

Falak, V.

## **TIPOGRAFIJA U VIDEOIGRAMA**

**Sažetak:** U članku je predstavljen pregled tipografije u kontekstu videoigara. Istraživački rad je započeo pregledom tipografije kao višeslojnog alata za komunikaciju, služeći kao nositelj informacija ali i kao nositelj značenja, identiteta i atmosfere. Rad se konkretizira istraživanjem razvoja tipografije koja se koristila u videoigrama, od prvih videoigara do suvremenih naslova. Kroz istraživanje se očituje prilagođavanje dizajnera sa stvaranja tipografije ograničene na malenu mrežu piksela, držeći čitljivost kao glavni cilj, na stvaranje tipografije koja ima više zadataka: biti prepoznatljiva, pamtljiva, jedinstvena i kreativna, uz održavanje čitljivosti i korisnosti. Tehnološka ograničenja i kreativnost dokazuju se kao obrnuto proporcionalne vrijednosti; veća ograničenja izazivaju fokus na čitljivost i korisnost, a uklanjanjem ograničenja dizajneri imaju veću slobodu, proizvodeći kreativnija, kompleksnija tipografska rješenja. Nakon istraživanja povijesti, rad je usmjeren na studije slučaja, odabirom četiri videoigre čiji se tipografski sustavi dublje proučavaju. Od tipografskih logotipa i naslova, do tipografije koja se pojavljuje tijekom *gameplay*-a, radi se analiza dizajnerskih odluka, žanrovskih implikacija, te tipografije kao centralnog elementa dizajna. Kroz redizajn tipografskih logotipa triju videoigara dokazuje se važnost poštovanja prethodno istraženih tipografskih principa, prikazivajući način na koji mijenjanje izgleda tipografije mijenja žanrovska očekivanja.

**Ključne riječi:** tipografija, videoigre, font, redizajn, vlastiti doprinos

**Podatci o autorici:** mag. grafičkog dizajna Falak V[edrana], Sveučilište u Mostaru, Akademija likovnih umjetnosti Široki Brijeg, Alojzija Stepinca 16, 88220 Široki Brijeg, Bosna i Hercegovina, vedrana.falak@gmail.com

Falak, V.

## **TYPOGRAPHY IN VIDEOGAMES**

**Abstract:** The article presents an overview of typography in the context of video games. The research work began with an overview of typography as a multi-layered tool for communication, serving as a carrier of information but also as a carrier of meaning, identity and atmosphere. The work is concretized by researching the development of typography used in video games, from the first video games to contemporary titles. The research reveals the adaptation of designers from creating typography limited to a small grid of pixels, keeping readability as the main goal, to creating typography that has many layers to it: being recognizable, memorable, unique and creative, all while maintaining readability and usability. Technological limitations and creativity are proven to be inversely proportional values; greater limitations provoke a focus on readability and usability, and by removing limitations, designers have greater freedom, producing creative, more complex typographic solutions. After researching the history, the article focuses on case studies, selecting four video games whose typographic systems are closely investigated. From typographic logos and titles, to typography that appears during gameplay, there is an analysis of design decisions, genre implications, and typography as a central design element. Through the redesign of typographic logos of three video games, the importance of respecting previously researched typographic principles is demonstrated, showing how changing the appearance of typography changes genre expectations.

**Key words:** typography, videogames, font, redesign, own contribution

**Author's data:** Master of Graphic Design V[edrana], University of Mostar, Academy of Fine Arts Široki Brijeg, Alojzija Stepinca 16, 88220 Široki Brijeg, Bosnia & Herzegovina, vedrana.falak@gmail.com

## 1. Uvod

Tipografija je jedan od ključnih alata vizualne komunikacije. U grafičkom dizajnu, tipografija nije samo nositelj informacija, već uz to oblikuje značenje, atmosferu i identitet. Iako se tradicionalno proučava u kontekstu tiskanja i digitalnih sučelja, tipografija je također pronašla značajnu ulogu u svijetu videoigara. Unatoč relativno kratkoj povijesti medija, videoigre danas predstavljaju jednu od najvećih industrija na svijetu, s milijunima korisnika koji ih svakodnevno igraju. Kroz ovaj interaktivni medij tipografija obavlja poznate, ali i jedinstvene funkcije: organizira informacije, navodi interakciju korisnika, postavlja atmosferu te doprinosi pripovijedanju.

Važnost tipografije u videoigrama postaje jasnija kada se razmišlja o iskustvu igrača. Čitljivost utječe na korist i upotrebljivost, osiguravajući da svi igrači mogu brzo razumjeti pravila, ciljeve i način upravljanja. U isto vrijeme, izbor tipografije utječe na imerziju („uranjanje“) u igricu i njezin emocionalni ton. Kaotična, neujednačena slova korištena za *horor* igricu prenose vrlo drugačiju atmosferu od jarko obojenog, geometrijskog *sans-serif* fonta korištenog za ležernu *puzzle* igricu. U ovom kontekstu tipografija postaje funkcionalna i izražajna, vršeci posao komuniciranja, ali i uspostavljanja estetike. [19]

