МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Каретник Вікторія Максимівна

ДИЗАЙН ДИТЯЧОЇ ГРИ «LEAFLET»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.
_____ В. М. Каретник

Науковий керівник: Мироненко Надія Григорівна
кандидат мистецтвознавства, старший викладач

Харків–2023

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛОГИ 5
1.1. Гра “Balloon PaperApp” 5
1.2. Трейлер гри “World of Yo-Ho” 5
1.3. Мобільний додаток “Castle Quiz” 6
1.4. Комп’ютерна гра “Dorfromantic” 6
1.5. Трейлер комп’ютерної гри “Cat quest” 7
1.6. Прототип гри “Вестерн карти + IPhone” 8
1.7. Комп’ютерна гра “Game of emperors” 8
1.8. Трейлер комп’ютерної гри “Yaga” 9
1.9. Комп’ютерна гра “Thea: The Awakening” 9
1.10. Трейлер комп’ютерної гри “The End Of The Sun” 10
1.11. Комп’ютерна гра “The Witcher 3: Wild Hunt” 10
1.12 Комп’ютерна гра “Reigns” 12
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 13
2.1. Концепція роботи та структура дизайну дитячої гри “Leaflet” 13
2.2. Стилістична концепція анімаційного ролика “Leaflet” 14
2.3. Технічні характеристики та особливості. 14
2.4. Звукове рішення. 15
ВИСНОВКИ 16
ЛІТЕРАТУРА 18
ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 19
ДОДАТОК 2. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 25

ВСТУП

Кожен народ потребує самоідентифікації. Подібне усвідомлення людей себе, свого життя, традицій та звичаїв може відбуватися різними способами. У випадку з Україною одну з головних ролей займає міфологія та оповіді. Людям в будь-який час потрібно було пояснювати, як відбуваються явища, шукати причини для себе причини тим чи іншим катаклізмів, приурочувати події. Так, природні явища розглядалися з діями людей, як заохочення або покарання. Щоб викликати певні явища, люди проводили обряди і ритуали. Міфічні істоти та духи допомагали, шкодили або злились на людей. З усіх цих взаємозв'язків утворюється в кінцевому підсумку великий світ фольклору [1].

Для людей в будь-який час необхідна спадкоємність, знання коренів. Нехай християнська віра і переробила початкову суть української міфології, навіть в такому обрізаному варіанті вона варіативна та різноманітна. Багато ритуалів ми перейняли ще з тих часів і досі дотримуємося їх: колядування, свято Івана Купала, похоронні обряди — і це тільки мала частина.

Актуальність гри “Leaflet” є можливість зануритися в міфи і легенди України, згадати про свій край та дати своїм дітям дізнатися щось нове. В даний час, коли на долю українського населення випало багато бід і горя, коли люди були змушені виїхати сім'ями за межі країни, і не мають можливості повернутися, як ніколи важливо знати та шанувати своє коріння, не дати його змінити і переписати. Багато покинули батьківщину з дітьми, і навіть далеко від рідної країни потрібно познайомити дітей з такою важливою культурною складовою, як фольклор [3, 5].

Може, діти знають про Лісовика, Чугайстера, Русалок або Польовиків, однак цього мало, щоб передати всю палітру абсолютно різних міфічних істот, показати їх унікальність і характери. Деякі автори книг поділяють істот умовно на тих, хто живе у лісі, воді, повітрі та землі. Також в українській міфології існують і шкідники для людей, або ті, хто допомагають в господарстві, химерні та дводушні души, наш фольклор дуже багатий [6, 7].

Ера комп'ютерних ігор почалася відносно недавно. Однак не є ніяким секретом, що до них основним елементом дозвілля і розваг були настільні ігри, які, втім, і зараз стають все більш популярними.

У 20 столітті у світ прийшли “Монополія”, “Ерудит”, “Джуманджі”. “Ерудит” повністю ж виправдовує свою назву: тренує пам'ять і кмітливість, поповнює словниковий запас. Найпопулярнішою бродилкою став “Джуманджі”, який вивів ігри з картами на новий рівень [4].

Тут також не були враховані найпопулярніші і прості в народі гри: величезна кількість карткових ігор, лото, доміно та інші.

Навіщо людям потрібні настільні ігри? По-перше, це спосіб зібратися компанією. Познайомитися, зблизитися, відчути дух суперництва і, звичайно ж, поспілкуватися. Все-таки основна мета настільної гри — це можливість відволіктися з друзями або рідними. По-друге, тактильність, де все можна помацати та побачити, чого позбавлені комп'ютерні ігри, але якщо ми говоримо про дитячі настільні ігри дуже важлива відмінність. Та й в цілому приємніше завжди відчувати, наприклад, карти в руках, ніж бачити їх на екрані. По-третє, ігри барвисті, розвивають фантазію, а часто ще — вчать гравців певним навичкам: тактичним, економічним, математичним, логічним та іншим. Вони можуть з'єднувати в безліч деталей: фігурки, кубики, пазли, карти місцевості, колоди і так далі.

Новизна проекту полягає в використанні авторської графіки, стилю та сукупністю текстової оповіді та ігор-головоломок з елементами настільних ігор. Мною була розроблена спеціальна модель карти України, яка виконана у вигляді пазлу, щоб познайомити дитину зі всіма областями України через гру [2].

РОЗДІЛ 1.
АНАЛОГИ

Для аналізу було обрано ряд робіт, які поєднують паперові носії та доповнену реальність, а також деякі комп'ютерні ігри схожої тематики. Ця ніша набирає популярність, і поступово входить в ужиток. Аналіз проводився за категоріями: дизайн, складність інтерактивної частини, сюжетна складова.

1.1. Гра “Balloon PaperApp”[1]

“Balloon PaperApp” — це гра французької компанії “Volumique”, прототип якої вперше був показаний у 2022 році. Це гра з використанням книги та планшета. Особливістю гри є те, що людина управляє вітром, який жене повітряну кулю від однієї точки до іншої (Іл. 1.1). Не сказати, що геймплей дуже різноманітний або складний, але прикрашений надрукованою в книзі картою.

