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

Рябченко Анжеліка Іванівна

ТРЕЙЛЕР КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «LOOKINGLASS»

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.
_____ Рябченко Анжеліка Іванівна

Керівник: Мироненко Надія Григорівна
Кандидат мистецтвознавства, старший викладач

Харків–2024

Зміст

ВСТУП 2
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 4
1.1 Трейлер комп’ютерної гри “The Cruel King and the Great Hero” 4
1.2 Трейлер комп’ютерної гри “Cat Quest II” 4
1.3 Трейлер комп’ютерної гри “Cat Quest III” 5
1.4 Трейлер комп’ютерної гри “Wizard with a Gun” 5
1.5 Трейлер комп’ютерної гри “Neva” 6
1.6 Трейлер комп’ютерної гри “Snufkin: Melody of Moominvalley” 6
1.7 Трейлер комп’ютерної гри “Mineko’s Night Market” 7
1.8 Трейлер комп’ютерної гри “Lost in Random” 7
1.9 Трейлер комп’ютерної гри “Faerie Afterlight” 8
1.10 Трейлер комп’ютерної гри “The Wild at Heart” 8
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБГРУНТУІВАННЯ ПРОЄКТУ 9
ВИСНОВОК 11
ЛІТЕРАТУРА 12
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 13
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 19
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 24

ВСТУП

Вже багато десятиліть ігри є одним з найвідоміших способів відпочинку та розваги. Якщо колись це були настільні або вуличні ігри, то з розвитком технологій більшість з них перейшли в комп’ютер, що дало змогу поринути в яскравий та цікавий віртуальний світ.

За великої розмаїтті жанрів, комп’ютерні ігри здатні привертають увагу людей з різними інтересами та будь-якої вікової категорії. Особливо з початку зародження ігрової індустрії популярним жанром стає Role-Playing Game, що майже став основою електронних ігор.

RPG – жанр ігор, в яких гравці відіграють роль вигаданих персонажів, управляючи ними та виконуючи різноманітні завдання слідуючи сюжету у вигаданій обстановці.

Ігри цього жанру, не лише розважають, а стимулюють гравців креативно мислити, обдумувати свої рішення та розширяти горизонти, переживаючи емоції персонажів, що робить гру ще більш привабливою. RPG сприяють розвитку командних навичок, стратегічного мислення та прийняття рішень.

Особливостями сучасної Role-Playing Game є:

- Розгалужений сюжет з можливістю вибору, який може змінити хід гри
- Взаємодія з NPC[1], що допомагає забезпечити реалістичність у грі
- Висока якість графіки та звуку
- Розвиток здібностей персонажів, їх характеристик та здобуття нових навичок та здібностей

Актуальність розроблюємої Role-Playing Game на двох, у реаліях сьогодення, полягає у допомозі збереженню стосунків та спільного дозвілля. Адже, у момент повномасштабного вторгнення, багато людей змушені розлучатися на сотні кілометрів зі своїми коханими людьми та друзями. В

[1] NPC (від англ. Non-player character) - персонаж у комп'ютерних і настільних рольових іграх, яким керує не гравець, а комп'ютер або майстер.

таких ситуаціях комп’ютерні ігри в жанрі RPG для декількох осіб стають корисними та актуальними, як для розваги, так і для різних аспектів відносин між людьми. Це відкриває можливості для спільного проведення часу, взаєморозуміння та укріплення стосунків.

Також з розвитком технологій все більше людей мають змогу знайти друзів із інших країн для спілкування або вивчення мови, а ігри пропонують безпечний цифровий простір для спілкування з іншими гравцями, що дозволяє у більш розслабленій та дружній обстановці, долаючи сором’язливість та невпевненість, практикувати свої мовні навички.

Новизною проєкту полягає у поєднанні авторської графіки з елементами петриківського розпису. Українська тематика з кожним роком стає все більш популярною, а поєднання цифрових технологій та традиційного розпису показує, що сучасна українська культура зазнає великих змін та сприятиме поширенню, як у нашій країні так і поза її межами.

Додатково новизною стає можливість грати саме вдвох, як з одного пристрою так і дистанційно. Це надає унікальності геймплею, де лише за участю декількох гравців можлива механіка комбо-атак[2] .

[2] Комбо-атаки – це ефектні моменти синхронного бою, що здійснюються персонажами гравців у бою з обмеженням у часі, де кожен учасник може змінити або поліпшити його унікальним навиком.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Трейлер комп'ютерної гри "The Cruel King and the Great Hero"

"Yomawari: Lost in the Dark"[3] – візуальний стиль гри, розроблений компанією Nippon Ichi Software та виданий NIS America у 2022 році. Історія розповідає про королівство монстрів на вершині гори, яким керує Король-дракон. Серед цих істот є дівчинка Йю (Yuu), яка хоче стати великим героєм, а Король-дракон стає її наставником.

Гра повністю оформлена в дусі казкових книжок, що відрізняється особливо родинним візуальним стилем. Кат-сцени[4] у вигляді статичних картинок спеціально супроводжуються приємним жіночим голосом. У трейлері гарно підкреслено казкову історію за допомогою музики та ефекту перегортання сторінок. (Іл.1.1)

1.2 Трейлер комп'ютерної гри "Cat Quest II"

"Cat Quest II"[5] – друга частина з серії двомірних ігор з відкритим світом у жанрі рольового екшну, розроблена студією "The Gentlebros" та видана "PQube" у 2019 році. Події гри відбуваються у фантастичному королівстві котів Фелінгарда і песиків Імперії Люпуса. Головними героями гри є двоє королів, кіт та пес, яких шляхом обману лишають тронів. Під час загрози війни між королівствами, їх зводить доля на шляху неймовірних загадок та відкритів, що допоможуть повернути трони.

Персонажі гри намальовані в чібі[6] стилі, що робить їх більш цікавими та комічними. Перед гравцем постає великий світ з декількома різними локаціями та підземеллями, які відрізняються кольоровою гаммою, освітленням, ворогами та музикальним супроводом. (Іл.1.2)

---

[3] https://www.youtube.com/watch?v=h2XN51_wxzw

[4] Кат-сцена – це епізод у комп'ютерній грі, що перериває геймплей для просунення сюжету.

[5] https://www.youtube.com/watch?v=qCP-DWXK2qE

[6] Чібі, тібі – стиль малювання персонажів з маленьким тілом і великою, практично рівною йому за розміром, головою. В анімаціях стиль часто використовують для підкреслення комічності ситуацій.

1.3 Трейлер комп'ютерної гри "Cat Quest III"

"Cat Quest III"[7] – це третя частина з серії двомірних ігор з відкритим світом у жанрі рольового екшну, розроблена студією "The Gentlebros" та видана "Kepler Interactive" у 2024 році. На цей раз події відбуваються на фантастичному піратському архіпелазі в Муррибському морі. Головним героєм виступає кіт-пірат, який зі своїм помічником шукатимуть втрачений міфічний скарб, Північну зірку. Шукаючи скарби, герой зіштовхується з безліччю нових ворогів, пригод, загадок та нісенітниць.