Unatoč svojoj sveprisutnosti i važnosti, tipografija u videoigrama ostaje nedovoljno istraženo područje akademskih istraživanja. Studije igara se uglavnom usredotoče na narativ, mehaniku ili psihologiju igrača, dok su se istraživanja dizajna uglavnom usredotočila na tradicionalna tiskana ili web okruženja. Ovaj rad nastoji popuniti tu prazninu istraživanjem načina na koji tipografija utječe na iskustvo igrača. Rad se oslanja na teorije tipografije i semiotike, smještajući ih u kontekst dizajna igara i digitalnih medija. Kroz niz studija slučaja koje obuhvaćaju različita razdoblja i žanrove videoigara, analizirat će se funkcije i estetika fonta, od ranih *bitmap* fontova do suvremenih dinamičkih sustava. Cilj je pokazati kako tipografija aktivno doprinosi dizajnu, pripovijedanju i kulturnom identitetu videoigara. [18]

## 2. Teorija tipografije

Tipografija se tradicionalno definira kao umjetnost i vještina oblikovanja teksta. Radi na dvije međuovisne osi, a to su funkcija i ekspresija. S jedne strane, tipografija mora vršiti funkcionalnu ulogu, osiguravajući da je tekst čitljiv, lako razumljiv i pristupačan. S druge strane, ima i ekspresivnu ulogu, oblikujući ton, atmosferu, i kulturne asocijacije sadržaja koji prenosi. [1]

Iz funkcionalne perspektive, tipografija omogućava efikasnu komunikaciju. Varijable poput dizajna tipa slova, veličine fonta, kerninga (razmaka između slova) i kontrasta u odnosu na pozadinu utječu na to koliko brzo i točno čitatelj može razumjeti informacije. Čitljivost (lakoća razlikovanja slova jedno od drugog) i razumljivost (lakoća razumijevanja većih količina teksta) su ključne u okruženjima gdje se informacije moraju brzo razumjeti. Ovo je naročito bitno u videoigrama, gdje igrači često procesuiraju informacije uz vremensko ograničenje. Npr. *health bar* koji koristi previše stilizirana ili nečitka slova stvara rizik zbunjivanja igrača u kritičnim momentima igre. [1]

U videoigrama, tipografija pridodaje *world-buildingu*, tj. izgradnji virtualnog svijeta. Izbor korištenja grubog, ručno nacrtanog fonta u postapokaliptičnoj igri preživljavanja šalje drukčiju poruku od geometrijskog, futurističkog fonta u znanstvenofantastičnoj igri. Font na ovaj način postaje dio semiotičnog sistema igre, te igračima ne prenosi samo što da rade, nego i u kakvom se svijetu nalaze. Npr. grubi, fragmentirani font korišten za franšizu *Resident Evil* (1996.) na prvi pogled odaje tematiku horora i truleži, dok se zaobljeni, djetinjasti font korišten za *Animal Crossing* (2001.) podudara s toplim, slatkim tonom igre. Prema tome, tipografija u videoigrama mora se razumjeti i kao alat za komunikaciju, i kao nositelj estetike. Igraču pruža jasne, funkcionalne upute, istovremeno pridonoseći narativu i atmosferi, upravljajući načinom na koji se igrači emocionalno angažiraju sa svijetom igre. [18]

### 3. Povijest i razvoj tipografije u videoigrama kroz vrijeme

Najranije razdoblje razvoja videoigara definirano je većim tehnološkim ograničenjima koja su imala velik utjecaj na razvoj tipografije koju su sadržavale. Arkadne mašine i kućne konzole 1970-ih i 1980-ih, kao što su *Atari 2600*, *Nintendo Entertainment System* (NES) i *Commodore 64*, imale su vrlo ograničen kapacitet memorije te su radile na zaslonima niske rezolucije. Uslijed tih ograničenja nastaju fontovi dizajnirani unutar striktnih mreža piksela, stvarajući kvadratičasti, geometrijski stil slova koji bira čitljivost, radije nego stilsku izražajnost. Do kraja 1980-ih, piksel tipografija je postala čvrsto integrirana u kulturu. Ikonična block slova u igrama kao što su *Pac-Man* (1980.) i *Super Mario Bros.* (1985.) su odmah prepoznatljiva čak i izvan zajednice igrača, simbolizirajući ne samo određene naslove već i samu eru. Rasprostranjena prepoznatljivost je prikaz kako tipografija, čak uz razna tehnološka ograničenja, ima ključnu ulogu u oblikovanju vizualnog identiteta videoigara. [10][12]

Značajan napredak i poboljšanje hardvera je u 1990-im izazvalo preokret u videoigrama, ujedno mijenjajući i njihovu tipografiju. Konzole kao što su *Super Nintendo Gaming System* (SNES), *Sega Mega Drive* te kasnije i *Sony PlayStation* pružaju veće rezolucije, veće palete boja i veći kapacitet memorije, čime omogućuju više detaljne i stilom raznolike fontove. Što se tiče računala, uspon *VGA (Video Graphics Array)* grafike i *CD-ROM*-ova dizajnerima otvara mogućnost eksperimentiranja sa složenijim renderiranjem teksta i integraciju unaprijed renderiranih fontova u igre. Tipografija počinje podržavati serife, krivulje, čak i kvalitete prostoručnog crteža, čime se njen komunikativni i estetski potencijal značajno povećava. Devedesetih godina prošlog stoljeća tipografija se pojavila kao središnji element brendiranja unutar industrije videoigara. Logotipi i naslovni ekrani postaju složeniji, odražavajući rastuću komercijalnu i kulturnu prisutnost videoigara. Franšize *Mortal Kombat*

