



УДК 004.92:7.05

АСПЕКТИ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ З ГРАВЦЕМ ПРИ РОЗРОБЦІ ПІКСЕЛЬНОЇ ГРИ «SHADOWS IN THE GREEN»

КОБРИНЕЦЬ Антон, ШПАК Олександра
Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна
info@kobrynets.com, shpak.oleksandra@gmail.com

У роботі розглянуто аспекти візуальної комунікації з гравцем під час розробки піксельної квест-гри «Shadows in the Green», заснованої на мотивах української міфології. Проаналізовано роль кольорової драматургії, силуету персонажів, середовищних маркерів, інтерфейсної ієрархії та співвідношення піксельної графіки з растровими кат-сценами. Обґрунтовано, що в умовах обмеженої роздільної здатності саме візуальна дисципліна визначає читабельність світу, емоційне занурення та здатність гравця безпомилково інтерпретувати стан, загрозу, взаємодію і наративний тон сцени.

Ключові слова: візуальна комунікація, піксельна гра, game design, pixel art, українська міфологія, інтерфейс.

ВСТУП

У сучасній інді-розробці піксельна графіка давно перестала бути лише компромісом бюджету або технічних обмежень [1]. Вона функціонує як повноцінна естетична мова, де кожен контур, блок кольору та ритм анімації має підвищене комунікативне навантаження. Для квестової гри це особливо важливо, адже гравець зчитує не лише красу кадру, а й підказки щодо маршруту, безпеки, інтерактивності, емоційного стану персонажа та логіки світу [2].

Проект «Shadows in the Green» розгортається на перетині казкового й тривожного образного поля: людський світ поступово відкривається як простір, у якому поряд із людьми існують мавки, чорти, чужайстери, перелісники та інші істоти української міфології. Головний герой, проклятий бабою Параскою, починає бачити духів і потрапляє до їхнього виміру. За таких вихідних умов візуальна комунікація має не просто ілюструвати сюжет, а формувати зрозумілий місток між повсякденним і надприродним.

У цьому контексті актуальним є аналіз тих засобів, за допомогою яких гра може спрямовувати увагу гравця, підтримувати орієнтацію в просторі, задавати емоційний тон і кодувати фольклорні смисли без перевантаження екрану [3]. Для «Shadows in the Green» це означає розгляд візуального



рішення як цілісної системи, де середовище, персонажі, інтерфейс і кат-сцени працюють на єдину комунікативну задачу.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Мета дослідження полягає у визначенні ключових аспектів візуальної комунікації з гравцем під час розробки піксельної гри «Shadows in the Green». Для досягнення мети поставлено такі завдання: окреслити функції візуальної мови у квестовій взаємодії; визначити роль кольору, силуету, композиції середовища та інтерфейсу у передаванні станів і підказок; встановити, як фольклорна образність може бути адаптована до сучасної піксельної естетики без втрати читабельності.

Об'єктом дослідження є візуальна комунікація у відеогрі як система передачі інформації через графіку, композицію та інтерфейс. Предметом дослідження виступають принципи побудови візуальної мови у проєкті «Shadows in the Green». Методологічно робота спирається на структурно-функціональний аналіз елементів ігрового кадру, наративного середовища та користувацького сприйняття в умовах low-resolution стилістики.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Першим аспектом є кольорова драматургія. Для гри, побудованої навколо лісу, туману, нічних сцен і присутності невидимого світу, недостатньо просто обрати «красиву зелену палітру». Необхідно ієрархізувати кольори за функцією: безпечні зони, тривожні ділянки, магічні втручання, об'єкти взаємодії та наративні акценти мають відрізнятися не декоративно, а семантично. Саме завдяки такій дисципліні зелений колір не поглинає весь кадр, а починає працювати як носій стану.

Другим аспектом є силует і пластика персонажів. У піксельній грі дрібна деталізація завжди обмежена, тому вирішальним стає контур. Гравець має з першого погляду відрізнити людину від духа, союзника від загрози, нейтральну істоту від сюжетно значущого персонажа. Для міфологічних образів це особливо важливо: мавка, русалка, повітруля чи водяник повинні мати не лише впізнаваний фольклорний код, а й достатньо чисту силуетну логіку, придатну до швидкого зчитування у русі.