Третя частина гри має нову історію, локації та бойові системи. Використовуються 3Д елементи в поєднані з 2Д, що робить гру більш візуально цікавою та неймовірною. У трейлер чергуються 2Д анімовані кат-сцени та частини геймплею. (Іл.1.3)

1.4 Трейлер комп'ютерної гри "Wizard with a Gun"

"Wizard with a Gun"[8] – це кооперативна онлайн-гра в жанрі "пісочниця[9]" з елементами виживання, розроблена Galvanic Games та видана Devolver Digital у 2023 році. Дія відбувається в чарівній пустелі, сповненій загадок і небезпечних істот. Таємничий чарівник вирушає в небезпечну подорож за славою і скарбами. У міру проходження можна змінювати вбрання героя і виробляти зброю зі знайдених ресурсів. Також у чарівника є власна вежа, яку можна облаштовувати меблями та іншими елементами декору.

Трейлер доволі насичений та контрастний, представлений у вигляді 2Д анімації. Анімація динамічна та гарно, а музикальний супровід добре занурює в атмосферу гри. Поєднання тем Дикого Заходу, технопанку[10] і магії виявилася дуже вдалою комбінацією, що навіває передчуття чогось веселого.

---

[7] https://www.youtube.com/watch?v=1PX8HQ638hE
[8] https://www.youtube.com/watch?v=mYYaXW4Q6as
[9] Пісочниця (англ. sandbox) – це жанр відеоігор, в якому на гравця мінімально обмежують, що дозволяє геймеру бродити та змінювати віртуальний світ за бажанням.
[10] Технопанк - жанр фантастичної літератури, що ставить за мету розкриття всіх потенційних можливостей тієї чи іншої технології, яка панувала в певний часовий період або в певній цивілізації

1.5 Трейлер комп’ютерної гри “Neva”

“Neva”[11] – це майбутня інді-гра[12] та екшен-платформер[13], яку розробляє незалежна іспанська студія Nomada Studio, дата виходу якого планується на 2024 рік. Історія гри розповідає про дівчину Альбу, яка після зустрічі з темними силами виявилася пов'язана з цікавим вовченям. Разом вони вирушають у небезпечну подорож колись прекрасним вмираючим світом. Альба і вовченя вчяться діяти спільно, допомагаючи один одному виходити з дедалі небезпечніших ситуацій.

Трейлер розповідає невелику історію та зроблений в 2Д графіці. Кольорова гамма та музикальний супровід чудово передають атмосферу майбутньої гри.

1.6 Трейлер комп’ютерної гри “Snufkin: Melody of Moominvalley”

“Snufkin: Melody of Moominvalley”[14] розроблена Hyper Games та випущена Raw Fury у 2024 році. Музична пригодницька гра, в якій Снусмумрик відновлює Долину й допомагає чудернацьким персонажам і звіряткам, що населяють її. У Долині Мумі-тролів з'явилася низка жахливих парків, які порушують гармонійність її ландшафту й природи. У ролі Снусмумрика гравець відволікатиме поліцейських, вириватиме знаки й валитиме недоречні статуї, енергійно намагаючись відновити природу та домівки мешканців і водночас покласти край планам хазяйновитого Паркового сторожа.

Гра, як і її трейлер мають милу пригодницьку атмосферу, що нагадує стиль чудових дитячих казок. Глядач може насолодитися жіночим голосом, що оповідає про історію, прекрасним звуковим супроводом з музики та мелодій.

---

[11] https://www.youtube.com/watch?v=LiVRCNCDHKU

[12] Інді-гра (англ. indie games від independent — «незалежний») — відеоігри, створені незалежно від фінансової підтримки великих видавців.

[13] Платфо́рмер - жанр комп'ютерних ігор, у яких основу ігрового процесу становлять стрибки платформами, лазіння драбинами, збирання предметів, необхідних для перемоги над ворогами або завершення рівня.

[14] https://www.youtube.com/watch?v=oNraicJviS4

1.7 Трейлер комп'ютерної гри "Mineko's Night Market"

"Mineko's Night Market"[15] – ссюжетний пригодницький симулятор спілкування, що знайомить із японською культурою від Meowza Games та випущена Humble Games в 2023 році. У грі розказана зворушлива історія про дружбу, традиції та безліч кішок. Гравцю належить грати за Мінеко, допитливу дівчинку, яка щойно переїхала в новий дім на японський острів де жителі шанують Сонячного кота Нікко, який досі вважався міфом, але нещодавно пішли чутки про те, що кота бачили в поселенні.

Гра одразу ж чіпляє своїм візуальним стилем і атмосферою японського фольклору, стародавніх легенд і культури. Зовні виглядає так, немов автори взяли японську середньовічну картину та додали до неї мальований стиль з мультфільмів.

1.8 Трейлер комп'ютерної гри "Lost in Random"

"Lost in Random"[16] – інді-гра, розроблена шведською студією Zoink і опублікована Electronic Arts в 2021 році. Готична екшн-пригода за мотивами казок, де розповідається про Королівством Випадковості, яким править злісна королева, а доля кожного жителя залежить від кидка кубиків. Гравцеві потрібно допомогти Івен, дівчинці без гріха за душею, знайти кохану сестру. Разом зі своїм супутником Дайсі, маленьким живим гральним кубиком, Івен належить прийняти хаос Випадковості та відкрити для себе стародавню історію з посилом, актуальним і сьогодні.

Гра зроблена за допомогою 3Д графіки та має цікавий, наче ляльковий, візуальний стиль. Неймовірні колоритні персонажі, привертають увагу глядача своєю унікальністю. Велика кілька міст, що кардинально відрізняються один від одного.

---

[15] https://www.youtube.com/watch?v=cusu_mAMV2M
[16] https://www.youtube.com/watch?v=V55JCw1IciM&t=1s

1.9 Трейлер комп’ютерної гри “Faerie Afterlight”

“Faerie Afterlight”[17] – це чудова і стильна 2D-метроідванія[18], що розповідає про зворушливу історію про хоробрість і дружбу, розроблена Clay Game Studio та випущена Mastiff у 2023 році. Гравці керують Кімо і Віспі - дивною, але нерозлучною парочкою, яка спуститься в небезпечні печери Люміни, зануряються в найглибші моря і ризикують увійти в примарні міста, щоб повернути розсіяні світом осколки світла і відновити баланс. Дорогою наші герої розв'язуватимуть головоломки, шукатимуть друзів серед місцевих мешканців, зачаровуватимуть супротивників і битимуться з лютими титанами, щоб здобути потужні здібності та ретельніше дослідити кожен куточок Люміни.