Незважаючи на обмежену кількість взаємодій гравця з кулею, гра дає можливість насолодитися краєвидами або, наприклад, вирішити, куди саме полетить ваша повітряна куля. Виробник заявляє, що це перша гра та книга серії, що досить приємно: мати цілу колекцію різних об'ємних транспортних засобів, можливо, корабля чи ракети.

Цей проект можна віднести до непрямого аналогу, оскільки він не прямо пов'язаний з темою дипломного проекту, але слугує натхненням для створення ефекту “подорожі” по місцевості, котрий я використовую у дипломі.

1.2. Трейлер гри “World of Yo-Ho”[2]

“World of Yo-Ho” — гра про піратів французької компанії “Volumique”, яка вийшла у світ в 2021 році. Гравцеві надається паперова карта, яка синхронізована з телефоном. У додатку ж можна управляти власним кораблем:

---

[1] https://volumique.com/v2/portfolio/balloon-paperapp-version-iphone/
[2] https://volumique.com/v2/portfolio/world-of-yo-ho/

пересувати його по карті, зустрічати інших гравців (якщо ви граєте компанією), починати бій, захоплювати острова (Іл. 1.2).

Однак же, по суті, карта є просто гарним доповненням і ніякої унікальної функції не несе, адже продубльована в додатку. Вона є гарним декором для зручності. В цілому ж, гравцеві доступні бої і захоплення островів — типове піратська життя.

Проект можна віднести до прямого аналогу, оскільки тут також використовується настільна карта та елементи гри на телефоні.

1.3. Мобільний додаток “Castle Quiz”[3]

“Castle quiz” — гра команди “Quiz Lab”, розроблена в 2017 році для підготовки до здачі іспитів. Гра передбачає вікторину на різні теми, де гравці, переміщаючись по полю, заробляють очки. Також гра передбачає змагальний режим, де два гравці вирішують питання на час, до того ж є питання-дуелі, де одне питання вирішується двома гравцями одночасно (Іл. 1.3). Ще кілька режимів розбавляють процес. Однак паперових носіїв вона не має.

Додаток має приємний дизайн, систему вирівнювання та кілька способів взаємодії: включаючи вирівнювання замку, таблицю з чемпіонами з набраними очками, рейди, чемпіонати (щотижнева подія по п'ятницях) на певну тему. Як такого сюжету у гри немає, проте безліч механік компенсують це.

Гра відноситься до непрямого аналогу, бо в проекті також основна мета – пізнавальна але в ньому не використовується графічна частина та історії, як в дипломі.

1.4. Комп’ютерна гра “Dorfromantic”[4]

З німецької буквально “сільська романтика” — гра, випущена німецькою компанією “Toukana Interactive” 28 квітня 2022 року для комп'ютерів, а трохи пізніше — і для Нінтендо.

---

[3] https://www.facebook.com/castlequiz/
[4] https://toukana.com/dorfromantik/

Гра-пісочниця, зосереджена на тому, щоб будувати місцевість (Іл. 1.4). Розробники пропонують гравцям шестикутні плити з різними типами рельєфу або будівель: полями, водоймами, лісами, будинками, млинами і так далі. Мета гри — побудувати максимально велику територію, поєднуючи плити: ліс з лісом, рейки з рейками. В цьому випадку додаються нові плити і виконуються завдання. Також гра ділиться на різні біоми, що несуть виключно декоративну функцію: змінюється зовнішній вигляд будівель і рослин, може з'явитися сніг, помінятися освітлення.

Гра супроводжується приємною музикою. Також розробники зробили упор на приємний оку дизайн і колірну гамму, щоб користувачеві було естетично приємно грати. У грі особливо немає сюжету, крім завдань, і також немає ніяких альтернативних носіїв.

Проект відноситься до непрямого аналогу, але слугує натхненням для кольорової гамми карти України, щоб на її фоні виділити яскравих міфологічних персонажів.

1.5. Трейлер комп'ютерної гри "Cat quest"[5]

Гра, розроблена компанією "The Gentlebros" в Сінгапурі і випущена влітку 2017 року. Жанром гри вважається RPG, в якому гравець управляє котом в фентезі світі, де живуть відповідно інші коти. Пропонується великий світ, який можна досліджувати, розвивати та поліпшувати персонажа, сюжет і безліч видів активностей: квести, дослідження, досягнення, внутрішньоігровий магазин (Іл. 1.5).

У гру також введений багатокористувацький режим, звідси і можливість проведення боїв в режимі реального часу. До додаткових механікам можна віднести також проходження підземель і рейдів, пошук соратників.

Гра приваблює барвистою графікою, прописаним сюжетом та привабливим персонажем, якого можна зробити будь-яким на свій смак. Цим

[5] https://store.steampowered.com/app/593280/Cat_Quest/

розробники обумовлюють інтерактивну частину. Гра отримала вкрай позитивні відгуки в Steam, і навіть отримала пряме продовження, випущене в 2019 році.

Проект відноситься до непрямого аналогу, з нього запозичена ідея гарної природи, яка виглядає дуже гармонійно з героями.

1.6. Прототип гри "Вестерн карти + IPhone"[6]

Французька компанія "Volumique" в 2022 році запропонувала цікаву ідею. Це не зовсім гра, проте дуже схожа на задумку інтерактивна система, в якій користувачеві пропонується сканувати картки за допомогою телефону і отримувати на екрані певну відповідну картці анімацію (для динаміту — вибух, наприклад) (Іл. 1.6).

Звичайно, тут не йдеться про якийсь сюжет, проте з наявними атрибутами його легко додумати або вплести в існуючі настільні ігри. Саме інтегрування сканування карток з подальшою анімацією близько для проекту, і є еталонним з точки зору доповненої реальності.

Проект відноситься до прямого аналогу, в дипломі також використовується система сканування карток та анімації на телефоні.

1.7. Комп'ютерна гра "Game of emperors"[7]

Розробниками "Game of emperors" є болгарська компанія "Imperia Online". Гра вийшла в світ 6 липня 2017 року на платформі Flash player.

Гра-стратегія, де необхідно управляти державою в Середньовіччі, що має реалістичну економіку та планування (Іл. 1.7). Гравцеві надається можливість самому відбудувати імперію, вести війни або завойовувати союзників, влаштовувати облоги і розвивати своє королівство. Є до того ж браузерної грою в режимі Free-2-play, що означає її доступність для кожного.

