УДК 72.012.8: 7.017 (045)

І. О.Кузнецова, доктор мистецтвознавства
А.А.Мараховський
О.В. Вишневська

ЗАСТОСУВАННЯ КОЛЬОРОВОЇ ГАММИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР В ІНТЕР'ЄРАХ ТОРГОВО-РОЗВАЖАЛЬНИХ КОМПЛЕКСІВ

Національний авіаційний університет, Київ, Україна

Анотація. В даній статті розглянуто основні класифікації комп'ютерних ігор та визначено, яким основним стилістичним напрямам вони підпорядковані. Виокремлено основні кольори комп'ютерних ігор та встановлена відповідність їх використання в інтер'єрах торгово-розважального комплексу.

Ключові слова. Класифікація, комп'ютерні ігри, стилістичні напрями, кольорова гамма, інтер'єр, торгово-розважальний комплекс.

Актуальність. На сьогоднішній день великий процент людей грає в комп'ютерні ігри, особливо діти. Виникає необхідність створення якісного продукту, оскільки він має великий вплив на психоемоційне сприйняття людини. Розгляд даної теми допоможе вдосконалити та спростити процес розробки дизайну комп'ютерних ігор, а також допоможе створити вдалий художній образ, під час проектування інтер'єрів розважально-ігрових зон в торгово-розважальних комплексах.

Аналіз досліджень і публікацій. Трейсі Фулертон [1] описує роль дизайнера в створені комп'ютерної гри, пропонує певне використання елементів в грі, створення структури, функціоналу та балансу гри.

Rouse [2] розкриває базові поняття ігрового дизайну та надає рекомендації виробникам щодо прийомів, які слід використовувати в іграх для того, щоб досягти високої якості продукту. Недостатньо розглянута класифікація ігор.

Shafran A. [3] розкриває широку класифікацію комп'ютерних ігор за жанрами з описом та прикладами. Надає рекомендації по створенню ігрових рівнів на базі виділених ним жанрів.

Постановка задачі. 1. За допомогою класифікації виявити основні стилістичні напрями комп'ютерних ігор та відповідні їм базові кольори.

2. Виявити відповідність використання кольорів комп'ютерних ігор кольору інтер'єрів торгово-розважальних комплексів.

Основна частина. Класифікація ігор є не достатньо систематизованою, оскільки не має однозначних критеріїв приналежності гри до того чи іншого жанру. Тому різні джерела можуть по різному ділити за жанром один й той самий проект.

В основному комп'ютерні ігри класифікуються по жанрам:

- Action (shooter) – 3D-шутери, файтинги, аркада, стелс-екшен. Гра даного формату побудовані на основі віртуального світу, в якому находиться стрілок та його мішень. Світ гравця може бути як плоским, двовимірним, так і трьовимірним. Головна ціль гри вразити якомога більше мішеней.

- Симулятори, менеджери – технічні, аркадні, спортивні, спортивні менеджери, економічні. Цей жанр містить в собі найбільш точну імітацію процеса керування автомобілем, літаком, танком та іншою технікою. Першочергово стимулятори були розроблені воєнними для тренування солдатів спеціальною технікою. На сьогоднішній день винятково навчаючі програми переродилися в самостійний напрямок індустрії розваг. Від жанру «гонки» відрізняється більш реальний процесом керування та відсутній компонент змагання.
- Стратегії: за схемою ігрового процесу, за масштабом ігрового процесу та плином часу. Гравцеві цього жанру пропонують побудувати власний світ. Для цього, як для гравця, так і для самих виробників ігор необхідно продумати інфраструктуру.
- Пригодницькі, адвенчура або квести – текстові квести, графічні квести, головоломки, екшн-адвенчури, симулятор побачень. Цей тип ігор характеризує повномірний літературний сюжет, на якому побудований світ гри. Гравець керує персонажам, якому доводиться по ходу гри вирішувати багаточисленні задачі та головоломки. В порівнянні з іграми RPG в іграх цього жанру акцент робиться на випадкову взаємодію гравця з іншими персонажами гри та чітку сюжетну лінію, в рамках якої необхідно діяти всім учасникам.
- Музикальні ігри - ритмічні ігри. В музикальних іграх гемплей створює взаємодія гравця з музикою. В основу закладена ідея в правильному натисканні кнопок, показаних на екрані під ритм музики.
- Рольові ігри – тактичні RPG (role playing game), які можуть бути як розважального, так й учбового характеру. Дія ігор відбувається у видуманому світі , який оснований на сюжеті художнього твору, чи повністю придуманий авторами гри. В цій видуманій реальності гравцеві найчастіше ставиться чітка ціль, яку він повинен достигнути в ході гри. Оточуюче віртуальне середовище реагує на всі його дії та поступки.
- Головоломки, логічні, пазли. Гравцеві пропонується вирішити якусь важку задачу. Це може бути створення об’єкту правильної конфігурації та вибір з багатьох варіантів одного правильного.
- Традиційні та настільні. Комп’ютерно реалізована настільна гра, наприклад шахмоти, карти, шашки, «Монополія», серія ігор «Warhammer».
- Текстові (Interactive Fiction) – ігри в псевдографіці. Жанр комп’ютерних ігор, в якому спілкування між гравцями відбувається за допомогою текстової інформації. Цей жанр набув своєї популярності завдяки низької потреби до ресурсів та не втратив її навіть з появою графічних ігор. Існує два види інтерфейса – з веденням тексту з клавіатури чи інтерфейс у вигляді меню , де гравець обирає дію з кількох пропозицій (CYOA — Choose Your Own Adventure).