(1992.) i *Resident Evil* (1996.) koriste podebljane, stilizirane fontove koji prenose njihovu tematiku agresije, horora i napetosti prije nego što igranje uopće započne. Ova era čvrsto uspostavlja tipografiju kao dio vizualnog identiteta igre, sposobnu razlikovanja naslova od sve veće konkurencije. [10][12]

Prijelaz na 3D grafike u kasnim 1990-im i ranim 2000-im je imao znatan utjecaj na tipografiju videoigara. Uz novije konzole poput *PlayStation 2*, *Xbox* i *GameCube*, zajedno s rastućom snagom osobnih računala, igre sve više nastoje emulirati kinematsku prezentaciju. Ova se promjena proteže i kroz tipografiju koja prestaje biti samo plosnati sloj, već je dizajnirana da postoji u harmoniji s trodimenzionalnim okruženjima. Titlovi, izbornici i HUD-ovi počinju koristiti sjene, gradijente i efekte prozirnosti, odražavajući šire trendove u dizajnu, digitalnim medijima i filmu. Tipografija postaje estetska komponenta imerzije, radeći u tandemu s vizualnim realizmom kako bi se stvorio kompleksan virtualni svijet. Žanrovi poput *first-person shooter* i akcijsko-avanturističkih igara iziskivali su tipografiju koja je bila lako čitljiva u dinamičnim okruženjima i vizualno integrirana u cjelokupni dizajn. Npr. igra *Halo: Combat Evolved* (2001.) koristi uglađeni futuristički font koji se podudara sa znanstveno-fantastičnim svijetom igre, dok *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004.) koristi slova inspirirana stilom grafita kako bi pridodala svojoj urbanoj atmosferi. Kako industrija sazrijeva, tako tipografija ima sve veću ulogu u uspostavljanju identiteta brenda kroz franšize. [10][11]

Drugo desetljeće novog milenija označilo je značajnu transformaciju u tipografiji videoigara, predvođena rastom digitalnih distributivnih platformi, unaprijeđenim softverom za dizajniranje i rasprostranjenim usvajanjem HD (*high-definition*) i kasnije 4K ekrana. Tipografija već odavno nije ograničena pikselima ili malenim kapacitetom memorije, a dizajneri imaju sve veće mogućnosti i sve više opcija za eksperimentiranje: veće palete tipa slova, rendering na bazi vektora i UI sistemi koji se mogu skalirati. Ova tehnološka

zrelost uzdiže tipografiju s funkcionalne neophodnosti do svjesnog dizajnerskog odabira, potičući veću stilsku raznolikost u *indie* i *mainstream* naslovima. [12]

Rast *indie* igara tijekom ovog razdoblja uveo je eksperimentalni pristup tipografiji. Neovisni developeri su često koristili fontove kako bi stvorili jedinstvene atmosfere, oslanjajući se na nekonvencionalne fontove, prostoručno crtana slova ili retro-inspiriranu piksel tipografiju kao dio svog vizualnog identiteta. Npr. u igri *Undertale* (2015.) distinktni fontovi se koriste u tandemu sa zvučnim efektima kako bi se likovima dali individualni „glasovi“. Nasuprot *indie* developerima, AAA studiji su sve više usvajali pristup tipografiji vođen korisničkim iskustvom (UX). Kako su igre postajale kompleksnije i više kinematične, čitljivost i dosljednost na svim platformama postaju prioritet. Studiji su razvili vlastite stilske vodiče i tipografske sustave, osiguravajući da izbornici, HUD-ovi i titlovi zadrže profesionalni izgled. Serije poput *Assassin's Creed* (2007.) koristile su čiste, moderne *sans-serif* fontove kako bi naglasile čitljivost, ali istovremeno bile usklađene s ukupnom estetikom virtualnog svijeta. [12][15]

U 2020-ima tipografija videoigara postaje sve adaptivnija, oblikovana potražnjom za igranjem istih igara na više platformi, od konzola i računala do mobilnih uređaja. Za razliku od prethodnih desetljeća kad se tipografija prilagođavala za jednu vrstu prikaza, suvremeni dizajn zahtijeva skalabilna rješenja koja održavaju čitljivost bilo da se radi o 4K televizoru, handheld konzoli ili pametnom mobitelu. Varijabilni fontovi i responzivni tipografski sustavi koji su već odavno uspostavljeni u web dizajnu sada pronalaze svoju primjenu u razvoju igara, omogućujući programerima stvaranje fleksibilnih tipografskih hijerarhija koje se prilagođavaju rezoluciji zaslona i korisničkim postavkama. Ova promjena osigurava pristupačnost dok nastavlja podržavati identitet brenda kroz raznolike platforme. Gledajući unaprijed, budućnost tipografije u videoigramama će vjerovatno biti oblikovana novim tehnologijama i

promjenjivosti kulturnih prioriteta. Uz rast popularnosti *cloud gaminga* i *online* platformi, tipografija može postati sve više standardizirana kako bi se olakšala pristupačnost. U međuvremenu, eksperimentalni *indie* developeri nastavljaju pomicati granice, nastavljanjem svog tretiranja tipografije kao ekspresivnog, narativnog medija umjesto isključivo funkcionalnog. [13]

