



УДК 008:316.722, 7, 7.012; 658.512.23

КОЛІР ЯК ІДЕНТИФІКАТОР ГЕЙМ-ДИЗАЙНУ

ПОЛЄТАЄВА Ганна

Херсонський національний технічний університет, Хмельницький, Україна
poletayevanna@gmail.com

В роботі представлено дослідження кольору як ідентифікатора візуальної складової комп'ютерних ігор, який використовується дизайнерами для певних елементів, викликаючи емоції гравців. Запропоновано використання певних правил створення кольорових ідентифікаторів, що можуть бути застосовані при проектуванні візуального стилю гри та формуванню кольорової палітри дизайн-пропозиції.

Ключові слова: колір, ідентифікатори, гейм-дизайн, комп'ютерна гра, візуальна складова, інструмент дизайну гри, засоби дизайну.

ВСТУП

Гейм-дизайн як форма мистецтва поєднує технічні та творчі аспекти для створення унікального та надихаючого досвіду для гравців. Через складові гейм-дизайну, такі як графіка, звук, історія, механіка гри та взаємодію відтворено особлива унікальна мова мистецьких чинників. Потужним інструментом для підтримки дизайну гри є правильний вибір кольору для певних елементів.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Завдання полягає у вивченні та аналізі досвіду застосування кольору в гейм-дизайні як ідентифікатора для групування або розділення елементів комп'ютерних ігор. Виділення правил використання кольорових ідентифікаторів для посилення емоційного сприйняття гравцем дизайн-пропозиції.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Колір в іграх виконує декілька ключових функцій візуальної складової проєкта. Більшість функцій перейшли до гейм-дизайну від образотворчого мистецтва, дизайну та кіно. Дослідити вплив кольорів можна різними способами: викликаючи певні емоції гравця, підсилюючи візуальну ідентичність гри, встановлюючи ієрархію між важливими для гравця елементами або посилюючи відчуття прогресу протягом гри. Таким чином, колір як ідентифікатор широко використовується в багатьох різних типах ігор.

Колір як ідентифікатор використовується для групування або розділення елементів, наприклад розпізнавання гравців, персонажів, областей. Ідентифікація кольором повинна легко розрізнятися між собою та серед загальної кольорової гами сцени.

Для створення ідентифікаторів кольору пропонується використовувати наступні правила.



Кольори повинні легко розпізнаватися. В цьому випадку користуватися необхідно класичним представленням кольорового кола та різними поєднаннями кольорів. Основні та додаткові кольори при створенні кольорових схем надають можливість ідентифікувати гравцю психологічний та емоційний вплив на процес;

Кольори повинні бути взаємовиключними, використання таких поєднань мають на меті акцентувати увагу на основні функції елементів гри. Наприклад, в комп'ютерній грі «Teenage Mutant Ninja Turtles» зелений колір стає нейтральним кольором, а помаранчевий, синій, червоний та фіолетовий є ексклюзивними для кожного персонажа.

Подвійні кольорові ідентифікатори. У великій кількості ігор використовуються дві фракції, які за своїми функціями між собою взаємодіють. Найчастіше такий підхід використовується у військових іграх, спортивних змаганнях, дуелях. Ця дихотомія вимагає чіткої візуальної комунікації, і більшість дизайнерів вважають за краще представляти її двома явно різними і протилежними кольорами (рис. 1).



Рис. 1. Використання протилежних кольорів для чіткої візуальної комунікації

Ідентифікатори з трьома або більше кольорами. Якщо дизайн гри вимагає використання двох або більше кольорів, можна спостерігати кілька основних поєднань. Наприклад, при використанні трьох кольорів функціональним вибором є застосування червоного, зеленого та синього (основні кольори світла) або червоного, синього та жовтого. З чотирьох або більше кольорів поширеним є вибір червоного, зеленого, жовтого та синього. Коли потрібно більше кольорів, до звичайних поєднань включають помаранчевий та фіолетовий (рис. 2).



Рис. 2. Приклад поєднання в комп'ютерних іграх багатокольорових схем

ВИСНОВКИ

При створенні візуального стилю дизайнери дотримуються певних дій при роботі з кольором. Кольорові ідентифікатори на візуальну складову при аналізі мають бути виділені за певними правилами. Кожне з них підпорядковується класичним створенням кольорових схем з образотворчого мистецтва, фотографії, кіно, але адаптоване під вимоги створення комп'ютерних ігор. Робота з кольором дозволяє дизайнерам, зберігаючи концепцію гри, підкреслити її жанрові та стилістичні особливості, а також вибудовувати візуальну ієрархію.

ЛІТЕРАТУРА

1. Color in games: An in-depth look at one of game design's most useful tools. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/color-in-games-an-in-depth-look-at-one-of-game-design-s-most-useful-tools>
2. Color in Video Games: How to Choose a Palette. URL: <https://blog.kongregate.com/color-in-video-games-how-to-choose-a-palette/>
3. Games and interactive media earnings rose 12% to \$139.9B in 2020. URL: <https://dfdnews.com/2021/01/07/games-and-interactive-media-earnings-rose-12-to-139.9b-in-2020/>

POLETAYEVA A.

COLOR AS AN IDENTIFIER OF GAME DESIGN

The work presents a study of color as an identifier of the visual component of computer games, which is used by designers for certain elements, evoking the emotions of players. It is proposed to use certain rules for creating color identifiers that can be applied when designing the visual style of the game and forming the color palette of the design proposal.

Key words: color, identifiers, game design, computer game, visual component, game design tool, design tools.