Класифікація за кількістю гравців:

1. одиночні (singleplayer) – розраховані на гру в одиночну проти комп’ютера;

2. з багатьма користувачами (multiplayer) – з багатьма користувачами оффлайн-ігри та онлайн-ігри.

Також виділяють класифікацію по платформам. В колишніх країнах СНД виділяють такі типи ігрових платформ:

- персональній комп'ютер;
- ігрові консолі/приставки;
- мобільні телефони та КПК.

На підставі кількості платформ, на яких працює гра, існує наступний поділ на: мультиплатформенні ігри (що вийшли на двох і більше платформах) та одноплатформенні ігри (що вийшли тільки на одній платформі).

Таким чином всі ці класифікації можна підпорядкувати трьом основним напрямам ігор: казуальні (офісні ігри та ігри для жінок 25-35 років), хардкорні (для цінителів жанру) та мейнстрімові (широка молодіжна та доросла аудиторія).

В свою чергу будь який з жанрів можна реалізувати в одному з трьох основних напрямків або навіть поєднанню з них. Наприклад, представник жанру стратегії Tower Defense (захист ігрової локації за допомогою спорудження веж) казуального плану - це популярні на мобільній платформі Fieldrunners, Jelly Defense. Мейнстрімовий Tower Defense – це консольні Monsters та Crystal Wars з можливістю грати удвох. Хардкорні Tower Defense – це засновник цього типу ігор он-лайнова Dotta та її нащадки з розгалуженим деревом персонажів та ігрових функцій.

Кожен жанр або тип гри в залежності від головного напрямку набуває певних особливостей. Це може бути використання лімітованого колу кольорів, відтінків та гам. Широкий або навпаки – обмежений, для швидшого розуміння, функціонал гри та набір ігрових властивостей. Наявність або відсутність крові, монстрів. Тривалість ігрової сесії та інше.

Головними на кінцевому етапі є емоції, які викликає гра та атмосфера, яку вона створює. Тому всі візуальні та психологічні інструменти зазвичай підпорядковані єдиній цілі.

Кольори комп'ютерних ігор дуже часто залежать від напряму жанру та типу гри. Серед трьох основних напрямків (casual, mainstream, hardcore) – кожному властивий свій власний набір кольорів, відтінків та їх поєднання.

Casual – це зазвичай легкі в розумінні та управлінні комп'ютерні ігри, що не займають багато часу або мають короткі та швидко відновлюванні ігрові сесії. Більшість офісних ігор, та велика частина соціальних належать до цієї категорії.

Жовтий, синій, зелений, червоний та їх яскраві відтінки – основні кольори цього типу ігор. Звичайно вони створюють теплий позитивний настрій та почуття комфорту. На рис. 1 представлені приклади популярних казуальних ігор Fishdom та Cradle of Rome, на яких схематично виділені базові кольори.

В основному казуальні кольори в торгово-розважальному комплексі використовуються в інтер'єрі ігрових майданчиків.

