.

2.2. Стилістична концепція/напрямок

Трейлер гри розроблений з використанням по кадрової анімації та авторської 2д графіки у вигляді платформера. Платформер – це жанр відеоігор, у якому основний акцент робиться на пересуванні персонажа через серії платформ, зазвичай у двовимірному просторі, з використанням стрибків та інших навичок для подолання перешкод. Гравець керує персонажем, який має долати різноманітні перешкоди, такі як прірви, вороги, рухомі платформи та пастки, щоб досягти певної мети або пройти рівень. Платформери приваблюють гравців завдяки своїй простоті, викликам, креативності та здатності поєднувати класичні елементи з інноваціями. Вони пропонують захоплюючий геймплей, який легко освоїти, але важко опанувати досконало, забезпечуючи задоволення та мотивацію для продовження гри.

Головний герой так як створений з глини то його анімації будуть показувати його пластичність та спроможність змінювати форму. 2Д анімація в поєднанні з особливостями глини, дають вражаючий ефект та живість.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Анімація буде створена в програмі Clip Studio Paint та Adobe After Effects. Відмалювання концепцій, локацій, персонажів та по кадрове анімування буде відтворене в програмі Clip Studio Paint. Єфекти, переходи між сценами, накладання звукових ефектів та музики будуть відтворенні в Adobe After Effects

2.4. Звукове рішення

Для дипломного проекту спочатку буде використаний спокійний та сумний звуковий супровід для передачі ефекту розпачу. Потім звуковий супровід зміниться на більш позитивну та динамічну мелодію передаючи цим що не все втрачено та надія не померла.

ВИСНОВКИ

З кожним роком ігрова індустрія продовжує демонструвати високий темп розвитку, адаптуючись до нових технологій та вимог споживачів. Вона стає важливим елементом глобальної культури, економіки та суспільства, впливаючи на різні аспекти нашого життя.

Трейлер часто є першим контактом потенційного гравця з грою. Він формує початкове уявлення про гру, її сюжет, механіку та візуальний стиль. Добре зроблений трейлер може викликати зацікавленість і бажання дізнатися більше про гру. Трейлери також служать засобом комунікації з геймерською спільнотою. Вони можуть використовуватися для анонсів нових оновлень, розширень або додаткового контенту, що підтримує інтерес до гри навіть після її випуску. Він є важливим елементом у процесі просування та комерційного успіху гри.

Наш проєкт на сам перед має задачу реалізації трейлеру комп’ютерної гри “Morfoclaynes”. Звукове оформлення доповнює атмосферу та підсилює емоційний вплив трейлеру, що привертає увагу гравців та підкреслює настрій гри. Покадрова анімація в поєднанні з авторською 2д графікою дає правильний вплив на глядача .

Більшість трейлерів комп’ютерних ігор показують коротку анімацію або лише відео геймплею. У випадку нашого проєкту 1-1.5 хвилини достатньо для розкриття основної ідеї гри і