Джерелом натхнення для гри стали вірування і народне мистецтво Індонезії. Гарно підібрані кольори приємні для очей, а чудова мелодія заглиблює у атмосферу гри. Трейлер динамічний та цікавий, показує коротку історію та дає натяк на механіку гри.

1.10 Трейлер комп’ютерної гри “The Wild at Heart”

“The Wild at Heart”[19] – пригодницька гра з можливістю дослідження відкритого світу, розроблена Moonlight Kids і видана Humble Games у 2021 році. Події відбуваються навколо двох дітей, хлопчика Вейка і дівчинку Кірбі, що вирішили втекти з прибережного містечка та потрапивши у ліс вони зустрічають дивних маленьких істот, які допомагають потрапити в магічний світ. Гравцям потрібно боротися з ворогами, збирати ресурси, досліджувати та рятувати невідомий світ.

Гра має теплий та милий художній стиль. Приємні та плавні анімації створюють ефект нібито ожилих книжкових ілюстрацій та атмосферу дитячої казкової пригоди.

---

[17] https://www.youtube.com/watch?v=anPveu5QdVo

[18] Метроідванія - це крихітний прошарок пригодницьких ігор з однаковим геймдизайном, найчастіше двомірний платформер, що володіє великим світом та складається з безлічі пов'язаних локацій, підлокацій та зон.

[19] https://www.youtube.com/watch?v=xBryItoGzxE

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБГРУНТУІВАННЯ ПРОЄКТУ

Дипломний проєкт “Lookinglass” – трейлер до комп’ютерної рольової гри з відкритим ігровим світом на двох осіб. Даний трейлер направлений на споживачів, які є прихильниками грою у компаніях. За дослідженнями спеціалістів UA1, станом на 2022-2023 роки, саме покоління Y більше зацікавлене у пригодницьких історіях, стратегіях та RPG. Тому наш проєкт розрахований на аудиторію чоловіків та жінок будь якого віку.

2.1 Концепція роботи та структура трейлеру комп’ютерної гри “Lookinglass”. Наш відеоролик направлений на ознайомлення глядача з сюжетом гри та його геймплеєм. Історія гри зав’язана на пригодах двох дітей, брата та сестри, які знайшли на горищі нового будинку старинне дзеркало з дивними знаками. Заглянувши у дзеркало діти розуміють, що замість відображення їх починає затягувати у інший світ Задзеркалля. Гравцям надано керувати двома персонажами, досліджувати відкритий світ гри, проходити чарівні та водночас небезпечні печери наповнені магією та боротися з дивними створіннями. Головним героям надана можливість вибору та прийняття рішень, які відображатимуться на подальшому сюжету гри. Кожне рішення безпосередньо буде віддаляти або приближувати героїв до головної цілі – повернутися додому у реальний світ.

Структура трейлеру поділена на дві частини. Перша частина показує головну сюжетну ідею ігри, а друга – ігровий світ та головні частини геймплею.

2.2 Стилістична концепція трейлеру гри “Lookinglass”. Трейлер гри розроблений з використанням авторської мальованої 2Д графіки та ізометрії. Ізометрія – один з найпопулярніших видів зображення ігрового світу, який представляє паралельну проекцію та створює трьохвимірний ефект. Такий спосіб зображення простору часто використовується у Role-Playing Game, тому що надає переваги у ігровому процесі, не відволікаючи гравця на 3Д простір. Ізометрія також використовується у другій частині трейлеру з геймплеєм у поєднанні з авторською графікою та петриківським розписом, що

буде створювати ефект живої книги. За малої деталізації та яскравими кольорами жовтого та зеленого, героїв можна легко розпізнати серед навколишнього середовища. Також головні герої носять панамки, які підкреслюють дитячість. Інші герої, місцеві жителі та вороги, виконані в одній стилістиці та мають одне кольорове рішення, що і ігровий світ. Для локацій використано теплі та темні кольори. Відкритий світ має теплі кольори, що відображає сонячний день, а для печери – темні, для зображення сирого та холодного приміщення. Ефекти використання магії, зброї, пилу та сяйва стилізовані.

2.3 Технічні характеристики та особливості. У створенні дипломного проєкту використовувалися такі програми, як Krita та After Effects. Перша частина ролику має покадрову анімацію, а друга – моушн-анімація. Відмалювання концепцій персонажів, локацій, графіки та по кадрової анімації відбувалося в програмі Krita. After Effects застосовувався для створення моушн-анімації, монтажу фінального ролику, накладання музики та звукових ефектів.

2.4 Звукове рішення. Для першої частини трейлеру з 2Д анімацією, ми вирішили використати спокійний атмосферний музичний супровід з додаванням звукових ефектів шагів, скрипу дерева, дитячих голосів. У другій частині відеоролику використали більш динамічні мелодії, які більше підходять для показу геймплею, а також звукові ефекти бігу, помаху меча, магії. Музикальний супровід виконав Патлюк Євгеній.

ВИСНОВОК

З кожним роком ігрова індустрія продовжує розвиватися, а нові технології дають змогу компаніям випускати все більш цікаві та захопливі ігри, які затьмарюють попередників. Проте більший попит на відеоігри в останні роки збільшує конкуренцію між розробниками, що змушує швидко адаптуватися до культурного та технологічного середовища, пропонуючи гравцям нові можливості та механіки.

Трейлер до ігор стає, напевно, найважливішою складовою для привернення уваги майбутніх гравців. Основною метою трейлеру є створення інтригуючого настрою та захоплення уваги гравців з перших секунд щодо виходу гри. Тому через промо-ролики можна дізнатися про сюжет, геймплей, унікальність візуального та атмосферного оформлення, що в свою чергу підвищує пізнаваність на ігровому ринку.

Наш проєкт на сам перед має задачу реалізації трейлеру комп’ютерної гри “Lookinglass”. Звукове оформлення доповнює атмосферу та підсилює емоційний вплив трейлеру, що привертає увагу гравців та підкреслює настрій гри. Ізомерія та авторська 2Д графіка у поєднанні з українським мистецтвом створює особливий унікальний дизайн.

Різні трейлери до комп’ютерних ігор можуть розкривати лише сюжет гри у вигляді короткої анімації або лише геймплей. Наш відеоролик має обсяг 1,5-2 хвилини, що достатньо для розкриття малої частини сюжету гри та особливості механіки, створення загадковість, інтриги та оцінити перше враження від майбутньої гри.