Третім аспектом є середовищна навігація. Оскільки «Shadows in the Green» позиціонується як квест-гра, простір повинен підказувати без вербального шуму. Маршрут, важливий предмет, точка взаємодії або межа між світами мають бути промарковані композиційно: через напрям гілок і стежок, контраст світла й тіні, повторювані форми, локальні колірні акценти та ритм розташування деталей. В ідеальній сцені гравець рухається тому, що світ веде його поглядом, а не тому, що інтерфейс постійно дублює очевидне.

Четвертим аспектом є інтерфейсна ієрархія та подача тексту. Для квестової гри, де важливі діалоги, предметні описи й стан героя, надмірно складний HUD лише розмиває атмосферу. Окрему роль відіграє поєднання піксельної графіки з растровими кат-сценами: перехід між ними повинен підсилювати драму, а не руйнувати цілісність стилю (рис. 1).



П'ятим аспектом є фольклорна семіотика. Візуальна комунікація у «Shadows in the Green» не може обмежуватися універсальними фентезійними штампами, інакше проєкт втратить власний культурний нерв. Листяні вінки, гілки, водна рябь, болотяні плями, тканинні силуети, дерев'яна архітектура, локальна орнаментика й характер світіння мають бути не випадковим декором, а системою знаків, через яку гравець відчуває саме український міфологічний контекст.



Рис. 1. Ескіз логотипа гри «Shadows in the Green»

З позиції комунікаційного дизайну «Shadows in the Green» доцільно розглядати як проєкт подвійного режиму сприйняття. На першому рівні гравець має миттєво орієнтуватися в дії: бачити героя, шлях, небезпеку, доступну взаємодію. На другому рівні він поступово розчитує атмосферу, символіку і культурний шар світу. Якісна візуальна система виникає саме тоді, коли ці два режими не конфліктують між собою.

Водночас проєкт повинен враховувати ризики: надмірну злитість відтінків у «зеленій» палітрі, конфлікт між декоративністю та читабельністю, перевантаження сцен дрібними деталями, стилістичний розрив між ігровими спрайтами і кат-сценами, а також небезпеку поверхового використання фольклору як екзотичного тла. Тому критично необхідними є тести на малих екранах, перевірка сцен у динаміці, контроль контрасту та послідовна дизайн-система символів.



ВИСНОВКИ

Отже, візуальна комунікація з гравцем у піксельній грі «Shadows in the Green» має розглядатися як системна задача, що об'єднує кольорову драматургію, силуетну впізнаваність, навігацію середовища, інтерфейсну ясність і культурно вмотивовану образність. Для проекту, побудованого на українській міфології та атмосфері поступового занурення у світ духів, саме візуальна дисципліна визначає, наскільки гравець довірятиме світу та правильно зчитуватиме його правила.

Практичне значення дослідження полягає у формуванні принципів, які можуть бути використані для доопрацювання графічної мови гри, підвищення читабельності квестової взаємодії та посилення емоційного ефекту від фольклорного матеріалу. Подальші дослідження можуть бути спрямовані на тестування окремих візуальних сценаріїв, анімаційних рішень, структури HUD і способів інтеграції кат-сцен у загальний стиль проекту.

ЛІТЕРАТУРА

1. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 3rd ed. Boca Raton : CRC Press, 2019. 935 p.
2. Swink S. Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Burlington : Morgan Kaufmann, 2008. 376 p.
3. Block B. The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media. 3rd ed. New York : Routledge, 2020. 312 p.

KOBYRNETS A., SHPAK O.

ASPECTS OF VISUAL COMMUNICATION WITH THE PLAYER IN THE DEVELOPMENT OF THE PIXEL GAME «SHADOWS IN THE GREEN»

The theses examine the key aspects of visual communication with the player during the development of the pixel quest game «Shadows in the Green», based on motifs of Ukrainian mythology. The role of color dramaturgy, character silhouette, environmental cues, interface hierarchy, and the relationship between pixel graphics and raster cut-scenes is analyzed. It is argued that under low-resolution conditions, visual discipline becomes the decisive factor of readability, emotional immersion, and accurate interpretation of danger, interaction, and narrative tone.

Key words: visual communication, pixel game, game design, pixel art, Ukrainian mythology, interface.