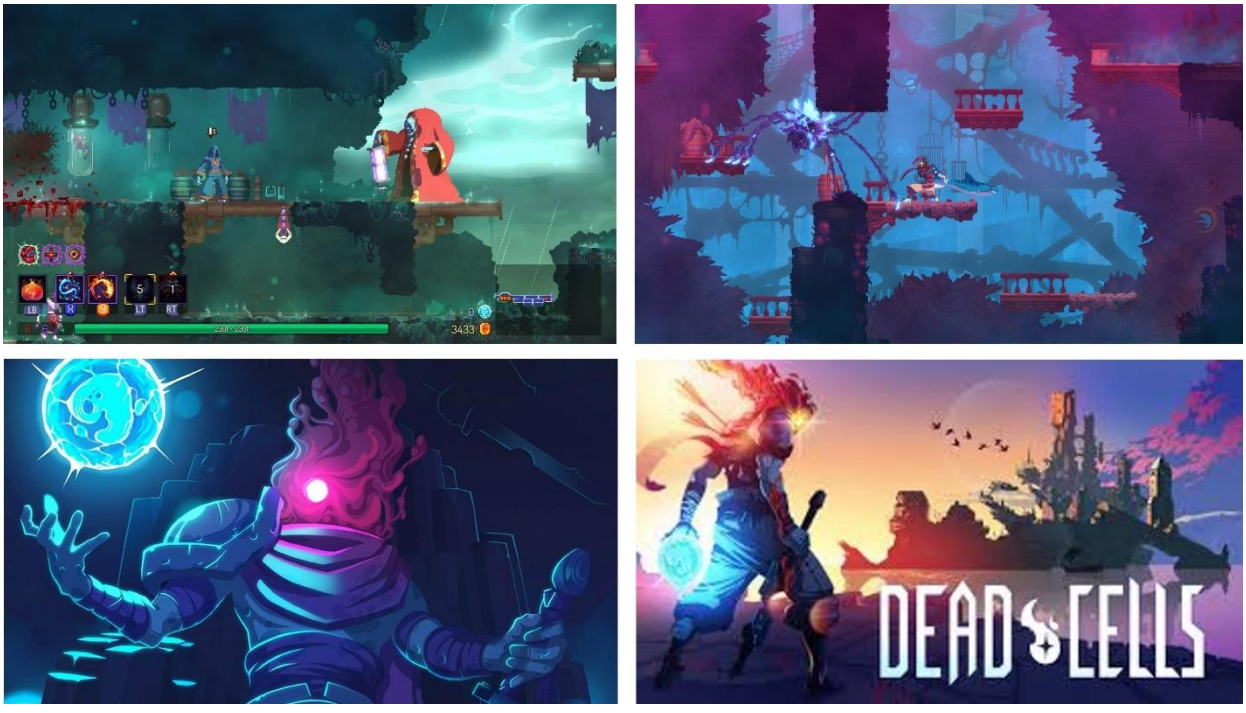
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. THE ALCHEMY OF PLATFORMER: DESIGN TIPS FOR DEVELOPING A SUCCESSFUL 2D PLATFORM GAME URL:https://oozbey.blog/2023/03/07/alchemy-of-platformer-design-tips-for-developing-a-successful-2d-platform-game/
2. History of platform games: 9 steps of genre evolution URL : https://www.redbull.com/in-en/evolution-of-platformers
3. Story for Platformer Games: Visual Evolution URL: https://www.edmcrae.com/article/story-for-platformer-games-visual-evolution

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Трейлер відеогри «Cuphead»



Трейлер відеогри «Dead cells»



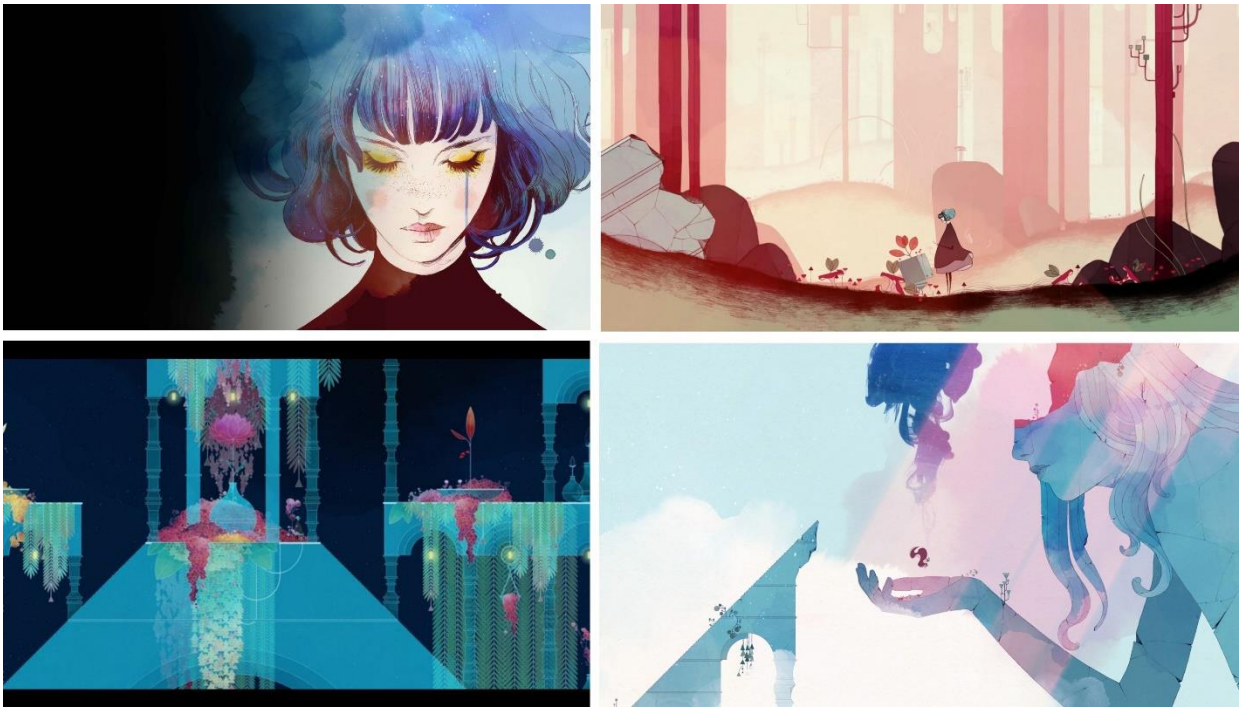
Трейлер відеогри «Wonder boy the dragon`s trap»



