

COLOR AS A DOMINANT DESIGN TOOL FOR GAME MECHANICS

КОЛІР ЯК ДОМІНУЮЧИЙ ЗАСІБ ДИЗАЙНУ ІГРОВИХ МЕХАНІК

Nazarchuk M. V. **Назарчук М. В.**

*Candidate of Art Criticism,
Associate Professor
at the Design Department
Lesya Ukrainka Volyn
National University
Lutsk, Ukraine*

*кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри дизайну
Волинський національний університет
імені Лесі Українки
м. Луцьк, Україна*

Вступ. Колір найбільше впливає на те, як гравці сприймають дизайн комп'ютерної гри, але багато дизайнерів не витрачають часу та зусиль, щоб належним чином створити колірну палітру для своїх проєктів. Це призводить до великої кількості витрачених зусиль, які не дають бажаного результату. А в гіршому випадку підібрана кольорова гама взагалі може відштовхнути потенційних гравців, навіть якщо все інше в дизайні комп'ютерної гри пропрацьовано. Саме колір, як художній засіб дозволяє організувати візуально-комунікативний простір пригодницької гри, в якому відбуваються постійні зміни, подібно до природного середовища. Тому дослідження кольору, який стає домінуючим засобом під час розробок пригодницьких комп'ютерних ігор, що обумовлює переосмислення його ролі в гейм дизайні набуває сьогодні актуальності.

Постановка завдання. Мета дослідження – проаналізувати найбільш вдалі на думку автора розробки комп'ютерних ігор за останні п'ять років, де колір став головним засобом дизайну ігрової механіки. Джерельну базу дослідження складають сучасні комп'ютерні ігри, а саме пригодницька гра «Gris» від Nomada Studio та пригодницька рольова гра «Arto» від Orion Games.

Виклад основного матеріалу. Сучасна людина є не лише споживачем інформації, але й її творцем. Колір вже є не просто засобом творчості, він перетягує (приміряє) на себе роль ключового об'єкту дизайну у сучасних комп'ютерних іграх. З цієї точки зору унікальними можна вважати пригодницьку комп'ютерну гру «Gris» від іспанського розробника Nomada Studio [1], а також пригодницьку рольову гру «Arto» від Orion Games [2]. У вищезазначених іграх в основу функціонування гри покладена ідея втрати кольору оточуючого

середовища та можливості його відновлення шляхом проходженню головним героєм певних випробувань.

В першій грі гравець перевтілюється в героїню на ім'я Gris, яка на початку гри втрачає свій голос і лише проходження гри дозволить його повернути. Дизайн ігрової механіки даної гри побудований на зміні кольору візуально-комунікативного простору природного середовища відповідно до проходження (переживання) гравцем п'яти стадій горя (за Кюблер-Россе). Для підсилення емоційного сприйняття змісту гри кожна із стадій горя витримана в певній кольоровій гамі, яка покликана викликати потрібну емоцію гравця на кожному з етапів, що обумовить його поведінку (рис. 1). Так, наприклад стадія гніву витримана в червоній кольоровій гамі. Червоний має стимулюючий ефект завдяки більшій довжиною хвилі, що на підсвідомому рівні підштовхує гравця не відмовитись від проходження гри на самому початку, навіть якщо гра одразу не зацікавила. Отже, основною функцією кольору в першій грі є формування поведінки гравця за допомогою кольору.

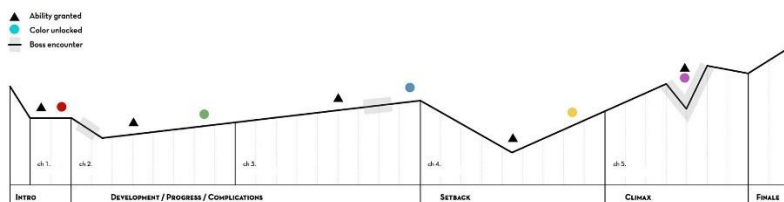


Рис. 1. Схема планування гри «Gris»

Друга гра заохочує гравців розгадати таємницю «хромаклізму», події з минулого, яка призвела до розколу землі та втраті усіх кольорів. Аналогічно, як і в першій грі дизайн ігрової механіки побудований на зміні кольору візуально-комунікативного простору і головним персонажем є молода жінка Liv. Однак, у цій грі колір виконує зовсім інші функції. Він формує візуальну динаміку гри та контролюють увагу гравця. Колір допомагає гравцю швидше розпізнавати об'єкти, тобто на стадії чуттєвого сприйняття стимулу, і краще їх запам'ятовувати, що має великий сенс в еволюційному контексті. Наприклад, в одному з світів ігрова карта розділена на кольорові площини, які вказують на те, які території вже досліджено, а які ні, що є неінвазійним і непрямим способом допомоги гравцю шукати предмети та нові місця. Також у цій грі за допомогою кольору забезпечується зворотній зв'язок із гравцем. Для прикладу, у бою другорядні персонажі, які втрачають здоров'я, також втрачають колір.

Отже, у першій грі основною функцією кольору є формування поведінки гравця на підсвідомому рівні за допомогою стимулювання сильних емоційних почуттів, що обумовило успішність та швидку популярність гри. Натомість гра «Arto» на колір були покладені функції контролю уваги гравця та формування візуальної динаміки гри.

Висновки. Наразі спостерігається активна руйнація канонів дизайну ігрової механіки, з'являються нові експериментальні розробки такі як «Gris» та «Arto». Дизайнери пробують використовувати колір, як домінуючий засіб ігрової механіки, зважаючи на його широкі функціональні можливості завдяки впливу на психіку гравця. Здебільшого колір може: формувати поведінку гравця; використовуватись для контролю уваги; повідомлення про поточний стан персонажа та ігрового світу; передавати різні значення сцен, місць і елементів ігрового світу; створювати настрій і викликати певні емоції, щоб стимулювати або заспокоїти гравця.

Література:

1. Steam URL: <https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/> (дата звернення 17.05.2023). – Назва з екрана.
2. GAMEFREAKS365 URL: <https://gamefreaks365.com/arto-the-new-colorful-title-from-orion-games-is-coming-to-steam/> (дата звернення 17.05.2023). – Назва з екрана.

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-317-3-88>

HANDMADE FONTS IN GRAPHIC DESIGN AS A CURRENT TREND

РУКОТВОРНІ ШРИФТИ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ ЯК АКТУАЛЬНИЙ ТРЕНД

Pervykh I. I. Первих І. І.

*Assistant at the Department of Design
Lesya Ukrainka Volyn
National University
Lutsk, Ukraine*

*асистент кафедри дизайну
Волинський національний університет
імені Лесі Українки
м. Луцьк, Україна*

Тренди у графічному дизайні надзвичайно мінливі, проте можна визначити тенденції, які будуть актуальні протягом довгого періоду часу. Одним з таких напрямків є «сучасний ретро стиль». Даний стиль надихається стилістикою дизайну 1970-х–1990-х років і характеризується використанням яскравих кольорів, патернів та ефектів (зерно, ефект плівки