



Ина Станишева

ЦВЕТОВЕТЕ В КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ ЗА ДЕЦА

Невероятно трудно е да си представим заобикалящия ни свят лишен от цветове. Цветът присъства в ежедневието ни – от детските играчки, цветните дрехи, които ни дават самочувствие, до домашния уют.

Светлината и цветът оказват мощно въздействие за формиране на психофизиологическия статус на човешкия организъм от най-ранна детска възраст. Доказано е, че светлината обостря осезанието, обонянието и вкуса чувствителност. Възприятието на цвета зависи от физиологичните особености на нашите очи и от състоянието на нервната система. Последователното възприемане на преходи от възбуждащи към успокояващи цветове, от ярки към тъмни, от наситени към ненаситени, от топли към студени, може да предизвика затихващо или засилващо се емоционално напрежение (Минкова 2011, с. 110).

Ако възрастните индивиди имат разнообразни предпочитания към цвета, то децата са привлечени от ярките багри и силните контрасти. Цветовете влияят върху емоциите и поведението на децата и това се използва при разработването на компютърни игри. От най-ранна възраст при децата цветовете са тези, които им помагат да различават формите и да категоризират обектите. Например те често свързват червено с ябълки, оранжево – с портокал, жълто – с банани или слънце, зелено – с трева, синьо – с небето или вода, и лилаво – с грозде. Характерна особеност на детските възприятия е общото възприемане на цвета и формата, които се изявяват в едно цяло (Минкова 2007, с. 162).

Компютърните игри са много различни, но всички те търсят ангажираността на играча чрез предизвикателства, които пораждаат вълнуващи преживявания. Полето на индуциране на емоции чрез компютърни и видео игри с виртуални среди привлича повече детското внимание. Въпреки липсата на виртуалност в 2D игрите, предназначени за най-малките, в тях се открива интерактивност. Компютърните игри залагат на активно и творче-

ско взаимодействие между играча и околната среда. Това води до формиране на нова форма на екранно преживяване – интерактивна история с възможност за управление на развитието (Минкова 2007, с. 161). Децата са ползватели на гейм индустрията от най-ранна детска възраст, привлечени от яркостта и наситеността на цветовете характеристика на средата, която създава емоционален ефект върху тях. В зависимост от играта цветът носи различна информация. Той може да дава усещане за промяна на време и пространство, за насладване, ескалация в действието, да се използва като знакови идентификации или асоциации.

Някои игри залагат на познанията за цветовете за развитие на игровото действие. Такава игра е „Виж марката“ (Grand Seen), която различава на цветовете памет на играещия субект. Играчите разпознават марката, съотнасят цветовете към нея по памет и получават оценка за това колко добре са се справили. Друг пример е играта „Извън палитрата“ (Exit Palette) – пъзел игра, в основата на която е смесването на цветовете. Получените хроматични стойности придават на обектите различни свойства и качества, които се изразяват в летене или падане на обектите. Играчът смесва цветовете, за да получи правилния цвят и съответно свойство на обекта, за да реши пъзела.

Времето, в което живеем днес, бързо развиващата се ера на технологиите, оказва своето отражение върху децата. Те все по-рядко, подведени от забързаното ежедневие на възрастните, предпочитат манипулативните действия с материали за рисуване и моделиране. Далеч по-лесен за използване и по-интересен е таблетът като средство за игра, който наистина предлага богато разнообразие от възможности. Една такава възможност са образователните игри, чрез които детето се забавлява, но и научава полезна информация.

Някои игри дават възможност децата да научат названията на цветовете в игрови процес на оцветяване и посредством асоциации с плодове, цифри, букви, животни. На по-късен

етап чрез подготвена палитра и номерация на белите полета децата оцветяват картина.

Децата често асоциират доброто и лошото с определена цвятова комбинация. Те са привлечени от невероятните светове и от добрите и лошите герои. Ако за най-малките това е любимата им принцеса („Замръзналото кралство“ / Frozen Games) или любимото кученце („Пес патрул“ / Paw Patrol Games), то при по-големите разнообразието от аватари е огромно. Игващо от филми, книги и други игри, то и в това забавление, подобно на филмовата индустрия, цветът е този, който обуславя добрите и лошите герои.

Белият цвят е присъщ за добрите, а черният – за лошите е най-старата класификация, но невинаги вярната, особено когато има различни културни и ценностни възприятия. При комиксите, както в игралното и анимационното кино, се забелязва, че положителните герои са в син, червен, жълт цвят, т.е. в основните цвятове, а антагонистите са в лилав, зелен, оранжев, и това се прехвърля върху героите в компютърните игри. Но това не е формула. Често пъти се среща цветът на доброто да е син или зелен, а злото да е в червен. При компютърните игри за по-малките деца дизайнерите наблягат на основните цвятове и ясната разпознаваемост на героите, освен ако те нямат вече добре познат еквивалент от популярен филм или книга.