ЛІТЕРАТУРА

1. Isara Kongmee, Rebecca Strachan, Catherine Montgomery, Alison Pickard. *Using Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) to Support Second Language* (Northumbria University – Newcastle upon Tyne, UK) (дата звернення: 22.04.2024)
2. RPG і CRPG – що це таке, суть, види, жанри і приклади РПГ в ігровій індустрії: веб-сайт. URL:https://termin.in.ua/rpg-i-crpg/ (дата звернення: 24.04.2024)
3. Ізометрія в іграх. Що, як і для чого: веб-сайт. URL: https://www.youtube.com/watch?v=vIBqnpEeZRs (дата звернення: 29.04.2024)
4. What is 2.5D? The Look Dominating Animation and Video Games: веб-сайт. URL: https://www.vfxapprentice.com/blog/what-is-2-5d-animation-games (дата звернення: 30.04.2024)
5. Спеціалісти UA1 про ринок мобільних ігор: розширення демографії та зміни в поведінці геймерів: веб-сайт. URL: https://podrobnosti.ua/2470550-spetsalsti-ua1-rozpovdajut-pro-rozvitok-rinku-moblnih-gor-v-2022-2023-rokah-rozshirennja-demograf-ta-zmni-v-povednts-gejmerv.html

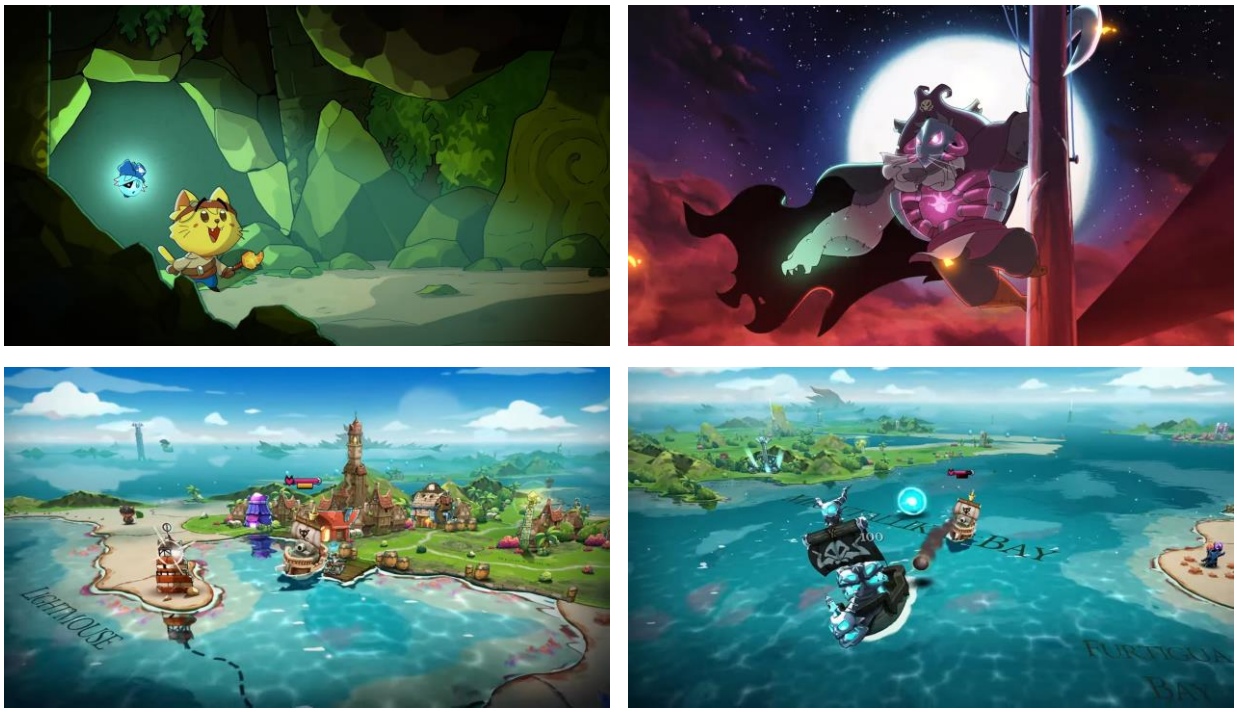
ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл.1.1 Трейлер комп’ютерної гри “The Cruel King and the Great Hero”



Іл.1.2 Трейлер комп’ютерної гри “Cat Quest II”



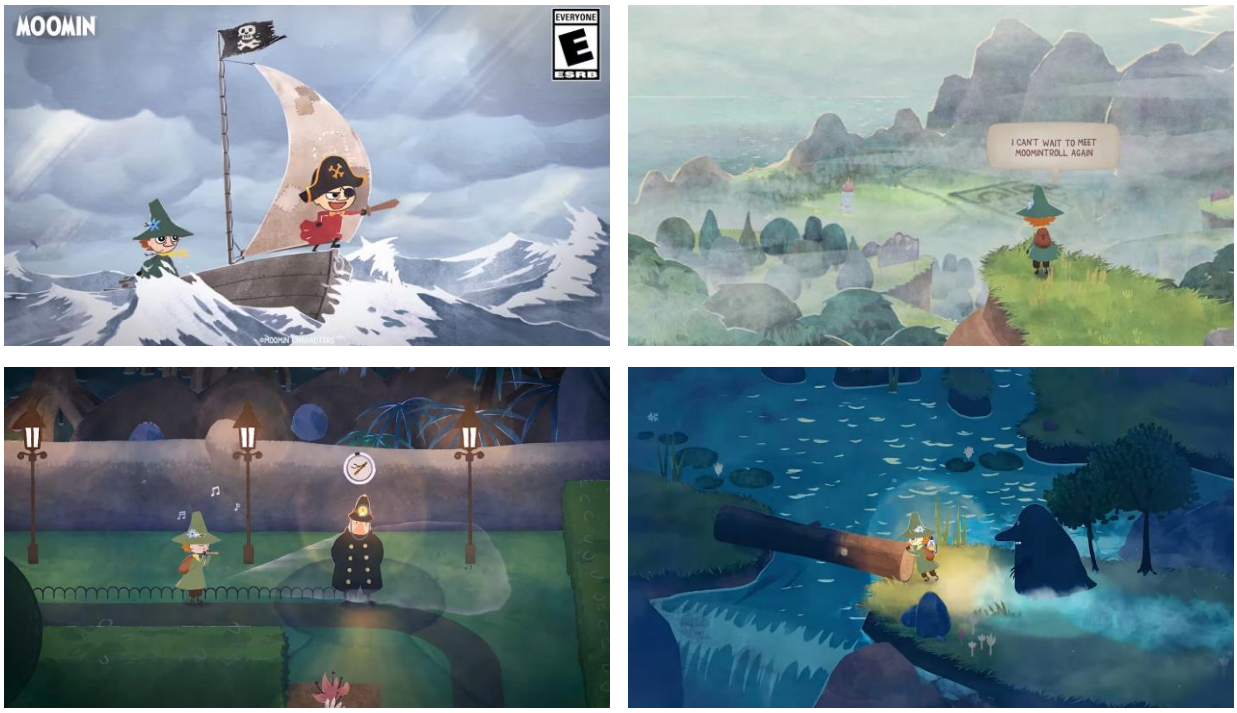
Іл.1.3 Трейлер комп’ютерної гри “Cat Quest III”



