

УДК 7.05

Косяк В.Р.<sup>1</sup>, Васютіна О.І.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> доц. НУ «Запорізька політехніка»

<sup>2</sup> студ. гр. БАД-533м НУ «Запорізька політехніка»

## **РОЛЬ КОЛОРИСТИКИ ТА ПАЛІТРИ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ ІГОР: ВПЛИВ НА ЕМОЦІЙНУ РЕАКЦІЮ ГРАВЦІВ**

Колір — один із найсильніших засобів виразності та комунікації в графічному дизайні. У галузі ігрової індустрії, де створення вражаючих візуальних ефектів має критичне значення для залучення гравців, колористика відіграє надзвичайно важливу роль у формуванні атмосфери, емоційності та загального сприйняття гри.

Правильно підібрана палітра кольорів може істотно впливати на створення певної атмосфери та настрою в ігровому середовищі. Наприклад, теплі та насичені кольори можуть допомагати створювати відчуття тепла та затишку, що підходить для ігор пригодницького жанру з дружніми сюжетами. З іншого боку, холодні та темні кольори можуть передати відчуття таємничості, напруги чи навіть небезпеки, вибір такої палітри ідеально підходить до ігор науково-фантастичного жанру з напруженим сюжетом або хоррору (рис. 1).

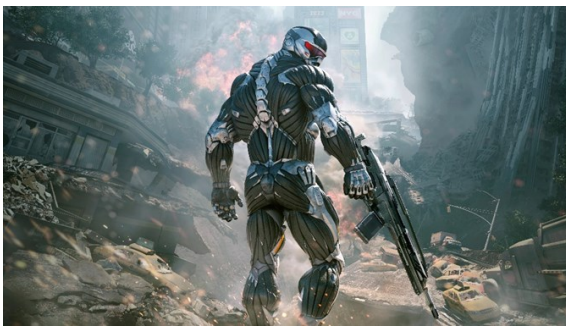


Рисунок 1 – Гра «Crysis 2»

Вплив колірної палітри у на емоційний стан гравців вже давно визнаний факт. Вперше цей факт був підтверджений у 2000 році. Тоді група дослідників з Нортумбрійського університету провела серію експериментів серед декількох груп. Вони запропонували учасникам експерименту грати у відеоігри, що відрізнялися лише кольором фону. З'ясувалося, що синій колір зумовлював стабільне та невпинне покращення результатів, тоді як учасники, які грали на червоному тлі, досягали пікових результатів лише в першій

половині сесії, а потім їх продуктивність убувала. Після аналізу результатів дослідники дійшли висновку, що червоний колір зумовлював прискорене серцебиття, яке призводило до перенапруження та погіршення результативності.

Маніпулюючи кольорами та їх характеристикою розробник може спонукати гравця до певної поведінки [2]. Кольори можуть бути використані для вказівки на ціль або об'єкт, на який гравець повинен звернути увагу. Наприклад, різні за кольором, світлотою та насиченістю стрілки або плями можуть вказувати напрям для подальшого руху чи розслідування.

У шутерах, RPG та інших подібних жанрах де персонаж постійно знаходиться у небезпеці, розробник може передбачити колірну індикацію небезпеки або спокою, як, наприклад, у грі Splinter Cell колір втрачає насиченість у безпечних зонах, а в небезпечних стає більш насиченим.

Зміна кольорів часто застосовується під час показу флешбеків, передісторій та спогадів. Це допомагає відокремити основну історію від додаткових, щоб гравці не заплуталися у розповіді. Шляхом правильного поєднання та використання кольорів розробники можуть підкреслювати ключові аспекти геймплею, вирізняти об'єкти та персонажів [3].

Дослідники та психологи відзначають, що колір відіграє важливу роль як жанрова особливість та є засобом створення ігрового настрою. Крім того, кольори можуть виконувати інші функції, такі як орієнтування у грі, надання важливих підказок, відображення параметрів та попередження про можливу небезпеку, зосередження уваги на геймплеї.

Розуміння ролі колористики у графічному дизайні ігор та правильний вибір палітри дозволяє розробникам впливати на емоційну реакцію гравців та досягати необхідного психологічного ефекту.

Міністерство у справах ветеранів України розглядає кіберспорт як один з інструментів повернення учасників бойових дій до звичайного соціуму[1].

## **СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ**

1. Мінвeterанів розглядає кіберспорт як спосіб реабілітації ветеранів [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://ms.detector.media/trendi/post/25940/2020-11-11-minveteraniv-rozghlyadaie-kibersport-yak-sposib-reabilitatsii-veteraniv/>

2. Посібник щодо значення кольорів [Електронний ресурс]: Режим доступу: <https://www.adobe.com/ua/creativecloud/design/discover/color-meaning.html>

3. VOKI Games [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://vokigames.com/blog-en/>