Сюжетно гра не представляє з себе чогось незвичайного, і, до того ж, має переважно текстовий характер: великі таблиці з поліпшеннями, картки

---

[6] https://volumique.com/v2/portfolio/western-iphone/

[7] https://www122.gameofemperors.com/imperia/game_v6/game/frontpage.php?games=ok&ref=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F

персонажів, і, звичайно, тут не вистачає візуально-анімаційної частини, так як анімовані тільки бої. При цьому гра розрахована на багато користувачів, що дозволяє людям об'єднуватися або воювати один проти одного

Проект відноситься до прямого аналогу, використовуються картки та текстові історії.

1.8. Трейлер комп'ютерної гри "Yaga"[8]

Гра, випущена румунською компанією "Breadcrumbs Interactive" взимку 2021 року. Розробники поринули в слов'янську міфологію і зробили гру про Івана — невдалого коваля, який відправляється в подорож по сторінках знайомих міфів і легенд (Іл. 1.8). Варто сказати, що це перша гра розробників для комп'ютерів, раніше вони спеціалізувалися тільки на мобільному контенті.

Слов'янський сеттинг свіжий і ще не заїжджений, сюжет має серйозні розгалуження і може привести в результаті навіть до смерті героя, що, звичайно, залежить від вибору гравця і є поданням авторів про інтерактивність. Тому під народні пісні головний герой може випробувати на собі і пошук молодильних яблучок, і бої зі страшним Лихом. Унікальною є прокачування героя: в залежності від випадкових подій (а їх дійсно багато), тільки гравець вирішує, які якості пробудити в Івані: добросердечність і порядність або жадібність і злість. Від цього також можна розвинути унікальні гілки талантів.

Незважаючи на те, що гра в основному зав'язана на бійках, сюжет і приємна графіка приємно здивували користувачів.

Проект відноситься до прямого аналогу, тут відтворена частково також и українська міфологія, багато цікавої та нової історія про істот.

1.9. Комп'ютерна гра "Thea: The Awakening"[9]

Гру випустили "MuHa Games" **в** 2015 році і втілили слов'янський світ в стратегічному жанрі. Мета гравця, керуючи після катастрофи жменькою

---

[8] https://yaga-game.com/
[9] https://store.steampowered.com/app/378720/Thea_The_Awakening/

вижити, в ролі деміурга, не дати їм померти з різних причин, коли в світі панують тварі з міфів і слов'янських легенд (Іл. 1.9).

Нам буде запропоновані Боги, одного з яких гравець і буде втілювати, а також на його плечі лягає вибір напрямку життя села (воїни вони будуть або, наприклад, збирачі). Гра знайомить і з режимом бою, і з режимом управління поселенням. До того ж, там розроблена велика система підказок, так як заплутатися в різноманітті контенту досить легко. Однак мультиплеер доступний лише за додаткову плату.

В цілому, в грі немає як такого сюжету, але є безліч ігрових механік: крафт, поліпшення, стратегічні ходи. Також можна вивчати карту, вплутуватися в бої, реалізовані через карткову міні-гру. Дизайн, нехай і простий, але досить запам'ятовується: картки зроблені під малюнок, карта досить яскрава і барвиста. У Steam гра отримала дуже позитивні відгуки.

Проект відноситься до непрямого аналогу, тут є цікава ідея з переміщенням персонажів на карті.

1.10. Трейлер комп’ютерної гри “The End Of The Sun”[10]

Ще не вийшла гра польських розробників “The End of The Sun Team”, в якій буде реалізована історія від першої особи в слов'янському світі (Іл. 1.10). Жрець, за якого користувач буде грати, може переміщатися в часі. Основна його мета — дізнатися, що сталося в загадковій селі, позбавленої життя.

Містична атмосфера і заплутаний сюжет є сильними сторонами проекту. Він не має аналогових носіїв. Гра від першої особи гарантує більшу залученість в процес і деякий інтерактив.

Проект відноситься до непрямого аналогу, використовується слов’янська міфологія.

1.11. Комп’ютерна гра “The Witcher 3: Wild Hunt”[11]

---

[10] https://store.steampowered.com/app/912840/The_End_of_the_Sun/
[11] https://store.steampowered.com/app/292030/The_Witcher_3_Wild_Hunt/?l=english&cc=us

Польська студія “CD project Red” випустила “The Witcher 3: Wild Hunt” в 2015 році. І по зараз трилогія не втрачає популярності. Основними перевагами можна виділити великий відкритий світ, безліч способів прокачування персонажа і прямий вплив на сюжет (і, як наслідок кілька кінцівок) (Іл. 1.11).

Гра вибудувана в повністю слов'янському сеттингу і має багатий бестіарій містичних тварюк, прямо з фольклорних оповідей. Полуденніци і Опівнічниці, Лісовики і Прибожки, Гулі і Вампіри — і це тільки мала частина того, з чим зіткнеться в бою гравець. Навіть не оминули Василісків і Сирен, хоча, звичайно, це далеко не всі літаючі істоти, до яких дано повний опис в бестіарії.

Гравцеві потрібно пройти безліч сюжетних і побічних квестів, і деякі з них кардинально змінюють долю цілих поселень. Розробники пропрацювали і над озвучкую: ніякої цензури, багато діалектичних виразів, що передають менталітет, здавалося б, другорядних персонажів.

Гра вибудувана на основі книжкової серії Анджея Сапковського (Andrzej Sapkowski), проте не повторює сюжет, а представляє авторське бачення продовження. В цілому, у “The Witcher” багато і інших проявів: серіал, безліч фанатської літератури. Гра заслужено визнана однією з кращих в жанрі RPG, і давно тримається в топі Steam.

