

АНАЛІЗ ВІЗУАЛЬНОГО СТИЛЮ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ ЖАНРУ ПЛАТФОРМЕР «КОСУЛИК»

Комп'ютерні ігри жанру платформер мають високу популярність серед гравців різного віку завдяки зрозумілому управлінню та виразному візуальному оформленню [1]. Гра «Косулик» є яскравим представником цього жанру, вирізняючись продуманим і затишним візуальним стилем, що сприяє зануренню гравців у атмосферу гри та забезпечує якісний ігровий досвід.

Візуальний стиль гри базується на цілісній палітрі приглушених природних кольорів, що нагадують відтінки лісу. Такий вибір створює теплу та заспокійливу атмосферу, яка відображає суть ігрового середовища. Використання приглушених кольорів дозволяє уникнути надмірної яскравості, роблячи гру приємною для зору навіть при тривалому геймплеї. Кожен колір ретельно підібраний, щоб гармоніювати з іншими, створюючи баланс і допомагаючи гравцеві легше орієнтуватися в ігровому просторі. Змінна палітра залежно від часу доби — вдень, увечері, вночі — додає різноманітності та підкреслює розвиток сюжету. Цей ефект не лише покращує естетику, а й дозволяє гравцеві відчути зміну атмосфери, додаючи гри глибини.

Асети в грі виконані у стилі піксель-арту, який є чудовим вибором для платформерів завдяки своїй простоті та ефективності у передачі деталей. Піксель-арт дозволяє максимально використовувати обмежену кількість пікселів для створення виразних образів. У грі «Косулик» зображення виглядають чіткими завдяки уникненню надлишкових пікселів, що могло б знизити якість зображення. Крім того, художники звертають увагу на структуру кожного об'єкта, запобігаючи викривленням форм, що дозволяє уникнути спотворень. Унікальність піксель-арту полягає в його здатності передати характер персонажів і атмосферу світу навіть при відносно невеликій деталізації, що ідеально підходить для створення світу в стилі ретро.



Рисунок 1. – Фонові зображення ігрових локацій

Анімація в грі також слідує класичним принципам: стиснення і розтягнення, попередній рух і другорядний рух, які є основами якісної анімації. Стиснення та розтягнення додають персонажам динаміки, роблячи їх рухи більш «живими» і природними. Наприклад, стрибок персонажа супроводжується легким розтягненням під час підйому та стисненням під час приземлення, що створює відчуття ваги і гнучкості. Попередній рух готує гравця до зміни положення персонажа, що полегшує сприйняття анімації. Другорядний рух, який стосується неосновних частин персонажа, додає додаткової реалістичності — наприклад, рухи рюкзака персонажа слідує за його тілом, що надає відчуття інерції.



Рисунок 2. – Анімація бігу головного героя

Щоб посилити занурення, у грі реалізовані паралакс-ефект для задніх фонів, що створює ілюзію простору та глибини. Завдяки цьому, навіть статичні сцени здаються об'ємними, що підсилює враження від світу гри. На нічних локаціях додані світляки, які підсвічують лісові пейзажі і надають особливі чарівності, роблячи кожен сцену більш живою і захопливою.

У процесі тестування було виявлено, що деякі елементи, такі як кропива, мають низьку видимість через схожість кольору з іншими об'єктами навколишнього середовища. Цю проблему можливо виправити під час майбутньої доробки, додавши кропиви контур, аналогічний тому, що мають інші об'єкти для взаємодії (квестові рослини, земля, персонажі). Це зробить кропиву більш виразною та полегшить орієнтацію у грі, зберігаючи при цьому загальний стиль візуального оформлення.

Загалом, візуальний стиль гри «Косулик» вирізняється гармонійним поєднанням палітри, детально продуманим піксель-артом та динамічною анімацією, що створює цілісне і привабливе середовище для гравця. Запропоноване покращення у вигляді контурів на деяких елементах допоможе зберегти баланс між естетикою і зручністю гри, підвищуючи її якість та комфорт для користувачів.

Список використаних джерел

1. Healy, John, and Annakaisa Kultima.. Firewatch:(Studying) the Anatomy of a Game Design Process. *In: Abstract Proceedings of DiGRA 2024 Conference: Playgrounds.* 2024.