Трейлер відеогри «Hollow knight»



Трейлер відеогри «Celeste»



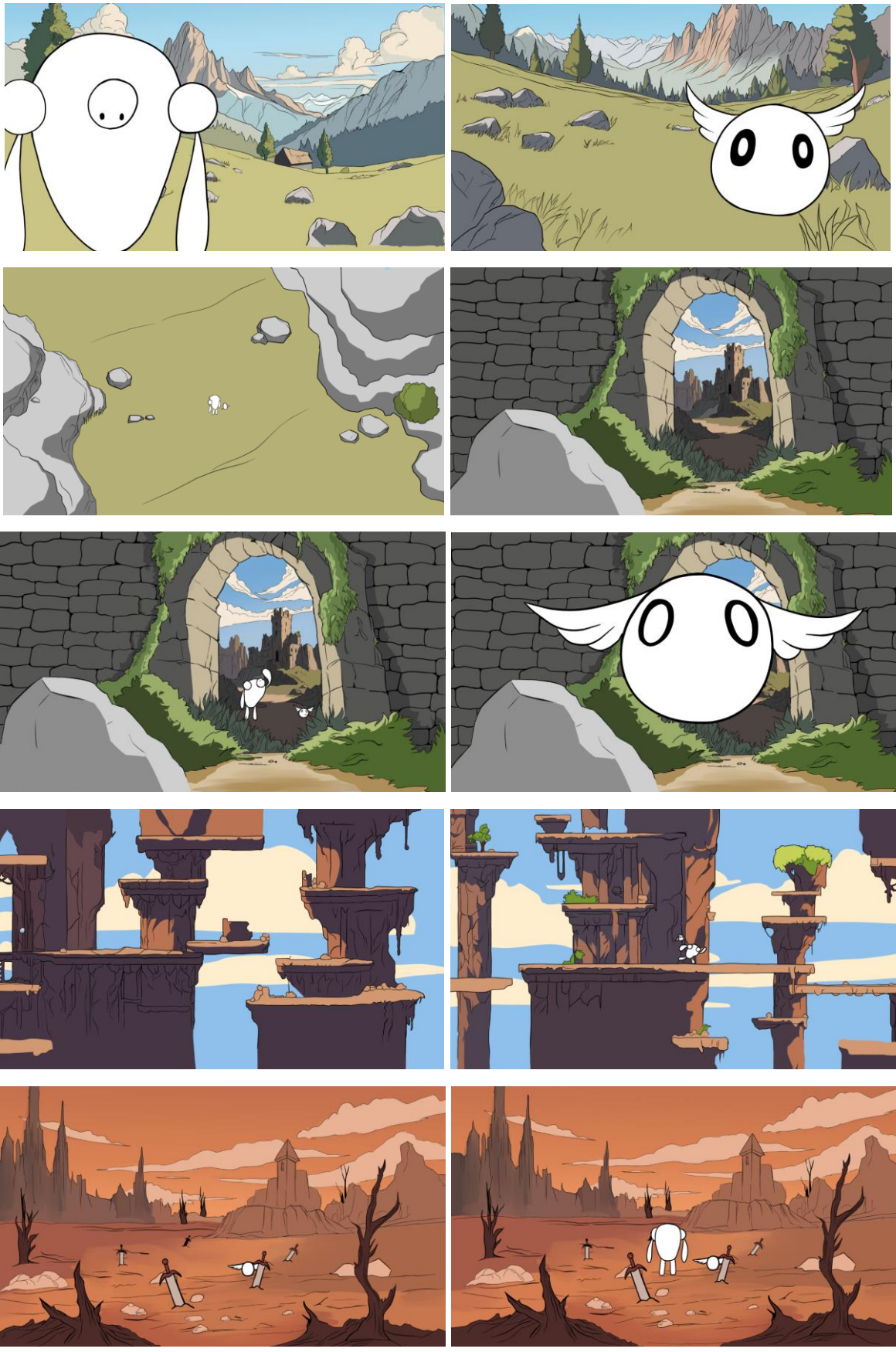
Трейлер відеогри «Gris»