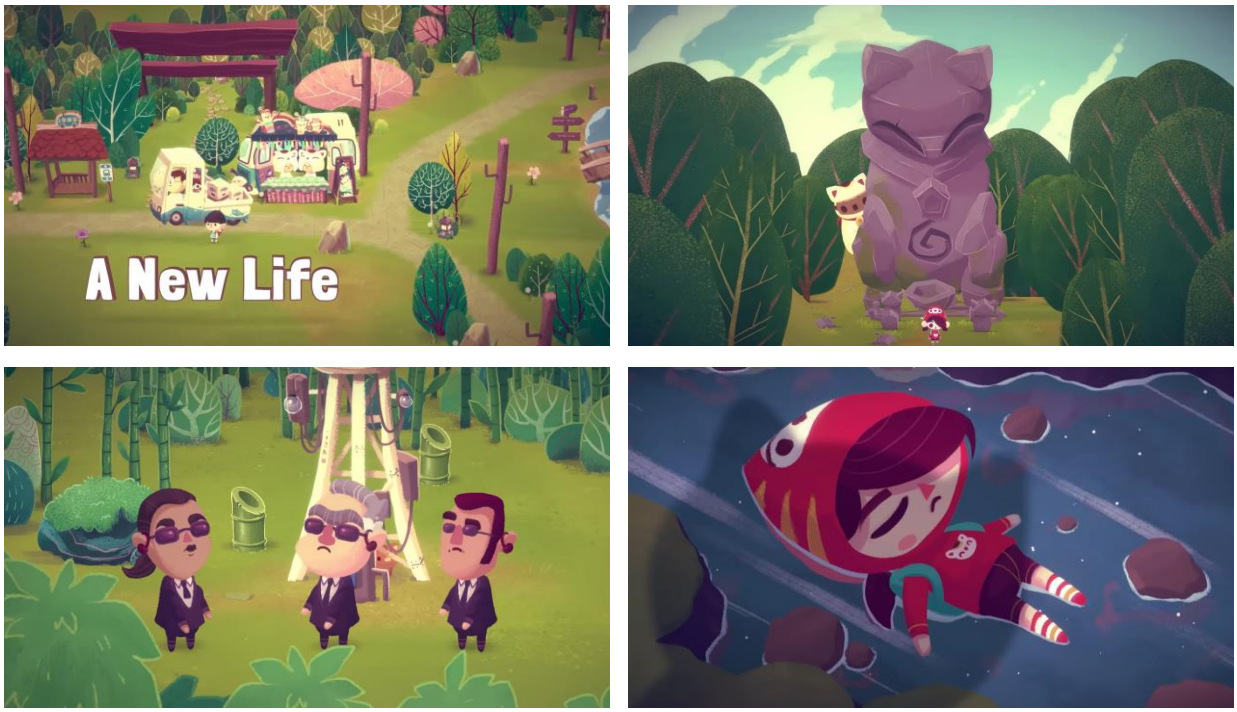
Іл.1.4 Трейлер комп’ютерної гри “Wizard with a Gun”



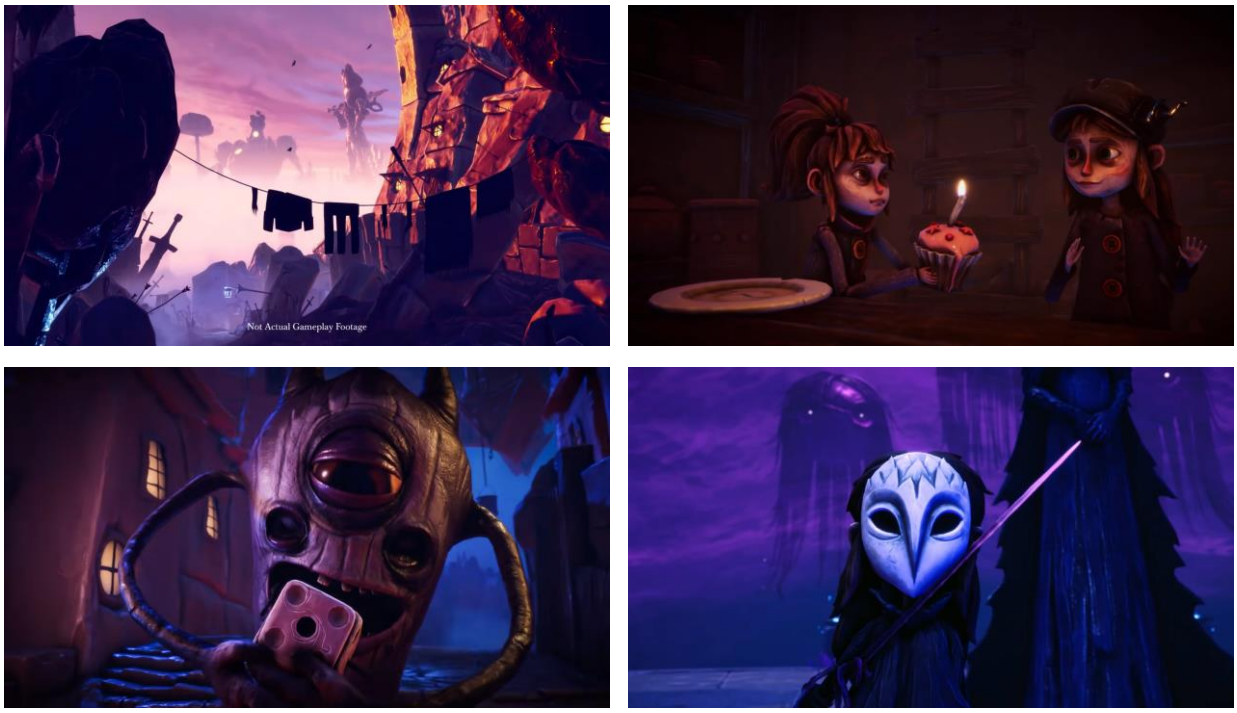
Іл.1.5 Трейлер комп’ютерної гри “Neva”



Іл.1.6 Трейлер комп’ютерної гри “Snufkin: Melody of Moominvalley”