Основні механіки (бою, прокачування персонажа) вкрай розгалужені. В основному це забезпечується 4 категоріями для розвитку персонажа (фехтування, магія, алхімія і загальні), що дозволяє зробити акцент на різні аспекти персонажа, зробити з нього мага або фехтувальника або, може, віддати переваги зіллям. До того ж, велика різноманітність істот означає відповідне різноманітність у веденні бою, і, потрібно сказати, вельми робоче. Проти привидів не спрацює тактика для лікантропів, наприклад. До кожного потрібен особливий підхід, свої комбінації і послідовності, особливі засоби: масла для вампірів або бомби для лісовиків. І в підсумку гравець запам'ятовує навіть без бестіарію, хто перед ним, і будує свою тактику.

Проект відноситься до прямого аналогу, з нього взята взаємодія з міфічними істотами (діалоги) та слов’янська міфологія.

1.12 Комп’ютерна гра “Reigns”[12]

“Reigns” — карткова гра від англійських розробників “Nerial”, випущена в серпні 2016 року.

Гравець представляється володарем ненного королівства, і він вільний приймати рішення, що впливають на казну, армію, населення і церква (Іл. 1.12). Шляхом прийнятих рішень можна стати тираном або благодійником, але найважливіше дотримуватися баланс — як тільки одна з категорій досягне максимуму або мінімуму, короля повалений.

Все це контролюється змахуванням картки вліво або вправо, це відповідає за варіанти рішень тієї чи іншої проблеми, зазначеної на картці. Звичайно, кожне рішення несе за собою наслідки, в тому числі і на кілька поколінь вперед. Наприклад, прокляття або угоди не мають прямих наслідків, але вам ще обов'язково доведеться з ними зіткнутися.

Проста механіка з лишком компенсується сюжетом в різних проявах, як і основною гілкою (зняття прокляття), так і різними побічними: то війну хтось розв'язав, то бенкет влаштувати, то дочку заміж видати-і все на ваших плечах.

Проект відноситься до непрямого аналогу, взята ідея з анімацією карток та їх використання.

---

[12] https://www.reignsgame.com/reigns

РОЗДІЛ 2.
ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура дизайну дитячої гри “Leaflet”

В основі мого проекту є знайомство дітей с духами природи, які живуть у різних куточках нашої великої країни. Наприклад, Русалки найбільше полюбляють річку Дніпро та живуть в ній цілими сім’ями. Чугайстер же є охоронцем Карпат, він дуже любить танцювати з людьми та веселитись. Лісовик охороняє ліси України та я господарем у лісовому царстві. Хухі схожі на маленьких пухнастих їжачків, які допомагають контролювати порядок у лісах, полях, степах. В залежності від міста народження, їх шерсть має різний колір: у полях вони жовті, а в лісах дуже гарного зеленого кольору. Між деякими міфічними створіннями існують навіть родинні зв’язки, як чоловік та жінка. Деякі герої дуже полюбляють компанію людей, а деякі допомагають, але не дуже люблять показуватись на очі, як ось Бездонник.

Наші предки знали, що саме полюбляють духи та задобрювали їх різними подарунками. Польовик та його діти Межівники та Луговики допомагали піклуватися про врожай та худобу.

В самій дитячій грі буде розповідатись про самих надзвичайних помічників людей: де вони проживають, до якої стихії відносяться, чим саме займаються та їх оберег, паралельно треба вирішувати різні загадки та головоломки, щоб побачити всю історію.

Для зручності гравець буде подорожувати по карті України, та знайомитись зі старовинними легендами, щоб в кінці гри використати ці знання, щоб анімувати самі картки за допомогою доповненої реальності.

Сама гральна карта, яку потрібно розкласти на столі має формат А2, але перед цим її потрібно скласти у правильному порядку, щоб почати грати. Це познайомить дитину с областями трішки більше. На зворотній стороні кожної частини вигравано найбільші міста області, та центральне місто.

Після проходження всієї історії та маленьких ігор, потрібно правильно розкласти картки з персонажами по територіям їх проживання (областям України), щоб побачити цікаву анімацію

У випадку, якщо дитина не пам’ятає, в якій саме області живе той чи інший персонаж, тоді вона може повернутися до початку гри та знайти підказку або подивитись на зворотну сторони карток.

Цей прийом з анімацією допомагає краще запам’ятати нову інформацію.

2.2. Стилістична концепція анімаційного ролика “Leaflet**”**

В дизайні карток будуть залучені українськи символи та обереги, які використовуються і в наш час. Самі карти зроблені трішки з ефектом старовини, що показує давню міфологію України. Стиль карток відрізняється від самої карти України, щоб привернути увагу дітей, але гармонійно вписуватись.

Мапа являє собою пазл з областей України, які спочатку потрібно зібрати. Кольорова гамма дуже спокійна, складає собою приємну для очей але відволікає від основного, щоб акцент був саме на міфологічних персонажах. Промальована природа кожної області відповідно до її історії, як ось Харківська складається на 80% з полів, а в Карпатах дуже багато гарних та барвистих лісів. В Криму дуже незвичайні гори, які значно відрізняються від інших. Кожна наша область унікальна, але відповідно до дійсності географії не буде чітких граней між областями, бо наша країна цільна на гармонійна. Було вирішено зробити акцент тільки та природі, щоб мінімізувати візуальний шум, котрий є во всіх існуючих зараз дитячих мапах.

2.3. Технічні характеристики та особливості.

Для розробки дизайну дитячої пізнавальної гри використовувалась 2D анімація, яка промальована вручну для доповненої реальності карток в програмі Krita, також в ній був розроблений дизайн карток та локації для ігор. Для відтворення доповненої анімації карток було обрано безкоштовний мобільний додаток Artvive. Для анімування самої гри використовувалась програма Adobe

After Effects та частково Krita. Також в Adobe After Effects було додано перекази міфів та різноманітні стилістичні ефекти. Звукове оформлення буде додано за допомогою програми Adobe Premiere Pro.

Подання дипломного проекту буде тривати приблизно 1:30-2 хвилини. Відео буде у форматі MP4 у розмірі 1920x1080 пікселів та 25 кадрів/сек.

2.4. Звукове рішення.

Музика змінюється поступово в залежності від сценарію. Для відео, де діти складають пазл та роздивляються самі карти обрана нейтральна, спокійна музика, яка приваблює дитячу аудиторію та не дає занудьгувати. В частині, де будуть розповідатись міфи музика буде змінюватись в залежності від настрою та напруженості переказу. В самих іграх в більшості випадків використовується весела музика, щоб зацікавити маленьких дітей вирішувати завдання, для продовження гри.