#### **4. Studije slučaja tipografije u videoigrama**

Kako bi se bolje razumjela primjena tipografije u videoigrama, bitno je analizirati konkretne primjere gdje tekst igra ulogu kao centralni element dizajna. Odabrane studije slučaja obuhvaćaju niz žanrova, filozofija dizajna i razdoblja izlaska, osiguravajući širok pogled na način korištenja tipografije u različitim kontekstima. Ova se točka fokusira na četiri studije slučaja: *Undertale* (2015.), *Tekken 5* (2004.), *Detroit: Become Human* (2018.) i *Return of the Obra Dinn* (2018.). Ove su videoigre odabrane zbog svoje prepoznatljive i inovativne upotrebe tipografije, kao i zbog svog kulturnog utjecaja unutar industrije.

##### **4.1. Undertale (2015.)**

Toby Foxova *Undertale* je neovisna RPG igra koja je stekla brojne pohvale ne samo zbog nekonvencionalne mehanike igranja i narativa, već za svoj svjesni i namjerni način korištenja tipografije kao alata za izražavanje. *Undertale* je igra, napravljena u 32-bitnom stilu, koja ruši mnoge tradicionalne RPG konvencije. Igrač upravlja ljudskim djetetom koje je palo u *Underground*, svijet u kojem obitavaju čudovišta, i mora pronaći put natrag na površinu. Igra je jedinstvena zbog svog borilačkog sustava u kojem igrači mogu neprijatelje pobijediti kroz borbu, ili krenuti rutom pacifiste kojom neprijatelje savlada razgovorom i poštedom. [15]



Slika 1: Logotip igre *Undertale* (2015.) [3]

Jedna od najizrazitijih karakteristika ove igre je dodjeljivanje jedinstvenih fontova određenim likovima. Braća kosturi Sans i Papyrus su savršeni primjeri: Sans komunicira u *Comic Sansu*, dok Papyrus koristi istoimeni font pri komunikaciji. Ova tipografska odluka je više od vizualne šale, ona na prvi pogled pokazuje osobnosti likova.



Slika 2: Primjer manipuliranja prezentacije teksta [3]

Dalje od samih glasova likova, tipografija u *Undertale* oblikuje ugođaj i atmosferu tijekom igranja. Na primjer, dijalozi u bitkama mijenjaju veličinu, stil i naglaske fonta kako bi dočarali intenzitet. Malene promjene poput slova koja se tresu tijekom strašnijih sukoba ili povećana, podebljana slova tijekom dramatičnih trenutaka dodatno naglašavaju emocionalne uloge. [15]

#### **4.2. Tekken 5 (2004.)**

*Tekken 5* je borilačka igra koju je razvio studio Bandai Namco kao nastavak *Tekken* franšize. Igra prati nastavak priče o konfliktu obitelji Mishima, iako je glavni fokus na kompetitivnim jedan na jedan borbama s velikim brojem boraca, svaki s jedinstvenom pozadinom i stilom borbe. *Tekken 5* je upečatljiv primjer ravnoteže stila i funkcije pri korištenju tipografije u borilačkim naslovima. [16]



Slika 3: Logotip igre *Tekken 5* (2004.) [6]

Tijekom igranja, tipografija preuzima funkcionalnu ulogu. *Health bar*-ovi, štoperice i prikaz broja runde koriste lako čitljivi, *sans-serif* font s velikim kontrastom u odnosu na pozadinu. Brojevi su podebljani i jako ocrtni, osiguravajući njihovu vidljivost čak i u vizualno kaotičnim trenucima.



Slika 4: Informacije na vrhu ekrana tijekom igranja [6]

U izbornicima igre tipografija spaja funkcionalnost i osobnost. Imena likova se prikazuju debelim, uglatim fontovima, naglašavajući njihovu individualnost uz istovremeno održavajući dosljednost sa borilačkom estetikom. *Tekken 5* demonstrira kako tipografija u borilačkim igrama nije tu samo kako bi dostavljala informacije, ona stvara spektakl. Od stiliziranog logotipa do podebljanog „K.O.“ koje zabljesne ekranom, tekst u *Tekken 5* je dizajniran da pojača intenzitet emocija tijekom igranja. [8]

#### **4.3. *Detroit: Become Human* (2018.)**

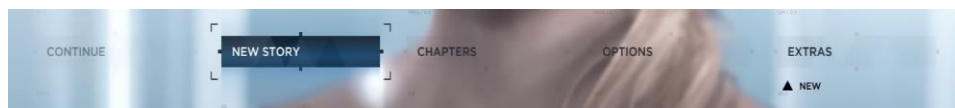
Videoigra *Detroit: Become Human*, koju je razvio studio Quantic Dream, predstavlja jedan od najambicioznijih primjera interaktivnog pripovijedanja, spajajući filmski realizam i priču kojom upravlja sami igrač. To je interaktivna narativna igra smještena u bliskoj budućnosti u Detroitu, gdje androidi koegzistiraju s ljudima. Igra prati tri androidna protagonista čije ispreplićuće

priče istražuju teme identiteta, slobodne volje i socijalne nejednakosti. Igranje se zasniva na granajućim izborima, gdje odluke igrača oblikuju smjer i ishode narativa. Za razliku od arkadnih naslova ili igara inspiriranih retro stilom, *Detroit: Become Human* oslanja se na suzdržan, minimalistički tipografski stil koji naglašava futurističko okruženje, a istovremeno izbjegava odvratanje pažnje od emocionalne težine narativa. [17]