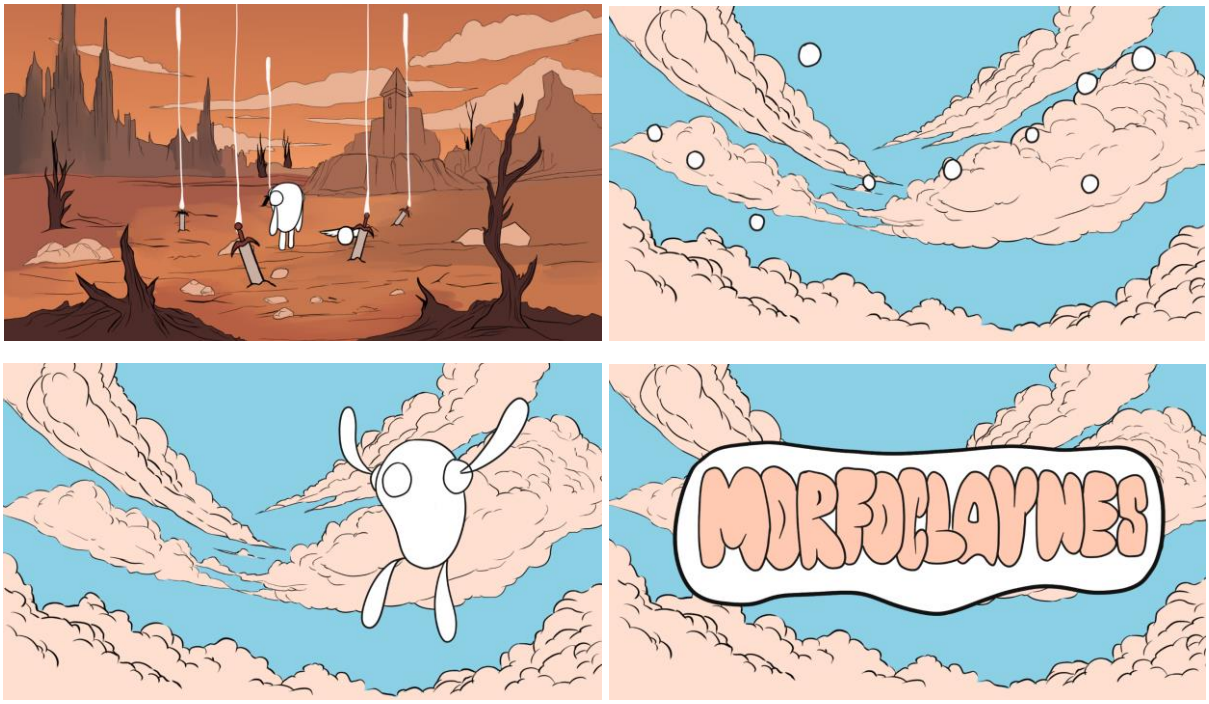


Трейлер відеогри «Ori and the Will of the Wisps»

ДОДАТОК ІІ.

ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ




MORFOCLAYNES

ДОДАТОК ІІІ.
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ

