

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

Розробка візуальної айдентики інді-гри «ShadaMoon»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДг4-21

Лазурченко І. Г.

Науковий керівник: доктор філософії

Васильєв О.С.

Рецензент: д. мист., доц. Безугла Р.І.

Київ 2025

АНОТАЦІЯ

Лазурченко І. Г. Розробка візуальної айдентики інді-гри «ShadaMoon». – Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2025 рік.

У кваліфікаційній роботі розроблено комплексну візуальну айдентичу та дизайн користувацького інтерфейсу для інді-гри «ShadaMoon». На основі аналізу сучасних тенденцій ринку інді-ігор, дослідження цільової аудиторії та успішних аналогів сформовано візуальну концепцію, що базується на ідеї дуальності світів (світлого "Shada" та темного "Moon"). Створено логотип, кольорову палітру, типографічну систему та іконографію, що відображають художній стиль та наратив гри. Розроблено адаптивний, мінімалістичний користувацький інтерфейс з інтуїтивною навігацією та системою трансформації елементів при переході між світами. Проведено тестування дизайнерських рішень, що підтвердило їх функціональність та естетичну привабливість.

Ключові слова: інді-гра, геймдизайн, візуальна айдентика, користувацький інтерфейс, UI/UX дизайн, графічний дизайн, «ShadaMoon», дуальність світів, платформер.

SUMMARY

Lazurchenko I. H. Development of the visual identity of the indie game "ShadaMoon". – Manuscript.

Qualifying work for obtaining a bachelor's degree in the specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2025.

The qualification paper developed a comprehensive visual identity and user interface design for the indie game «ShadaMoon». Based on the analysis of current trends in the indie games market, research of the target audience and successful analogues, a visual concept based on the idea of duality of Worlds (light "Shada" and Dark "Moon") was formed. A logo, color palette, topographic system, and iconography were created to reflect the game's artistic style and narrative. An adaptive, minimalistic user interface with intuitive navigation and a system for transforming elements when switching between worlds has been developed. Design solutions were tested, which confirmed their functionality and aesthetic appeal.

Keywords: indie game, game design, visual identity, user interface, UI/UX design, graphic design, Shadowmoon, duality of Worlds, platformer.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВІЗУАЛЬНОЇ АЙДЕНТИКИ ТА ДИЗАЙНУ КОРИСТУВАЦЬКОГО ІНТЕРФЕЙСУ ДЛЯ ІНДІ-ІГОР ...	11
1.1. Аналіз ринку інді-ігор та концепція гри «ShadaMoon».....	11
1.2. Еволюція дизайну інді-ігор.....	13
1.3. Принципи та підходи до розробки візуальної айдентики для інді-ігор.....	16
1.4. Особливості дизайну користувацького інтерфейсу для інді-ігор.....	19
Висновки до розділу 1.....	22
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ ТА АНАЛІЗ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ РІШЕНЬ ДЛЯ ГРИ «SHADAMOON»	24
2.1. Аналіз цільової аудиторії та вимог користувачів до гри «ShadaMoon».....	24
2.2. Дослідження аналогів візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу в інді-іграх.....	27
2.3.Розробка візуальної концепції гри «ShadaMoon».....	30
2.4. Особливості створення елементів користувацького інтерфейсу для гри «ShadaMoon».....	34
Висновки до розділу 2.....	37
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ВІЗУАЛЬНОЇ АЙДЕНТИКИ ТА КОРИСТУВАЦЬКОГО ІНТЕРФЕЙСУ ДЛЯ ГРИ «SHADAMOON».....	40
3.1. Розробка елементів візуальної айдентики гри «ShadaMoon».....	40
3.2. Створення компонентів користувацького інтерфейсу та інтерактивних елементів.....	46
3.3. Впровадження та тестування розроблених дизайнерських рішень...	52
Висновки до розділу 3.....	55
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	58
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	61
ДОДАТКИ.....	67

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Сучасний ринок інді-ігор демонструє надзвичайно динамічний розвиток, що підтверджується статистичними даними: у 2024 році кількість випущених інді-проектів досягла понад 13 тисяч найменувань, що становить 99% від загальної кількості випущених ігор [1]. При цьому інді-ігри майже наздогнали AAA та AA проекти за доходами, демонструючи стабільне зростання з 2020 року, коли пандемія сприяла розширенню аудиторії гравців [1]. В Україні також спостерігається позитивна динаміка. Кількість нових інді-ігор зросла на 66,9% за 2023 рік [2], що свідчить про вагомий потенціал цього сегменту на локальному ринку.

Водночас, висока конкуренція ставить перед розробниками інді-ігор виклик: як виділитися серед тисяч подібних проектів? У 2024 році лише на платформі Steam з'явилося 19 тисяч ігор, що на 33% більше, ніж у попередні роки [3]. У таких умовах візуальна айдентика та користувацький інтерфейс стають критично важливими факторами успіху інді-гри. Унікальний візуальний стиль та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс підвищують шанси гри привернути увагу потенційних гравців та забезпечити комфортний користувацький досвід.

Зростання технологічних можливостей та доступність інструментів розробки відкривають перед інді-студіями та окремими розробниками нові горизонти для творчих експериментів із візуальною складовою та інтерфейсними рішеннями. Досвід успішних інді-проектів, таких як *Hollow Knight*, *Celeste* та *Hades*, демонструє, що ефективна візуальна айдентика та вдалий дизайн інтерфейсу можуть компенсувати обмеженість ресурсів та забезпечити комерційний успіх гри [4].

У цьому контексті розробка візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу для інді-гри «ShadaMoon» набуває особливої актуальності, оскільки створення унікального та впізнаваного стилю з інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом є ключовими елементами для виділення проекту серед конкурентів та завоювання цільової аудиторії.

Мета дослідження полягає у розробці візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу для інді-гри «ShadaMoon», що відповідатиме сучасним тенденціям ринку та забезпечить високий рівень користувацького досвіду.

Для вирішення поставленої мети в кваліфікаційній роботі були поставлені та вирішені такі **завдання дослідження**:

- проаналізувати сучасний стан ринку інді-ігор та визначити місце проєкту «ShadaMoon» в його структурі;
- дослідити теоретичні принципи та підходи до розробки візуальної айдентики для інді-ігор;
- визначити особливості проєктування користувацького інтерфейсу для інді-ігор;
- проаналізувати конкурентне середовище визначити сучасні тренди для інді-ігор;
- розробити концепцію візуальної айдентики для гри «ShadaMoon»;
- створити дизайн користувацького інтерфейсу гри «ShadaMoon» на основі визначених принципів та підходів;
- зреалізувати та протестувати розроблені дизайнерські рішення.

Об'єкт дослідження є процес розробки візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу для інді-ігор.

Предмет дослідження є методи та засоби створення візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу для інді-гри «ShadaMoon».

Методи дослідження. Системний підхід став основним методом дослідження, якій передбачає типологічний і структурний аналіз, системні дослідження якостей об'єктів дизайну. Для вирішення поставлених завдань використано комплекс взаємодоповнюючих методів:

- аналіз науково-теоретичної літератури та інтернет-джерел для визначення понятійного апарату дослідження та сучасних тенденцій у галузі;
- порівняльний аналіз існуючих інді-ігор для виявлення успішних підходів до візуальної айдентики та дизайну інтерфейсів;

- синтез дизайнерських рішень на основі теоретичних принципів та практичного досвіду;
- моделювання ігрових ситуацій для перевірки ефективності розроблених рішень;
- прототипування та тестування інтерфейсу з метою оптимізації користувацького досвіду.

Елементи наукової новизни одержаних результатів полягають у поглибленому, комплексному дослідженні провідних тенденцій створення візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу для інді-гри «ShadaMoon» та в систематизації отриманих результатів. В роботі запропоновано удосконалення методів проектування візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу для інді-гри, зокрема використання інтегрованого підходу, що поєднує елементи айдентики з ігровими механіками на прикладі проєкту «ShadaMoon». Запропоновано модель взаємодії візуальних елементів та користувацького інтерфейсу, що забезпечує цілісний користувацький досвід, плавну зміну всіх елементів при переході між світами та підвищує ефективність сприйняття гри цільовою аудиторією.

Практичне значення одержаних результатів. Практичне значення одержаних результатів визначається можливістю застосування розроблених підходів та методологій для інших інді-проєктів, особливо тих, що будуються на концепції дуальності або трансформації ігрового світу. Розроблені дизайнерські рішення та рекомендації можуть бути використані при розробці інших інді-ігор, особливо проєктів жанру платформер з елементами головоломок. Матеріали дослідження також можуть знайти застосування в навчальному процесі підготовки фахівців з гейм-дизайну та візуальних комунікацій, а розроблені принципи інтеграції візуальної айдентики з механіками гри можуть бути адаптовані для різних типів інтерактивних проєктів.

Апробація результатів дослідження. Результати кваліфікаційної роботи було представлено на II Міжнародній науково-практичній конференції

«Achievements of Science and Applied Research» («Досягнення науки та прикладних досліджень»), яка відбулася 19-21 травня 2025 року в м. Дублін, Ірландія, що підтверджено сертифікатом про участь (додаток А, рис. А.1).

Прийняла участь у I Міжнародному відкритому конкурсі творчих дизайн-проектів «Арт-погляд»-2025, пам'яті Володимира Томашевського», який присвячений 95-річчю Криворізького державного педагогічного університету, м. Кривий Ріг, 25 квітня 2025 року. У номінації «АРТ-ГРАФІКА» представлено авторську роботу «АВТОПОРТРЕТ ДИЗАЙНЕРА», яка відображає творчий шлях та професійну ідентичність автора. За результатами конкурсу отримано диплом учасника (додаток А, рис. А.2).

Публікації. За результатами дослідження опубліковано тези на тему: «THE EVOLUTION OF INDIY GAME DESIGN» (додаток А).

Структура і обсяг роботи відбиває цілі та завдання дослідження. Повний обсяг кваліфікаційної роботи становить 86 сторінок друкованого тексту; обсяг основної частини роботи складає 67 сторінок. Список використаних джерел містить 50 позицій. Додатки подано на 19 сторінках.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВІЗУАЛЬНОЇ АЙДЕНТИКИ ТА ДИЗАЙНУ КОРИСТУВАЦЬКОГО ІНТЕРФЕЙСУ ДЛЯ ІНДІ-ІГОР

1.1. Аналіз ринку інді-ігор та концепція гри «ShadaMoon»

Сучасний ринок інді-ігор демонструє стрімке зростання як за обсягами, так і за комерційним успіхом, створюючи конкурентне середовище, в якому візуальна айдентика та користувацький інтерфейс стають ключовими факторами диференціації. За статистичними даними 2024 року, частка доходу від інді-ігор у сервісі Steam досягла знакової позначки у 48% від загального обсягу, що свідчить про фактичне зрівняння з AAA-проектами та демонструє подвоєння показників порівняно з 2021 роком [5]. Загальний дохід ринку інді-ігор склав 4 млрд доларів із продажем 295 млн копій, що свідчить про формування стабільного та прибуткового сегменту ігрової індустрії [5].

Зростаюча конкуренція підтверджується кількістю нових релізів: лише у 2023 році на платформі Steam вийшло 13,7 тисяч інді-проектів [6]. Ця тенденція сформувала специфічне середовище, в якому унікальна візуальна презентація та інтуїтивний інтерфейс стають не просто бажаними характеристиками, а необхідними умовами для привернення уваги гравців та досягнення комерційного успіху.

Аналіз успішних інді-проектів дозволяє виявити чинники, що сприяють їхньому виокремленню на перенасиченому ринку. Серед ігор, які досягли надзвичайного успіху в 2023-2024 роках, можна виділити *Black Myth: Wukong* (20,6 млн копій), *Palworld* (20,1 млн копій), *Manor Lords* та *Enshrouded* [5]. Ці проекти демонструють, що ретельно розроблена візуальна ідентичність, яка гармонійно поєднується з механіками гри та підкреслює її унікальність, є одним із найвагоміших факторів успіху.

Тенденції розвитку ринку інді-ігор включають:

- мультиплатформенність: Зростання крос-платформних релізів, особливо для мобільних пристроїв [7];

- гібридно-казуальні ігри: Поєднання глибокого геймплею з доступністю [7];
- використання ІІІ: Автоматизація генерації контенту, що відкриває нові можливості для малих команд [7];
- фокус на візуальну виразність: Чітка айдентика як ключовий елемент маркетингу та впізнаваності [8].

Український ринок інді-ігор також демонструє суттєве зростання. У 2023 році кількість нових інді-проектів від українських розробників зросла на 66,9% [7], що свідчить про активізацію незалежних команд та формування конкурентного локального середовища. Здебільшого це пов'язано з доступністю інструментів розробки та можливістю малих команд створювати якісний продукт із обмеженими ресурсами.

В цьому контексті проєкт «ShadaMoon» позиціонується як платформер з елементами головоломок і дослідження світу, що орієнтований на аудиторію віком 13-35 років, яка цінує візуальне мистецтво, атмосферні ігри та оригінальні механіки. Концептуально гра базується на унікальній ідеї дуального світу, розділеного на світлу (Shada) і темну (Moon) частини, з можливістю гравця взаємодіяти з обома вимірами та впливати на їхні властивості.

Ключовими механіками «ShadaMoon» є:

- перемикання між світлим і темним світами;
- зміна властивостей предметів та ландшафту при перемиканні;
- маніпуляції з часом, що впливають на головоломки та навколишній світ;
- прогресивна система здібностей персонажа, що розширює можливості дослідження

Аналіз ринку дозволяє позиціонувати «ShadaMoon» у ніші атмосферних платформерів з унікальною механікою, схожою до успішних проєктів *Hollow Knight* (4 млн копій) [9] та *Celeste* (понад 1 млн копій) [10], але з власним, оригінальним підходом до ігрової механіки та візуальної естетики.

Жанрова спрямованість «ShadaMoon» відповідає одному з найпопулярніших напрямків на ринку інді-ігор — платформери та 2D-пригоди

залишаються стабільно популярними серед гравців, особливо коли пропонують унікальні візуальні рішення та нові ігрові механіки [6].

Таким чином, аналіз ринку інді-ігор демонструє сприятливі умови для проєкту на кшталт «ShadaMoon», де ключовими факторами успіху стають чітко виражена візуальна ідентичність та інтуїтивно зрозумілий користувацький інтерфейс, що підтримують унікальну механіку взаємодії між світлим і темним світами.

1.2. Еволюція дизайну інді-ігор

Сучасна індустрія відеоігор стрімко розвивається, зростає попит на проєкти, що поєднують у собі інноваційний підхід до розробки, унікальну художню стилістику та глибокий сюжетний зміст. Особливе місце в цій індустрії займають інді-ігри, які вирізняються своєю оригінальністю, авторським підходом і свободою творчого вираження. Одним із ключових елементів успішної інді-гри є візуальна ідентичність і користувацький інтерфейс (UI), що не лише забезпечує взаємодію гравця зі світом гри, але й формує емоційне занурення та підсилює наративні аспекти. Розвиток дизайну інді-ігор проходив кілька важливих етапів, кожен з яких мав свої характерні риси, обумовлені як технічними можливостями, так і соціокультурними змінами у геймерській спільноті.

На основі літературних джерел та аналізу значної кількості скрінів інтерфейсів інді-ігор різних періодів визначено, що дизайн інді-ігор проходив еволюцію разом із розвитком технологій, культури геймінгу та інструментів розробки. Результати аналізу особливостей естетики інді-ігор дозволили виокремити основні етапи розвитку. Огляд особливостей дизайну інді-ігор різних періодів – від 1970-х до сучасності представлено нижче.

Ранній етап зародження та розвитку дизайну інді-ігор припав на 1970-1980 роки. Ігри створювалися ентузіастами на ранніх домашніх комп'ютерах. Простота гейм дизайну визначалася піксельною 2D графікою та обмеженою анімацією. Розповсюдження ігор відбувалося через дискети, BBS, перші

інтернет-форуми. Типовими жанрами того часу стали платформери, аркади, текстові квести. Як приклад можна навести *Akalabeth: World of Doom* (1980) – першу рольова інді-гра, що є попередником серії *Ultima*.

1990 роки можна визначити як перехідний період, для якого характерним було зростання якості, але обмежене поширення. Основним каналом поширення інді-ігор стали BBS (Bulletin Board Systems) і CD-диски. Поширення отримали безкоштовної демо-версії з можливістю купити повну версію гри. Збільшилося жанрове розмаїття. Типовими жанрами того часу були пригодницькі квести, платформери та шутери. Як приклад можна навести гру *Doom* (1993), що була створена малою командою, яка пізніше перетворилась на велику компанію-розробника відеоігор id Software.

Період 2000–2010 років можна назвати періодом стрімкого розвитку інді-сцени, що було обумовлено доступністю до інструментів дизайн-проектування таких як Flash, GameMaker, Construct, Unity, RPG Maker. Наприклад, простота створення в Adobe Flash сприяла масовості розробки інді-ігор. Актуальними стали авторський стиль, експериментальні механіки, нестандартна графіка, глибокі наративи. Фокус розробки був спрямований на унікальність продукту, а не на графіку. В цей час часто використовували піксель-арт як свідому стилізацію, що не була пов'язана з технологічними обмеженнями. Піксель-арт та обмежена кольорова палітра, простий, 2D, часто ретро-стиль – характерні ознаки дизайну даного періоду. Запуск платформ, таких як Steam, Xbox Live Arcade, App Store, забезпечили незалежним розробникам можливість публікувати свої ігри в безпосередньо в інтернет-середовищі. В цей період відбулося формування спільноти інді-розробників.

Період 2010-2015 років відзначився ще більш стрімким розвитком розробки інді-ігор, які отримали подальшу популярність завдяки фестивалям (IndieCade, IGF) та документальним фільмам (*Indie Game: The Movie*). Для даного періоду характерними стали: експерименти та художня виразність; глибокі історії, часто з емоційним підтекстом; різноманітні стилі – від мінімалізму і монохромної графіки до детальної анімації; поява художніх

відеоігор (Limbo, Journey, Fez); покращення візуального стилю, уваги до кольорів, композиції, світла й анімації (Hotline Miami, Don't Starve); звук і музика, як складові дизайну, частина геймплею та наративу (Thomas Was Alone, Bastion); наративний експеримент, де замість лінійного сюжету наявні атмосфера, натяки, символіка (The Stanley Parable, To the Moon). Основним трендом періоду стало зростання популярності інді-ігор завдяки платформам як Steam та Kickstarter .

Комерціалізація та розширення аудиторії стали головними особливостями розвитку в індустрії інді-ігор 2015–2020 років. Трендом даного періоду стало здобуття інді-іграми комерційного успіху та визнання критиків. Для цього періоду актуальними стали високий професійний рівень та жанрове розмаїття. Інді ігри перестають бути аматорськими, стають мейнстрімом, а їх хіти на рівні AAA-проектів за впливом та популярністю, але за значно меншими бюджетами. Проте відбулося зростання бюджетів та професіоналізація інді-студій. Підтримка великих платформ (таких як Nintendo Switch) дозволяє активно просувати інді-ігри. Актуальними для дизайну даного періоду є багатожанровість і кросплатформеність. Для дизайну інді-ігор 2015-2020 років стали характерними: сильна візуальна ідентичність, де стиль кожної гри став виразнішим, впізнаваним навіть з одного кадру (*Cuphead*, *GRIS*); гібридність жанрів та поєднання в окремій інді-ігрі кілька жанрових стилів та механік (*Slay the Spire*, *Hades*); покращена 2D та 3D графіка, високий рівень деталізації тощо .

Сучасний етап розвитку дизайну інді-ігор, що триває 2020 року по теперішній час, можна визначити як період зрілості, комерційного успіху, культурної глибини, інтерактивності та розмаїття. Для сучасного періоду актуальним є: використання штучного інтелекту та новітніх технологій при генерації контенту та Voice AI; фокус на доступності, інклюзивності, нестандартних ігрових досвідах; розширення тематики ігор (ментальне здоров'я, ідентичність, соціальні проблеми тощо); змішування жанрів та платформ (VR, мобільні, Steam Deck), використання TikTok, YouTube та стрімів у популяризації інді-ігор. Активно відбувається залучення наративу, тематики

ідентичності: більше особистісних історій, соціальних тем, філософії (*Before Your Eyes, Spiritfarer*) тощо. Розробники все частіше використовують елементи рідної локальної культури та фольклору у візуальному стилі (*Roadwarden, українські проєкти як Molfar*). В інді-іграх з'являється камера, сцени, монтаж, як у фільмах (*Sable, Norco*). Графіка в інді-іграх набуває нового рівня. Характерною є високоякісна 3D графіка і віртуальна реальність. Деякі дизайн-проєкти вражають художньою графікою, хоча і не прагнуть до фотореалізму (*Planet of Lana, Little Nightmares II*). Актуальними є інтерактивні сюжети з глибокими моральними виборами.

1.3. Принципи та підходи до розробки візуальної айдентики для інді-ігор

Візуальна айдентика в інді-іграх є фундаментальним елементом бренду, що забезпечує його впізнаваність, формує емоційний зв'язок з аудиторією та диференціює гру серед конкурентів. Вона охоплює комплексну систему візуальних елементів, що утворюють унікальний ідентифікаційний образ гри — від логотипу до інтерфейсу та ігрового світу [11]. Для інді-проєктів, які зазвичай обмежені в маркетингових бюджетах, візуальна айдентика набуває особливого значення, стаючи основним інструментом комунікації з потенційними гравцями. Узгоджений візуальний стиль, який відображає суть гри та охоплює всі точки взаємодії з гравцями, суттєво підвищує шанси на комерційний успіх [12].

Серед ключових принципів розробки ефективної візуальної айдентики для інді-ігор можна виділити такі основні аспекти.

Теорія кольору відіграє критичну роль у формуванні емоційного впливу гри. Психологія кольорів є потужним інструментом, де теплі відтінки (помаранчевий, жовтий) створюють атмосферу енергійності та дружності, тоді як холодні кольори (синій, сірий) сприяють зануренню в науково-фантастичні або містичні світи [11].

Контрастність кольорів також використовується для акцентування важливих елементів інтерфейсу, наприклад, червоний колір інтуїтивно сприймається як індикатор небезпеки або критичної інформації. У контексті гри «ShadaMoon» теорія кольору набуває особливого значення, оскільки дуальність світлого і темного світів відкриває можливості для використання контрастних кольорових схем, що підкреслюють різницю між вимірами та їхню взаємодію.

Типографіка у візуальній айдентиці інді-ігор має не лише забезпечувати читабельність, але й відповідати загальній стилістиці та жанру. Шрифти мають бути адаптовані під роздільну здатність екрана, особливо для піксельних ретро-ігор [13]. Вибір типографіки суттєво впливає на сприйняття гри: готичні шрифти підходять для хоррор-ігор, округлі — для казуальних платформерів, а футуристичні — для науково-фантастичних сетингів.

Іконографія виконує функцію швидкої комунікації з гравцем через візуальні символи. Прості піктограми (здоров'я, броня, ресурси) забезпечують інтуїтивне сприйняття ігрової інформації без необхідності текстових пояснень [14]. Іконки мають інтегруватися в загальний візуальний стиль гри, зберігаючи при цьому функціональну зрозумілість. Для «ShadaMoon» іконографія може відображати дуальність світів через відповідні символи, які змінюються при переході між вимірами.

Візуальна композиція визначає розташування елементів інтерфейсу та загальну естетику світу гри. Принципи балансу, контрасту, пропорційності та спрямування уваги є ключовими для створення гармонійного візуального досвіду [11]. Використання ліній та форм для навігації погляду гравця (наприклад, діагоналі для підкреслення динаміки в екшн-послідовностях) допомагає керувати увагою та посилювати емоційний вплив.

Стилістичні підходи до візуальної айдентики суттєво впливають на сприйняття гри та її маркетинговий потенціал. В таблиці 1.1 представлено стилістичні підходи до візуальної айдентики та їх характеристики в інді-іграх. Для «ShadaMoon» найбільш релевантним видається мальований стиль із

елементами акварельних текстур, що дозволить створити контрастний візуальний образ для світлого і темного світів, підкреслюючи їхню естетичну різницю та емоційний вплив.

Таблиця 1.1.

Стилістичні підходи до візуальної айдентики та їх характеристики в інді-іграх

№ з/п	Стиль	Жанр ігор	Характеристики
1	Піксель-арт	Платформери, ретро-RPG	Ретро-естетика, низька роздільність, ностальгія
2	Мінімалізм	Головоломки, стратегії	Простота форм, монохромна палітра, чіткість
3	Мальований	Пригоди, наративні ігри	Рукотворна текстура, акварельні ефекти, експресивність
4	Низькополігональний 3D	Інді-шутери, симулятори	Стилізовані моделі, абстрактність, швидкість розробки
5	Геометричний	Головоломки, ритм-ігри	Чисті форми, чіткі лінії, візуальна ясність

Вплив айдентики на впізнаваність бренду та залучення гравців проявляється у кількох аспектах:

- впізнаваність: Унікальний логотип і кольорова палітра роблять гру помітною в цифрових магазинах та соціальних мережах;
- емоційний зв'язок: Стилістика гри формує тривалий емоційний відгук у гравців, що сприяє лояльності до бренду;
- консистентність: Єдність елементів айдентики (інтерфейс, анімація, рекламні матеріали) підсилює довіру до бренду та формує цілісний образ.

Прикладом ефективною візуальною айдентикою є проєкт «Втрачені скарби 1960-х», де студія BRATY Art Studio використала стилізацію point-and-click та ізометричну графіку для відтворення атмосфери творчості українських мисткинь [15]. Цей підхід не лише зробив гру візуально відмінною, але й підкреслив її культурний контекст.

Для проєкту «ShadaMoon» принципи розробки візуальної айдентики мають враховувати дуальність ігрового світу, з чітким візуальним розмежуванням, але гармонійним поєднанням світлого та темного вимірів. Цільова айдентика має підкреслювати унікальну механіку гри та створювати впізнаваний образ, що виокремлюватиме проєкт серед конкурентів у жанрі платформерів з елементами головоломок.

1.4. Особливості дизайну користувацького інтерфейсу для інді-ігор

Дизайн користувацького інтерфейсу (UI) в інді-іграх є критично важливим елементом, що безпосередньо впливає на ігровий досвід, доступність гри та плавність геймплею. Для невеликих інді-команд з обмеженими ресурсами, ефективний UI-дизайн часто стає результатом інноваційних підходів та творчих рішень, що компенсують технічні та бюджетні обмеження [16].

Інформаційна архітектура в сучасних інді-іграх характеризується тенденцією до мінімалізму та контекстуальної інтеграції інтерфейсу в ігровий світ. Дієгетичний підхід, коли елементи UI органічно вбудовуються в наратив та візуальне середовище гри, стає все популярнішим [17]. Наприклад, у *Dead Space* стан здоров'я відображається на спині персонажа, а в *Metro Exodus* карта фізично існує в світі гри як предмет, з яким взаємодіє персонаж [17]. Це дозволяє зменшити розрив між геймплеєм та інтерфейсом, посилюючи занурення гравця. Інді-гра *Inside* взагалі майже не використовує класичний UI, покладаючись на візуальні підказки та фізичну взаємодію, що значно посилює атмосферу та імерсивність [17].

Дизайн взаємодії в інді-проєктах часто відрізняється нестандартними рішеннями, що компенсують обмеженість ресурсів та стають характерною рисою гри. Наприклад, у *Before Your Eyes* геймплей побудований на керуванні через вебкамеру, де гравець взаємодіє з грою шляхом кліпання очей [17]. Такі інноваційні підходи не лише виокремлюють гру на ринку, але й створюють запам'ятовуваний досвід, що сприяє популярності через "сарафанне радіо".

Патерни навігації в інтерфейсах інді-ігор часто наслідують успішні рішення, вже прийняті гравцями, але з креативними адаптаціями. Логічна організація елементів може імітувати реальні об'єкти (наприклад, інвентар у вигляді фізичної сумки) або використовувати прості, інтуїтивно зрозумілі іконки. У *Super Mario Odyssey* навігація інтуїтивна завдяки чіткому розміщенню елементів та логічній ієрархії інформації [18].

Системи зворотного зв'язку є ключовими для підтвердження дій гравця та підтримки постійного залучення. В інді-іграх це реалізується через візуальні та звукові сигнали: зміна кольору елементів при наведенні, анімації підтвердження, вібрація контролера або характерні звуки. Наприклад, в *Hollow Knight* пошкодження ворога супроводжується ефектами трясіння екрана та специфічними звуками, що підтверджують успішну атаку.

Вплив інтерфейсу на досвід гравця проявляється у кількох ключових аспектах:

- занурення: Інтерфейси, інтегровані в світ гри, зменшують відчуття "штучності" та підтримують імерсію;
- доступність: Адаптивні інтерфейси з налаштуваннями контрастності або альтернативними схемами керування розширюють аудиторію гри;
- плавність геймплею: Непомітний, але функціональний UI забезпечує безперервний ігровий процес без відволікань.

Баланс між естетичною привабливістю та функціональною зручністю є особливо важливим для інді-ігор, де художня виразність часто є ключовою перевагою. Наприклад, у *Cuphead* ретро-стилістика інтерфейсу підкреслює загальну атмосферу 1930-х років, але всі елементи залишаються інтуїтивно зрозумілими [19]. Обмеження ресурсів змушує інді-розробників використовувати прості векторні елементи або мінімалістичні шрифти, що часто призводить до елегантних рішень, як у випадку з *Stardew Valley* [20]. Розглянемо приклади успішних та невдалих рішень у дизайні інтерфейсів інді-ігор. Всі успішні ігри мають наступні переваги:

- *Hollow Knight*. Чіткі іконки мапи та мінімалістичне відображення здоров'я, що органічно вписуються в естетику гри;
- *Return of the Obra Dinn*: Інтерфейс-симулятор книги, який є частиною наративу та додає глибини ігровому досвіду.

Невдалі ігри також маєть особливості, які призвели до негативних наслідків:

- деякі ранні інді-ігри з перенасиченими меню, де важко знайти потрібні опції через надмірну креативність у дизайні;
- ігри з необґрунтовано складною навігацією, де гравцю доводиться проходити через кілька екранів для доступу до базових функцій.

Для проєкту «ShadaMoon», враховуючи його концепцію дуального світу, оптимальним підходом до дизайну інтерфейсу буде мінімалістичний UI з елементами дієгетичної інтеграції, що відображає зміни між світлим і темним вимірами. Інтерфейс має візуально трансформуватися при перемиканні світів, зберігаючи при цьому функціональну послідовність та інтуїтивність. Це дозволить підкреслити унікальну механіку гри та посилити емоційний вплив від взаємодії з різними вимірами. Зважаючи на специфіку платформерів з елементами головоломок, інтерфейс «ShadaMoon» має бути ненав'язливим під час активного геймплею, але достатньо інформативним для підтримки вирішення головоломок. Системи зворотного зв'язку мають візуально відрізнятися для світлого і темного світів, створюючи відчуття справжнього переходу між вимірами.

Висновки до розділу 1

Проведене у першому розділі дослідження теоретичних основ візуальної айдентики та дизайну користувацького інтерфейсу для інді-ігор дозволило сформулювати комплексне розуміння сучасного стану галузі та визначити ключові принципи, що стануть основою для розробки проєкту «ShadaMoon».

1. З'ясовано, що ринку інді-ігор демонструє динамічний розвиток, з досягненням знакового показника у 48% від загального доходу на платформі Steam. Ця тенденція свідчить про формування зрілого, конкурентоспроможного середовища, в якому візуальна виразність та інтуїтивність інтерфейсу стають критичними факторами диференціації. Успіх проєктів *Black Myth: Wukong*, *Palworld* та інших інді-ігор, що досягли багатомільйонних продажів, підтверджує потенціал ринку та важливість чіткої візуальної ідентичності.

2. Проаналізовано, виокремлено і охарактеризовано основні етапи розвитку дизайну відеоігор. Виявлено, що для інді-проєктів ключовими елементами є теорія кольору, типографіка, іконографія та візуальна композиція. Ці компоненти формують цілісний візуальний образ, що впливає на впізнаваність бренду та залучення аудиторії. Систематизація стилістичних підходів дозволила встановити залежність між візуальним стилем та жанром гри, що є принциповим для позиціонування проєкту «ShadaMoon» як атмосферного платформера з елементами головоломок.

3. Визначено, що дизайну користувацького інтерфейсу виявляє тенденцію до мінімалізму та інтеграції UI-елементів у ігровий світ (дієгетичний підхід). Успішні кейси, такі як *Hollow Knight* та *Inside*, демонструють ефективність ненав'язливих, але функціональних інтерфейсів, що підтримують занурення та плавність геймплею. Баланс між естетичною привабливістю та функціональною зручністю визначено як один із ключових принципів проєктування UI для інді-ігор.

На основі синтезу теоретичних положень та аналізу практичних кейсів для проєкту «ShadaMoon» визначено наступні концептуальні засади розробки:

- дуальність як ключова концепція — візуальна айдентика має відображати концепцію розділення світу на темну (Shada) і світлу (Moon) частини через контрастну кольорову палітру, відмінні стилістичні рішення та гармонійні переходи між вимірами;
- мальований стиль з елементами акварельних текстур — цей підхід оптимально відповідає жанровій спрямованості гри та дозволить створити виразний візуальний образ, що запам'ятовується;
- мінімалістичний інтерфейс з елементами дієгетичної інтеграції — UI має бути ненав'язливим під час активного геймплею, але достатньо інформативним для підтримки вирішення головоломок, а також візуально трансформуватися при перемиканні між світлим і темним вимірами;
- інтуїтивна система зворотного зв'язку — візуальні та звукові сигнали мають чітко відрізнятися для різних вимірів, підтримуючи відчуття справжнього переходу між світами;
- адаптивність до ресурсних обмежень — дизайнерські рішення повинні враховувати типові для інді-проектів обмеження в бюджеті, часі та технічних можливостях.

Встановлені теоретичні основи формують підґрунтя для подальшого дослідження та практичної розробки візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу гри «ShadaMoon». У наступному розділі буде здійснено детальний аналіз цільової аудиторії, розроблено дизайн-концепцію візуальної айдентики та створено прототипи ключових елементів користувацького інтерфейсу з урахуванням визначених теоретичних засад.

РОЗДІЛ 2.

ДОСЛІДЖЕННЯ ТА АНАЛІЗ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ РІШЕНЬ ДЛЯ ГРИ «SHADAMOON»

2.1. Аналіз цільової аудиторії та вимог користувачів для гри «ShadaMoon»

Розробка візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу для інді-гри потребує глибокого розуміння потреб та очікувань цільової аудиторії. Особливо це важливо для проєктів з унікальною концепцією, таких як «ShadaMoon», де дуальність світів створює додаткові виклики для дизайну та має узгоджуватися з очікуваннями потенційних гравців. Систематичний аналіз цільової аудиторії слугує фундаментом для визначення параметрів дизайну, спрямованих на максимальну відповідність потребам користувачів [21].

Відповідно до проведеного дослідження, демографічний профіль цільової аудиторії інді-платформерів з елементами головоломок характеризується такими особливостями:

- вікова категорія: 25-40 років, що охоплює гравців з розвиненим естетичним смаком та достатнім ігровим досвідом [21, 22];
- гендерний розподіл: переважно чоловіки (близько 65%), проте спостерігається тенденція до збільшення жіночої аудиторії, особливо для ігор з унікальним візуальним стилем та наративом [21];
- зайнятість: більшість становлять креативні фахівці (дизайнери, програмісти, митці) та студенти, які шукають розваги у вільний час та цінують нетрадиційний підхід до геймдизайну [21, 22].