Mainstream – це масові ігри, творці яких незалежно від ігрової платформи ставлять за ціль бути популярними у гравців найбільш широкої вікової

категорії. Зазвичай це представники консольних та мобільних платформ. Кольори цього напряму межують с кольорами казуальних ігор, але часто мають темніший відтінок або додавання чорного та коричневого кольорів для створення більш серйозної атмосфери або більш реалістичного вигляду. Якщо для казуального напрямку легше виділити окремі чіткі кольори, то мейнстрим ігри намагаються відтворити фотографічну картинку.

Часто переважають більш бліді кольори – коричневий, темно-червоний, чорний, синій. Найчастіше дану гаму кольорів використовують в комунікативних зонах торгово-розважального комплексу.

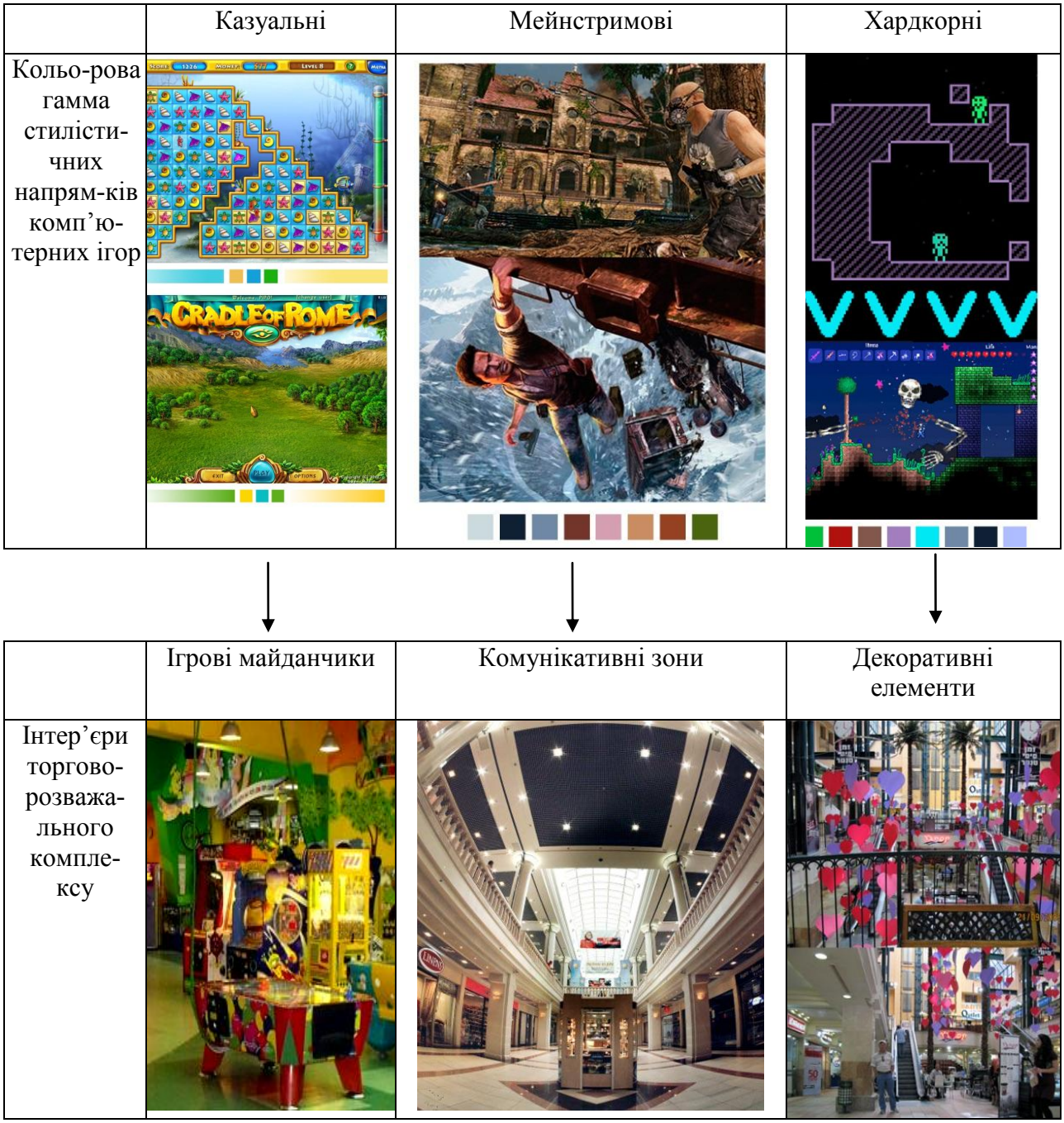

Рис. 1. Відповідність використання кольорової гамми стилістичних напрямів комп'ютерних ігор кольорової гамми в інтер'єрах торгово-розважального комплексів