Цветът, привличащ и въздействащ, винаги е бил предмет на изследователски търсения и опити. За разлика от възрастния човек за детето той има индивидуално и лично значение. За него цветът изпълнява роля на активизатор сетивата и физиологичните процеси, но се явява и като психологически стимул, пораждащ преди всичко положителни емоции (Минков 2017, с. 93). Дизайнерите на игри добре познават тази особеност, както и основните принципи за образуване на цветовете, тяхната характеристика и възможностите им за комбиниране и умело работят с тях. Тъй като аудиторията възприема визуалния разказ чрез визуалните възприятия, дизайнерите се опитват да създават игрите различни и с индивидуален хроматичен характер, за да може гадена игра лесно да бъде разпозната от играча. Начините за постигането на тази индивидуална визия са цветът да се използва като индикатор, да се посочи кой е добрият и кой е лошият герой, да се отдели важен елемент от средата, да се покаже принадлежност, ако е отбор от герои. Цветът на героя и на околната среда трябва да са интегрирани; така визуално се формират взаимоотношения между героя и околната среда (Joosten, Lankveld, Spronck 2010, pp. 61–65).

При игрите за деца се наблюдава ясна разлика на геймплея в зависимост от възрастовата характеристика на играча. Игрите, предназначени за по-малките, са с ярки, наситени и контрастиращи цвятове и с ясно разграничени околна среда и персонаж. При игрите за по-големите се наблюдава усложняване на цвятовата палитра. Цветовете в околната среда не доминират над героя, но влияят емоционално на играча и засилват визуалната връзка между персонажа и околната среда. Използват се по-сложни цвятови гами и тяхната асоциативна натовареност.

Компютърните игри са двуизмерни и триизмерни, но за цвятовото решение на играта това не е от основно значение, а се обръща внимание на аудиторията, към която е насочена играта. При двуизмерните игри цветовете се изявяват плоскостно. При триизмерните цветът на обекта се влияе пряко от повърхността (гладка, гъпава), от осветеността на цялата сцена и на самия обект, на отражението, ако има такова, и на сенките, които хвърля обектът. Чрез различните стойности на цветовете, чрез тяхната наситеност и оттенък могат да се разграничат различните елементи и да се изведат на преден план драматургично важните. Така се получава визуално степенувана йерархия. При изграждането на игра се акцентира върху визията на главния герой и неговия антагонист. Те трябва да са забележими, разпознаваеми и цвятово балансирани. След това се изгражда баланс между околната среда и персонажите така, че да е визуално ясно какво се случва в сцената, изгражда се ясна цвятова йерархия.

Цветът се използва и като идентификатор, за да се разграничат играчите от различните отбори. Цветът е от основно значение при абстрактните компютърни игри, а при някои цветът се генерира чрез алгоритъм. Провокирането на емоции чрез цветовете или разказването на история чрез тях е ключово за игралната индустрия. Изследвания, направени и публикувани в Международния журнал за компютърни игри на тема „Ефектът на цветовете върху емоциите“, показват различни резултати за това кои цвятове провокират положителни или отрицателни емоции.

Проучванията показват, че човешкият мозък е по-активен в цветна среда. Това позволява на дизайнерите на компютърни и видео игри да създават емоционална среда в съответствие с цвятови комбинации, които поддържат интереса и задържат играчите в оптимално състояние на ангажираност. Тъй като активната ангажираност в игрите се приема като свързана с емоционалното участие на играча, емоци-

ите се разглеждат като съществена част от производството на компютърните и видео игрите. Тези емоции са резултат както от интересните и вълнуващи нива на самата игра, така и от драматургичния разказ в нея.

Техническата част е един от аспектите, с които се работи при създаването на игри. Разработчиците няма как да се разгърнат и да покажат идеите си без основните цветове и комбинациите им. Днес технологичният прогрес позволява на устройствата да имат и да показват големи и богати на цвят изображения. При създаването на видео или компютърни игри се обръща внимание на цветната слепота при хората, а също и на биологичните ефекти на цветовете върху различните индивиди, тъй като не всички виждат цветовете еднакво. Пример за би-

ологичен ефект е видимостта на червения цвят, който се фокусира зад ретината на окото и създава илюзията за изпъкналост, а ако е до студен цвят, червеният изглежда по-напред и по-голям. Това може да обясни защо червеното привлича вниманието и се използва в компютърните и видео игрите, и защо топлите цветове създават впечатление, че изпъкват напред, когато са до студен цвят.

Компютърните игри предлагат интересни и вълнуващи приключения, които още от най-ранна детска възраст въвличат децата в интерактивна среда на игрите, в която могат да са самите себе си или крале, магьосници, дракони, роботи и какви ли още не. Това е възможно, защото визуалните възприятия и цветовете работят в синхрон.