Slika 5: Logotip igre *Detroit: Become Human* (2018.) [17]

Tipografija ove igre je nerijetko suptilna, pojavljujući se tijekom pravljenja odluka, *quick-time* događaja (QTE) u kojima igrač mora brzo reagirati uz ograničeno vrijeme, te u *flowchart* prikazima. Izbori su prikazani čistim, *sans-serif*, često bijelim ili blijedo plavim tekstom, odjekujući odlikama *sci-fi* dizajna uz istovremeno održavanje lake i brze čitljivosti.



Slika 6: Tekst glavnog izbornika igre [17]

Izbjegavanjem dekorativnih elemenata, tipografija pojačava teme efikasnosti i kontrole, odražavajući preciznu percepciju svijeta androidnih protagonista. Ono što izdvaja *Detroit: Become Human* jest dijegetska upotreba tipografije kao dijela pripovijedanja. Indikatori statusa poput „Software instability“ i „Mission successful“ se tipografski pojavljuju unutar virtualnog svijeta, kao da igrač ima uvid u sučelje sistema antroida. [20]

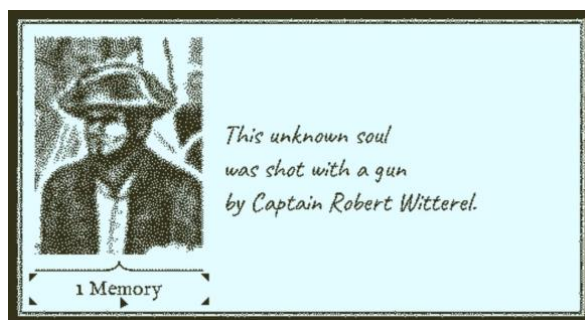
#### 4.4. *Return of the Obra Dinn* (2018.)

Lucas Popeova videoigra *Return of the Obra Dinn* je puzzle-avanturistična igra koju odlikuje upečatljiva monokromatska, 1-bitna estetika nalik ranoj Macintosh grafici i pedantna pažnja posvećena povijesnim detaljima. Tipografija u igri je ključni element njenog vizualnog identiteta, izravno pojačavajući okruženje i istraživački narativ s početka 19. stoljeća. Igrač ove igre preuzima ulogu istražitelja osiguranja, te se ukrca na napušteni trgovački brod Obra Dinn sa zadatkom dešifriranja sudbine svih šezdeset članova posade pregledom njihovih ostataka i slaganjem dokaza. [14]



Slika 7: Tipografski logo igre *Return of the Obra Dinn* [9]

Izbornici igre koriste serifne fontove koji podsjećaju na povijesni tisak, odmah smještajući igrače u 19. stoljeće. Čisti, serifni font predočava i autoritet i čitljivost, odražavajući utilitarnu prirodu dokumenata iz tog razdoblja. Unutar glavne istraživačke mehanike, tipografija nastavlja funkcionirati kao narativni alat. Imena članova posade, njihove uloge i bilješke o uzroku smrti prikazani su fontom koji oponaša službene pomorske zapise, često sa suptilnim varijacijama u debljini fonta i poravnanju kako bi se naznačila važnost ili nesigurnost. Ovi tipografski znakovi su ključni za igranje, vodeći igračeve zaključke bez pribjegavanja otvorenim uputama. Ovakav pristup je primjer kako tipografija može prenijeti vremenski i kulturni kontekst, poboljšavajući pripovijedanje i atmosferu. [4]



Slika 8: „Svojeručni“ zapis u igri [9]

## 5. Utjecaj izbora fonta u videoigrama

Tipografija ne služi samo kao neutralni alat za prenošenje naslova igre, ona aktivno doprinosi oblikovanju očekivanja, emocija i prvih dojmova igrača. Logotip igre je najčešće prvi dio vizualne komunikacije s kojim se publika susreće, a njegova tipografija nosi kulturnu, povijesnu i emocionalnu težinu. U ovoj točki istražuje se utjecaj izbora fonta na logotipe videoigara kroz tri praktična primjera redizajna. Reinterpretacijom tipografije postojećih logotipa, cilj je demonstrirati koliko izbor tipa slova mijenja percepciju žanra, raspoloženja i sveukupnog identiteta videoigre.

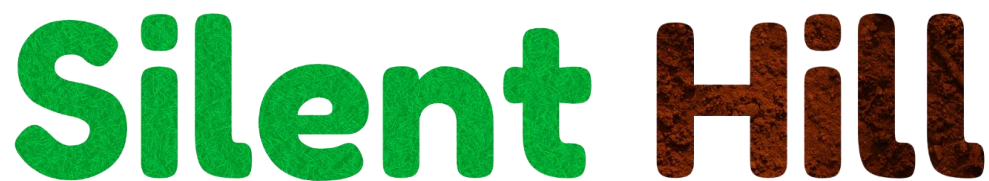
### 5.1. *Silent Hill* (1999.)