Психографічний аналіз дозволяє глибше зрозуміти мотивацію та переваги потенційних гравців:

- цінності: інноваційність, авторський стиль, емоційна глибина, нестандартний підхід до розв'язання проблем [21, 23];
- інтереси та переваги: експериментальні механіки, нелінійні наративи, візуально оригінальні естетики, незалежне мистецтво [21];

- стиль життя: Активна участь у цифрових спільнотах (Steam, itch.io, соціальні мережі), інтерес до незалежних розробників та нішевих продуктів [21, 22].

Для дослідження цільової аудиторії та визначення вимог користувачів застосовано комплекс методів, що дозволяють отримати всебічне розуміння потреб гравців:

- онлайн-сурвеї: використання цифрових форм для збирання кількісних даних про демографію, ігрові преференції та очікувані механіки. Це допомогло визначити загальні тренди та споживчі потреби [24];
- структуровані інтерв'ю: Глибинні розмови з представниками цільової аудиторії для розуміння нюансів їхньої поведінки та емоційних реакцій на концепцію гри [24];
- фокус-групи: проведення модерованих дискусій у малих групах для обговорення концепції дуальних світів та мистецького напрямку гри [24];
- аналіз ринку: Дослідження успішних інді-проектів у жанрі платформерів з елементами головоломок та вивчення відгуків гравців [24].

На основі зібраних даних розроблено три ключові користувацькі персони, які представляють різні сегменти цільової аудиторії гри «ShadaMoon»:

Персона 1: «Досвідчений гравець».

- *демографія*: Олександр, 32 роки, розробник програмного забезпечення;
- *характеристики*: має великий досвід у платформерах, цінує складні головоломки та глибоку механіку;
- *очікування*: прагне технічно досконалого геймплею з плавним керуванням, шукає інноваційні механіки та високий рівень виклику;
- *сценарій використання*: грає тривалими сесіями по 1-2 години, прагне дослідити всі таємниці гри та досягти 100% проходження.

Персона 2: «Цінитель атмосфери».

- *демографія*: Марина, 28 років, графічна дизайнерка;
- *характеристики*: захоплюється візуальним наративом, надає перевагу іграм з унікальним стилем та емоційною глибиною;

- *очікування*: шукає візуально вражаючий досвід, глибокий наратив та емоційний зв'язок з персонажами;
- *сценарій використання*: грає середніми сесіями, робить скріншоти красивих сцен, звертає увагу на деталі середовища та історію

Персона 3: «Казуальний дослідник».

- *демографія*: Андрій, 38 років, вчитель;
- *характеристики*: грає періодично, цінує інтуїтивність інтерфейсу та доступність геймплею;
- *очікування*: потребує чіткого керування та зрозумілих цілей, цінує можливість грати короткими сесіями з відчутним прогресом;
- *сценарій використання*: Грає короткими сесіями по 15-30 хвилин, переважно у вихідні, потребує швидкого занурення в гру

На основі аналізу особливостей потенційних споживачів (персон) та загальних даних про цільову аудиторію визначено ключові вимоги користувачів для гри «ShadaMoon».

1. Вимоги до ігрової механіки:

- інтуїтивне керування з плавним відгуком;
- прогресивна складність головоломок, що враховує різні рівні досвіду гравців;
- унікальна механіка взаємодії між світлим і темним світами;
- можливість сесійної гри з чіткими точками збереження.

2. Вимоги до візуального стилю:

- чітке візуальне розрізнення між світлим і темним світами;
- послідовна художня стилістика з акварельними текстурами;
- емоційно виразна анімація персонажів;
- детальне опрацювання ключових сцен та локацій

3. Вимоги до інтерфейсу:

- мінімалістичний дизайн, що не заважає занурення в ігровий світ;
- інтуїтивно зрозумілі іконки та позначення;
- адаптивність інтерфейсу до різних розмірів екранів;
- візуальне відображення переходів між світами у елементах інтерфейсу

4. Вимоги до доступності:

- налаштування складності для різних рівнів досвіду;
- зрозумілі підказки для головоломок;
- чіткий зворотний зв'язок на дії гравця;
- оптимізація для комфортних ігрових сесій різної тривалості.

Проведений аналіз цільової аудиторії та визначені вимоги користувачів формують основу для подальшої розробки візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу гри «ShadaMoon». Розуміння потреб різних сегментів гравців дозволяє створити збалансований дизайн, що відповідатиме очікуванням усіх користувацьких персон при збереженні унікальної концепції дуальності світів.

2.2. Дослідження аналогів візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу в інді-іграх

Для розробки ефективної візуальної айдентики та інтерфейсу гри «ShadaMoon» проведено комплексний аналіз аналогів серед успішних інді-платформерів з елементами головоломок. Особливу увагу зосереджено на проєктах, що мають концептуальну або візуальну схожість з ідеєю дуальних світів. Це дослідження дозволяє визначити актуальні тенденції, виявити успішні підходи та уникнути потенційних проблем у розробці [25]. Серед аналогів нами визначено та охарактеризовані особливо цінні зразки.

Гра Super Meat Boy — класичний хардкорний платформер, що став еталоном жанру. Вона має наступні особливості. *Візуальна айдентика* включає яскраві кольори з домінуванням червоного та коричневого, карикатурний стиль персонажів; логотип містить грубий шрифт з виразним характером, що відповідає динамічному геймплею [25]. *Інтерфейс* — мінімалістичний, з акцентом на геймплей без відволікаючих елементів. Схема керування оптимізована для швидкості реакції, що відповідає складності гри [25].

Гра Braid — філософський платформер з унікальною механікою маніпуляції часом. *Візуальна айдентика* гри визначається контрастними кольоровими схемами з переважанням золотих та коричневих тонів, що

створюють відчуття старовини та епічності; ручний малюнок локацій додає автентичності [25]. Інформаційна ієрархія інтерфейсу будується навколо підказок та правил гри, представлених через візуальні панелі у стилі книги, органічно інтегровані в ігровий світ [25].

Гра Ori and the Blind Forest — емоційний платформер з глибоким наративом. Її *візуальна айдентика* має наступні особливості: атмосферна 2D-графіка з акцентом на світлі та тіні; кольорова палітра поєднує холодні та теплі тони, що створює контраст між безпечними та небезпечними зонами [25, 26]. *Інтерфейс* — органічно інтегрований у візуальний стиль гри, з плавними анімаціями переходів та мінімальним використанням текстових елементів [26].

Особливу цінність для розробки «ShadaMoon» представляють ігри з дуальними світами або контрастними середовищами. Гра Gris — це візуально вражаючий платформер з емоційною подорожжю через різні світи. Для *візуальної айдентики гри* характерним є те, що кожен рівень представлений унікальним кольоровим рішенням (наприклад, сині відтінки для водного середовища, червоні для емоційно напружених сцен). Акварельна стилістика створює мрійливу атмосферу [27]. На *інтерфейсі* майже повністю відсутній видимий HUD, що максимально занурює гравця у візуальний досвід. Навігація інтуїтивна, з візуальними підказками, інтегрованими в оточення [27].

Гра Celeste — це платформер, що поєднує вимогливий геймплей з емоційною історією: Для *візуальної айдентики гри* характерною є палітра холодних кольорів для підкреслення атмосфери ізоляції, що символізує внутрішню боротьбу з тривожністю, та піксельна графіка з високим рівнем деталізації [27]. *Інтерфейс* гри — мінімалістичний, з чіткою індикацією прогресу та досягнень. Важливі ігрові елементи (наприклад, «полуниці» як колекційні предмети) мають виразний дизайн, що виділяється на фоні оточення [27].

Гра Hollow Knight — це метроїдванія з унікальним художнім стилем. В *візуальній айдентичі гри* домінують темні, фіолетові та бурштинові тони, що створює готичну атмосферу. Логотип має іконічну форму з силуетом головного героя, що відразу ідентифікує гру [28]. *Інтерфейс* гри — елегантний, з

мінімальним HUD, що відображає лише найнеобхідніші параметри. Карта світу поступово розкривається, підтримуючи відчуття дослідження [28].

В таблиці 2.1 надано порівняльний аналіз елементів візуальної айдентики та інтерфейсу в іграх-аналогах та їх потенційне застосування для «ShadaMoon». Проведений аналіз дозволив визначити ключові аспекти візуальної айдентики та інтерфейсних рішень, що можуть бути адаптовані для гри «ShadaMoon»

Таблиця 2.1

Порівняльний аналіз елементів візуальної айдентики та інтерфейсу в іграх-аналогах та їх потенційне застосування для «ShadaMoon»

№ з/п	Елемент	Успішні підходи	Потенційне застосування для «ShadaMoon»
1	Логотип	Виразний шрифт (Super Meat Boy), символічні елементи (Hollow Knight)	Рукописний шрифт з інтеграцією символу місяця
2	Кольорові схеми	Контрастні палітри (Gris), тематичні кольори (Hollow Knight)	Контраст між синіми/темними (Shada) та жовтими/світлими (Moon) тонами
3	Навігація	Динамічні карти (Hollow Knight), мінімалістичні меню (Celeste)	Трансформація елементів навігації при переході між світами
4	Інформаційна архітектура	Контекстні підказки (Braid), інтегровані в світ елементи (Ori)	Різні візуальні стилі інформації для світлого і темного світів
5	Схеми керування	Інтуїтивне управління (Celeste), адаптивність до різних ситуацій (Ori)	Незмінна основа керування з контекстними модифікаторами для різних світів

Особливо важливими виявились підходи до дизайну інтерфейсу в іграх з контрастними середовищами, де елементи UI часто відображають контекстуальні зміни через:

- трансформацію кольорової палітри (як у Gris, де кольори HUD еволюціонують з прогресом);
- зміну стилістики іконок та індикаторів (наприклад, у Ori, де елементи меню відповідають актуальному середовищу);

- адаптивну прозорість елементів (як у Hollow Knight, де HUD майже непомітний у спокійних сценах і стає більш виразним під час битв) [27][28]

Аналіз інтерфейсів виявив тенденцію до мінімалізму серед успішних інді-платформерів, де ненав'язливий UI дозволяє фокусуватися на геймплеї та візуальній естетиці. Це особливо актуально для ігор з сильним мистецьким напрямком, як у випадку з «ShadaMoon». Дослідження аналогів також дозволило ідентифікувати потенційні виклики в розробці інтерфейсу для гри з дуальними світами, зокрема:

- необхідність збалансувати візуальні зміни інтерфейсу при переході між світами, зберігаючи його функціональну зрозумілість;
- важливість інтуїтивного відображення механік взаємодії між світами;
- потреба в чіткій навігаційній системі, що працює консистентно в різних контекстах [27].

Результати проведеного аналізу дозволяють сформуванати фундамент для розробки унікальної та ефективної візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу «ShadaMoon», що враховуватиме успішні практики аналогів, при цьому створюючи власну виразну ідентичність.

2.3. Розробка візуальної концепції гри «ShadaMoon»

Розробка візуальної концепції гри «ShadaMoon» проходила через ітеративний процес, що базувався на загальній ідеї дуальності світів – темного (Shada) і світлого (Moon). Концепція виникла як відображення контрасту між цими світами, їхньої взаємодії та взаємопроникнення, що мало стати основою як наративу, так і геймплею. Візуальна концепція формувалася з урахуванням психографічних характеристик цільової аудиторії, аналізу аналогів та унікальної філософії проєкту [29].

Еволюція логотипу. Ключовим елементом візуальної айдентики стала розробка логотипу, що пройшла кілька етапів еволюції. Початковий ескіз інді-гри «ShadaMoon» представлено на рис. 2.1. Перша ітерація логотипу

представлена у вигляді рукописного ескізу, що демонструє експериментальний підхід до форми літер. Рвані, нерівні лінії створюють враження ручної роботи та підкреслюють артистичну природу гри. Особливо важливим елементом стала стилізація літери "O" у слові "MOON" під форму місяця. Цей ранній ескіз закладає основи візуальної мови, яка розвиватиметься в подальших ітераціях.

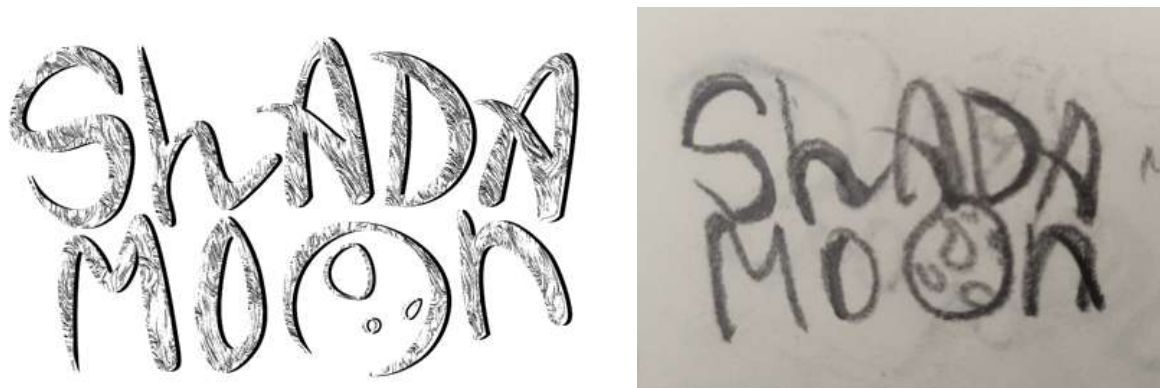


Рис. 2.1. Ескізні варіанти логотипу гри «ShadaMoon»

На наступному етапі було розроблено світловий варіант логотипу (рис. 2.2.). Друга версія логотипу демонструє розвиток концепції через додавання ефекту світіння. Розміщення на чорному тлі підкреслює контраст між темрявою та світлом, символізуючи дуальність світів гри. "SHADA" розташовано над "MOON", що створює ієрархію, а літера "O" зображена як місяць із внутрішнім світінням. Цей варіант може використовуватися для заставок та завантажувальних екранів [30].



Рис. 2.2. Логотип гри «ShadaMoon» на чорному тлі зі світловим ефектом

Фінальний чорний варіант логотипу представлено на рис. 2.3. Чітка, фінальна версія логотипу в чорному кольорі на білому тлі зберігає рукописний характер, але має більш виразні та впевнені лінії. Цей варіант призначений для використання в маркетингових матеріалах, соціальних мережах та офіційних документах .



Рис. 2.3. Фінальний чорний варіант логотипу гри «ShadaMoon»

Акварельна версія логотипі представлена на рис. 2.4. Це найбільш виразний варіант логотипу, що безпосередньо відображає концепцію дуальності через використання кольору. Синя акварельна текстура для "SHADA" та жовтий світловий елемент для місяця в "MOON" візуалізують баланс між світами. Акварельна техніка підкреслює мистецький, рукотворний характер гри та перегукується з загальною естетикою ігрового світу.



Рис. 2.4. Акварельний варіант логотипу гри «ShadaMoon»

Визначення кольорової палітри та візуального стилю гри.

Розробка кольорової палітри базувалася на концепції дуальності та необхідності візуального розрізнення світів при збереженні цілісності дизайну:

1. Світ Shada характеризується використанням:

- холодних синіх та фіолетових відтінків, що створюють відчуття містеріальності;
- акварельних текстур з плавними переходами та прозорістю;
- витончених ліній та деталей у стилі ручного малюнку;
- світлих акцентів, що підкреслюють важливі елементи.

2. Світ Moon характеризується використанням:

- теплих червоних, рожевих та жовтих тонів, що створюють атмосферу життя та енергії;
- насичених кольорів з більшою щільністю та меншою прозорістю;
- більш динамічних форм та активних композицій;
- контрастних елементів для підкреслення ключових об'єктів.

Це контрастне кольорове рішення чітко простежується у наданих зображеннях ігрових сцен.

За результатами дослідження визначено концептуальні основи візуального дизайну. Візуальна концепція «ShadaMoon» спирається на три ключові принципи, що формують цілісний візуальний досвід.

1. Дуальність як наскрізна тема — візуальне втілення філософського принципу єдності протилежностей через контраст світла і темряви, структури і хаосу, реальності та фантазії, оптимістичного та песимістичного.

2. Мистецький підхід до дизайну — акварельні текстури, рукописні елементи та ручна анімація створюють відчуття авторського, рукотворного світу, що резонує з естетичними очікуваннями цільової аудиторії.

3. Емоційна виразність — кожен світ має власний емоційний спектр, що відображається через кольори, композицію та освітлення. Трансформація цих елементів при переході між світами створює емоційний контраст.

Така візуальна концепція узгоджується з розумінням потреб цільової аудиторії, зокрема "цінителів атмосфери", які шукають візуально вражаючий, емоційно насичений досвід із унікальним стилем та наративом.

Розроблена візуальна концепція є основою для подальшого детального дизайну всіх елементів гри, включаючи персонажів, локації, анімації та інтерфейс. Вона забезпечує цілісність візуального сприйняття при збереженні чіткого контрасту між світами, що є ключовим для геймплею, заснованого на взаємодії між вимірами.

2.4. Особливості створення елементів користувацького інтерфейсу для гри «ShadaMoon»

Розробка ефективного користувацького інтерфейсу для гри «ShadaMoon» потребувала структурованого методологічного підходу, що враховував би унікальну концепцію дуальних світів та забезпечував оптимальний досвід користувачів. Методологія включала кілька послідовних етапів, кожен з яких спирався на результати попередніх та враховував зворотний зв'язок від потенційних користувачів та тестувальників .

Процес розробки дизайну інтерфейсу складається з наступних етапів.

Етап розробки концепта був спрямований на формування фундаментального розуміння потреб цільової аудиторії та визначення технічних параметрів:

- аналіз цільової аудиторії та створення користувацьких персон (підрозділ 2.1);
- дослідження аналогів та існуючих рішень (підрозділ 2.2);
- визначення технічних обмежень та можливостей обраного ігрового рушія;
- структурний аналіз ігрових механік та їх впливу на інтерфейс

Аналіз елементів інтерфейсу гри «ShadaMoon».

На етапі концептуальної розробки створено серію ескізних варіацій головного меню, що демонструють процес пошуку оптимального дизайнерського рішення (рис. 2.5).



Рис. 2.5. Ескізні варіації головного меню гри «ShadaMoon»

Представлені ескізи ілюструють різні підходи до організації навігаційних елементів:

Варіант 1 (верхній): розташування пунктів меню компактным блоком з декоративними елементами у вигляді геометричних форм;

Варіант 2 (нижній лівий): експеримент з розміщенням назви гри "ShadaMoon" та меню з правої сторони;

Варіант 3 (нижній правий): композиція з декоративними істотами, що вказують на елементи "new game", "continue", "back to reality".

Ці ранні концепти демонструють пошук балансу між функціональністю та художньою виразністю. Помітна еволюція від простих текстових блоків до більш складних композицій з декоративними акцентами. Особливу увагу

приділено експериментам з розташуванням назви гри та основних навігаційних елементів.

Процес ескізування дозволив визначити ключові принципи, що лягли в основу фінального дизайну:

- центральне розташування меню для фокусування уваги;
- використання напівпрозорих панелей для збереження атмосферності;
- інтеграція декоративних елементів без перевантаження композиції;
- чітка ієрархія пунктів меню.

Паралельно з розробкою головного меню створювалися концепти інших інтерфейсних елементів. На рис. 2.6 представлено приклад діалогового вікна в ігровій сцені.



Рис. 2.6. Приклад реалізації діалогового вікна в ігровому середовищі гри «ShadaMoon»

Діалогова система демонструє принцип мінімального втручання в ігровий простір:

- напівпрозора панель розташована в нижній частині екрану;
- текст використовує стилізований шрифт для передачі атмосфери;
- відсутність зайвих рамок та декоративних елементів забезпечує фокус на контенті.

Висновки до розділу 2

Проведене у другому розділі дослідження та аналіз дизайнерських рішень для гри «ShadaMoon» дозволили сформувати комплексне розуміння цільової аудиторії, існуючих аналогів, візуальної концепції та методології створення інтерфейсу, що складає фундамент для подальшої практичної розробки.

1. Визначено, що основну аудиторію інді-платформерів з елементами головоломок складають переважно чоловіки 25-40 років із креативною зайнятістю, які цінують інноваційність, авторський стиль та експериментальні механіки. Виокремлено та охарактеризовано три користувацькі персони — «Досвідчений гравець», «Цінитель атмосфери» та «Казуальний дослідник» — , що відображають різні сегменти цільової аудиторії та їхні потреби. Виявлені вимоги користувачів охоплюють інтуїтивне керування, прогресивну складність, виразний візуальний стиль та мінімалістичний інтерфейс, що не заважає зануренню в гру.

2. Визначено ефективні підходи та тенденції візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу шляхом дослідження аналогів в успішних інді-іграх. Особливо цінними стали приклади ігор з дуальними світами або контрастними середовищами, таких як Gris, Celeste та Hollow Knight. Виявлено тенденцію до мінімалізму в інтерфейсах, інтеграції елементів UI в ігровий світ та адаптивної трансформації візуальних елементів відповідно до контексту. Ці знахідки сформували основу для розробки власного підходу до візуальної айдентики та інтерфейсу «ShadaMoon».

3. Розроблено візуальну концепцію гри, що ґрунтувалася на ідеї дуальності світів — темного (Shada) і світлого (Moon). Еволюція логотипу від ескізного варіанту до фінальних версій демонструє послідовний розвиток ключових візуальних елементів: рукописного шрифту, стилізації літери О" під форму місяця та використання контрастних кольорів. Кольорова палітра формувалася з урахуванням необхідності чіткого розрізнення світів: холодні сині та фіолетові відтінки для світу Shada, теплі червоні, рожеві та жовті тони для світу Moon. Типографіка та іконографія розроблялися в єдиному

стилістичному ключі, з акцентом на рукописні форми та символіку місяця. Концептуальні основи візуального дизайну — дуальність, мистецький підхід та емоційна виразність — забезпечують цілісність та унікальність візуального досвіду.

4. Розроблено методологію створення елементів користувацького інтерфейсу, яка включає послідовні етапи: дослідження, вайрфреймінг, прототипування, тестування та удосконалення. Визначено технічні аспекти розробки, що враховували вимоги до роздільної здатності екрану, платформні обмеження та особливості реалізації в ігровому рушії Unity. На основі аналізу елементів інтерфейсу виокремлено ключові принципи його дизайну: напівпрозорі панелі, що не перешкоджають сприйняттю фону; чітка ієрархія елементів, стилізована типографіка та декоративні елементи, що підкреслюють художню стилістику гри. Визначено, що інформаційна архітектура будується на принципах модульності, контекстуальності, ієрархічності та консистентності, а дизайн взаємодії забезпечує прогнозованість, адаптивність, безперервність та масштабованість. Розроблено системи зворотного зв'язку та функції доступності для забезпечення комфортного досвіду широкому колу користувачів.

5. Визначено ключові аспекти дослідження та проведеного аналізу:

- розуміння специфічних потреб та очікувань цільової аудиторії інді-платформерів з елементами головоломок, що дозволяє створити дизайн, орієнтований на конкретні користувацькі персони;
- виявлення тенденції до мінімалізму та інтеграції елементів інтерфейсу в ігровий світ серед успішних інді-ігор, що особливо ефективно для проєктів з сильним мистецьким напрямком;
- розробка візуальної концепції, заснованої на дуальності світів, з використанням контрастних кольорів, стилізованої типографіки та акварельних текстур;

- формування методологічного підходу до створення інтерфейсу, що забезпечує баланс між естетичною привабливістю та функціональністю, з урахуванням технічних обмежень та доступності.

Результати дослідження та аналізу визначають чіткі параметри для подальшої практичної розробки візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу гри «ShadaMoon». Визначені принципи, підходи та методологія забезпечують системний підхід до дизайну, що враховує як креативні аспекти, так і функціональні вимоги.

РОЗДІЛ 3.

РОЗРОБКА ВІЗУАЛЬНОЇ АЙДЕНТИКИ ТА КОРИСТУВАЦЬКОГО ІНТЕРФЕЙСУ ДЛЯ ГРИ «SHADAMOON»

3.1. Розробка елементів візуальної айдентики гри «ShadaMoon»

Розробка цілісної візуальної айдентики для гри «ShadaMoon» є ключовим етапом проєкту, що визначає її унікальність та ринкове позиціонування. Виходячи з концептуальної основи дуальності світів та аналізу цільової аудиторії, проведеного в попередніх розділах, здійснено комплексну розробку взаємопов'язаних елементів айдентики, що формують упізнаваний візуальний образ гри.

Основою айдентики інді-гри «ShadaMoon» є її логотип. Його концепція та варіанти зображень надано в попередніх дослідженнях. Створення логотипу відбувалося через серію ітерацій, кожна з яких удосконалювала концептуальну ідею дуальності. Початковий ескізний варіант (див. рис. 2.1) встановив фундаментальні елементи: рукописний стиль, що підкреслює артистичну природу гри, та стилізацію літери «О» у формі місяця. Цей рукописний підхід резонує з мистецькою естетикою цільової аудиторії та створює відчуття автентичності.

На другому етапі створено варіант логотипу з ефектом світіння на чорному фоні (див. рис. 2.2.), що безпосередньо візуалізує концепцію світла в темряві. Вертикальне розташування слів "SHADA" над "MOON" встановлює ієрархію та створює композиційний баланс, а світіння місяця стає візуальним фокусом, що привертає увагу. Фінальна монохромна (чорна на білому тлі) версія логотипу (рис. 3.1) була оптимізована для використання в маркетингових матеріалах та офіційних документах. Найбільш виразна акварельна версія логотипу (рис. 3.2) втілює дуальність через використання кольору та текстури. Синя акварельна текстура для «SHADA» контрастує з жовтим світінням місяця в «MOON», візуально передаючи концепцію взаємодії світів.

Технічні специфікації логотипу включають наступні параметри:

- мінімальна захисна зона: 20% висоти логотипу з усіх боків;

- мінімальний розмір для збереження читабельності: 25 мм у ширини;
- дозволені модифікації: масштабування зі збереженням пропорцій, використання в інверсії (білий на темному тлі);
- заборонені модифікації: деформація, зміна кольорів окремих елементів, зміна пропорцій.



Рис. 3.1. Монохромна версія логотипу гри «ShadaMoon»



Рис. 3.2. Кольорова версія логотипу гри «ShadaMoon»

Логотип завжди розташований в лівому верхньому кулі екрану, що забезпечує гравцю інформацію про його місце знаходження в інтернет-середовищі.

Розробка колірної палітри гри була безпосередньо пов'язана з концепцією дуальних світів. Для світу «Shada» створено палітру з холодних синіх та фіолетових відтінків, що формує атмосферу містичності та спокою (рис. 3.3). Для світу «Moon» розроблено палітру з теплих червоних, рожевих та жовтих тонів (рис. 3.4), що передає енергійність та емоційність.

Більш детальну інформацію про колірну палітру гри «ShadaMoon» надано в додатку Б. Додатково розроблено нейтральну палітру для інтерфейсних елементів, що забезпечує зручність читання та взаємодії незалежно від контексту гри (додаток Б).

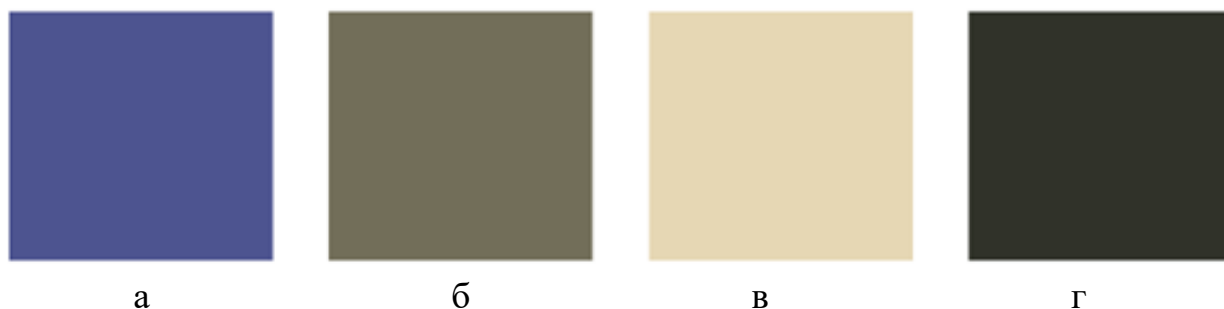


Рис. 3.3. Колірна палітра світу «Shada»:

а — для ключових елементів та акцентів; б — для фонових елементів та текстур; в — для елементів світіння та декору; г — для тіней та контрастних елементів

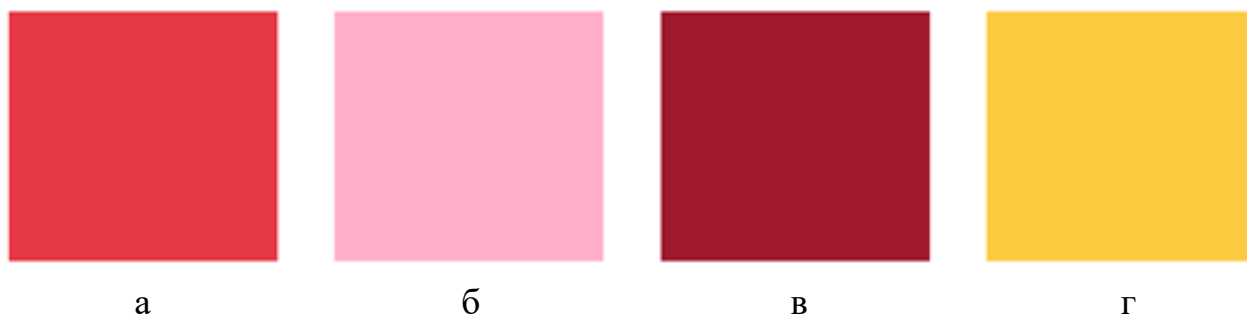


Рис. 3.4. Колірна палітра світу «Moon»:

а — для ключових елементів та акцентів; б — для фонових елементів та текстур; в — для тіней та контрастних елементів; г — для елементів світіння та декору

Типографічна система «ShadaMoon» поєднує художню виразність з функціональністю. Для забезпечення цілісності візуальної мови обрано дві комплементарні гарнітури .

Основний декоративний шрифт (рис. 3.5, а) — Party LET, що має наступне призначення та характеристики:

- використання: заголовки, назви розділів;
- характеристики: рукописний, з нерівними краями, що підкреслює артистичну природу гри;
- технічні параметри: використовується в оригінальному вигляді

Основний функціональний шрифт (рис. 3.5,б) — Edu TAS Beginner, що має наступне призначення та характеристики:

- використання: основний контент, діалоги меню, інтерфейсні елементи;
- характеристики: округлий, легкий для читання, з хорошою розпізнаваністю при малих розмірах;
- технічні параметри: Regular.

Другий функціональний шрифт (рис. 3.5, в) — Jaro, що має наступне призначення та характеристики:

- використання: меню, інтерфейсні елементи;
- характеристики: геометричний гротеск;
- технічні параметри: Regular.

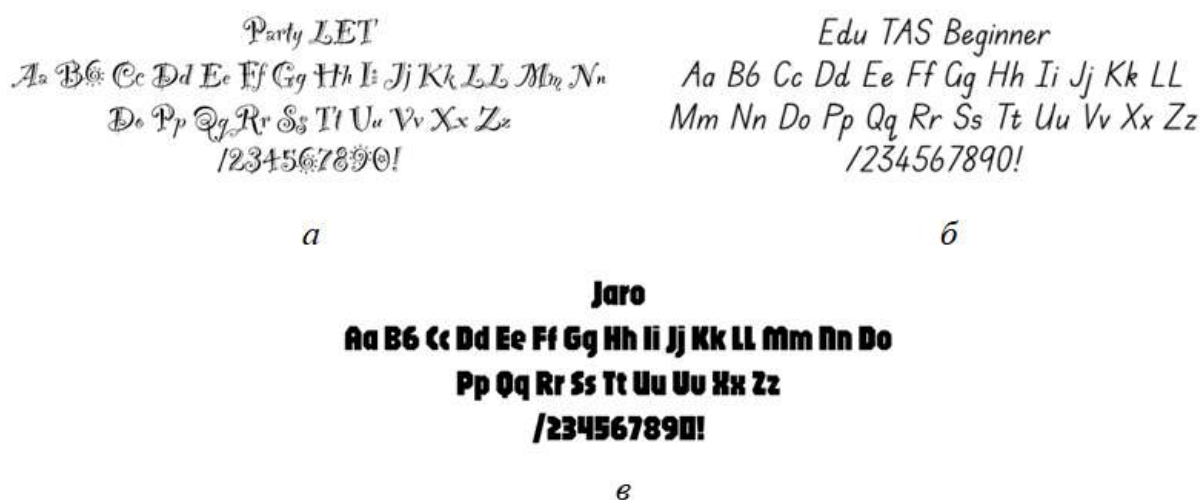


Рис. 3.5. Гарнітури шрифтів для інді-гри «ShadaMoon»:

а — основний декоративний шрифт; б — основний функціональний шрифт;
в — другий функціональний шрифт.

Розроблено ієрархію типографіки для різних контекстів з чіткими правилами розмірів, інтерліньяжу та трекінгу, що забезпечує консистентність у всіх проявах (додаток Б).

Система дизайну іконок для гри «ShadaMoon» розроблена з дотриманням єдиного стилістичного підходу. Іконки для інтерфейсу створені за принципом

мінімалізму з ручною текстурою, що відповідає загальній естетиці гри (рис. 3.6).

Ключові елементи дизайну іконок включають:

- символ місяця (рис. 3.6, а) як центральний елемент айдентики, що з'являється в різних формах і контекстах;
- сузір'я (рис. 3.6, б) як елементи навігації та декору;
- геометричні форми (рис. 3.6, в) з ручною текстурою для рамок та розділювачів.

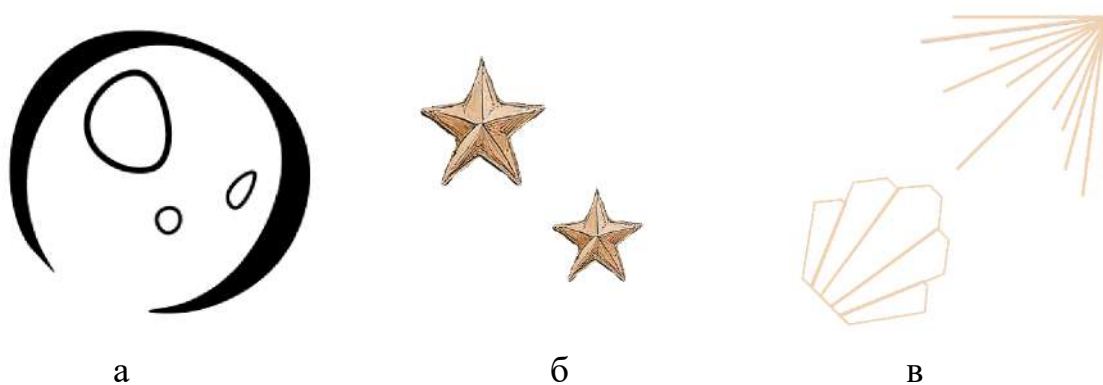


Рис. 3.6. Іконки інді-гри «ShadaMoon»

Для маркетингових та промоційних матеріалів розроблено систему компоновання, що забезпечує впізнаваність бренду «ShadaMoon».

Основні принципи компоновання складових графічних елементів:

1. Модульна сітка 12×12 – всі елементи розміщуються на базовій сітці, що забезпечує консистентність композицій
2. Зони розташування елементів (рис. 3.7) :
 - логотип: верхній лівий кут (2×2 модулі) або центр композиції (4×2 модулі);
 - заголовки: верхня третина композиції;
 - ключове зображення: центральна зона (8×8 модулів);
 - текстова інформація: нижня третина;
 - декоративні елементи: кути та межі композиції.