Hardcore – це напрямок ігор, створений для цінителів складних, унікальних, експериментальних вражень. Часто, такі ігри використовують обмежене або спеціально спрощене відображення, концентруючись на ігровій механіці. Іноді – візуальна частина гри переважає над функціоналом і може як обмежити кольоровий простір до 2-4х кольорів, так і створити поєднання багатьох тяжких для сприйняття відтінків.

Однією із популярних технік створення графіки для таких ігор являється Pixel Art – тобто попіксельне малювання картинки лімітованою палітрою.

Гамма кольорів хардкорного напряму використовується в інтер'єрах торгово-розважального комплексу в основному як декоративний елемент (наприклад, кольорова підсвітка, кольорові елементи декору).

Хоча в більшості ігор можна зустріти чітко виражені кольори та палітри, не менш популярним є їх комбінація.

Кольори та візуальне середовище напряму впливають на емоції, які отримає гравець підчас гри, а також допомагають у створені потрібної атмосфери (теплої, домашньої – для casual, атмосфери пригод та масштабності – для mainstream, унікального досвіду та експерименту – для hardcore).

Аналізуючи відповідність кольорових гамм можна зробити висновки, що для зон активного відпочинку в торгових центрах краще використовувати теплі відтінки стилю казуал. Вони охоплюють більший діапазон вікової аудиторії. У таке приміщення буде весело зайти як дітям, так і дорослим.

В комунікативних зонах та зонах відпочинку краще використовувати бліді кольори напряму мейнстрім. Вони допоможуть людині емоційно відпочити між ігровими майданчиками та магазинами.

Хардкорні кольори краще використовувати в обмеженій кількості в торгово-розважальному комплексі для акцентування уваги відвідувача.

Висновки. 1. Ігри класифікують за жанрами, кількістю гравців та по платформам. Дані класифікації підпорядковується трьом основним стилістичним напрямам: казуальні (жовтий, синій, зелений, червоний та їх яскраві відтінки), хардкорні (поєднання крикливих кольорів), мейстрімові (бліді кольори – коричневий, темно-червоний, чорний, синій).

2. Виявлено, що казуальні кольори найчастіше використовуються в інтер'єрі ігрових майданчиків для дітей, мейстрімові – в комунікативних зонах торгово-розважального комплексів та хардкорні – як декоративні елементи.

Подальший напрямок дослідження. В торгово-розважальних комплексах одним з головних об'єктів розробки є ігрові майданчики та ігрове обладнання. Виникає необхідність більш детально дослідити створення художнього образу та формоутворення обладнання.

Література

1. *Fullerton T.* Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games/ 2nd ed. – United States of America: Elsevier Inc, 2008. – 455 p.

2. *Rouse R.* Game design: a theory and practice. – United States of America: Wordware Publishing Inc, 2001. – 565 p.

3. *Shafran A.* Game design workshop/ 2nd ed. – United States of America: SVR, Thomson Course Technology, PTR, 2004. – 329 p.

ПРИМЕНЕНИЕ ЦВЕТОВОЙ ГАММЫ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ИНТЕРЬЕРАХ ТОРГОВО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫХ КОМПЛЕКСОВ

И.А. Кузнецова, А.А. Мараховский, Е.В. Вишневская

В данной статье рассмотрены основные классификации компьютерных игр и определены, каким именно основным стилистическим направлениям они подчиняются. Выделены основные цвета компьютерных игр и установлено соответствие их использования в интерьерах торгово-развлекательного комплекса.

Ключевые слова: классификация, компьютерные игры, стилистические направления, цветовая гамма, интерьер, торгово-развлекательный комплекс.

The use of color play of the computer games in the interiors of malls.

I. Kuznetsova, A. Marachovskij, O. Vishnevska

In this article the basic classification of computer games and identified that the main stylistic direction they are subject. The basic color of computer games and found that their use in the interiors of malls.

Keywords: classification of computer games, stylistic direction, colors, interior, malls.