

(старих і нових версій). Зрозуміла навігація, яка реагує не тільки на клік, але і на наведення курсору (на пристроях де є курсор), але в той же час зручна для пристроїв з тач-екранами. Щоб не втрачати клієнтів і не погіршувати поведінкові фактори сайту, вкрай важливі для пошукового просування, ресурс повинен коректно відображатися не тільки в різних браузерях, але і на всіх можливих дозволах дисплеїв:

Десктопний комп'ютер;
Ноутбук;
Планшет;
Смартфон.

Висновки. У результаті здійсненого дослідження функціонування веб-сайту туристичної фірми – виявили недоліки в діяльності цього сайту. Результати здійсненого аналізу та подані рекомендації дозволяють зробити висновок про те, яку важливу роль для фірми та просування бізнесу грає хороший естетичний дизайн з наповненням якісних фото, багатьма модулями функціоналу: калькулятори, фільтри з чисельними параметрами, форми замовлення туру, погода, стан валюти, які допоможуть відвідувачеві. Також наповнення сайту коректною інформацією про тури, про готелі т.п. і не менш важливим стабільність роботи веб-сайту, яке дозволить швидко пересуватися по ньому. Відповідно до цього, все вищесказане дає можливість фірмі бути на першому місці і залучати багато клієнтів.

ДЖЕРЕЛА ТА ЛІТЕРАТУРА

1. Дурович А. П. Маркетинг в туризмі: Учеб. пособие.
2. Ардашов П.В. Методи побудови ефективних WWW систем. *Складні системи і процеси*. 2007. №1. С. 90-101.
3. Інькова Н. А. Створення Web-сайтів: Навч.-метод. посібник.
4. URL: <https://odev.io/articles/touragency-site-secrets/>
5. Турфірма «Альтан». URL: <http://altantour.com/index.php>

УДК 7.012:621.39

*Роксана Карагозян, Євгенія Головчанська, Володимир Мусієнко
(Київ)*

ХУДОЖНЬО-КОМПОЗИЦІЙНІ ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОЇ ВЕБ-ІЛЮСТРАЦІЇ МОБІЛЬНИХ ІГРОВИХ ДОДАТКІВ

На основі аналізу історії геймдизайну та прототипів відомих ігор виявити тенденції дизайну ігрових додатків. Запропоновано дизайн, сюжет та стиль нового ігрового додатку, в основі якого – герої українського фольклору.

Ключові слова: *геймдизайн, ігровий додаток, стиль, український фольклор.*

Based on the analysis of the history of game design and prototypes of famous games to identify design trends in-game applications. The design, plot, and style of the new game application, based on the heroes of Ukrainian folklore, are offered.

Keywords: *game design, game application, style, Ukrainian folklore.*

У сучасному світі налічується близько трьох тисяч різних народів і націй, кожен з яких має свою унікальність і своє уявлення про світ. Їх можна розрізнити за національними костюмами, традиційними стравами та дизайном житла, предметів побуту тощо. Веб-дизайн та геймдизайн порівняно нещодавно з'явилися на ринку. Допоки нічим не сформовані канони оформлення допускають вільне вираження думок дизайнерів та сценаристів. В той же час, сучасне суспільство погано інформоване про наші історичні джерела та міфологію. На основі

всього вище перелічено було запропоновано створити продукт для популяризації української міфології і фольклору.

У своїй роботі Джессі Шелл [1] розповідає про свій досвід геймдизайнера та як він проявляється у грі. Також можна знайти інформацію як зробити ігри краще, про баланс між дизайнером і споживачем. У роботі Клеметти К. та Гренберг Х. [2] надано аналіз розвитку сучасних ігор та окреслено відповідні напрямки дизайну. У праці Джейн Мак-Гонігал [3] надано інформацію про вплив ігор на повсякденні звички. Матеріал про те, як правильно створити концепт гри та з чого він складається представлено у статтях [4], [5]. Джерелом даних для отримання необхідної інформації по міфології України є сторінка у мережі Інтернету [6].

На основі вивчення підібраної літератури встановлено особливості дизайну ігрових додатків для мобільних телефонів, їх різновиди та надано характеристику процесу їх дизайн-проекування. Також дані джерела допомогли зазначити основні принципи створення гри, формулювання ідеї й створення власного стилю.

Метою дослідження є виявлення художньо-композиційних особливостей сучасної веб-ілюстрації мобільних додатків. Завданням дослідження є аналіз історії геймдизайну, зазначення головних принципів та вивчення прототипного проекту. На підставі здобутої інформації розробити актуальний дизайн мобільної гри на основі українського фольклору.

На основі вивчення історії геймдизайну визначено, що світ відеоігор та супутніх йому пристроїв постійно розвивається і має великий попит. Ще на момент виникнення першого мобільного пристрою у його системі вже була запрограмована перша гра Тетріс (1994 рік), яка «відчинила двері» у великий світ геймінгу. За короткий період часу від банальної за своїм оформленням «Змійки» дизайнери перейшли до створення багатофункціональних, самобутніх за своїм дизайном та різних за своєю метою додатків. Можна точно стверджувати, що ця тенденція розвитку буде актуальною ще тривалий час. Тому є актуальним створення красивого й корисного гейм-продукту.