Logo *Silent Hill* je tipografski minimalan ali psihološki vrlo učinkovit. Koristi *sans-serif* font sa blago izmjenjenim proporcijama i sva slova su velika, stvarajući dojam jednolikosti, dok nepravilnosti u kerningu i teksturi, te razlika između podebljanih i tankih slova daju nagovještaj nelagode koja čeka ispod površine. Ono što ga čini zanimljivijim je efekt koji je dodan na slova, čineći njihove rubove nejasnim, kao da se gledaju kroz maglu. Ova vizualna distorzija paralelna je s atmosferom igre u kojoj je grad prekriven maglom, nejasnoćama, nelagodnom i psihološkim terorom.



Slika 9: Logotip igre *Silent Hill* (1999.) [5]

U redizajnu logotipa, riječi ostaju iste, ali se temeljno mijenja njihova vizualna prezentacija, mijenjajući percepciju žanra igre. Riječ „Silent“ prikazana je u jarkoj zelenoj boji s teksturom trave, a riječ „Hill“ prikazana je tamnosmeđom bojom uz teksturu zemlje. Zajedno, ovi izbori imitiraju vizualni jezik koji se obično povezuje sa simulatorima farme ili igrama upravljanja poljoprivredom. Ova transformacija demonstrira kako tipografija nije samo nositelj semantičkog značenja, već medij koji prenosi raspoloženje, atmosferu i žanrovska očekivanja.



Slika 10: Redizajn logotipa *Silent Hill*

## 5.2. *Resident Evil* (1996.)

*Resident Evil* videoigre dosljedno koriste tipografiju koja odaje ozbiljnost, opasnost i napetost. Logo za prvu igru koristi izdužena, podebljana *sans-serif* slova u jarkoj, krvavocrvenoj boji s crnom sjenom. Odabir slova na prvi pogled prenosi opasnost, nasilje i akciju koju igrač može očekivati. Banalan, ali učinkovit, ovaj dizajnerski izbor se slaže uz filmske utjecaje u igri, odjekujući vizualnim jezikom postera horor filmova iz ere videokaseta.

# RESIDENT EVIL

Slika 11: Logotip igre *Resident Evil* (1996.) [2]

Za redizajn ovog logotipa, zadržavaju se velika slova kako bi se očuvao osjećaj smjelosti prisutan u originalu, ali, izvorni *sans-serif* font je zamijenjen serifnim fontom koji podsjeća na tipografiju povezanu s filmom *American Psycho*, odmah mijenjajući estetski kontekst. Kako bi se dodatno naglasila ova referenca, slova imaju blagi metalik gradijent, dajući im izgled koji odražava hladni osjećaj vizualnog stila filma. Ovaj redizajn fokus stavlja na riječ „Resident“ (stanovnik) te sugerira narativ psihološkog horora temeljenog na naizgled običnoj osobi koja skriva mračnije impulse. Kroz ovu promjenu u tipografiji, percepcija naslova se mijenja sa *survival* horora na triler o neočekivanom ubojici, demonstrirajući kako sama tipografija može definirati žanrovske i tematske asocijacije.

# RESIDENT EVIL

Slika 12: Redizajn logotipa *Resident Evil*

### 5.3. *Crash Bandicoot* (1996.)

Franšiza *Crash Bandicoot* predstavlja oštar kontrast horor serijama *Silent Hill* i *Resident Evil*, uz logo koji je utjelovljenje zaigranosti i energije. Prepoznatljiv je po zadebljanim, žutim slovima blago nepravilnog oblika koja su postavljena na drvenu pozadinu. Logo na prvi pogled odaje bit same igre – zabavu, avanturu i istraživanje.



Slika 13: Logo igre *Crash Bandicoot* (1996.) [7]

Kod ovog redizajna se zaigrani, crtani identitet originala reinterpetira kroz futuristični stil. Za riječ „Crash“ je iskorišten svemirski inspirirani font, uz održavanje njegove izvorne žute boje. Riječ „Bandicoot“ je prikazana velikim, razvučenim *sans-serif* slovima u crnoj boji, stvarajući određeni kontrast između elemenata. Ovaj redizajn transformira bezbrižnu platformer igru u nešto ozbiljnije inspirirano znanstvenom fantastikom. Kroz ovu dramatičnu promjenu logo prikazuje kako tipografija može u potpunosti promijeniti očekivanja publike. Budući da igra nosi ime po svom protagonistu, ovaj redizajn prikazuje koliko značenja odabir tipografije i njenog izgleda može pridodati frazi.



