

## ІМПЛІЦИТНІ НАВІГАЦІЙНІ ПІДКАЗКИ ГОРОР-ІГОР

**Бондарук В. А.**

*студентка І курсу факультет культури і мистецтв  
Волинський національний університет імені Лесі Українки*

**Смикало К. О.**

*PhD з технологій легкої промисловості,  
старша викладачка кафедри дизайну  
Волинський національний університет імені Лесі Українки  
м. Луцьк, Україна*

У горор-іграх ключового значення набуває відчуття занурення у ігровий світ. Воно визначає наскільки гравець сприймає атмосферу напруження, небезпеки та невизначеності. Щоб втримати ці відчуття варто приділити увагу не лише візуалу та музичному супроводу, але і цілому середовищу, аби гравець міг відчути себе повноцінним учасником подій. Для жанру горору вкрай важливо зберегти баланс між складністю орієнтування і комфортом проходження. Гравець може втратити інтерес через нечитабельність ігрового простору, що стається досить часто – про це свідчить велика кількість допоміжних посібників з проходженням [1].

У ньому контексті особливої уваги потребують імпліцитні навігаційні підказки, тобто такі елементи середовища, які не подаються у вигляді прямої вказівки, а вбудовані в сам ігровий простір. На відміну від явних засобів орієнтування, як стрілки, мапи чи текстові інструкції, такі підказки працюють природніше, впливаючи на сприйняття гравця через форму, композицію, світло, колір, текстуру, розташування об'єктів та загальну організацію простору (наприклад, освітлення, яке підкреслює потрібний напрям руху або розміщення предметів і візуальні деталі, які підказують, куди потрібно рухатися далі). Це не збиває атмосферу страху яскравими кольорами та дає можливість відчути себе на місці головного героя.

У роботі [2] детально описаний вплив таких підказок на ігри з відкритим всесвітом (ігри-бродилки, RPG). Так, дійсно, у відкритих світах імпліцитні навігаційні підказки допомагають легше зосередитися та ефективніше просуватися. У жанрі горору проблема навігації поєднується ще з необхідністю зберегти ефект жаху й напруги. Різний досвід розробників та користувачів мав одним з наслідків, що певне покоління гравців важко адаптується під запропонований паттерн гри. Так гравці певної вікової категорії не помічають певних видів підказок, які розташовані на периферії. Вивчення таких елементів є актуальним для розуміння того, як дизайн середовища

може впливати одночасно і на орієнтацію, і на емоційне сприйняття гри. Це допоможе знайти баланс в підказках, які будуть легшими для сучасного сприйняття гравців.

Підказки можна умовно поділити на два типи: явні та вбудовані в ігровий світ. Явні підказки подаються у вигляді прямого вказівника, а саме мінікарти, стрілки, маркери завдань, підсвічування об'єктів. Такий тип ідеально підходить для ігор з відкритим світом, Action RPG, шутерів, де геймплей фокусується більше на дії. Натомість імпліцитні підказки є частиною самого ігрового середовища, тобто не є окремим елементом інтерфейсу. Найчастіше використовують освітлення, колірний акцент, геометрію та лінії, архітектуру, тощо. Це чудово допомагає в зануренні та створенні атмосфери в грі, що підходить для жанру горорів, адже саме тут найголовніше тримати гравця в стані напруги. Головна мета таких підказок – змусити гравця думати, що він сам знайшов дорогу, хоча насправді це була робота дизайнера. Але тут починаються труднощі, де потрібно зберегти баланс візуалу й зручності.

Імпліцитні підказки іноді залишаються непоміченими не лише через особливості дизайну, а й через різний досвід самих користувачів. Надто “тонкі” підказки можуть бути проблемою для сучасних гравців, що звикли до прямої навігації та менш уважно аналізують середовище. Також, через особливість жанру, увага гравця під час напружених сцен фокусується в центрі екрану, тому деталі розміщені на периферії часто ігноруються.