ВИСНОВКИ

Легенди та міфологія ніколи не стануть неактуальними, недарма фольклор часто є основою для багатьох новіших творів. Люди навчилися використовувати народні оповіді широко в медіа: писати художню літературу, знімати фільми, робити ігри. По суті, міфологія є практично невичерпним джерелом натхнення для самих різних медійних областей. Навіть більш складова фантастики та фентезі беруть свій початок саме з народної творчості, будь то навіть найпоширеніші вампіри або перевертні.

Пізнавальні ігри також залишаються не надто широкою, але вкрай корисною нішею. Зараз все більше переноситься в формат гри, і освіта в тому числі. Дітям набагато легше сприйняти складні і об'ємні теми в ігровій формі, не зазубрюючи, а насолоджуючись процесом.

1. Ігри-вікторини хоч і мають поширення і деякі аналоги, все ще охоплюють багато спільних тим, і не зупиняються на одній конкретній. Так “Castle Quiz” поєднує в собі багато тем і предметів шкільної програми, і ще кілька більш загальних, як кіно або, наприклад, здоров'я. Але все ще не звужує жодну з більш-менш спеціалізованих тим.

2. Слов'янська обстановка набула популярності в останні роки. Вийшли гучні проекти останнім часом показали велику різноманітність в цій області, і в медіасфері за це зачепилися. Однак найчастіше гри описують складність виживання людини серед всієї потойбічної хтоні, і найчастіше міфологічних персонажів виставляють в негативному ключі, як в “Yaga”, наприклад. Куди цікавіше скласти для себе якийсь довідник по таким істотам і знати, звідки вони з'являються.

3. Доповнена реальність отримала дійсно широке поширення в останні роки, особливо з можливістю синхронізувати аналогові та електронні носії (за допомогою qr-кодів, наприклад, або окулярів віртуальної реальності), і, звичайно, це не обійшло стороною індустрію ігор. Все більше виробників

намагаються так чи інакше поєднати нове і сучасне з класичним і традиційним: електроніку і книги, ожилі в телефоні картини та інше. На щастя, технології дозволяють це втілити і урізноманітнити ігровий процес.

4. В іграх все більш і більш набуває поширення інтерактивність, можливість гравця управляти ситуацією, чогось домагатися своїми рішеннями, змінювати хід сюжету. Це збільшує залученість гравця, викликає в ньому азарт і, в підсумку, просто виводить ставлення його до гри на принципово інший рівень. Тому заохочення у вигляді зібраної карти відмінно впишеться в концепцію гри.

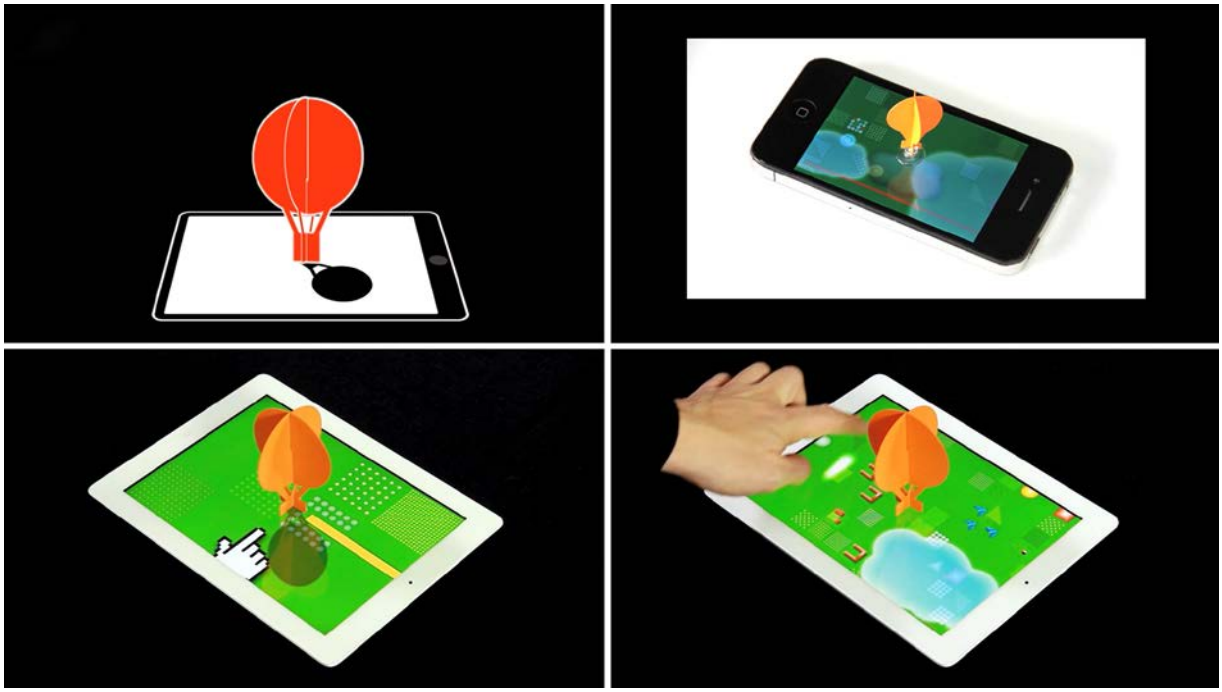
5. Складно недооцінити важливість графічної складової в іграх. Не може бути неважливим те, як виглядає гра, як і вона не може не відповідати тону розповіді. Так, агресивні кольори можуть наштовхнути нас на жорстокий сюжет. Або спокійні кольори можуть розслабляти, як в “Dorfromantic”, для дитячих ігор найбільш важлива колірна гамма, тому що це найвірніший спосіб зацікавити дитину. Цьому прекрасно відповідає гра “Cat quest” зі своєю яскравою мультяшною графікою.

Складно створити по-справжньому якісний проект, розроблений для дітей — це поєднання багатьох факторів, починаючи від картинки і закінчуючи наповненням. Необхідно подавати сюжет розмірено, не перевантажуючи, супроводжуючи барвистими ілюстраціями, завжди підтримувати в дитині інтерес. У фіналі проект повинен виявитися гармонійним, що поєднує в собі яскраву карту, цікаві питання і живі анімації які привертають увагу к персонажам.