Slika 14: Redizajn logotipa *Crash Bandicoot*

## 6. Vlastiti primjeri dizajna

Nakon analize postojećih videoigara i njihovih logotipa, ova točka predstavlja tri vlastita dizajna za fiktivne igre. Svrha ove vježbe je primjena prethodno istraženih teorijskih principa na potpuno nove koncepte, pokazujući kako font, boja i oblik tipografije mogu izgraditi identitet igre čak i prije nego se igrač upusti u interakciju s njom. Svaki dizajn je prilagođen kako bi odražavao zamišljenu igru, raspoloženje i narativ naslova koji predstavlja, demonstrirajući kako sama vizualna prezentacija može prenijeti žanr i ton, te ujedno oblikovati očekivanja publike. Tri predstavljene fiktivne igre su: *The Time Allegory*, *Hachi's Adventure* i *Tone Deaf*. Raspoređene su po raznim žanrovima, od toplog, slatkog platformera do horora. Ovaj raspon omogućuje šire istraživanje načina na koji se tipografija prilagođava različitim kontekstima. Dizajniranjem logotipa za ove fiktivne igre, ističe se interpretativna moć vizualnog jezika i načina na koji slova, teksture i kompozicija mogu implicirati složenost, toplinu ili strah bez potrebe za dodatnim objašnjenjem.

### 6.1. *The Time Allegory*

*The Time Allegory* je psihološka *puzzle* igra u kojoj igrač proživljava isti dan bezbroj puta, sve dok ne otkrije određenu sekvencu događaja koju mora izazvati kako bi se paradoks prekinuo. Priča spaja misterij s egzistencijalnom napetošću, navodeći igrača na preispitivanje uzroka i posljedice, izbora i neizbježnosti. Dizajn logotipa odražava nestabilnu realnost. Cjelokupna kompozicija koristi podebljana, velika, *sans-serif* slova u fontu *League Spartan*, uspostavljajući osjećaj konkretnosti i težine primjeren ozbiljnom tonu igre. Riječi „The“ i „Allegory“ prikazane su u punoj crnoj boji, služeći kao stabilni oslonci. Nasuprot tome, riječ „Time“ je namjerno iskrivljena kako bi predstavila paradoks koji čini srž igre. Na slovima je primjenjen i *glitch* efekt koji dodaje suptilni plavo-crveni obris na slova, sugerirajući grešku, disonancu

i neusklađenost. Uz to, rubovi slova koji se naizgled „tope“ odaju osjećaj nestabilnog vremena i stvarnosti. Kontrast između stabilnosti i distorzije obuhvaća srž narativa. Dok određeni aspekti svijeta ostaju fiksni, sama prolaznost vremena je nepouzdana. Korištena tipografija komunicira ovu nestabilnost prije nego što igrač sam sazna priču, vizualno nagovještavajući mehaniku ponavljanja, distorzije i raspleta koji igrača čeka na kraju igre.



THE TIME  
ALLEGORY

Slika 15: Logotip fiktivne igre *The Time Allegory*

## 6.2. *Hachi's adventure*

*Hachi's adventure* je sladunjavi platformer zasnovan na avanturi razigranog šteneta po imenu Hachi. Igra naglašava toplinu, udobnost i bezbrižno istraživanje, pružajući igračima svijet koji je više fokusiran na otkrivanje i odmaranje nego na izazov ili sukob. Njezin narativni ton je nježan i umiljat, stvoren kako bi pružio osjećaj opuštanja i užitka kroz živopisna okruženja i jednostavnu, zanimljivu mehaniku.



Hachi's Adventure

Slika 16: Logotip fiktivne igre *Hachi's Adventure*

Logo igre odražava taj duh ugodnosti i pristupačnosti pomoću tipografije koja odiše dječjom energijom. Za tipografiju je korišten font *Adigiana Toybox* koji odmah, na prvi pogled, signalizira razigranu i privlačnu atmosferu koja igrače čeka u igri. Tekst je prikazan u nježnoj ružičastoj boji, pojačavajući osjećaj topline. Kako bi se naglasila tema udobnosti, primjenjena je pletena tekstura, dajući logotipu kvalitetu mekoće koja podsjeća na ugodnu dekiću ili plišane igračke. U cjelini, dizajnerski odabiri stvaraju logo koji vizualno obuhvaća ton igre *Hachi's Adventure*. Sugerira svijet koji je topao i siguran za djecu, a ujedno prikladan za zabavu i odmor odraslih igrača.

### 6.3. *Tone Deaf*

*Tone Deaf* je igra zamišljena kao psihološki horor baziran na napetosti, tišini i ranjivosti. Igrači moraju rješavati slagalice i zagonetke u okruženju gdje stvaranje buke može privući pažnju čudovišta koje ih proganja. Horor se ne oslanja na spektakl ili izravno plašenje igrača, već na stvorenu atmosferu, suzdržanost i stalni pritisak da ostanu neotkriveni i sigurni.



Slika 17: Logotip fiktivne igre *Tone Deaf*

Logotip igre naglašava uznemirujuću tematiku kroz tipografske izbore. Korišten je font *Lava Pro Grunge* pomoću kojeg su nastala gruba, naizgled poderana slova, evocirajući opasnost i nelagodu. U potpunosti napisan velikim slovima, tekst ima zapovijedničku i opresivnu kvalitetu, odražavajući zagušljivu

napetost same igre. Tamnocrvena boja korištena za logo podsjeća na hrđu ili osušenu krv, čime se dodatno naglašava asocijacija na nasilje. Logo također ima blagu sjenu iza sebe, dodajući suptilnu dubinu. Navedeni odabiri rezultiraju logotipom koji momentalno komunicira žanr horora i priprema igrača na uznemirujuće iskustvo. Tipografija ne prenosi samo naslov, već uspostavlja i atmosferu nelagode, osiguravajući da logotip funkcionira kao ključan dio identiteta i narativa igre.

