

Северін К.В.¹, Антипенко Є.Ю.², Кулікова А.О.³

¹ ст. викладач кафедри дизайну НУ «Запорізька політехніка»

² проф. НУ «Запорізька політехніка»

³ студ. гр. БАД-534м НУ «Запорізька політехніка»

ВПЛИВ КОЛЬОРУ У ГЕЙМДИЗАЙНІ НА ДОСВІД КОРИСТУВАЧА

Відеоігри – свого роду комплексний напрям мистецтва. Він поєднує у собі музику, режисуру, сценарну майстерність та безпосередньо дизайн. Використовується декілька його видів, але одним з ключових, який на пряму впливає на досвід гравця є геймдизайн. Основна задача геймдизайну — створення ігрового досвіду, який буде цікавим, збалансованим і захопливим для гравця. Це включає розробку механік, рівнів, правил, балансу і взаємодії з користувачем. Одним з таких елементів є колір.

Колір займає в геймдизайні. Їм можуть позначати шлях, важливі або інтерактивні елементи. В залежності від стилістичних особливостей гри цей колір може змінюватися, але частіш за все для цього обирають яскравий колір, грамотно інтегруючи його у гру. За даними різних експериментів червоний виявився найпродуктивнішим кольором, який збуджував та спонукав до дії гравців. Яскравими кольорами можна позначити про небезпеку або звернути увагу, що також активно використовують в геймдизайні.

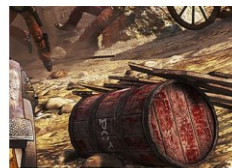
Говорячи про червоне, можна згадати як приклад «Call of Juarez: Gunslinger» від Techland, яка стала третьою в серії «Call of Juarez». Сама гра є стрілянкою від першої особи в жанрі вестерн. Для простішої та комфортної навігації гравця на рівні необхідні помітні помітки. Правильний шлях позначається елементами, пофарбованими в червоний колір. Інтерактивні об'єкти теж складаються з червоних відтінків. Вороги мають на собі яскраві червоні пов'язки та інші елементи гардеробу. Все важливе стає помітним на тлі стилістики наближеної до реалізму, при цьому не вибивається з оточення.



а



б



в

а – позначення шляху завдяки дошкам; б – позначення ворогів; в – виділення інтерактивного об'єкта.

Рисунок 1 – Виділення важливих елементів у грі «Call of Juarez:Gunslinger».

Це не завжди повинен бути яскравий колір. В реалістичних локаціях це можуть бути об'єкти, що виділені тонально, або тільки світлом. Серед таких ігор як приклад можна навести «Uncharted 4: A Thief's End» від Naughty Dog з серії «Uncharted». Розробники ненав'язливо додали тональний поділ для інтерактивних елементів. Наприклад, виступи за які можна чіплятися виділені не тільки за формою, а й за тоном вони є світлішими за оточення. Об'єкти, що можна переміщати позначені тоном яскравішим за об'єкти навколо. Частина стіни, під якою можна пройти, позначається білими полосами вздовж зони, де можна ходити.



а

б

в

а – виділення тоном виступів, за які можна чіплятися; б – рухомий об'єкт, яскравіший за тоном; в – білі полоси на стінах, під якими можна пройти

Рисунок 2 – Виділення важливих елементів у грі «Uncharted 4: A Thief's End»

За відгуками гравців, особливо початківців, можна побачити, що такі позначення дійсно спрощують та роблять приємнішим відеоігровий досвід. Це економить час, спрощує розуміння рівня, знижує ризик помилок при проходженні гри та створює точки фокусу. Всі ці фактори покращують відеоігровий досвід, створюючи приємні враження від самої гри, коли гравцю не потрібно вгадувати, куди йому йти та чого саме від нього хотів розробник.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Блог Моонее [Електронний ресурс]: Теорія кольору - поради щодо розробки ігор. - Режим доступу: <https://www.moonee.io/uk/blog/coler-theory-tips-for-game-development> (дата звернення: 06.04.2025). - Назва з екрану.
2. Блог VOKI Games [Електронний ресурс]: Гейм-палітра: роль кольору в сучасних мобільних іграх. - Режим доступу: <https://vokigames.com/ua/rol-koloru-v-suchasnyh-mobilnyh-igrah/> (дата звернення: 06.04.2025). - Назва з екрану.
3. Блог Новини ФАКТ [Електронний ресурс]: Вплив кольорів на настрої та емоційний стан: як кольори впливають на нас. - Режим доступу: <https://fact-news.com.ua/vpliv-koloriv-na-nastrij-ta-emotsijnij-stan-yak-kolori-vplivayut-na-nas/> (дата звернення: 06.04.2025). - Назва з екрану.