

Тетяна Шостачук

Житомирський державний університет імені Івана Франка, м. Житомир,

Софія Гайструк

Житомирський державний університет імені Івана Франка, м. Житомир

Створення ігрових карт у стилі еkleктики

Сучасний розвиток цифрових технологій, геймдизайну та інтерактивних медіа, постійно підштовхує дизайнерів до пошуку нових шляхів створення візуальних світів. Нового витку популярності набуває еkleктика – художній прийом, коли змішують елементи з абсолютно різних епох, культур чи стилів мистецтва. Завдяки еkleктиці дизайнери можуть створювати креативні образи, які не вписуються у звичні рамки.[2] Це значно посилює емоційний вплив на споживача дизайн-продукту. Особливо цікаво еkleктика працює при розробці дизайну ігрових карт.

Важливо розуміти, що еkleктика – це не просто хаотичне змішування різних стильових рис чи елементів. Це цілеспрямований підхід, який завжди відповідає загальній ідеї чи задуму гри. Наприклад, при дизайні карти можна використати архітектурні деталі з кількох історичних епох, з метою розповісти історію, показати важливі сюжетні події або підкреслити соціальну різноманітність ігрового світу. Такі дизайнерські рішення не лише посилюють оповідання (наратив), а й допомагають гравцеві краще зрозуміти, як влаштований простір.[1] Навіть у графіці можна поєднувати протилежні речі: строгість і чіткість класичного рисунку

разом із декоративністю ілюстративних стилів. У результаті карта виходить не тільки корисною та функціональною, а й цікавою з художнього погляду.

Головна перевага еkleктики полягає у можливості продумано поєднувати стилі, керуючись логікою, естетикою, художнім смаком та задумом гри.

Інструменти, які використовуються для створення еkleктичних карт, відіграють не менш важливу роль. Сучасне програмне забезпечення: графічні редактори (як-от Adobe Photoshop, Illustrator, MediBang Paint Pro, Inkscape, aseprite) та 3D-платформи та ігрові рушії (Blender, Unity, Unreal Engine, Figma) надає можливості поєднувати стилі. Наприклад, це стає можливим через накладання різних текстур, використання фільтрів, або змішуванні растрової та векторної графіки.[3] Означені програми дозволяють створювати складні візуальні композиції, комбінуючи малювання від руки з процедурним (автоматизованим) генеруванням. Завдяки цим цифровим інструментам еkleктика стає не просто гарною ідеєю, а й цілком доступним та реалістичним підходом для втілення дизайнерських ідей.

Еkleктичний дизайн карт впливає на зацікавленість гравців. Поєднання несхожих візуальних елементів одразу викликає в людині інтерес і бажання зануритися у дослідження нових локацій. Унікальність такої графіки є потужним маркетинговим інструментом, оскільки нестандартне зображення карт допомагає виділити їх серед конкурентів та робить гру незабутньою. [5]

Проте існує проблема із захопленням еkleктикою. Так, надмірне змішування стилів може спричинити низку проблем, серед яких: втрата функціональності (карта стає незручною): візуальне перевантаження (забагато деталей втомлює) та

складність орієнтації (гравець може не розібратись в картах). Тому правилом дизайнера є гармонійне поєднання творчої, художньої свободи стилю та максимально зрозумілим і продуманим інтерфейсом для гравця.[4]

Підсумовуючи, можна сказати, що еkleктика в дизайні ігрових карт відкриває цілу низку нових горизонтів як для художників, так і для геймдизайнерів та надає змоги відмовитися від шаблонних рішень і створювати ігровий простір, який функціональний, виглядає унікально й викликає сильні емоції. Саме тому такий підхід стає все більш затребуваним у сучасному геймдеві, адже сьогодні оригінальність і яскрава художня виразність є чи не найголовнішими важелями при створенні дизайн-продукту.

Список використаних джерел

1. ArtHuss. (2024). *Digital art: підбірка цікавих проєктів та перформансів, що заворожують* [Вебсайт]. <https://www.arthuss.com.ua/digital-art-pidbirka-proyektiv-ta-performansiv-shcho-zavorozhuyut>
2. Кірстен, Дж. (2021). Друк і ранньомодерна гральна карта. *Oxford Art Journal*, 44(2), 183–205. <https://doi.org/10.1093/oxartj/kcab010>
3. Чікарькова, М. (2022). Цифрове мистецтво: дефініції та витоки. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*, (42), 108–113. <https://zbirnyky.rshu.edu.ua/index.php/ucpmk/article/view/565>
4. Федінішинець, Н. В. (2024). Психологія кольору в дизайні ігрових карток та її вплив на користувача. *Наукові записки: збірник праць НМЦ*, (4), 44–48. https://static1.squarespace.com/static/643ffee74ff2da61fda113f/t/6793cf235fc5672c2cae5984/1737740080124/Федінішинець_Наукова.pdf
5. Lomas, J. D., Karac, M., & Gielen, M. (2021). Design space cards: Using a card deck to navigate the design space of interactive play. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHI PLAY), Article 227, 1–21. <https://doi.org/10.1145/3474654>