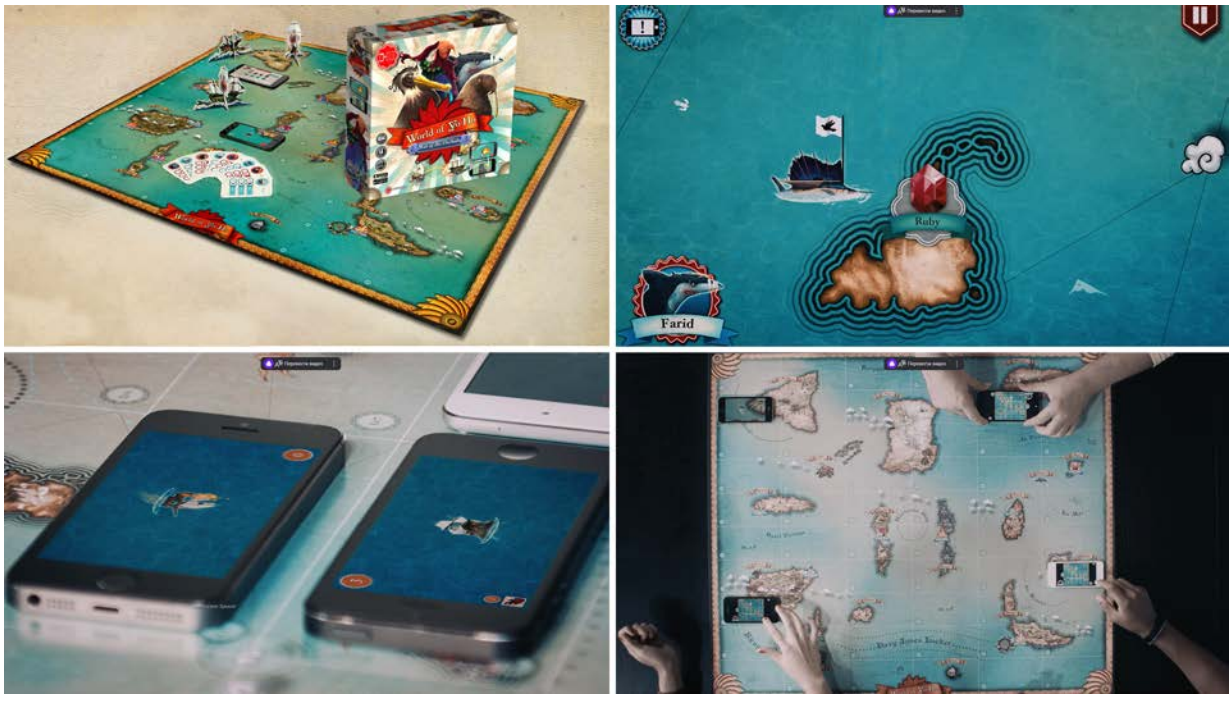
ЛІТЕРАТУРА

1. Антонович В., Гнатюк В., Нечуя-Левицький І., Українська демонологія. Видавництво “Стилет і стилос”, Київ, 2023р. С. 43–98.
2. Брайченко О., Гейміфікація: коли книжка перетворюється на гру. URL: https://chytomo.com/hejmefikatsiia-koly-knyzhka-peretvoriuietsia-na-hru/ (дата звернення: 29.04.2023).
3. Булашев Ґ., Міфи України. URL: https://coollib.com/b/216965-gyeorgiy-bulashev-mifi-ukrayini/read (дата звернення: 27.04.2023).
4. Гришко О., Історія настільних ігор: види, характеристики, величезний вибір, цікаві факти і теорії, створення, розвиток і створення нових ігор. URL: https://bigbro.com.ua/istoriya-nastilnih-igor-vidi-harakteristiki-velicheznij-vibir-tsikavi-fakti-i-teoriyi-stvorennya-rozvitok-i-stvorennya-novih-igor/ (дата звернення: 28.04.2023).
5. Ємельянова О., Українська демонологія. Характерні риси української демонології як сфери духовної культури дохристиянського походження. URL: https://otherreferats.allbest.ru/moscow/00510564_0.html (дата звернення: 29.04.2023).
6. Корній Д. Чарівні істоти українського міфу. Видавництво “Віват”, Харьків, 2023 р. Вип №1. С. 140–167.
7. Понятишин Н., Духи гір, лісів, річок та вітрів. Карпатська міфологія, чи реальні демонічні істоти. URL: https://firtka.if.ua/blog/view/duhi-gir-lisiv-ricok-ta-vitriv-karpatska-mifologia-ci-realni-demonicni-istoti-foto57384 (дата звернення: 03.05.2023).