Загальновідомі якості мобільних додатків – це правильне поєднання фактів і фантазій, зосереджене на графіці гри, звуках, історії та вартості відтворення. Ідея та навіть графіка гри залежить від категорій або жанрів. У 2020 році через пандемію мобільні додатки отримали ще більший попит серед споживачів. За звітами аналітичної компанії Newzoo кількість геймерів на всіх платформах досягло 2,8 млрд осіб (це майже кожен третій житель планети). Згідно з аналізом цієї ж фірми, одним з п'яти популярних жанрів мобільних ігор, які будуть користуватися популярністю 2021 року є головоломки й загадки.

Відмінним прикладом є вже популярна серед споживачів гра Candy Crash, яку було обрано у якості прототипу. Цікаве змішання персонажів та ігрових режимів, притаманне цьому додатку, частково зводиться до дивної та барвистої естетики. Поєднуючи просту механіку з короткими, але складними рівнями та високою графікою її засновники досягли величезного попиту. Своєю розробкою вони викликали зацікавленість до подібного жанру – “три в ряд”. Всі інші ігри, які зроблені подібно до Candy Crush, також користуються попитом.

Незважаючи на постійні впливи тенденцій моди, у суспільстві завжди присутній інтерес до свого минулого, культури і традицій. Багато дизайнерів за основу для свого дизайну костюму, сайту, лого або додатку надихаються тематикою або елементами фольклору і міфології. Головною ідеєю даного проекту ігрового додатку стала популяризація української міфології серед користувачів мобільних ігор.

Гра розрахована на дорослу аудиторію молодшої та середньої вікових груп, оскільки вона має не лише розважальну, але й значну інформативну частину. Це жінки від 20 до 50 років (казуали та мідкори). Саме цим категоріям користувачів дуже важлива деталізація та красива подача у додатку. Ігровий додаток розрахований передусім на українську аудиторію, але буде зрозумілою і іноземцям.

Додаток має не тільки освітній, але й розважальний концепт. Згідно концепції, гравцеві у легкій формі частково надається інформація про головних героїв, – лісових істот. За

сюжетом, він є подорожнім, який прямує обхідними шляхами. Гравця зустрічає Лісовик – господар лісу, який є головним героєм у грі після гравця. Лісовик стає супутником подорожнього і знайомить його з іншими духами, передає свої знання про ліс та міфічних істот, що мешкають в ньому.

Перший етап дизайн-проекування ігрового додатку був присвячений підготовці персонажів. Розглянемо його детальніше на прикладі створення образу Лісовика. З досліджених джерел було з'ясовано, що його зазвичай зображували у вигляді старого діда з густою сивою бородою у масивному вбранні. Попрацювавши з референтами (рис.1а) з застосуванням особливостей стилю ігрового додатку було створено образ Лісовика як невисокого чоловіка з рогами-гілками на голові. На його щоках світиться символ “дерева життя” (рис.1б).

Для оформлення було обрано 3D графіка. Вона складніша у виконанні, але дозволяє у всіх кольорах передати атмосферу, яку задумали дизайнери. Головною фічею обраної графіки є світіння: ігрового поля, метеликів, зірок, рівнів і так далі.



Рис. 1. Зображення Лісовика на основі міфології (а) та стилізоване для гри (б)

Висновки. Вивчивши та проаналізувавши тенденції актуального дизайну ігор можна стверджувати, що нинішнє покоління цінує не тільки сюжет і механіку, а й у більшій мірі звертає увагу на дизайн. Для свого проекту я підбрала цікавий сюжет та найбільш підходяще оформлення, поєднавши деталізацію, графіку та супутній текст. Таким чином, розважальний контент буде працювати в симбіозі з освітнім, присвячуючи гравця в український фольклор.

ДЖЕРЕЛА ТА ЛІТЕРАТУРА

1. Джессі Шел. Геймдизайн. Як створити гру, в яку будуть грати всі; Альпіна Паблішер, 2019.
2. Клеметти К., Гренберг Х. Майстри геймдизайну: як створювалися Angry Birds, Max Payne і інші ігри-бестселери; Альпіна Паблішер, 2020.
3. Джейн Мак-Гонігал. Реальність під питанням. Чому гри роблять нас краще і як вони можуть змінити світ; Манн, Іванов та Фербер, 2018.
4. Створюємо концепт гри. URL: <https://stopgame.ru/blogs/topic/66687> (дата звернення: 16.05.2021).
5. Для кого ця іграшка чи як виявити цільову аудиторію. URL: <https://habr.com/ru/post/253895/> (дата звернення: 16.05.2021).
6. Українська міфологія. URL: <https://proridne.net/Українська%20міфологія/index%20—%20П.html> (дата звернення: 16.05.2021).