Istraživanje originalnih dizajna logotipa i ikonica za fiktivne igre *The Time Allegory*, *Hachi's Adventure* i *Tone Deaf* pokazuje kako tipografija i vizualni tretman mogu oblikovati ne samo percepciju naslova igre, već i cijelu narativnu atmosferu, te demonstrira koliko svaki dizajnerski odabir i odluka moraju biti namjerni i promišljeni. Svaki logotip ilustrira namjerno usklađivanje forme i koncepta: distorzija korištena u logotipu *The Time Allegory* odražava nestabilnost njezine vremensko-paradoksalne premise, razigrane teksture i zaobljeni oblici kod *Hachi's Adventure* evociraju sigurnost, udobnost i pristupačnost, dok kaotična, krvava tipografija logotipa *Tone Deaf* komunicira nelagodu, strah i opresivnu tišinu.

U konačnici, ova točka dodatno podvlači tezu rada, demonstrirajući da tipografija nikada nije neutralna. Ona je alat za pripovijedanje koji, uz promišljeno korištenje i primjenu, oblikuje način na koji publika pristupa igri, te oblikuje prvi dojam i interpretaciju igre.

## **7. Zaključak**

Tipografija u videoigrama je puno više od samo funkcionalnog ili dekorativnog elementa, ona je ključan semiotički sustav koji oblikuje percepciju, navodi narativ i razumijevanje te komunicira žanr i ton pije nego se desi ikakva interakcija s igrom. Ovaj rad pokazuje kako fontovi, tipovi slova, teksture i stilski odabiri djeluju kao značajni signali koji utječu na način na koji igrači

interpretiraju svijet igre, njezinu priču i mehaniku. Od tipografije ranih konzola ograničene mrežom piksela, sve do profinjenih, kontekstualno svjesnih dizajnova suvremenih naslova, evolucija tipografije videoigara odražava i tehnološki napredak i inovacije pomoću kojih su se stvorile sve mogućnosti za evociranje narativa i emocija.

Kroz teorijska istraživanja, ovaj rad naglašava načine na koje tipografija prenosi značenje. Proučavanje semiotike u videoigrama istaknulo je da je tekst jezik sam po sebi. Svaki izbor, od kerninga i debljine slova do boje i teksture, nosi komunikacijsku težinu. Povijesna analiza pokazala je kako su tehnološka ograničenja oblikovala tipografiju ranih igara, od kvadratastih, pikseliziranih slova arkadskih klasika, do pažljivo dizajniranih, detaljnih logotipa velikih franšiza. Kako se tehnologija poboljšavala, tako su dizajneri dobivali alate kojima su tipografiju mogli učiniti izražajnijom, omogućujući joj da funkcionira kao sastavni dio emocionalnog i kognitivnog iskustva igrača.

U konačnici, ovaj rad traži da se tipografija prepozna kao ključni alat za dizajn i analizu u razvoju videoigara. Dizajneri mogu imati značajne koristi od razumijevanja načina na koji tipografija komunicira s igračima, oblikuje prve dojmove i utječe na emocionalnu angažiranost. Fontovi nisu samo estetske odluke, već i narativni instrumenti sposobni prenošenja tona, žanra i tematskih nijansi.

## Literatura

- [1] Bringhurst, R., *The Elements of Typographic Style*, Hartley & Marks, 1992.
- [2] Capcom. (1996). *Resident Evil* [Videoigra]. Capcom.
- [3] Fox, T. (2015). *Undertale* [Videoigra]. Toby Fox.
- [4] Juul, J., *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, 2005.

- [5] Konami Computer Entertainment Tokyo. (1999). Silent Hill [Logotip]. Konami.
- [6] Namco. (2005). Tekken 5 [Videoigra]. Bandai Namco Entertainment.
- [7] Naughty Dog. (1996). Crash Bandicoot [Logotip]. Sony Computer Entertainment.
- [8] Newman, J., Videogames (Second Edition), Routledge, 2017.
- [9] Pope, L. (2018). Return of the Obra Dinn [Videoigra]. 3909 LLC.
- [10] Wolf, M. J. P., The Medium of the Video Game, University of Texas Press, 2001.
- [11] Wolf, M. J. P., The Video Game Theory Reader, Routledge, 2003.
- [12] Wolf, M. J. P., The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond, Greenwood Press, 2008.
- [13] Wolf, M. J. P., Video Games Around the World, MIT Press, 2016.
- [14] <https://obradinn.com/>
- [15] <https://undertale.com/about/>
- [16] <https://www.arcade-museum.com/Videogame/tekken-5>
- [17] <https://www.quanticroam.com/en/detroit-become-human>
- [18] [https://www.researchgate.net/publication/345152877\\_The\\_association\\_of\\_typography\\_with\\_form\\_and\\_content\\_in\\_digital\\_games](https://www.researchgate.net/publication/345152877_The_association_of_typography_with_form_and_content_in_digital_games)
- [19] <https://www.sidebearings.com/the-role-of-typography-in-video-game-design/>
- [20] <https://www.thesixthaxis.com/2018/04/23/interview-building-detroit-become-humans-futuristic-world-of-androids/>