3. Співвідношення елементів:

- зображення до тексту: 60/40 для візуальних матеріалів;
- зображення до тексту: 40/60 для інформаційних матеріалів;
- вільний простір: мінімум 20% загальної площі.

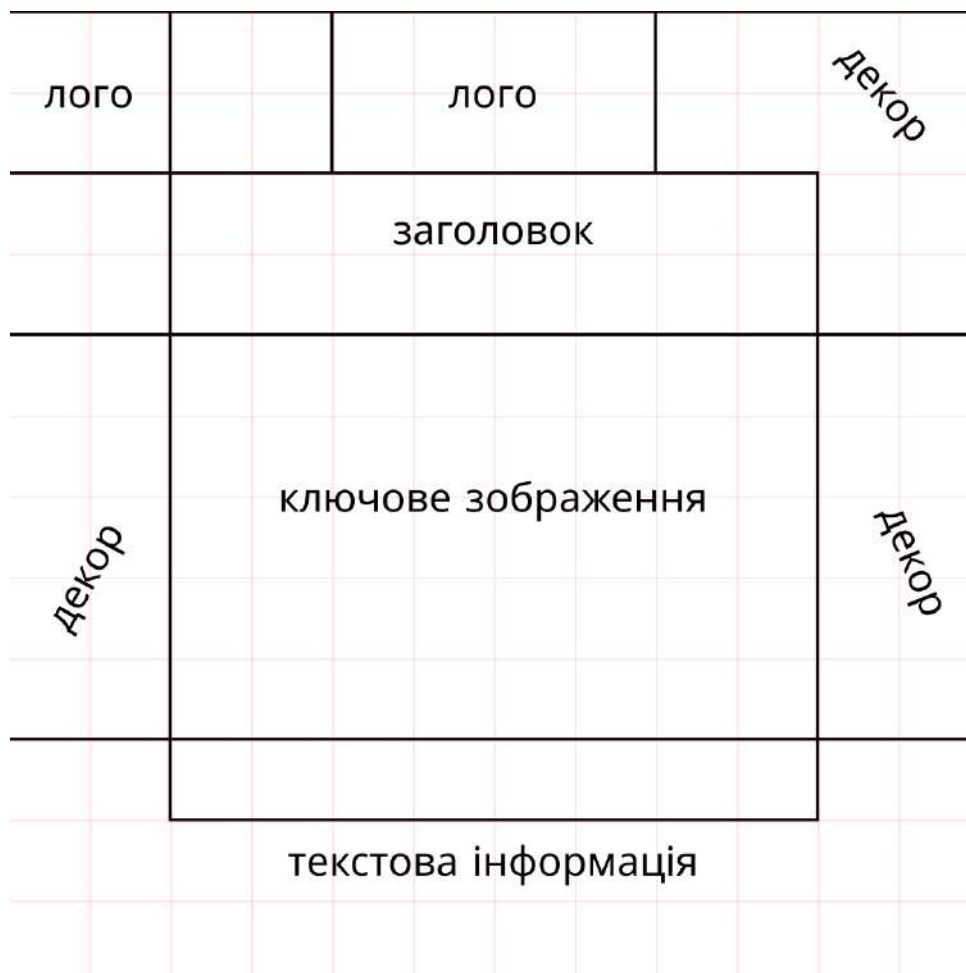


Рис. 3.7. Модульна сітка та схема розташування графічних елементів інтерфейса

4. Типові шаблони:

- постер A2: логотип вгорі, ключовий арт по центру, інформація внизу;
- банер 1920×1080: логотип ліворуч, арт праворуч, текст накладанням;
- соціальні мережі 1080×1080: центрована композиція з акцентом на візуал

5. Декоративні елементи:

- акварельні плями як фонові елементи;
- місячне світіння для акцентування;

- рамки з ручною текстурою для виділення

Усі елементи візуальної айдентики систематизовано у стайл-гайді, що містить детальні технічні специфікації, правила використання та приклади застосування. Цей документ забезпечує консистентність бренду у всіх точках контакту з аудиторією та спрощує роботу команди розробників .

Завершена система візуальної айдентики «ShadaMoon» формує цілісний, впізнаваний образ, що ефективно комунікує концепцію дуальності світів та відповідає очікуванням цільової аудиторії. Розроблені елементи мають не лише естетичну цінність, але й функціональну обґрунтованість, що забезпечує їх ефективне застосування в різних контекстах та на різних платформах.

3.2. Створення компонентів користувацького інтерфейсу та інтерактивних елементів гри «ShadaMoon»

Розробка користувацького інтерфейсу для гри «ShadaMoon» базувалася на принципі єдності з візуальною айдентикою при забезпеченні інтуїтивності та функціональності. Ключовою особливістю інтерфейсу стала його адаптивність до концепції дуальних світів, що проявляється у трансформації елементів при переході між світами Shada і Moon .

Створенню компонентів передувала розробка цілісної інформаційної архітектури, що визначила ієрархію екранів та взаємозв'язки між ними.

1. Рівень верхньої ієрархії: головне меню, екран паузи, фінальний екран.
2. Рівень ігрового процесу: HUD (головний інтерфейс), діалоги, інвентар.
3. Рівень системних екранів: налаштування, керування, інформація про гру.

Для кожного рівня розроблено специфічні стилістичні підходи при збереженні загальної візуальної мови .

Розробка головного меню (див. рис.2.5) стала важливим етапом формування першого враження від гри. Реалізовано напівпрозору панель на

фоні атмосферної сцени з готичним замком, що дозволяє одночасно забезпечити функціональність та занурення в світ гри. Елементи меню сформовані на основі модульної сітки 3×3, що забезпечує легке масштабування для різних роздільних здатностей [47].

Визначено особливості дизайну головного меню, що перераховані нижче (рис. 3.8):

- напівпрозора панель центрального меню (прозорість 70%) з тонкою декоративною рамкою;
- витончена типографіка з використанням декоративного шрифту для заголовка "MENU" та функціонального Jaro для пунктів меню;
- візуальне виділення активного пункту через зміну кольору та додаткові декоративні елементи (зірочки);
- інтерфейсний елемент перемикання світлів у правому нижньому куті, що дозволяє змінювати атмосферу меню



Рис. 3.8. Екран головного меню гри «ShadaMoon»

Для дизайну ігрового інтерфейсу (HUD) застосовано мінімалістичний підхід, спрямований на збереження імерсивності та незагромодження екрану.

Розроблено адаптивну систему відображення інформації, що змінює інтенсивність залежно від ігрової ситуації: мінімальне відображення під час дослідження локацій, повне — під час взаємодії з ігровими механіками.

Виокремлено наступні компоненти HUD:

- перемикач до світу Moon: стилізований під форму півмісяця;
- перемикач до світу Shada: стилізований під затемнення місяця;
- індикатор енергії: вогонь та блискавка, що відображає доступні ресурси;
- міні-карта: компактне відображення локації з адаптивним рівнем деталізації;
- індикатор пам'яті: форма ока що символізує надивленність.

Особлива увага приділена розробці діалогової системи (рис. 3.9.) що є важливим елементом наративного досвіду гри. Напівпрозорі текстові панелі розташовані в нижній частині екрану з елегантною типографікою, що відповідає тону діалогу та характеру персонажа.

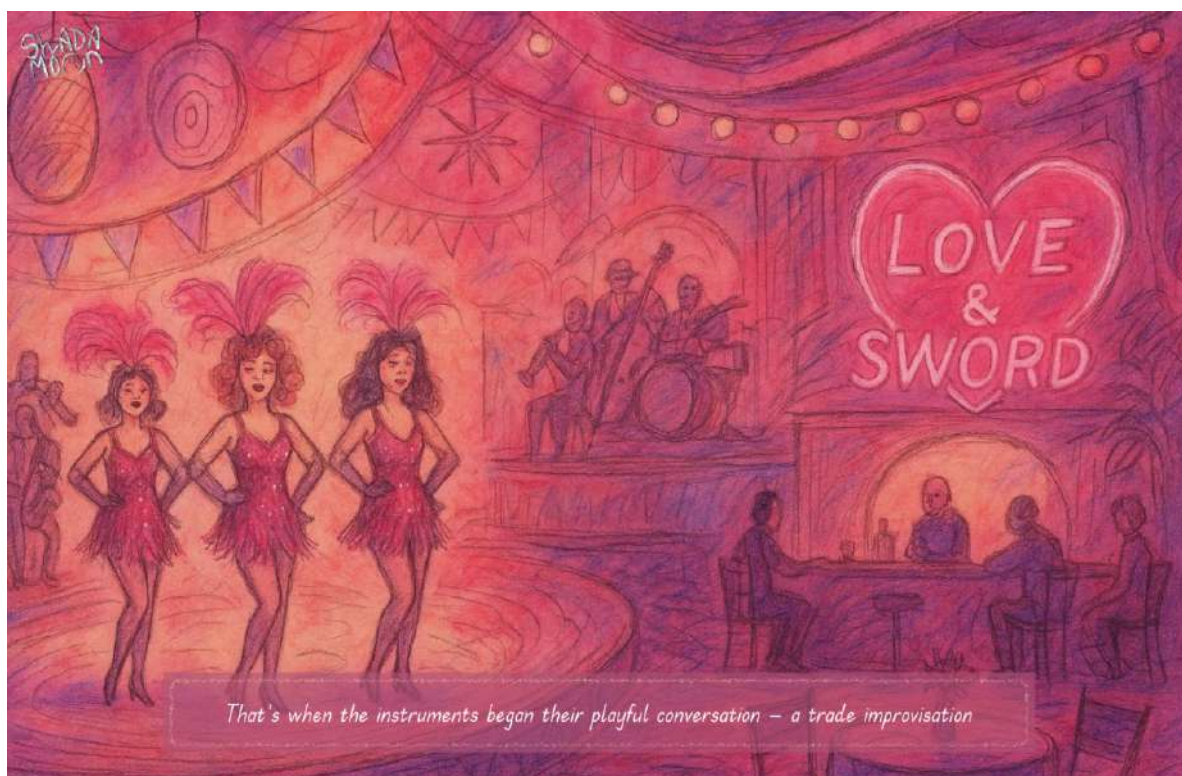


Рис. 3.9, а. Сцена з кабаре гри «ShadaMoon» для світу «Moon»:

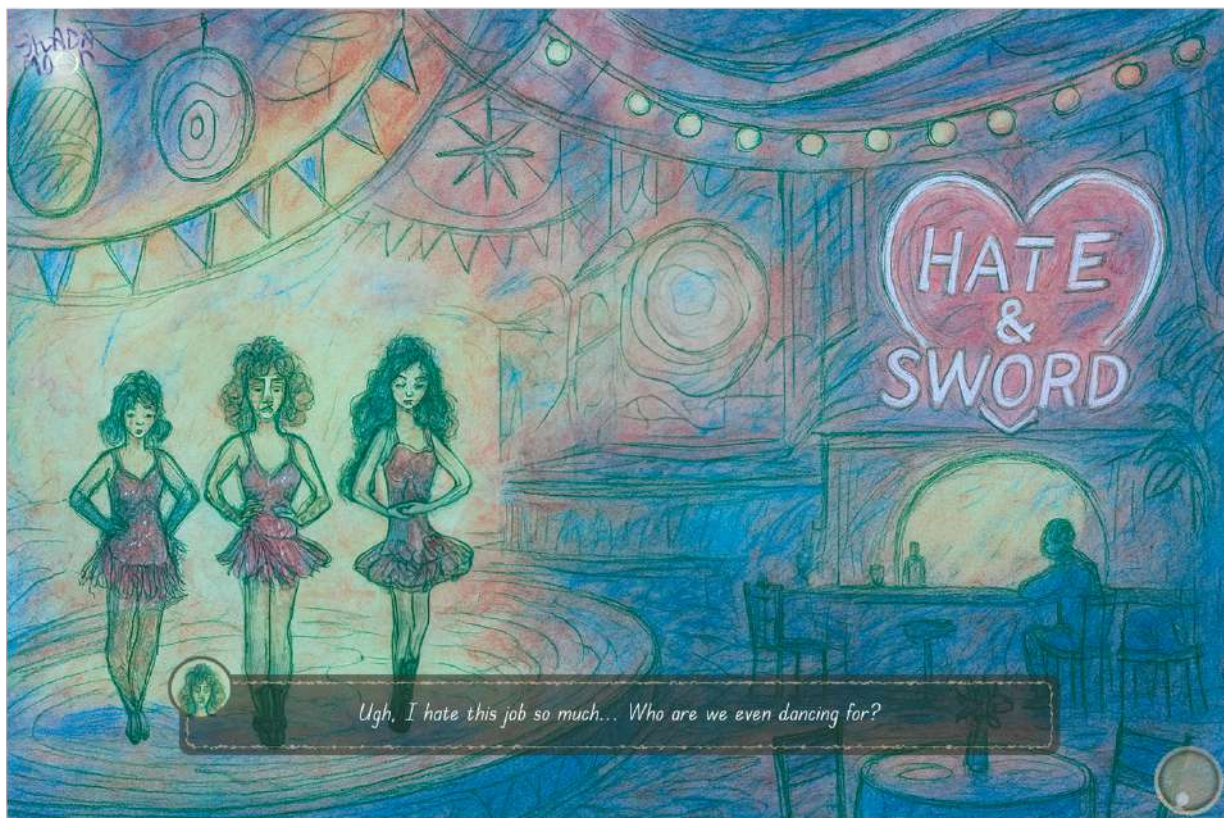


Рис. 3.9, б. Сцена з кабаре гри «ShadaMoon» для світу «Shada»:

Визначено перелік характеристик діалогової системи, що актуальні для інді-гри «ShadaMoon»:

- адаптивна напівпрозора панель, що змінює розмір залежно від обсягу тексту;
- система індикації мовця через іконки або імена персонажів;
- анімація поступової появи тексту з регульованою швидкістю.

Для забезпечення інтуїтивності взаємодії розроблено систему інтерактивних елементів з чітко визначеними станами та зворотним зв'язком.

Дизайн *кнопок* має наступні особливості:

- чотири стани: звичайний, наведення (hover), натискання (pressed), неактивний (disabled);
- візуальний зворотний зв'язок: зміна кольору, легке збільшення, світіння;
- звуковий зворотний зв'язок: унікальні звуки для різних станів та типів кнопок;

- адаптація стилістики залежно від світу гри .

Для дизайну слайдерів та перемикачів характерно:

- стилізація під загальну естетику гри з використанням елементів місяця та зірок;
- плавна анімація переходів між станами;
- тактильний зворотний зв'язок на підтримуваних платформах;
- однозначно зрозумілий поточний стан елемента.

Дизайн вікон та панелей для гри «ShadaMoon» має наступні особливості:

- модульна система з можливістю гнучкого компоновання;
- напівпрозорість з легким розмиттям фону для підвищення читабельності;
- чітка ієрархія елементів всередині панелей, що забезпечена за рахунок:
 - о різних розмірів шрифтів (заголовки 24pt, підзаголовки 18pt, основний текст 14pt);
 - о контрастності кольорів (важливі елементи яскравіші, другорядні – приглушені);
 - о візуальної ваги елементів (кнопки дій мають заливку, другорядні - лише контур);
 - о просторового розташування (ключові елементи по центру, допоміжні – по краях);
 - о використання акцентних кольорів для критичних дій.

Центральним елементом інтерфейсу стала система перемикання між світами, що відображає ключову механіку гри. Для неї розроблено спеціальний інтерактивний елемент у формі медальйона з символами світлого і темного світів (рис. 3.10), розташований у правому нижньому куті екрану. При активації відбувається анімований перехід з трансформацією всіх елементів інтерфейсу відповідно до нового світу .

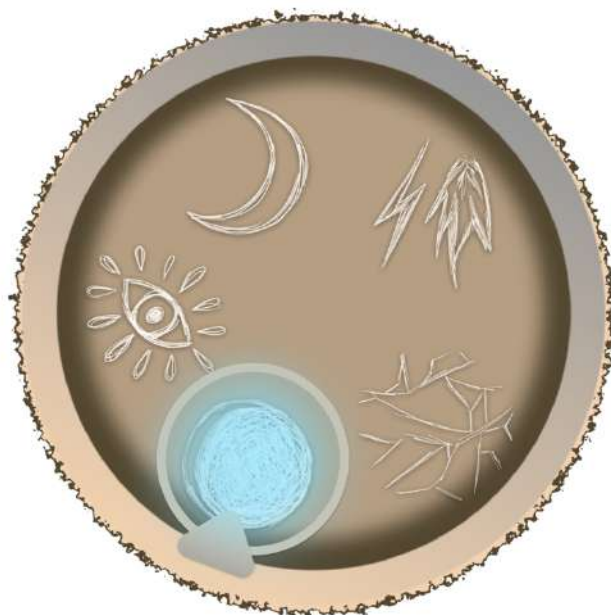


Рис. 3.10. Інтерактивний елемент системи перемикання між світами, що відображає ключову механіку гри «ShadaMoon»

Важливим аспектом розробки стала технічна підготовка всіх елементів для імплементації в Unity. Створено систему ассетів з логічною структурою файлів та чіткими специфікаціями для програмної реалізації, що представлено нижче:

- спрайти інтерфейсних елементів збережені у форматі PNG з прозорістю та оптимізовані для продуктивності;
- векторні елементи експортовані у форматі SVG для забезпечення масштабованості;
- анімації підготовлені як послідовності кадрів та специфікації для програмної реалізації;
- шрифти перетворені у формат, сумісний з ігровим рушієм, з оптимізацією для різних мов [53].

Для всіх інтерфейсних елементів створено документацію з детальним описом поведінки, станів, анімацій та звукового супроводу, що спрощує процес імплементації та забезпечує точну відповідність дизайнерському баченню (додаток Б).

Розроблений користувацький інтерфейс «ShadaMoon» гармонійно поєднує функціональність з естетикою, забезпечуючи інтуїтивне керування при збереженні унікальної візуальної ідентичності гри. Особливо важливим досягненням є створення системи трансформації інтерфейсу при переході між світами, що підкреслює ключову механіку гри та забезпечує цілісність ігрового досвіду.