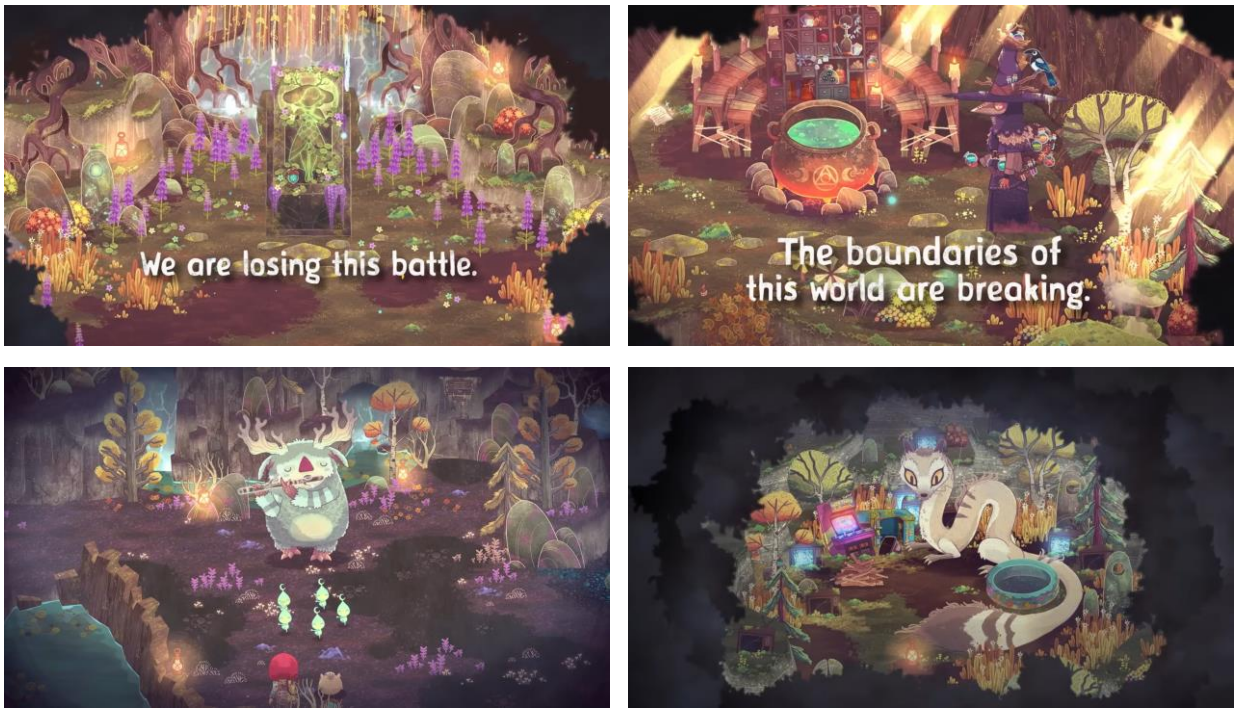
Іл.1.7 Трейлер комп’ютерної гри “Mineko’s Night Market”



Іл.1.8 Трейлер комп’ютерної гри “ Lost in Random”



Іл.1.9 Трейлер комп’ютерної гри “Faerie Afterlight”



Іл.1.10 Трейлер комп’ютерної гри “The Wild at Heart”