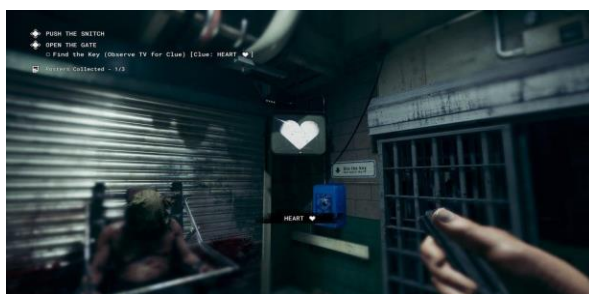


Рис. 1. Скрін проходження рівня “Kill The Snitch”

На прикладі гри The Outlast Trials можливо проаналізувати ситуацію, де багато людей не приділяли увагу елементу, що висів вгорі праворуч (рис. 1). Ця проблема виникала і в молодих гравців, і в досвідчених, що підкреслює наявність труднощів з елементами з краю. Під час переслідування ситуація загострюється і часу на аналіз мало, через це користувач може витратити більше часу на пошук правильного шляху. У наступних рівнях ситуація змінюється (рис. 2),

бо кількість підказок збільшується і навіть в разі чергової біганини у процесі проходження сюжету, шанс їх помітити вищий.



**Рис. 2. Підказки на рівні “Kill The Snitch”**

Гравці різного віку вочевидь “читають” підказки по-різному, адже використовують неоднакові когнітивні стратегії для навігації. У роботі [3] розглянуто два основні способи орієнтування в просторі: алоцентричний та егоцентричний.

У даній роботі до категорії молодих гравців відносяться користувачі у віці 16–30, а старших 30–50 років. Молоді гравці частіше використовують алоцентричний спосіб [3], що ґрунтується на зовнішніх орієнтирах і допомагає створити ментальну карту поєднуючи довкілля. Гравець запам’ятовує розміщення помітних або центральних об’єктів, відмінності в освітленні, кольори, форму приміщень. Старші ж більш схильні до егоцентричної навігації, що, навпаки, базується на особистому маршруті, запам’ятовуванні шляху як послідовність кроків. Для них імпліцитні підказки на рівні очей (світло, колір об’єктів поруч) працюють краще, аніж ландшафтні маяки.



**Рис. 3. Зображення локації Fun Park (зліва) та її мінімапа (справа)**

Рівень, зображений на рисунку 3 зліва, часто викликав труднощі в молодій аудиторії, адже єдиний центральний орієнтир – карусель – не помітно з інших точок локації. Навіть за наявності мінімапи (рис. 3, справа), яка вбудована в середовище, проходження цього випробування займає більше часу, що викликає лише роздратування

через значні втрати часу. Але при тому, молоді гравці, що виростили на сучасних іграх, мають більш “натренований” погляд, що допомагає шукати вихід на основі попереднього досвіду. Тоді як старші більше покладаються на реальну логіку простору [4].

Для ефективного орієнтування в середовищі потрібно поєднувати обидва способи. Якщо алоцентричні ознаки занадто слабкі, грає стає незручною (що сталося з рівнем на рис. 3). Якщо ж навігація занадто пряма й чітка, це порушує саму ідею імпліцитних підказок, зменшує атмосферність і напружена, що так важлива для жанру горору.

Перші горор-ігри не мали явних підказок, як, наприклад, в «Alone in the dark» (1992) або «Resident Evil» (1996), тому гравці старшого віку, маючи досвід проходження з мінімальним рівнем орієнтування, легко проходять сучасні ігри, в яких гравця мало не за руку проводять по локаціям сюжету. Тому для геймдеву стає складним задовольнити користувачів з різним досвідом. Одним із можливих вирішень даної проблеми є дублювання підказок різним способом: явним і прихованим. Такий підхід може бути реалізованим як за рахунок рушія гри, коли обмежується доступ до певних локацій і гравця направляють, або ж за рахунок підказок, прихованих в сюжетному середовищі. Проблема різних когнітивних здібностей поколінь гравців є сьогодні мало дослідженою у сфері геймдеву, тому дане питання потребує більш глибоких досліджень.

### Література:

1. Steam Community. Guide: Open World Navigation and Environmental Storytelling. URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3612752048> (дата звернення: 13.05.2026).
2. Grau V. *Implicit Wayshowing in Open World Games*: bachelor's thesis. 2025. URL: [https://www.theseus.fi/bitstream/10024/904850/2/Grau\\_Vesna.pdf](https://www.theseus.fi/bitstream/10024/904850/2/Grau_Vesna.pdf) (дата звернення: 13.05.2026).
3. Burles F., Iaria G. The cognitive effects of playing video games with a navigational component. *Telematics and Informatics Reports*. 2023. Vol. 10. Article 100043.
4. Age-related differences in spatial memory and navigation strategies. *Aging, Neuropsychology, and Cognition*. 2024. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13825585.2024.2326244#d1e317> (дата звернення: 13.05.2026).