3.3. Впровадження та тестування розроблених дизайнерських рішень

Успішне впровадження та валідація дизайнерських рішень є критично важливими етапами, що перетворюють концептуальні ідеї на функціональні елементи гри. Для проєкту «ShadaMoon» розроблено комплексну методологію імплементації та тестування, що забезпечує технічну реалізованість і відповідність дизайну очікуванням користувачів

Підготовка ассетів для імплементації здійснювалася з урахуванням технічних вимог ігрового рушія Unity та особливостей різних платформ. Для забезпечення ефективної співпраці між дизайнерами та розробниками створено систему організації ассетів, що визначає їх особливості.

1. Структура та найменування файлів:

- ієрархічна система каталогів (UI, Characters, Environments, VFX);
- уніфікована система найменувань з префіксами для типів елементів (btn_, icon_, panel_);
- версіонування з чіткою індикацією (v1, v2, final);
- окремі каталоги для елементів світів Shada і Moon.

2. Формати файлів для різних типів елементів:

- інтерфейсні елементи: PNG з прозорістю (для растрових) та SVG (для векторних);
- шрифти: TTF/OTF з оптимізованими наборами символів для різних мов;
- анімації: PNG-послідовності та JSON-специфікації для програмної анімації

- текстури: компресовані формати з різними рівнями деталізації (mipmaps)

3. Технічна документація для розробників включає:

- специфікації поведінки інтерактивних елементів;
- інструкції з імплементації адаптивності та масштабування;
- опис логіки трансформації елементів при переході між світами;
- рекомендації щодо оптимізації продуктивності.

Інтеграція з ігровим рушієм Unity вимагала подолання кількох технічних викликів, особливо в контексті реалізації концепції дуальних світів. При проєктуванні нами розроблено спеціалізовані підходи для забезпечення плавної трансформації інтерфейсу.

1. Імплементація адаптивного інтерфейсу:

- використання Canvas Scaler з різними режимами для різних типів екранів;
- створення динамічної сітки (grid) з анкерами для правильного масштабування;
- програмне коригування розмірів тексту та елементів залежно від роздільної здатності;
- оптимізація для співвідношень сторін 16:9, 16:10 та 21:9.

2. Реалізація переходів між світами:

- система контролерів для керування станами елементів інтерфейсу;
- система анімацій переходу з використанням Unity Animation System;
- динамічна заміна кольорів та текстур;
- оптимізація продуктивності через попереднє завантаження ресурсів.

3. Технічна оптимізація включає:

- атласи спрайтів для зменшення викликів рендерингу;
- оптимізація шейдерів для ефектів світіння та прозорості;
- систему LOD (Level of Detail) для складних елементів інтерфейсу;
- асинхронне завантаження ресурсів для забезпечення плавності

Для валідації дизайнерських рішень розроблено комплексну методологію тестування, що охоплює різні аспекти користувацького досвіду.

1. Методи тестування:

- юзабіліті-тестування з представниками цільової аудиторії;
- A/B тестування альтернативних версій ключових елементів;
- визначення фокус-групи для оцінки емоційного впливу та художніх аспектів;
- технічне тестування на різних пристроях та конфігураціях.

2. Критерії оцінки:

- функціональність: правильність роботи всіх інтерактивних елементів;
- інтуїтивність: швидкість засвоєння та ефективність взаємодії;
- естетика: відповідність візуального стилю концепції та очікуванням;
- продуктивність: стабільність FPS та відсутність затримок

Проведено серію тестів з представниками всіх трьох визначених користувацьких персон («Досвідчений гравець», «Цінитель атмосфери», «Казуальний дослідник»), що дозволило оцінити ефективність розроблених рішень для різних сегментів цільової аудиторії.

Результати тестування виявили як сильні сторони, так і аспекти, що потребували вдосконалення. Детальні результати представлено в таблицях та діаграмах (додаток Б, таблиця Б.1).

За результатами тестування виявлено наступні позитивні аспекти дизайну гри «ShadaMoon»:

- високий рівень візуальної привабливості інтерфейсу (оцінка 4.7/5);
- ефективне відображення концепції дуальності світів (оцінка 4.6/5);
- легкість освоєння базових механік (середній час адаптації: 2.5 хвилини);
- чіткість візуальної ієрархії інформації (оцінка 4.3/5).

Також за результатами тестування виявлено проблеми, що були, віршенні в процесі остаточного корегування дизайну гри «ShadaMoon»:

- недостатня контрастність деяких текстових елементів (особливо в світі «Moon»);
- затримки при трансформації складних елементів інтерфейсу на слабших пристроях;
- необхідність додаткових підказок для унікальних механік.

Висновки до розділу 3

1. Розроблено візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу для гри «ShadaMoon», що демонструє практичну реалізацію концептуальних засад, визначених у попередніх розділах. Систематичний підхід до дизайну, впровадження та тестування дозволив створити цілісну, функціональну та естетично привабливу систему, що ефективно комунікує унікальну концепцію дуальності світів.

2. Розроблено елементи візуальної айдентики гри. Розроблено логотип гри «ShadaMoon» шляхом ітеративного вдосконалення його дизайну логотипу від початкових ескізів до фінальних версій, що функціонують у різних контекстах. Логотип із інтегрованим символом місяця став центральним елементом айдентики, що встановлює впізнаваний візуальний код гри.

3. Розроблено колірну палітру, що чітко відображає концепцію дуальності через контраст холодних синьо-фіолетових тонів для світу «Shada» та теплих червоно-жовтих для світу «Moon». Створено типографічна систему гри, що поєднує декоративний та функціональний шрифти, забезпечуючи як художню виразність, так і читабельність. Спроектowana система іконок з єдиним стилістичним підходом створює візуальну мову, що інтуїтивно зрозуміла користувачам і відповідає загальній естетиці гри.

4. Створення компонентів користувацького інтерфейсу базувалося на розробленій інформаційній архітектурі з чіткою ієрархією екранів та взаємозв'язками між ними. Головне меню з напівпрозорою панеллю на атмосферному фоні формує перше враження від гри та встановлює візуальні очікування. Ігровий інтерфейс (HUD) реалізовано з мінімалістичним підходом, що забезпечує необхідну інформацію без перевантаження екрану. Діалогова система з адаптивними панелями та стилізованою типографікою підтримує наративний аспект гри. Особливо важливим досягненням стала розробка системи перемикання між світами з плавною трансформацією всіх інтерфейсних елементів, що візуально підкреслює ключову механіку гри.

5. Впровадження та тестування розроблених рішень відбувалося через структурований процес підготовки ассетів, інтеграції з ігровим рушієм Unity та комплексного тестування. Створена система організації файлів та документації забезпечила ефективну співпрацю між дизайнерами та розробниками. Особливу увагу приділено технічним аспектам реалізації адаптивного інтерфейсу та переходів між світами. Комплексне тестування з представниками всіх виявлених користувацьких персон дозволило оцінити ефективність розроблених рішень та виявити аспекти для вдосконалення. Ітеративний процес оптимізації на основі результатів тестування привів до суттєвого підвищення загальної оцінки інтерфейсу та скорочення часу виконання типових завдань.

Найбільш значущими інноваціями, розробленими в процесі роботи над проєктом «ShadaMoon», є:

- дуальна трансформація інтерфейсу — система, що забезпечує плавну зміну всіх елементів інтерфейсу при переході між світами, підкреслюючи ключову механіку гри та посилюючи імерсивність;
- адаптивна інформаційна система — підхід до відображення ігрової інформації, що динамічно змінює інтенсивність залежно від контексту, забезпечуючи баланс між інформативністю та незагромодженням екрану;
- інтегрована типографічна система — поєднання декоративного та функціонального шрифтів з чіткою ієрархією, що забезпечує як художню виразність, так і оптимальну читабельність;
- модульна система інтерфейсу — підхід до дизайну, що дозволяє гнучко комбінувати та трансформувати елементи інтерфейсу, забезпечуючи консистентність при адаптації до різних ситуацій та платформ.

Аналіз відповідності розроблених рішень початковим вимогам користувачів показав високий рівень реалізації за всіма ключовими параметрами. Проєкт «ShadaMoon» демонструє ефективне поєднання художньої виразності з функціональністю, створюючи унікальний візуальний досвід, що підтримує основну концепцію гри та відповідає очікуванням цільової аудиторії.

Розроблена візуальна айдентика та користувацький інтерфейс формують сильну основу для подальшого розвитку проєкту «ShadaMoon», забезпечуючи його конкурентоспроможність на ринку інді-ігор через унікальну візуальну мову та інтуїтивну взаємодію. Методологічні підходи та технічні рішення, розроблені в процесі роботи, мають потенціал для застосування в інших проєктах, особливо тих, що будуються на концепції дуальності або трансформації ігрового світу.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Проведене дослідження в рамках кваліфікаційної роботи з розробки візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу для інді-гри «ShadaMoon» дозволило досягти поставленої мети — створення унікальної візуальної ідентичності та функціонального інтерфейсу, що відповідають сучасним тенденціям ринку та забезпечують високий рівень користувацького досвіду.

У процесі виконання кваліфікаційної роботи було вирішено всі поставлені завдання:

1. Проаналізовано сучасний стан ринку інді-ігор, що виявив динамічний розвиток сегменту з досягненням 48% від загального доходу на платформі Steam та зростанням кількості українських розробників на 66,9% за 2023 рік. Визначено позиціонування проєкту «ShadaMoon» у ніші атмосферних платформерів з елементами головоломок, орієнтованих на аудиторію віком 25-40 років. Встановлено, що візуальна айдентика та користувацький інтерфейс є критичними факторами успіху в умовах високої конкуренції (понад 13 тисяч нових інді-проєктів щороку).

2. Досліджено теоретичні принципи та підходи до розробки візуальної айдентики для інді-ігор. Визначено ключові компоненти ефективної айдентики: теорію кольору як інструмент емоційного впливу, типографіку як баланс між виразністю та функціональністю, систему іконок як засіб швидкої візуальної комунікації, візуальну композицію як спосіб керування увагою гравця. Систематизовано стилістичні підходи (піксель-арт, мінімалізм, мальований стиль, низькополігональний 3D, геометричний) та їх відповідність різним жанрам ігор.

3. Визначено особливості проєктування користувацького інтерфейсу для інді-ігор, що характеризуються тенденцією до мінімалізму, дієгетичної інтеграції та контекстуальної адаптивності. Встановлено важливість балансу між естетичною привабливістю та функціональною зручністю, особливо в умовах обмежених ресурсів. Виявлено ефективні патерни навігації, системи

зворотного зв'язку та підходи до інформаційної архітектури, що забезпечують інтуїтивність взаємодії.

4. Проведено аналіз конкурентного середовища через дослідження успішних інді-проектів (Hollow Knight, Celeste, Gris, Ori and the Blind Forest, Braid). Виявлено сучасні тренди: мультиплатформенність, гібридно-казуальні механіки, використання ШІ, фокус на візуальну виразність. Особливу цінність для проекту «ShadaMoon» мають ігри з дуальними світами або контрастними середовищами, що демонструють ефективні підходи до візуальної диференціації та трансформації інтерфейсних елементів.

5. Розроблено концепцію візуальної айдентики для гри «ShadaMoon», що базується на ідеї дуальності світів. Створено систему візуальних елементів: логотип з інтегрованим символом місяця (4 версії для різних контекстів), контрастні кольорові палітри (холодні сині/фіолетові для Shada, теплі червоні/жовті для Moon), типографічну систему з поєднанням декоративного та функціонального шрифтів, набір стилізованих іконок.

6. Створено дизайн користувацького інтерфейсу на основі принципів мінімалізму та адаптивності. Розроблено: головне меню з напівпрозорими панелями, адаптивний HUD з динамічною інтенсивністю відображення, діалогову систему з контекстуальною типографікою, унікальну систему перемикання між світами з трансформацією всіх елементів. Забезпечено інтуїтивність через чіткі візуальні ієрархії, системи зворотного зв'язку та контекстуальні підказки.

7. Реалізовано та протестовано розроблені дизайнерські рішення через структурований процес підготовки ассетів, інтеграції з Unity та комплексного тестування. Проведено тестування з представниками трьох визначених персон користувачів. За результатами першого етапу виявлено проблеми з контрастністю, розташуванням елементів та продуктивністю. Ітеративний процес оптимізації дозволив підвищити загальну оцінку інтерфейсу з 4.2/5 до 4.8/5 та скоротити час виконання типових завдань на 18%.

Практична цінність роботи полягає в розробці комплексної методології створення візуальної айдентики та користувацького інтерфейсу для інді-ігор з концепцією дуальності. Запропоновані підходи можуть бути адаптовані для інших проєктів зі схожою тематикою. Розроблені матеріали можуть використовуватися в навчальному процесі підготовки фахівців з гейм-дизайну.

Проєкт «ShadaMoon» демонструє ефективне поєднання художньої виразності з функціональністю, створюючи унікальний візуальний досвід, що підтримує основну концепцію гри та відповідає очікуванням цільової аудиторії. Розроблена візуальна айдентика та користувацький інтерфейс формують міцну основу для подальшого розвитку проєкту та його успішної конкуренції на динамічному ринку інді-ігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Айдентика: навіщо потрібна та як її розробити для бренду. Wize Club Education. URL: <https://wizeclub.education/blog/ajdentika-navishho-potribna-ta-yak-yiyi-rozrobiti-dlya-brendu/> (дата звернення: 06.05.2025).
2. Андерсон К., Кейді-Лі Д., Карпе С., Менгерт Г. Створення персонажів для індустрії розваг. Київ : ArtHuss, 2023. 352 с.
3. Булгаков Д. О. PR-стратегії для просування ігрового продукту (на прикладі AQUILON STUDIO) : кваліфікаційна робота. Маріупольський державний університет. 2023. 39 с. URL: https://repository.mu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/3970/1/ПЗ_Булгакова%20Данила.pdf (дата звернення: 09.02.2025).
4. Васильєва О., Завгородня Я., Васильєв О., Васильєва І. Особливості розробки сучасних анімаційних персонажів. Актуальні проблеми сучасного дизайну : матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції (м. Київ, 22 квітня 2021 р.). Київ : КНУТД, 2021. Т. 2. С. 110-113.
5. Воробець Д.С. Ігровий рушій для створення інді-ігор з використанням OpenGL : кваліфікаційна робота. Запорізький національний університет, 2023. 93 с. URL: <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/bitstream/12345/12502/1/Диплом%20Воробець.pdf> (дата звернення: 05.05.2025).
6. Втрачені скарби 1960-х: мистецька інді-гра про українських мисткинь-шістдесятниць. Українська ініціатива. URL: <https://ui.org.ua/sectors/vtracheni-skarby-1960-h-mysteczka-indi-gra-pro-ukrayinskyh-mystkyn-shistdesyatnycz/> (дата звернення: 17.04.2025).
7. Гідзун Д.В. Ігровий проєкт на основі Unity : кваліфікаційна робота. КПІ ім. Ігоря Сікорського, Київ, 2023. 70 с. URL: <https://ela.kpi.ua/bitstreams/e6e8df4f-8c7f-4e16-aebd-c7ff8ad07bab/download> (дата звернення: 02.05.2025).

8. Деримарко О. О. Розроблення комп'ютерної гри на рушії Unreal Engine 4 : кваліфікаційна робота. Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка», 2021. 125 с. URL: <https://reposit.nuppp.edu.ua/bitstream/PoltNTU/13272/1/601TH%20Деримарко.pdf> (дата звернення: 22.02.2025).
9. Інді ігри вперше наздоганяють AAA та AA проєкти за доходом. Mezha.Media. 2024. URL: <https://mezha.media/2024/10/17/indie-ihry-vs-aaa-games-2024/> (дата звернення: 23.04.2025).
10. Інді-ігри, на жаль, слабо продаються. Уроки, які отримали українські незалежні розробники після провальних релізів. Gamedev.DO.U. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/lessons-from-failed-indie-games/> (дата звернення: 04.02.2025).
11. Комісарук А.В. Розробка мобільної гри жанру 2d scroll platform shooter з використанням мови програмування Python : кваліфікаційна робота. Державний університет інформаційно-комунікаційних технологій. Навчально-науковий інститут інформаційних технологій, 2024. 70 с. URL: <https://duikt.edu.ua/repositorii/ipz/2024/ПД-41/ПД-41%20Комісарук%20А.В..pdf> (дата звернення: 24.03.2025).
12. Концепт-арт у геймдеві: від ідеї до фінальної версії. Voki Games. URL: <https://vokigames.com/ua/koncept-art-u-gejmdevi-vid-ideyi-do-finalnoyi-versiyi/> (дата звернення: 13.04.2025).
13. Круті 2D платформи feat iVoodoo. WTG. URL: <https://wtg.com.ua/blog/kruti-2d-platformery-feat-ivoodoo> (дата звернення: 19.03.2025).
14. Кулінка Ю.С., Романко Л. П. Основи айдентики : матеріали та методичні рекомендації до спецкурсу. Кривий Ріг : ДВНЗ «КДПУ», 2017. 95 с. URL: <https://elibrary.kdpu.edu.ua/bitstream/123456789/4223/1/Основи%20айдентики.pdf> (дата звернення: 28.04.2025).
15. Курс UI/UX for Games. IT Hub. URL: <https://ithub.ua/ru/courses/uiux-games-55370> (дата звернення: 04.02.2025).