ДОДАТОК ІІ.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



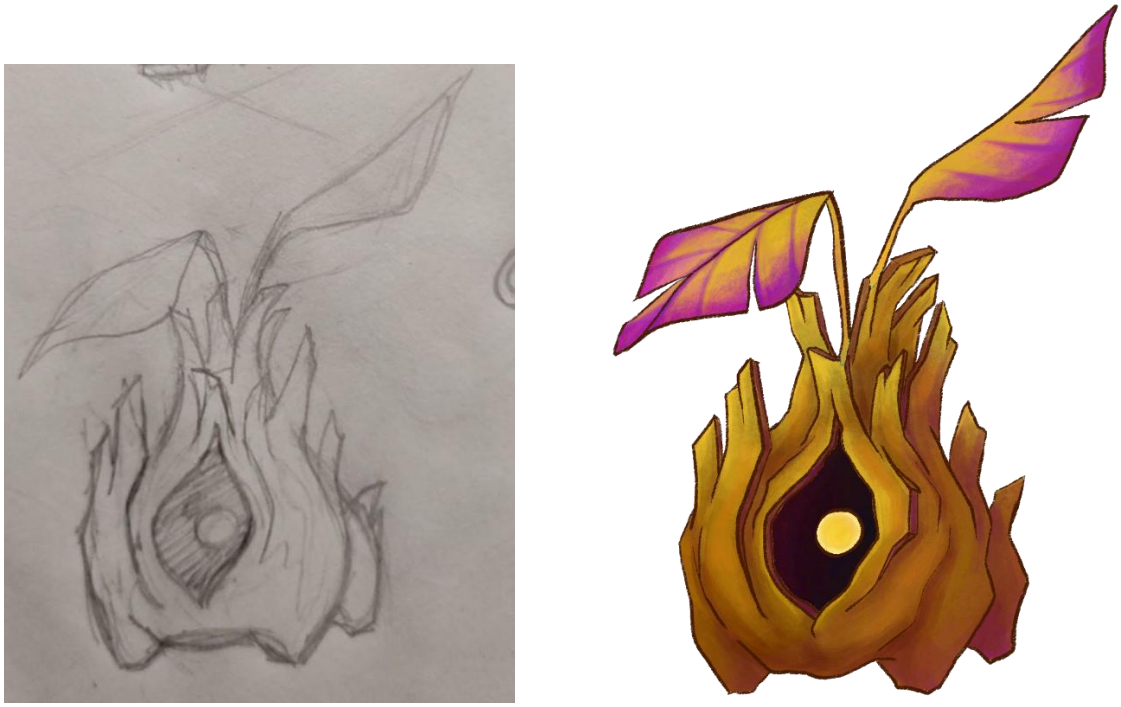
Іл.1 Перший ігровий персонаж



Іл.2 Другий ігровий персонаж



Іл.3 Мирний житель світу Задзеркалля



Іл.4 Ворог деревце



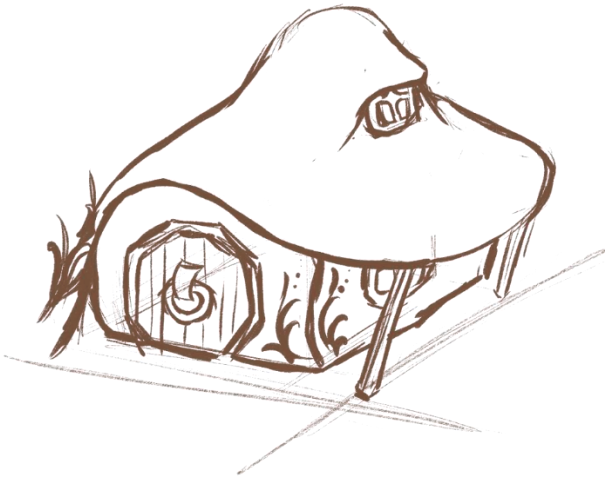


Іл.5 Ворог грибочок



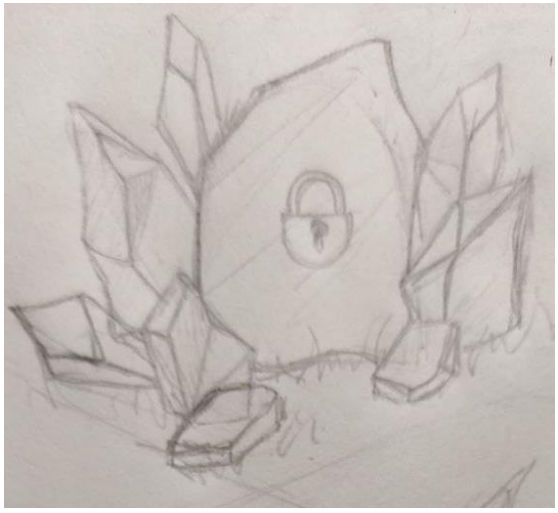


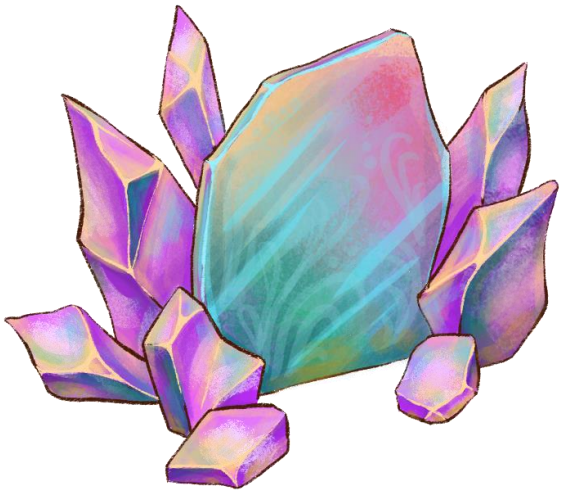
Іл.6 Ворог летучій





Іл.7 Дім мирного жителя

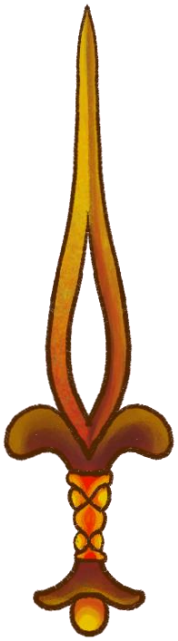




Іл.8 Вхід у підземелля

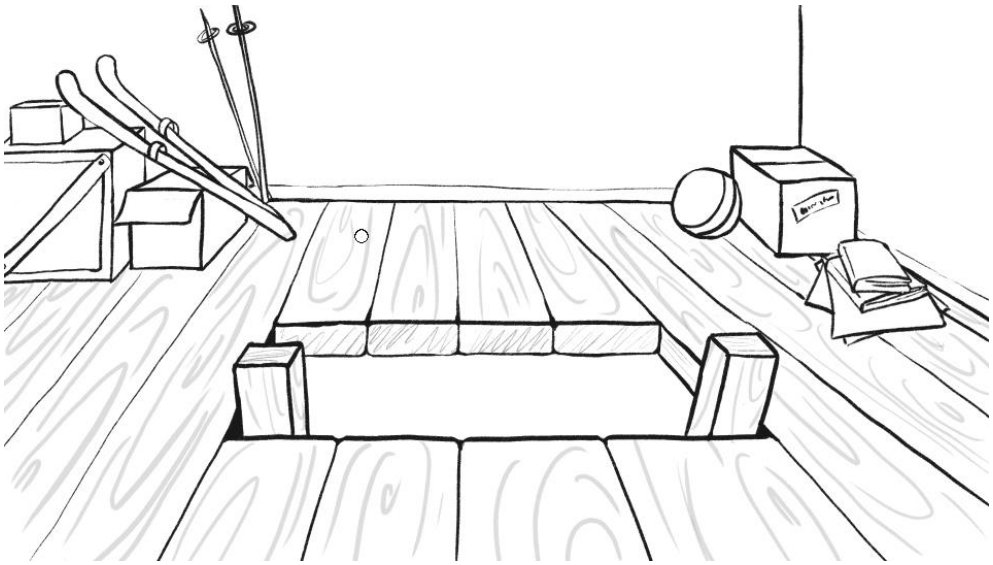






Іл.9 Зброя

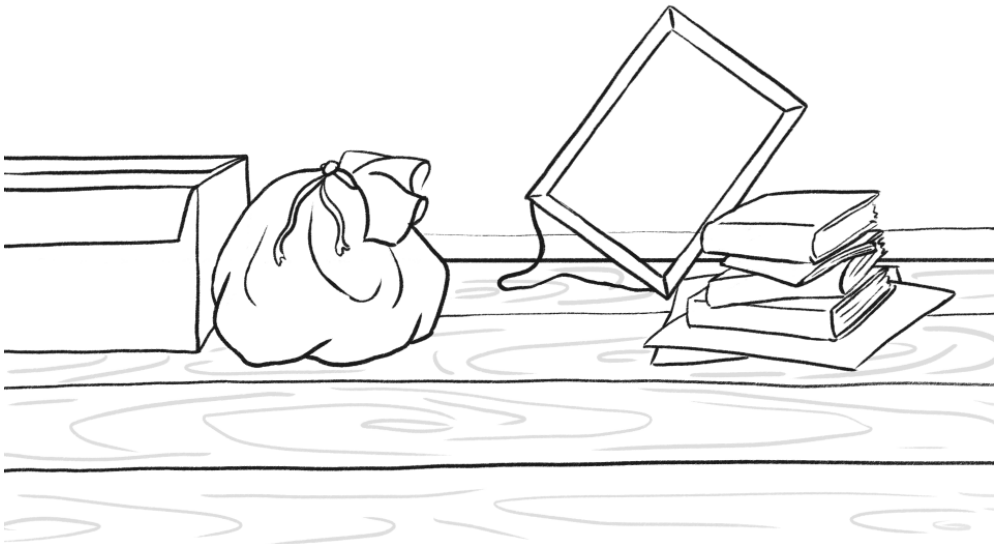
ДОДАТОК ІІІ.
СКЛАД ПРОЄКТУ



1. Звук кроків по дерев’яній драбині



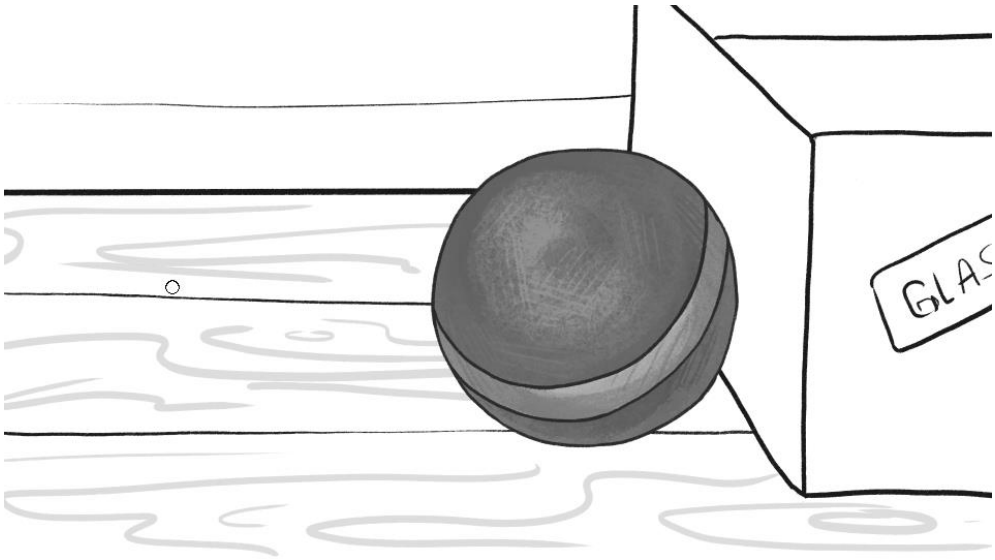
2. На горище вилізли діти та оглянулися довкола у пошуках м’яча