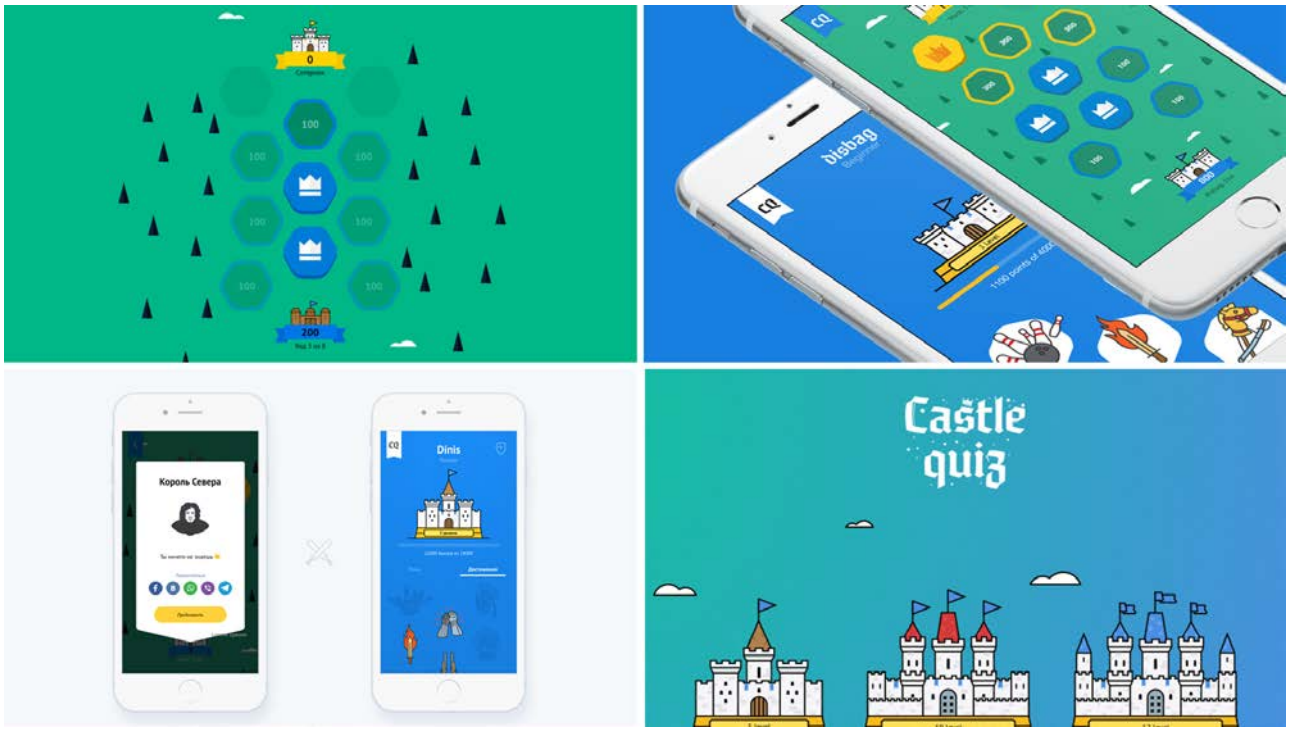
ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1 Гра “Balloon PaperApp”



Іл. 1.2. Трейлер гри “World of Yo-Ho”



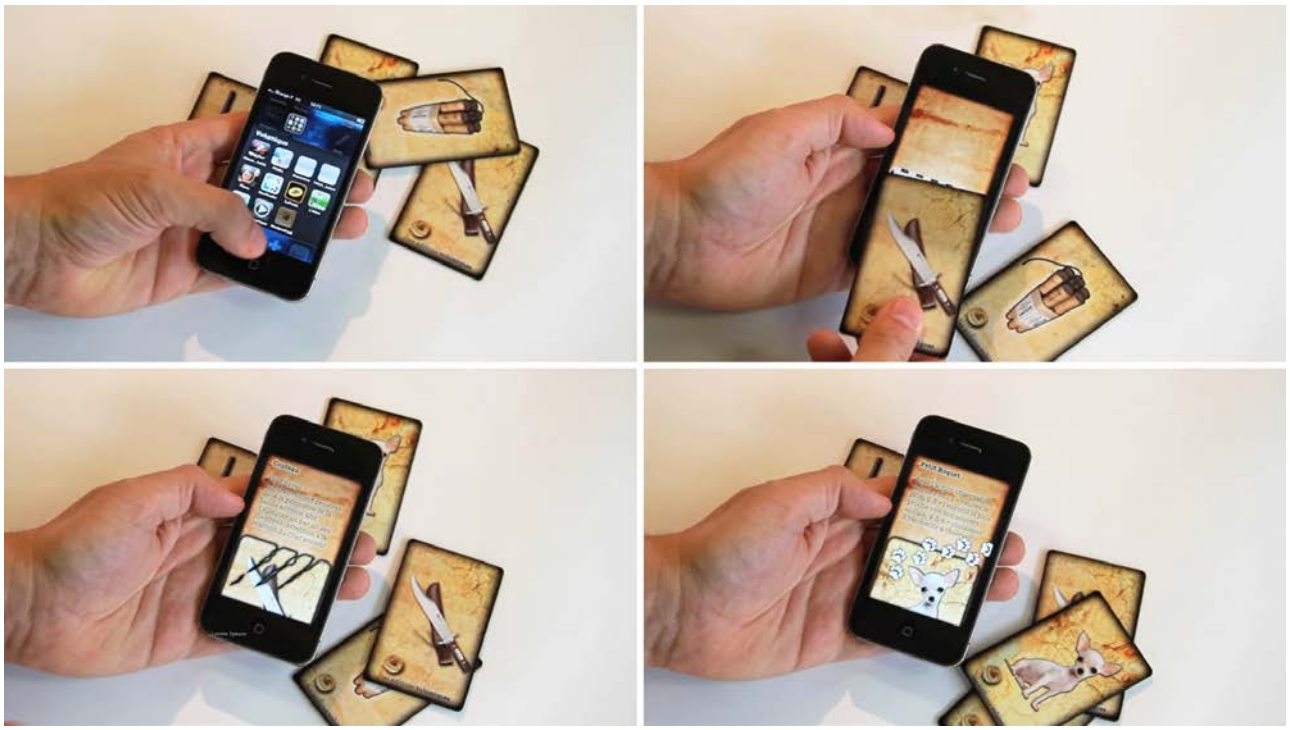
Іл. 1.3. Мобільний додаток “Castle Quiz”



Іл. 1.4. Комп’ютерна гра “Dorfromantic”



Іл. 1.5. Трейлер комп’ютерної гри “Cat quest”