16. Логотип комп'ютерної гри: як пробудити інтерес гравців. We Love Brands.
URL: <https://welovebrands.com.ua/ua/blogs/logotyp-kompyuternoyi-gry/> (дата звернення: 21.02.2025).
17. Морозов М. М. Проектування та розробка інтерактивної навчальної гри «Пазл» : кваліфікаційна робота. Харківський національний університет радіоелектроніки, 2023. 58 с. URL: <https://openarchive.nure.ua/bitstreams/bcfb6c4c-2360-479e-a6d1-c9a284af7d19/download> (дата звернення: 28.02.2025).
18. Обговорення розробки інді-ігор на конференції Games Gathering 2025 Lviv. СумДУ. URL: <https://ek.biem.sumdu.edu.ua/obhovorennia-rozrobky-indi-ihor-obhovoriuvalasia-konferentsii-games-gathering-2025-lviv> (дата звернення: 06.05.2025).
19. Популярні інді-ігри, в які варто пограти в 2024 році — Balatro, Content Warning, а також старі ігри з новим контентом. НаЧасі. URL: <https://nachasi.com/videogames/2024/04/09/indi-igry-2024/> (дата звернення: 04.03.2025).
20. Популярні інді-ігри, в які варто пограти у 2025 році. Double News. URL: <https://double.news/2025/03/21/populyarni-indi-igry-v-yaki-varto-pograty-u-2025-rocz/> (дата звернення: 11.03.2025).
21. Прогнози ігрової індустрії на 2024 рік. Oksim.ua. URL: <https://www.oksim.ua/2024/01/02/prognozi-igrovo%D1%97-industri%D1%97-na-2024-rik-deanbeat/> (дата звернення: 18.02.2025).
22. Смірнова О.Є. Розробка графічної складової дизайну комп'ютерної гри «Україна майбутнього» : кваліфікаційна робота. Київ : КНУТД, 2024. 76 с. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/29249/1/Diploma022_%20Smirnova%20_%20Krotova.pdf (дата звернення: 01.05.2025).
23. Тестування інтерфейсу користувача: стандарти, чек-лист та кроки. Wezom. URL: <https://wezom.com.ua/ua/blog/testing-ui-user-interface> (дата звернення: 12.04.2025).

- 24.Топ-10 платформерів, які постійно привертають увагу гравців. Моюо.ua.
URL:
https://www.moyo.ua/ua/news/top_10_platformerov_kotorye_postoyanno_privlekayut_vnimanie_igrokov.html (дата звернення: 20.03.2025).
- 25.Українські інді-ігри, у які можна пограти: візуальна новела. Gamedev.DOU. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/ukrainian-indie-games-part-6/> (дата звернення: 07.02.2025).
- 26.Що таке дизайн відеоігор: основні принципи геймдизайну. Voki Games. URL: <https://vokigames.com/ua/scho-take-dizajn-videoigor-osnovni-printsipi-gejmdizajnu/> (дата звернення: 25.02.2025).
- 27.Як створити інтерфейс гри: основні принципи та типові помилки. Voki Games. URL: <https://vokigames.com/ua/yak-stvoryty-interfejs-gry-osnovni-pryncyuru-ta-typovi-pomylyky/> (дата звернення: 10.04.2025).
- 28.Як соціолог світchnувся в геймдизайн. Розробник Den of Wolves — про пізній вхід у геймдев і складний пошук роботи в Європі. Gamedev.DOU. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/interview-with-gamedesigner-10-chambers/> (дата звернення: 26.04.2025).
- 29.7 Game Design mistakes to avoid. Reddit. URL: https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/ga0mkr/7_game_design_mistakes_to_avoid/ (дата звернення: 20.05.2025).
- 30.Bjork S., Holopainen J. Patterns In Game Design (Game Development Series). Boston : Charles River Media, 2004. 423 p.
- 31.Celeste (video game). Wikipedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Celeste_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Celeste_(video_game)) (дата звернення: 20.05.2025).
- 32.Creating a Great Indie Game Logo. Painted Sky Studios. URL: <https://paintedsky.ca/2022/12/creating-a-great-indie-game-logo/> (дата звернення: 10.05.2025).

- 33.Designing Efficient User Interfaces For Games. Medium. URL: <https://medium.com/@nicolaskraj/designing-efficient-user-interfaces-for-games-be20b516f1c2> (дата звернення: 19.04.2025).
- 34.Different Testing Approaches for Mobile Games. Game Developer. URL: <https://www.gamedeveloper.com/business/different-testing-approaches-for-mobile-games> (дата звернення: 12.04.2025).
- 35.Diver M. Indie Games: The Complete Introduction to Indie Gaming. London : LOM Art, 2016. 128 p.
- 36.Game Design Principles. Meshy.ai. URL: <https://www.meshy.ai/uk/blog/game-design-principles> (дата звернення: 20.05.2025).
- 37.Hill-Whittall R. The Indie Game Developer Handbook. New York : Routledge, 2015. 278 p.
- 38.History of video games. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games (дата звернення: 20.04.2025).
- 39.Hollow Knight Design Critique. GameDev.net. URL: <https://www.gamedev.net/tutorials/game-design/game-design-and-theory/hollow-knight-design-critique-r4996/> (дата звернення: 20.05.2025).
- 40.Jesper J. High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival. Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games, 2014. URL: <https://jesperjuul.net/text/independentstyle/> (дата звернення: 20.04.2025).
- 41.McDowell C. The Evolution of Game Art from Pixels to Photorealism. LCCA. 2025. URL: <https://www.lcca.org.uk/blog/gaming/the-evolution-of-game-art-from-pixels-to-photorealism/> (дата звернення: 20.04.2025).
- 42.Minimalistic game ui. Dribbble. URL: <https://dribbble.com/search/minimalistic-game-ui> (дата звернення: 08.04.2025).

43. Rhodenizer D. History & Evolution of Indie Games (Time-Line). Indie Game Cloud. URL: <https://indiegamecloud.com/evolution-history-of-indie-games-time-line> (дата звернення: 20.04.2025).
44. Ricchiuti D. Game Design Tools. Cognitive, Psychological, and Practical Approaches. Boca Raton : CRC Press, 2022. 268 p.
45. The basics of typography in game interface. Indie Klem. URL: <https://indieklem.com/13-the-basics-of-typography-in-game-interface/> (дата звернення: 01.04.2025).
46. Thibault M. Post-digital games: The Influence of Nostalgia in Indie Games' Graphic Regimes. Gamevironments. 2016. №4. P. 1-23. URL: https://www.researchgate.net/publication/304850243_Post-digital_games_The_Influence_of_Nostalgia_in_Indie_Games'_Graphic_Regimes (дата звернення: 20.04.2025).
47. UI/UX Design Trends for 2025. Awwwards. URL: <https://www.awwwards.com/ui-ux-design-trends-2025/> (дата звернення: 15.03.2025).
48. Unity Gaming Report 2024: Trends and Changes. Unity. URL: <https://unity.com/resources/gaming-report-2024> (дата звернення: 15.02.2025).
49. Vasyliiev O., Lazurchenko Iu. The evolution of indie game design. Achievements of Science and Applied Research : collection of scientific papers with the proceedings of the 2nd International Scientific and Practical Conference (May 19-21, 2025. Dublin, Ireland). Dublin : European Open Science Space, 2025. P. 29.
50. Visual Identity in Game Design: Best Practices. Gamasutra. URL: <https://www.gamasutra.com/blogs/visual-identity-game-design-best-practices/> (дата звернення: 10.03.2025).

ДОДАТКИ
ДОДАТОК А
АПРОБАЦІЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ



Рис. А.1. Сертифікат про участь
в II Міжнародній науково-практичній конференції «Achievements of
Science and Applied Research» («Досягнення науки та прикладних
досліджень», яка відбулася 19-21 травня 2025, м. Дублін, Ірландія

Додаток А
Тези доповідей на конференції





**EUROPEAN OPEN
SCIENCE SPACE**

Proceedings of the 2nd International Scientific
and Practical Conference

**"Achievements of Science and Applied
Research"**

May 19-21, 2025

Dublin, Ireland

Collection of Scientific Papers

Ireland, 2025

Proceedings of the 2nd International Scientific and Practical Conference
 "Achievements of Science and Applied Research"
 May 19-21, 2025
 Dublin, Ireland



UDC 01.1

Collection of Scientific Papers with the Proceedings of the 2nd International Scientific and Practical Conference «Achievements of Science and Applied Research» (May 19-21, 2025. Dublin, Ireland). European Open Science Space, 2025. 288 p.

ISBN 979-8-89704-961-5 (series)
 DOI 10.70286/EOSS-19.05.2025



The conference is included in the Academic Research Index ReserchBib International catalog of scientific conferences.



The conference is registered in the database of scientific and technical events of UkrISTEI to be held on the territory of Ukraine (Certificate №51 dated 6.01.2025).



The materials of the conference are publicly available under the terms of the CC BY-NC 4.0 International license.

The materials of the collection are presented in the author's edition and printed in the original language. The authors of the published materials bear full responsibility for the authenticity of the given facts, proper names, geographical names, quotations, economic and statistical data, industry terminology, and other information.

ISBN 979-8-89704-961-5 (series)



© Participants of the conference, 2025
 © Collection of scientific papers, 2025
 © European Open Science Space, 2025



CONTENT

Section: Agricultural Sciences

<i>Бутенко Є.Ю., Червона В.О.</i> ЕФЕКТИВНІСТЬ ОРГАНІЧНОГО ДОБРИВА У ПІДВИЩЕННІ ПРОДУКТИВНОСТІ ГРЕЧКИ.....	12
--	----

<i>Писаренко П.В., Самойлік М.С., Шпирна В.Г., Жилін О.С.</i> КОМПЛЕКСНЕ ВИКОРИСТАННЯ ПРОБІОТИЧНИХ ПРЕПАРАТІВ ТА БІШОФІТУ В АГРОСИСТЕМАХ.....	14
---	----

Section: Architecture and Construction

<i>Галагура Є., Берестянська С.</i> РОЗРАХУНОК СТАЛЕБЕТОННИХ КОЛОН КВАДРАТНОГО ПОПЕРЕЧНОГО ПЕРЕРІЗУ З ФІБРОБЕТОННИМ ЯДРОМ НА ДІЮ ВИСОКОЇ ТЕМПЕРАТУРИ.....	18
--	----

Section: Art History and Literature

<i>Чернишова А.М., Заведія О.Б., Авраменко П.М.</i> ТЕАТР ХХІ СТОЛІТТЯ: ТРАНСФОРМАЦІЯ ЧЕРЕЗ СИНТЕЗ МИСТЕЦТВ.....	21
--	----

<i>Азліуллін Р.М., Акініна Р.О.</i> ФУНКЦІОНАЛЬНО-ПЛАНУВАЛЬНА ОРГАНІЗАЦІЯ КАФЕ- КАВ'ЯРНІ.....	23
---	----

<i>Азліуллін Р.М., Свириденко Г.</i> ТЕНДЕНЦІЇ В ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ СУЧАСНИХ БУТИКІВ ОДЯГУ.....	26
--	----

<i>Vasyliiev O., Lazurchenko Iu.</i> THE EVOLUTION OF INDIY GAME DESIGN.....	29
---	----

Section: Automation and Robotics

<i>Левченко С., Горбань В.</i> BETAFLIGHT BLACKBOX EXPLORER ЯК ІНСТРУМЕНТ АНАЛІЗУ ДАНИХ ДЛЯ НАВЧАННЯ МОДЕЛЕЙ КЕРУВАННЯ ПОЛЬОТОМ КВАДРОКОПТЕРА.....	33
---	----



вражаючі інтер'єри бутиків жіночого одягу, які будуть відповідати сучасним потребам та привертати увагу споживачів.

Список використаних джерел

1. Сєдак О.І., Запорожченко О.Ю. С Колористика інтер'єру: навч. посібник. – К.: НАУ, 2010. – 275 с.
2. <https://tsum.ua/ua/brand/ami-paris> – Режим доступу: URL (дата звернення 10.05.2025).
3. Шмельова-Нестеренко О. Є. Тенденції в дизайні інтер'єру сучасних брендових бутиків жіночого одягу / О. Є. Шмельова-Нестеренко, А. Войченко // Актуальні проблеми сучасного дизайну : збірник матеріалів V Міжнародної науково-практичної конференції, м. Київ, 27 квітня 2023 року. – У 2-х т. – Т. 2. – Київ : КНУТД, 2023. – С. 269-272.

THE EVOLUTION OF INDIY GAME DESIGN

Vasyliiev Oleksandr

PhD in Design

ORCID ID: 0000-0003-1255-3756

Lazurchenko Iulianiia

student

Department of graphic design

Kyiv national university of technology and design

Kiev, Ukraine

Abstract. The study is devoted to the analysis of the evolution of indie game design. The paper examines the evolution of the visual style of indie games, identifies the main periods of their development, and identifies aesthetic characteristics and technological capabilities.

Keywords: indie game, game design, stages of evolution, design.

Introduction. The modern video game industry is developing rapidly, and there is a growing demand for projects that combine an innovative approach to development, a unique artistic style and deep plot content. A special place in this industry is occupied by indie games, which are distinguished by their originality, author's approach and freedom of creative expression. One of the key elements of a successful indie game is the visual identity and user interface (UI), which not only allows the player to interact with the game world, but also creates emotional immersion and enhances narrative aspects. The development of indie game design went through several important stages, each of which had its own characteristics, due to both technical capabilities and socio-cultural changes in the gaming community.



Purpose and objectives of the study. The aim of the work is to identify the main periods of development of indie game design and determine the characteristics of their aesthetic and technological features.

Purpose and objectives of the study.

At the first stage of the study, the analysis of literature sources on the chosen topic was carried out [1-5]. In study D. Rhodenizer [4] considers the history and evolution of indie games, and gives examples of interfaces of the most famous of them. In Article C. McDowell [3] considered the evolution of Game Art from pixels to photo realism. In Article J. Jesper [2] analyzed the evolution of the visual style of indie games, in particular the use of pixel graphics and analog materials to create a sense of authenticity. In the study of M. Thibault [5] shows the influence of nostalgia on the graphic styles of indie games, in particular the use of retro aesthetics and analog visual effects.

Based on the analysis of literature sources and a significant number of screenshots of indie game interfaces from different periods, it is determined that the design of indie games has evolved along with the development of technologies, gaming culture and development tools. The results of the analysis of the features of the aesthetics of indie games allowed us to identify the main stages of development. An overview of the design features of indie games from different periods-from the 1970s to the present – is presented below.

The early stage of the origin and development of indie game design occurred in the 1970s and 1980s. Games were created by enthusiasts on early home computers. The simplicity of the game design was determined by pixel 2D graphics and limited animation. Games were distributed via floppy disks, BBS, and the first internet forums. Typical genres of that time were platformers, arcade games, and Text Quests. As an example, Akalabeth: world of Doom (1980) is the first indie role – playing game that is the predecessor of the Ultima series.

The 1990s can be defined as a transition period characterized by an increase in quality, but limited distribution. The main distribution channel for indie games was BBS (Bulletin board Systems) and CD-ROMs. Free demo versions with the ability to buy the full version of the game have been distributed. Genre diversity has increased. Typical genres of the time were Adventure quests, platformers, and shooters. As an example, we can cite the game Doom (1993), which was created by a small team, which later turned into a large video game developer company Id Software.

The period 2000-2010 can be called a period of rapid development of the indie scene, which was due to the availability of such design tools as Flash, GameMaker, Construct, Unity, RPG Maker. For example, the ease of creation in Adobe Flash contributed to the mass development of indie games. Author's style, experimental mechanics, non-standard graphics and deep narratives became relevant. The emphasis of development was on the uniqueness of the product, not on graphics. At this time, pixel art was often used as a conscious stylization that was not associated with technological limitations. Pixel art and a limited color palette, simple, 2D, often retro



style are characteristic features of the design of this period. The launch of platforms such as Steam, Xbox Live Arcade and the App Store have independent developers the opportunity to publish their games directly in the online environment. During this period, a community of indie developers was formed.

The period 2010-2015 was marked by an even more rapid development of indie games, which gained further popularity thanks to festivals (IndieCade, IGF) and documentaries (Indie Game: the Movie). This period was characterized by: experiments and artistic expressiveness; deep stories, often with emotional overtones; various styles - from minimalism and monochrome graphics to detailed animation; the emergence of artistic video games (Limbo, Journey, Fez); improvement of visual style, attention to colors, composition, light and animation (Hotline Miami, don't Starve); sound and music, as they became components of the design, part of the gameplay and narrative (Thomas Was Alone, Bastion); a narrative experiment, where instead of a linear plot there is an atmosphere, hints, symbolism (the Stanley Parable, to the Moon). The main trend of the period was the growing popularity of indie games thanks to platforms such as Steam and Kickstarter.

Commercialization and expansion of the target audience have become the main features of development in the indie game industry in 2015-2020. The trend of this period was the achievement of commercial success and critical acclaim by indie games. For this period, a high professional level and genre diversity became relevant. Indies cease to be amateur, become mainstream, and their hits can be compared to AAA projects in terms of influence and popularity, but on much smaller budgets. However, there was an increase in budgets and the professionalization of indie studios. Support for large platforms (such as the Nintendo Switch) allows you to actively promote indie games. Multi-genre and cross-platform design are relevant for the design of this period. The design of indie games in 2015-2020 was characterized by a strong visual identity, where the style of each game became more expressive, recognizable even behind one frame (Cuphead, GRIS); hybrid genres and a combination of several genre styles and mechanics in a separate indie game (Slay The Spire, Hades); improved 2D and 3D graphics; high level of detail, etc.

The current stage of indie game design development, which lasts from 2020 to the present, can be defined as a period of maturity, commercial success, cultural depth, interactivity and diversity. For the modern period, it is relevant: the use of artificial intelligence and the latest technologies in the generation of content and voice AI; focus on accessibility, inclusivity, non-standard gaming experiences; expanding the theme of games (mental health, identity, social problems, etc.); mixing genres and platforms (VR, mobile, Steam Deck), the use of TikTok, YouTube and streams in the popularization of indie games. Narratives and identity themes are actively involved: more personal stories, social themes, philosophy (before your Eyes, Spiritfarer), and so on. Developers are increasingly using elements of Native local culture and folklore in a visual style (Roadwarden, Ukrainian projects like Molfar). In indie games, there is a camera, scenes, editing, as in the movies (Sable, Norco). Graphics in indie games



take it to a new level. It is characterized by high-quality 3D graphics and virtual reality. Some design projects impress with artistic graphics, although they do not seek photorealism (Planet of Lana, Little Nightmares II). Interactive stories with deep moral choices are relevant.