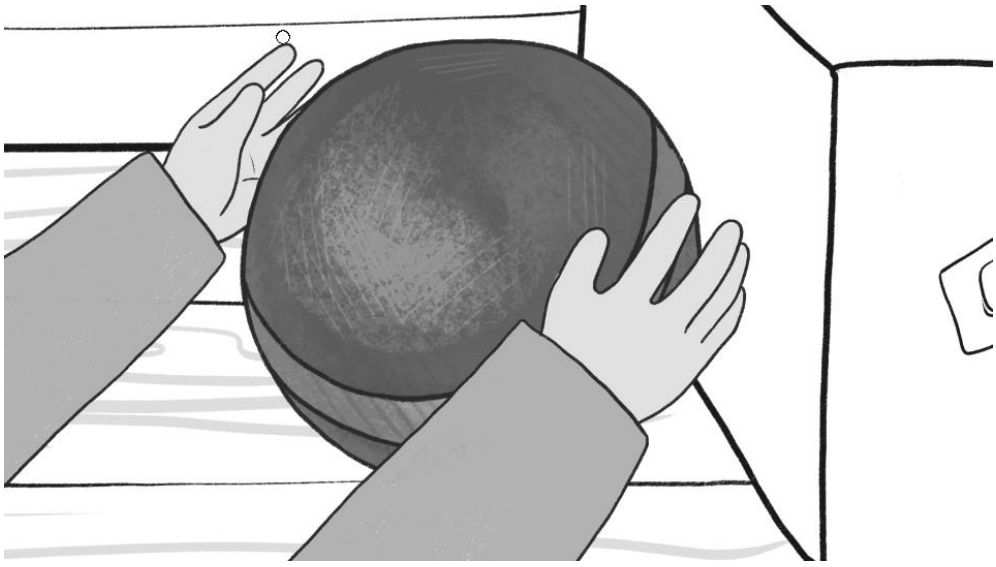
3. Проліт камери. Звук кроків по дерев’яній підлозі



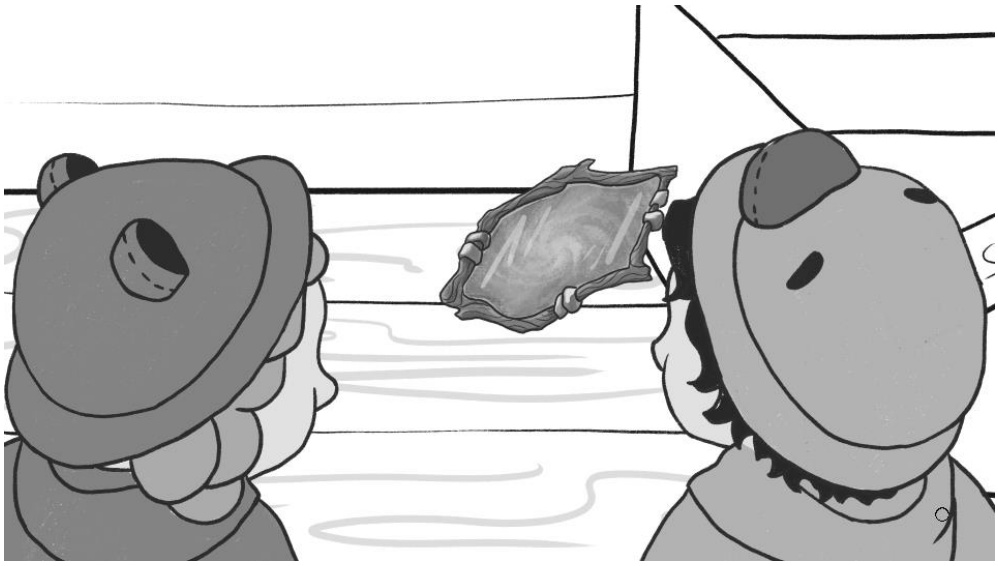
4. Камера зупиняється. Проходять діти інколи оглядаючись



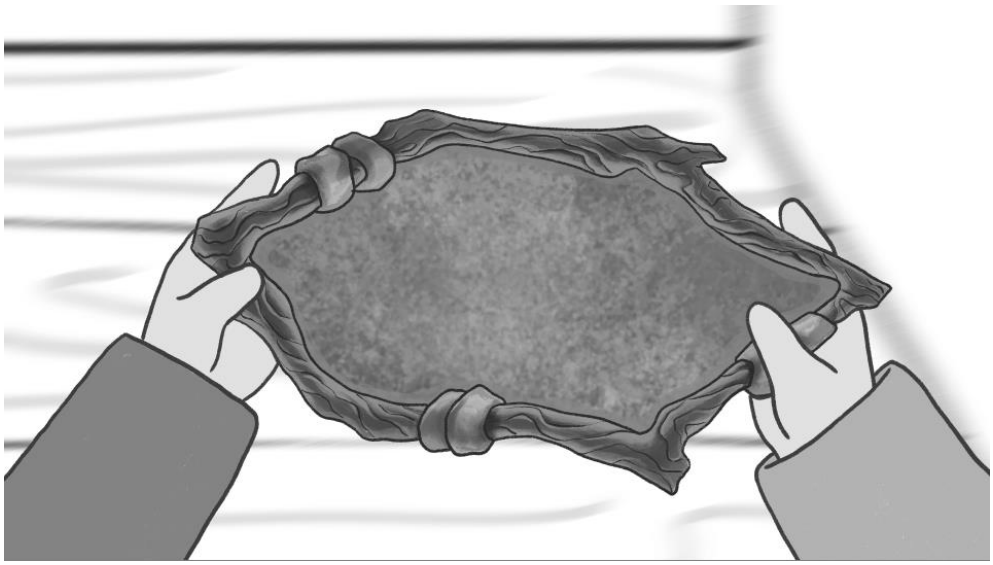
5. Камера направлена на знайдений м’яч



6. Діти забирають м’яч та знаходять під ним дивне дзеркало



7. Діти дивуються знахідці



8. Діти беруть дзеркало у руки та їх затягує у магічний вирій

9. Сцени з механіками гри “Lookinglass”