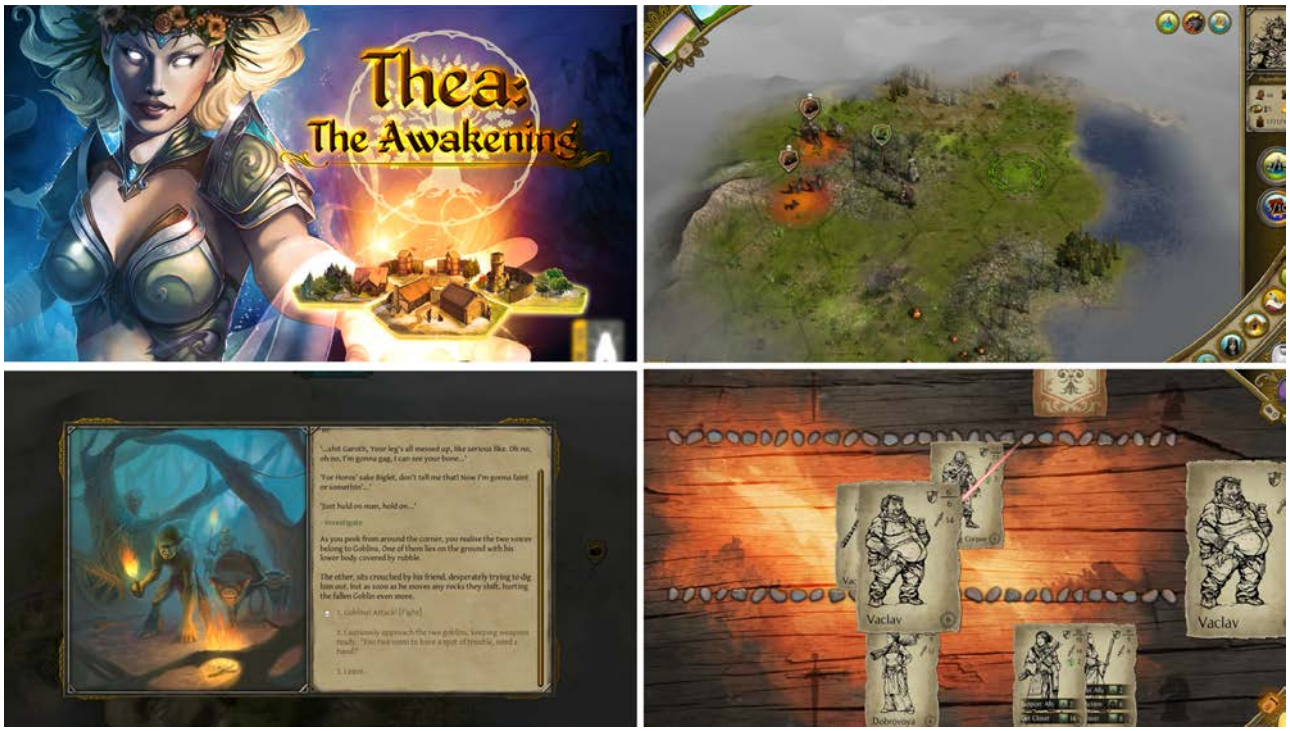
Іл. 1.6. Прототип гри “Вестерн карти + IPhone”



Іл. 1.7. Комп’ютерна гра “Game of emperors”



Іл. 1.8. Трейлер комп’ютерної гри “Yaga”



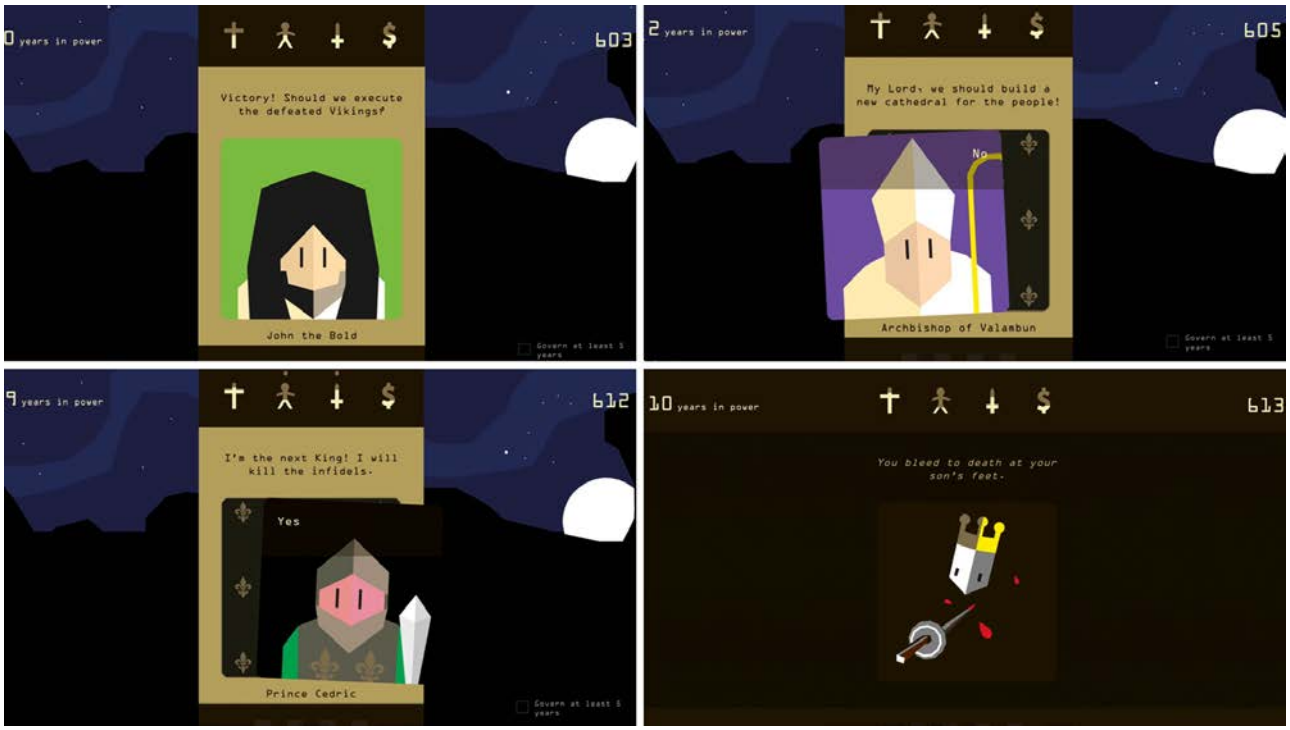
Іл. 1.9. Комп’ютерна гра “Thea: The Awakening”



Іл. 1.10. Трейлер комп’ютерної гри “The End Of The Sun”



Іл. 1.11. Комп’ютерна гра “The Witcher 3: Wild Hunt”



Іл. 1.12 Комп’ютерна гра “Reigns”

ДОДАТОК 2. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