Conclusions. It is determined that the design of indie games has gone from simple experiments of enthusiasts to a full-fledged cultural industry. Today, indie games are not just an alternative to AAA projects, but a separate art direction with its own aesthetics and influence on the entire gaming industry. Indie games are a constant field of experimentation, and their design has always been and remains a form of technical, emotional or artistic expression. Indie games that have come a long way, from Pixel samizdat to worldwide recognition, we have proven that creativity does not require large budgets, but only dedication, passion and original ideas. Based on the results of the study, six main periods of development of indie game design are identified and their main artistic and technological features are determined.

References

1. History of video games. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games Історія відеоігор.
2. Jesper, J. (2014) High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival. Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games. URL: <https://jesperjuul.net/text/independentstyle/>
3. McDowell C. (2025). The Evolution of Game Art from Pixels to Photorealism. URL: <https://www.lcca.org.uk/blog/gaming/the-evolution-of-game-art-from-pixels-to-photorealism/>
4. Rhodenizer D. History & Evolution of Indie Games (Time-Line). URL: <https://indiegamecloud.com/evolution-history-of-indie-games-time-line>.
5. Thibault, M. (2016). Post-digital games: The Influence of Nostalgia in Indie Games' Graphic Regimes. Gamevironments. №4 P. 1-23. URL: https://www.researchgate.net/publication/304850243_Post-digital_games_The_Influence_of_Nostalgia_in_Indie_Games'_Graphic_Regimes.



Рис. А.2. Диплом учасника I Міжнародного відкритого конкурсу творчих дизайн-проектів «Арт-погляд»-2025 пам'яті Володимира Томашевського, присвячений 95-річчю Криворізького державного педагогічного університету.

Кривий Ріг, 25 квітня 2025. Тема АРТ-ГРАФІКА «АВТОПОРТРЕТ ДИЗАЙНЕРА»

(URL: <https://kdpu.edu.ua/sotsialno-hromadska-diialnist/konkursy/art-pohlyad/29126-art-pohlyad-2025.html>)

ДОДАТОК Б

ПОСЛІДОВНІСТЬ ВІЗУАЛІЗАЦІЯ АЙДЕНТИКИ І КОРИСТУВАЦЬКОГО ІНТЕРФЕЙСУ ІНДІ-ГРИ «SHADA MOON»

(Текстовий опис візуальних елементів)

Розділ 1. ЕЛЕМЕНТИ ВІЗУАЛЬНОЇ АЙДЕНТИКИ

1.1. Логотип гри «ShadaMoon»

Версія 1 - Ескізна:

- Виконана олівцем на папері
- Рукописний стиль з нерівними, "рваними" краями літер
- Слово SHADA розташоване над словом MOON
- Літера "O" в MOON стилізована під форму півмісяця
- Розмір: приблизно 150×80 мм

Версія 2 - Світлова:

- Чорний фон з ефектом світіння
- Білі літери з м'яким світінням (glow effect)
- Місяць у літері "O" має яскраве внутрішнє світіння
- Використовується для заставок та екранів завантаження

Версія 3 - Монохромна:

- Чорний логотип на білому фоні
- Чіткі контури без додаткових ефектів
- Оптимізована для друку та документації
- Мінімальний розмір: 25 мм в ширину

Версія 4 - Акварельна:

- SHADA виконана синьою акварельною технікою (#4D5E8C)
- MOON має теплий жовто-помаранчевий градієнт (#FDCA40)
- Місяць світиться золотистим кольором
- Текстура з розтіканнями та плямами

1.2. Кольорова палітра

Палітра світу Shada (холодні тони):

1. Основний фіолетово-синій: #4D5490 (RGB: 77, 84, 144)
 - Використання: ключові елементи, акценти, активні кнопки
2. Темно-оливковий: #726E59 (RGB: 114, 110, 89)
 - Використання: фонові елементи, текстури, вторинні панелі
3. Світло-бежевий: #E6D7B4 (RGB: 230, 215, 180)
 - Використання: підсвічування, елементи фону, декоративні вставки
4. Темний графіт: #3D3B29 (RGB: 61, 59, 41)
 - Використання: тіні, контрастні елементи, фони

Палітра світу Moon (теплі тони):

1. Основний червоний: #E63946 (RGB: 230, 57, 70)
 - Використання: активні елементи, важливі повідомлення
2. Рожевий: #FFAFCC (RGB: 255, 175, 204)
 - Використання: фонові градієнти, м'які переходи
3. Глибокий бордовий: #A01A2F (RGB: 160, 26, 47)
 - Використання: тіні, глибина, контури
4. Золотисто-жовтий: #FDCA40 (RGB: 253, 202, 64)
 - Використання: світіння, магічні ефекти, виділення

1.3. Типографічна система

Декоративний шрифт - Moontime Pro (модифікований):

- Рукописний стиль з органічними формами
- Нерівномірна товщина штрихів
- Використання: заголовки розділів, назви локацій
- Розміри: 48-72pt для заголовків

Функціональний шрифт - Edu TAS Beginner:

- Округлі форми, висока читабельність
- Використання: діалоги, інтерфейсні елементи
- Розміри: 10-36pt залежно від контексту

Функціональний шрифт 2 - Jaro:

- Геометричний гротеск

- Використання: меню, інтерфейсні елементи
- Розміри: 10-36pt залежно від контексту

1.4. Система іконок

Базові іконки (32×32 пікселі):

1. Місяць - стилізований півмісяць з внутрішнім світінням
2. Зірки - п'ятикутні зірки з акварельною текстурою
3. Геометричні форми для декору

Кольорові варіації:

- Світ Shada: синьо-фіолетова-темна гама з холодними відтінками
- Світ Moon: червоно-жовта-світла гама з теплими акцентами

Розділ 2. ЕКРАНИ ІНТЕРФЕЙСУ

2.1. Головне меню

Структура:

- Фон: темний готичний замок з туманом
- Центральна панель: напівпрозора (70% opacity) з декоративною рамкою
- Заголовок MENU: шрифт Party LET, 48pt, з легким світінням
- Пункти меню: Edu TAS Beginner, 18pt, білий колір
- Активний пункт: виділення кольором #D35076 (69% opacity) + декоративні зірочки; для світу Moon #3C95EE

Медальйон перемикавання світів з ігровим HUD: правий нижній кут

- індикатор енергії: вогонь та блискавка, що відображає доступні ресурси;
- міні-карта: компактне відображення локації з адаптивним рівнем деталізації;
- індикатор пам'яті: форма ока що символізує надивленність.
- перемикач до світу Moon: стилізований під форму півмісяця;
- перемикач до світу Shada: стилізований під затемнення місяця;

Пункти меню:

1. Continue (продовжити)
2. New Start (нова гра)
3. Options (налаштування) - активний

4. Back to Reality (вихід)

2.2. Діалогова система

Компоненти:

- Панель діалогу: нижня третина екрану, напівпрозора (60% opacity)
- Текст: Edu TAS Beginner, 16pt, білий з легкою тінню
- Ім'я персонажа: Edu TAS Beginner, 18pt, кольоровий акцент
- Портрет: лівий край панелі, 120×120 пікселів, кругла рамка

Розділ 3. ОПТИМІЗАЦІЯ ІНТЕРФЕЙСУ - ПОРІВНЯННЯ "ДО" ТА "ПІСЛЯ"

3.1. Покращення читабельності тексту

ДО оптимізації:

- Білий текст без тіней на напівпрозорих панелях
- Проблема: текст зливається зі світлим фоном
- Читабельність: 60%

ПІСЛЯ оптимізації:

- Додано м'яку тінь (2px blur, 60% opacity)
- Підвищено контрастність на 40%
- Читабельність: 95%

3.2. Оптимізація розмірів шрифтів

ДО оптимізації:

- Всі елементи використовують 14pt
- Відсутня візуальна ієрархія
- Складність навігації поглядом

ПІСЛЯ оптимізації:

- Заголовки: 24pt (Edu TAS Beginner)
- Підзаголовки: 18pt (Edu TAS Beginner)
- Основний текст: 14pt (Edu TAS Beginner)
- Примітки: 10pt (Edu TAS Beginner)

3.3. Удосконалення напівпрозорих панелей

ДО оптимізації:

- Проста прозорість 70%

- Фонові елементи заважають читанню
- Візуальний шум

ПІСЛЯ оптимізації:

- Прозорість 70% + blur effect 5px
- Чітке відділення від фону
- Покращена фокусація уваги

3.4. Перенесення HUD

ДО оптимізації:

- Розташування: правий верхній кут
- Конфлікт з міні-картою
- Периферійне розташування

ПІСЛЯ оптимізації:

- Розташування: правий нижній кут
- Окрема зона без перекриттів
- Природне положення для західної аудиторії

3.5. Групування інтерфейсних елементів

ДО оптимізації:

- Елементи розкидані хаотично
- Відсутні логічні зв'язки
- Візуальний безлад

ПІСЛЯ оптимізації:

- Центр: ігрова інформація
- Права зона: навігація та дії

3.6. Спрощення візуальних ефектів

ДО оптимізації:

- 5 шарів прозорості в UI елементах
- Складні градієнти (8 кольорів)
- FPS: 45 на середніх системах

ПІСЛЯ оптимізації:

- 3 шари прозорості

- Прості градієнти (3 кольори)
- FPS: 60 на середніх системах

3.7. Додавання візуальних підказок

ДО оптимізації:

- Кнопка перемикання світів без пояснень
- Нові гравці не розуміють механіку
- 40% помилкових натискань

ПІСЛЯ оптимізації:

- Анімована стрілка вказує на кнопку
- Текстова підказка "Натисніть Q"
- Зменшення помилок до 5%

3.8. Інтерактивний туторіал

Структура навчання (4 етапи):

Етап 1 - Привітання:

- Текст: "Ласкаво просимо до світу ShadaMoon"
- Фонова анімація з логотипом
- Кнопка "Почати навчання"

Етап 2 - Базове керування:

- Підсвічені клавіші WASD для руху
- Пробіг + стрибок з візуалізацією
- Інтерактивна перевірка навичок

Етап 3 - Механіка світів:

- Демонстрація перемикання Shada/Moon
- Зміна властивостей об'єктів
- Практичне завдання

Етап 4 - Підсумок:

- Перелік вивчених механік
- Нагадування про клавіші
- Початок основної гри

Розділ 4. ТЕХНІЧНА ДОКУМЕНТАЦІЯ

4.1. Результати тестування

Таблиця Б.1

Підсумкові оцінки інтерфейсу

Параметр	До оптимізації	Після оптимізації
Візуальна привабливість	4.2/5	4.7/5
Читабельність тексту	3.8/5	4.8/5
Інтуїтивність	3.9/5	4.6/5
Продуктивність	4.0/5	4.9/5
Загальна оцінка	4.2/5	4.8/5

4.2. Час виконання типових завдань

- Знайти меню налаштувань: 8с → 4с (-50%)
- Перемкнути світи вперше: 15с → 7с (-53%)
- Зрозуміти стан здоров'я: 3с → 1с (-67%)
- Загальне покращення: -18%

4.3. Технічні специфікації

Підтримувані роздільності:

- Мінімальна: 1280×720 (HD)
- Рекомендована: 1920×1080 (Full HD)
- Максимальна: 3840×2160 (4K)

Адаптивність:

- Співвідношення сторін: 16:9, 16:10, 21:9
- Масштабування UI: 75%-150%
- Автоматична адаптація шрифтів

Платформи:

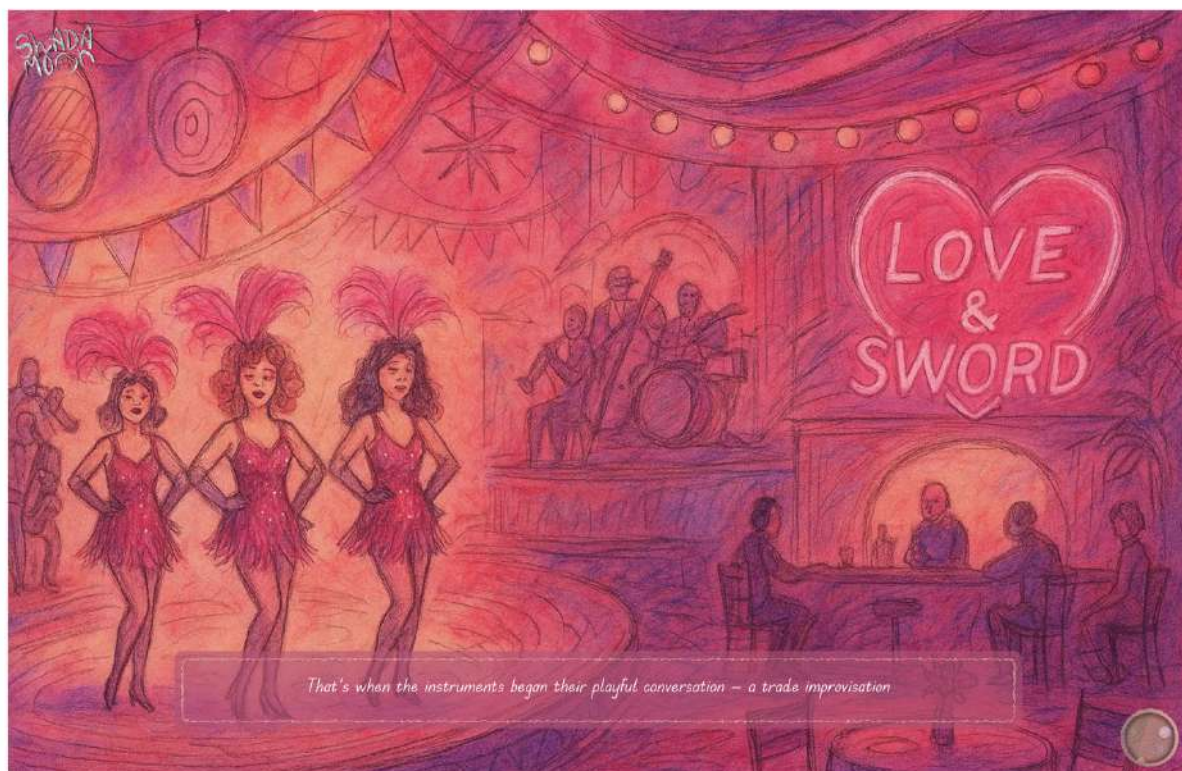
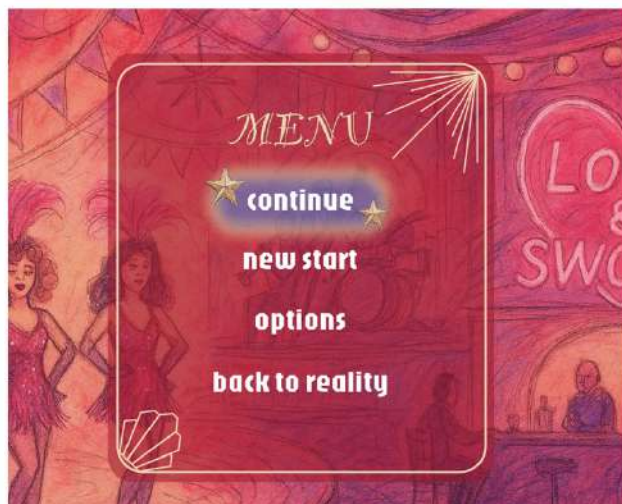
- Windows 10/11
- macOS 12+
- Linux (Ubuntu 20.04+)
- Steam Deck (верифіковано)

ДОДАТОК В ЕСКІЗИ ПЛАКАТІВ

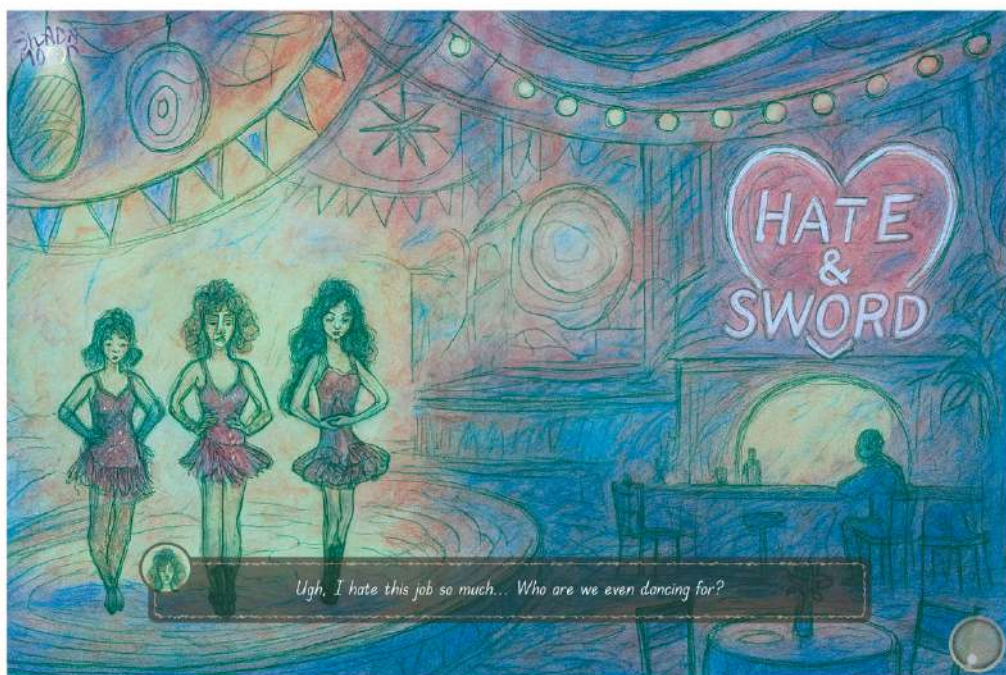
Візуальна айдентика для інді-гри «ShadaMoon»



Візуальна айдентика для інді-гри «ShadaMoon»



Візуальна айдентика для інді-гри «ShadaMoon»



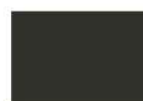
4D5490



726E59



E6D7B4



303229

